

ФОРМИРОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ В ДЕЛОВОЙ ИГРЕ «ЦИФРОВОЙ ГОРОД»

О.Г. Наумова, О.В. Елистратова

*Наумова Ольга Геннадьевна – кандидат социологических наук, доцент
Поволжского института управления имени П.А. Столыпина – филиал
РАНХиГС*

E-mail: naumova.o@yandex.ru,

*Елистратова Ольга Васильевна – старший преподаватель
Поволжского института управления имени П.А. Столыпина – филиал
РАНХиГС*

E-mail: elistratova.o.v@yandex.ru

В данной статье рассматривается авторская деловая игра «Цифровой город», в рамках которой происходит встраивание в образовательный процесс реалий жизни. Игра позволяет сформировать необходимую для жизни в современном обществе цифровую компетенцию.

Ключевые слова: деловая игра, цифровой город, социальные риски.

FORMATION OF DIGITAL COMPETENCE IN THE BUSINESS GAME “DIGITAL CITY”

Olga G. Naumova, Olga V. Elistratova

This article discusses the author's business game "Digital City" in which the realities of life are embedded in the educational process. The game allows you to create the digital competence necessary for life in modern society.

Key words: business game, digital city, social risks.

Деловая игра – форма обучения, в которой моделируются целостные фрагменты из реальной жизни, которые содержат конкретные предметные аспекты. «Однако при этом деловые игры обладают и специфическими особенностями, которые подчеркивают их принадлежность к социальным технологиям: ситуационность; анализ среды, явления; выдвижение гипотезы; продукт в виде преобразования поведения субъекта»¹.

Назначением деловой игры является выработка определенных компетенций, должным образом определяющих умения и навыки, которые способствуют социальной адаптации. Василенко И.В., Ткаченко О.В. отмечает, что «риски создает индивид, интерпретирующий и конструирующий социальную ситуацию в условиях отсутствия достаточных знаний для ее понимания, а с другой стороны, выполняющий традиционную модель поведения, мотивируемую устойчивыми

социальными установками, сформированными в процессе социализации. Индивид создает социальные риски в силу отсутствия достаточных знаний для адекватной оценки современной социальной реальности»². В ходе игры разворачивается имитационная деятельность, которая отражает динамику, технологии и содержание профессиональной деятельности обучающихся в условиях существующей действительности.

Рассмотрим обзорноновый образовательный продукт – авторскую деловую игру по моделированию работы разных городских сфер в цифровых условиях для управленческих кадров. Методический подход имеет гибкую структуру в рамках очерченных границ (метод «песочницы»).

По оригинальной задумке важным компонентом этой игры являются интерактивные сопроводительные материалы. Также в начале игры важное внимание отводится вводной части. По задумке она настроит аудиторию на восприятие и концептуальные размышления о появившихся в последнее время по-разному называемых городах, например: «умный город», «чистый город», а также «цифровой город».

По мнению А.Е. Енина, А.С.Витковской «Умный город» должен иметь прочную связь между городской администрацией и ее гражданами. Компетентность в управлении является важным аспектом умного администрирования, которое имеет прямую связь с использованием новых каналов связи с гражданами, таких как услуги электронного правительства»³.

Эпиграфом деловой игры «Цифровой город» прозвучит стихотворение, записанное числовыми ритмическими абстракциями, звучащими как стихотворение – выбраны слова из песни Бориса Гребенщикова на стихи А.Г. Волохонского:

«Под небом голубым
есть город золотой,
С прозрачным воротами
и яркую звездой...».

Прозвучат строчки в оригинальной форме как цифровые стихи (автор обработки О. Пентегов):

5 9 23
7 8 30 0
15 26 1
11 5 0

Кратко опишем игру. Группа участников разбивается на 2 команды, каждая из которых должна подготовить программу по цифровому развитию города. Преподаватель формулирует основные условия (размеры населенного пункта, развитость инфраструктуры и другие особенности города), представляя материал на интерактивной доске, который

разработан заранее для данной деловой игры с помощью программного обеспечения SMART Notebook.

