

Опыт корпоративного электронного обучения за рубежом:

Корпоративное обучение в зарубежных компаниях активно использует современные технологии и методологии, направленные на повышение эффективности обучения сотрудников.

Основные тенденции и примеры включают:

#### 1. Микрообучение (Microlearning):

- Пример: Компания Siemens использует микрообучение для предоставления коротких, целенаправленных модулей обучения, которые легко усваиваются. Это позволяет сотрудникам учиться в любое время и в любом месте.
- Применение в диссертации: Внедрение микрообучения в учебный процесс магистратуры, используя видеоигры как средство для создания коротких игровых модулей, которые помогут студентам освоить ключевые концепции.

#### 2. Геймификация (Gamification):

- Пример: Deloitte применяет геймификацию в своих обучающих курсах, добавляя элементы соревнования и награды, что повышает вовлеченность сотрудников.
- Применение в диссертации: Разработка учебных программ, основанных на геймификации, где студенты могут зарабатывать баллы или достижения за выполнение заданий, связанных с видеоиграми, что увеличит их мотивацию и интерес к учебному процессу.

#### 3. Платформы онлайн-обучения:

- Пример: Coursera и Udemy предоставляют доступ к курсам от ведущих университетов и компаний, позволяя сотрудникам обучаться в удобном темпе.
- Применение в диссертации: Создание платформы для онлайн-обучения для магистрантов с использованием видеоигр как инструмента для практических заданий и проектов. Это может включать создание курсов по разработке образовательных игр или анализу их воздействия на обучение.

#### 4. Интерактивные симуляции:

- Пример: Компания Boeing использует симуляции для обучения пилотов и технического персонала, что позволяет им практиковаться в безопасной среде.
- Применение в диссертации: Разработка интерактивных симуляций на основе видеоигр, которые позволят студентам практиковаться в решении реальных задач в их области обучения, например, моделирование бизнес-процессов или управление проектами.

#### 5. Социальное обучение:

- Пример: IBM внедрила социальные платформы для обмена знаниями между сотрудниками, что способствует обучению через взаимодействие.
- Применение в диссертации: Создание социальных платформ для студентов

магистратуры, где они могут делиться опытом использования видеоигр в обучении, обсуждать свои проекты и находить единомышленников.

| Варианты использования корпоративного обучения для решения образовательных задач:

1. Интеграция игровых элементов в учебный процесс:

- Использование механик из видеоигр (баллы, уровни, достижения) для повышения вовлеченности студентов в изучение материала.

2. Создание онлайн-курсов с элементами геймификации:

- Разработка курсов, где студенты могут проходить задания, связанные с видеоиграми, и получать обратную связь о своих успехах.

3. Использование микрообучения для изучения узких тем:

- Разработка коротких видеоматериалов или игровых модулей по конкретным темам, которые студенты могут изучать по мере необходимости.

4. Создание интерактивных проектов:

- Организация проектов, где студенты могут разрабатывать свои собственные образовательные игры на основе изучаемого материала.

5. Формирование сообщества практиков:

- Создание платформы для общения студентов и преподавателей, где они могут обсуждать методы использования видеоигр в обучении и делиться опытом. Таким образом, опыт корпоративного обучения за рубежом может быть эффективно адаптирован для решения образовательных задач в рамках магистерской диссертации, направленной на использование видеоигр в учебном процессе.