



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ISMA INFORMĀCIJAS
SISTĒMU
MENEDŽMENTA
ANNO 1994 AUGSTSKOLA

Fuse IT Multiplier event

Scenāriju instruments – laba prakse inovatīvai apmācībai

Antonina Djakona, ISMA University of Applied Sciences

Future competences pathways for marketing and ICT education

Project No. 2019-1-LT01-KA203-060730

www.knf.vu.lt/en/fuseit

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Ievads

- Eiropā parasti paļaujas uz tradicionālajām metodēm, savukārt citi pētnieki cenšas izmantot vairāk uz tehnoloģijām balstītu apmācības metožu, tostarp ekonomiskās simulācijas spēles.
- Daudzi pētnieki atzīst, ka ekonomiskās simulācijas spēles ir efektīvs līdzeklis prasmju un formu kompetenču attīstīšanai.

Simulācijas

- Simulācijas ir mācību scenāriji, kuros izglītojamais tiek ievietots skolotāja definētā "pasaulē". Tie ir realitāte, kurā studenti mijiedarbojas.
- Skolotājs kontrolē šīs "pasaules" parametrus un izmanto to, lai sasniegtu vēlamos mācību rezultātus. Studenti piedzīvo scenārija realitāti un iegūst no tā jēgu.
- Simulācija ir pieredzes mācīšanās veids.



Uz scenāriju balstīta mācīšanās

- Uz scenārijiem balstītās mācībās (SBL) tiek izmantoti interaktīvi scenāriji, lai atbalstītu aktīvas mācību stratēģijas, piemēram, uz problēmām balstītu vai gadījumattiesu apguvi.
- Tas parasti ietver studentus, kas strādā, izmantojot sižetu, kas parasti balstās uz slikti strukturētu vai sarežģītu problēmu, kas viņiem ir jāatrisina.
- Šajā procesā studentiem ir jāizmanto savas mācību priekšmetu zināšanas un kritiskās domāšanas un problēmu risināšanas prasmes drošā, reālā kontekstā.
- SBL var sniegt studentiem daudzas atgriezeniskās saites iespējas, pamatojoties uz lēmumiem, ko viņi pieņem katrā procesa posmā.
- Uz scenārijiem balstīta mācīšanās var būt patstāvīga.



Scenāriji un prasmes

- Scenāriju izmantošana mācīšanās kļūst arvien populārāka visu līmeņu izglītības iestādēs. Uz scenārijiem balstīta mācīšana ne tikai ļauj studentiem padziļināti izpētīt sarežģītu tēmu, bet arī attīsta viņu prasmes analītiskajā domāšanā, sadarbībā, komunikācijā un palīdz viņiem attīstīt pārlicību par šīm prasmēm.
- Scenāriji spēj
- dot cilvēkiem iespēju kļūt sociāli inovatīvākiem un
- tādu pārdomātu procesu radīšana, kas paši par sevi ir sociālas inovācijas,



Scenārijs ietver

- Ievads, kurā paskaidrots, kāpēc scenārija izveides faktiskie motīvi
- Vēlamie mācību rezultāti, kurus scenārijs ir paredzēts, lai risinātu
- Izdomāts scenārijs, iestatot ainu
- Situācija, iemesls studentu iesaistei scenārijā
- Galvenie jautājumi, kas studentiem būtu jārisina, strādājot pie scenārija
- Izdomāts klients, kuram studenti ziņos scenārija noslēgumā
- Izdomātās ieinteresētās personas, kuru viedokļi, uzskati un iespējamā reakcija studentiem arī jāņem vērā
- Komisija, uzdevums, kas studentiem ir noteikts
- Uzdevumi un darbības, ar kurām skolotājs var strādāt, izvēlēties vai pielāgot
- Resursi skolotājam, no kuriem daži var būt piemēroti arī studentiem, lai izpētītu atkarībā no vecuma, interneta iespējām utt.



FuseIT scenāriji

- FUSE.IT projekta ietvaros IO4 posmu vadīja Tomāras Politehniskais institūts (IPT), Portugāles augstākās izglītības iestāde, kas ir daļa no starptautiskās grupas, kura nodrošina šā projekta darbību. Lai turpinātu šo posmu, bija vajadzīgs daudznozaru prasmju kopums, lai izstrādātu reālistisku scenāriju simulācijas, lai konsolidētu teorētisko saturu, kas jau izstrādāts līdz IO3. Šis modulis ļauj to integrēt esošajās studiju programmās vai ļauj nepieciešamības gadījumā popularizēt saturu jauniem kursiem/moduļiem. Tādējādi izstrādāto saturu un darbu var īstenot ar simulatora palīdzību.
- Šim nolūkam IPT ir izstrādājis tehnoloģisku rīku, kas ļauj pārbaudīt izglītojamā zināšanas, izmantojot scenāriju kopumu, par kuru viņam būs jāizvēlas vispiemērotākā atbilde.