Каждой командой выбирается лидер, который координирует работу своей команды. Участники выбирают разные сферы, например, транспорт, медицину, ЖКХ и другие, согласно которым они будут выдвигать предложения по цифровизации определенного городского сектора. В ходе работы необходимо будет учитывать угрозы, которые могут помешать реализации программ развития, и возможности, которые будут способствовать реализации. Для этого система управления муниципальными рисками должна быть интегрирована в систему управления городом – мы разделяем данную точку зрения, высказанную А.Л. Немировым и Н.В. Мамон⁴. В ходе деловой игры планируется обратить внимание участников на данный аспект.

Дискуссии по проблемным ситуациям командной работы позволят проявить инициативу каждому участнику и сформулировать при этом предложения, осуществив коллективный поиск на основе наблюдения, группировки, сравнения закономерностей, что будет способствовать развитию абстрактного мышления, анализа, синтеза.

Вся работа команд планируется на портале Битрикс24 (бесплатная версия «Проект»). По завершении разработки программы каждая команда презентует свои предложения, используя интерактивную доску, дополняя и редактируя свою программу в ходе обсуждения. В начале работы команды получают ноутбук с ПО SMART Notebook для создания презентации итогов своей работы. В заключение из двух представленных командами программ по развитию цифрового города выбирается одна лучшая, аргументированный выбор осуществляет преподаватель. Основные ожидаемые результаты: получение участниками деловой игры цифровых навыков, необходимых в современном обществе.

Благодаря использованию деловой игры «Цифровой город» произойдет встраивание в образовательный процесс реалий жизни. Будет сформирована новая цифровая компетенция для всех участников образовательного процесса, необходимая для жизни и работы в цифровом обществе. Данный результат согласуется, например, со Стратегией развития информационного общества в РФ на 2017 - 2030 годы⁵ и будет помогать в реализации программ Правительства России по цифровизации общества.

Деловая игра «Цифровой город» является актуальной, так как Россия выбрала основным своим направлением цифровизацию. Новизна заключается в сочетании как новой идеи деловой игры, так и новых интерактивных материалов, инструментов и технологий. Для работы с используемыми технологиями необходимо будет создать: 1) портал Битрикс24⁶, содержащий задачи и основные аспекты деловой игры; 2) материал для интерактивной доски с помощью ПО SmartNotebook.

Востребованность разработки деловой игры «Цифровой город» определяется важностью приобретения цифровых знаний для жизни в цифровом обществе. Методологическая новизна заключается в использовании игровой методики для формирования реальных навыков, необходимых сегодня и в будущем для комфортной деятельности в современных условиях. Содержательная новизна продиктована использованием оригинальных материалов, отражающих современную действительность.

На наш взгляд, востребованность разработки вузовским и образовательным сообществом будет высокой, так как она позволит сформировать необходимую в обществе цифровую компетенцию. Уникальность работы в том, что будет использована авторская разработка материалов деловой игры «Цифровой город».

Примечания

¹Шаронова С.А. Еще раз о классификации игр и термине «деловая игра». // Вестник российского университета дружбы народов. Серия: социология. М.: Издательство: Российский университет дружбы народов (РУДН). С.134.

²Василенко И.В., Ткаченко О.В. Социальный риск: к определению понятий // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 3: Экономика. Экология. 2014. № 3. С.42.

³Енин А.Е., Витковская А.С. Концепция «умный город» как подход к городскому развитию. // Архитектурные исследования. Воронеж: Издательство: Воронежский государственный технический университет. 2018. С.82.

⁴Немиров А.Л., Мамон Н.В. Рискологическая концепция управления муниципальным образованием. // Менеджмент в России и за рубежом. 2009. №3. С. 80.

⁵ Указ Президента РФ от 09.05.2017 N 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 - 2030 годы». Официальный интернет-портал правовой информации <http://www.pravo.gov.ru>

⁶Елистратова О.В., Наумова О.Г. Опыт организации проектов с использованием "1С-Битрикс24" // Новые информационные технологии в образовании. Сборник научных трудов 19-й международной научно-практической конференции. Под общей редакцией Д.В. Чистова. 2019. С. 572-573.