FuseIT scenāriji

- Simulācijas ir vērstas uz tīmekļa/interneta tehnoloģiju, informācijas tehnoloģiju izmantošanu dažādās programmatūrās, sociālajos tīklos, datoru un mobilo ierīču izmantošanu mārketinga un IKT kontekstā profesionālajā darbībā, piemēram: Sociālo mediju speciālisti; E-mārketinga informācijas speciālisti; interneta pētījumu speciālisti; e-mārketinga web dizaineri; interneta mārketinga satura menedžeri; e-mārketinga projektu vadītāji; mārketinga metrikas vadītāji; sociālo mediju administratori; tīmekļa analītika; datu analītika; Biznesa intelīģences eksperti; tirgus analītiskie eksperti; Cita starpā.



Future competences pathways for marketing and ICT education
www.knf.vu.it/en/fuseit



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

FuseIT scenāriji

- Izstrādātā platforma ir pieejama <http://www.fuseit.eu>. Risinājums ir ļoti intuitīvs un pieejams galddatoros vai mobilajās ierīcēs. Izmantojot vienkāršu reģistrācijas sistēmu, studentam ir piekļuve iepriekš ielādētajām simulācijām.



Future competences pathways for marketing and ICT education
www.knf.vu.it/en/fuseit



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

FuseIT scenāriji

- Rezultāta veids: Mācību / mācību / mācību materiāls – Izglītojoša spēle
- Simulācijas rīks tika sagatavots 5 valodās EN/LT/LV/PT/RO.
- Simulācijām tika sagatavoti scenāriji. To paveica visi partneri, sagatavojot teksta dokumentu ar dažādiem mārketinga problēmu risinājumiem.
- Katrai mārketinga nodaļai tika sagatavoti scenāriji, un tas palīdz studentiem labāk izprast praktiskās mārketinga situācijas.



FuseIT scenāriji

- Scenāriji ļauj studentiem mēģināt atrisināt problēmas dažādos veidos un scenāriju beigās iegūt atgriezenisko saiti par studenta zināšanām.
- Studenti arī saņems ieteikumu, kādas zināšanas būtu jāuzlabo. Studenti tiek identificēti ar viņu e-pastiem.
- Simulācijas rezultātiem ir saikne ar pašnovērtējuma testu rezultātiem.



Future competences pathways for marketing and ICT education
www.knf.vu.it/en/fuseit



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Scenāriju veidne

- Modelis: lēmumu pieņemšanas koks
- Līmeņi/slāņi: 5
- Laiks vienā līmenī: 3 minūtes
- Scenārija ilgums: 15 minūtes



Scenāriji katrai tēmai un partnerim

Course content: topic breakdown	Partners n°	Partners' abbreviation	ECTs	Number of scenarios:
Basics of marketing	P1	VU	0,4	1
Introduction to market research	P1	VU	0,1	1
Customer loyalty, satisfaction and engagement	P1	VU	0,1	1
Strategic creativity	P1	VU	0,1	1
Customer Experience Management	P1	VU	0,1	2
CRM analytics	P1	VU	0,2	2
Mobile marketing	P1	VU	0,2	3
Design thinking	P1	VU	0,05	1
Digital analytics	P3	UPB-CAMIS	0,4	4
Additional part (local topics/IO1 A2 report)*	P3	UPB-CAMIS	1	10*
Optimization of advertisement in Web	P5	IPT	0,7	4
Video marketing	P5	IPT	0,1	1
WEM (Web experience management)	P5	IPT	0,15	2
Email marketing	P5	IPT	0,15	2
Decisionmaking and business intelligence	P5	IPT	0,2	2
Additional part (local topics/IO1 A2 report)*	P5	IPT	1	10*
Digital marketing	P2	ISMA	0,8	4
Social media	P2	ISMA	0,2	4
Additional part (local topics/IO1 A2 report)*	P2	ISMA	1	10*
Email marketing	P4	ITI	0,15	1
Excel	P4	ITI	0,05	4
Additional part (local topics/IO1 A2 report)*	P4	ITI	1	10*



Scenārija veidne

- [Final versions\Scenario T E M P L A T E.docx](#)
- Izstrādāti 80 praktiski gadījumu simulācijas scenāriji, kas aptver visas šajā projektā izstrādātās tēmas, no kurām 40 ir "vietējās tēmas". Scenāriji, kas ir transversāli visiem partneriem, ir pieejami angļu (EN), latviešu (LV), lietuviešu (LT), portugāļu (PT) un rumāņu (RO) rīkā.



Paldies!



Future competences pathways for marketing and ICT education
www.knf.vu.it/en/fuseit



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union