

УДК 378.147.34:72.012

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ ТВОРЧЕСКИХ НАПРАВЛЕНИЙ

¹Иванова О.Г., ²Копьёва А.В.¹ФГБОУ ВО «Владивостокский государственный университет экономики и сервиса»,
Владивосток, e-mail: 3wishes@mail.ru;²ФГАУ ВО «Дальневосточный федеральный университет», Владивосток, e-mail: 457594@mail.ru

Статья посвящена обоснованию возможности применения инновационной технологии – игровой формы обучения с целью интенсификации формирования профессиональных компетенций студентов творческих направлений: архитекторов и дизайнеров среды. Цель работы – исследование возможности внедрения игровой формы обучения – деловой игры в условиях практико-ориентированного подхода при формировании профессиональных компетенций обучающихся. Для достижения поставленной цели проведены собственные исследования – в работе обобщены результаты внедрения деловой игры при освоении дисциплины «Ландшафтное проектирование» у бакалавров архитекторов и дизайнеров среды очной формы обучения. В результате проведенных исследований подтверждена эффективность игровой технологии, как активной формы обучения при выполнении студентами ландшафтных проектов, и предложен новый практико-ориентированный подход при формировании профессиональных компетенций в максимально сжатые сроки. Предлагаемый подход позволяет в учебно-профессиональной ситуации, приближенной к реальным производственным процессам, добиться активизации поведения и мышления обучающихся, повысить креативность профессионально-практической деятельности и обеспечить интенсификацию профессионального развития.

Ключевые слова: деловая учебная игра, практико-ориентированный подход, профессиональная деятельность, профессиональные компетенции, архитектура, дизайн среды, ландшафтное проектирование

APPLYING LEARNING THROUGH PLAY APPROACH TO TRAINING STUDENTS IN CREATIVE DISCIPLINES

¹Ivanova O.G., ²Kopyeva A.V.¹Vladivostok State University of Economics and Service, Vladivostok, e-mail: 3wishes@mail.ru;²Far-Eastern Federal University, Vladivostok, e-mail: 457594@mail.ru

In this article, an attempt has been made to justify the use of learning through play approach, an innovative technology, in order to accelerate forming professional competencies in students who acquire creative professions, such as architects and environment designers. The paper aims to investigate a potential for implementing a learning through play concept, or business game, as a practice-oriented approach, in forming trainees' professional competencies. To this end, we have carried out studies and have generalized results of introducing a business game approach into Environment Landscape Design Course for full-time bachelor architects and environment designers. Our findings confirm gaming technology efficiency as an active training form for students developing their landscape design projects; also, a new practice-oriented approach to forming professional competencies in the shortest possible time is suggested. In a professional training situation which imitates real production processes, the proposed approach should activate trainees' behavior and thinking, enhance their practical creativity and intensify their professional development.

Keywords: business training game, practice-oriented approach, professional activities, professional competencies, architecture, environment design, landscape designing

В настоящее время на рынке труда существует потребность в грамотных, подготовленных к реальным производственным условиям специалистах. Работодатели неохотно берут на работу недавних выпускников, ссылаясь на то, что они имеют слабую практическую ориентированность полученных знаний. В связи с этим педагогика высшей школы в настоящее время акцентирует внимание на разработке средств интенсификации профессионального развития человека в ситуации, имитирующей его будущую профессиональную деятельность [2, 6, 7, 10].

Проблема выпуска компетентных профессионалов, которые могут влиться в рабочий процесс фирмы, грамотно руководить проектами или создать свое дело,

приобретает все большую актуальность для российского высшего образования. В связи с этим разрабатываются и внедряются новые технологии и формы занятий. Одной из динамично развивающихся технологий обучения профессиональной деятельности является деловая учебная игра. Деловые игры активно используются в практике высшего образования, и многие вузы являются новаторами в методике преподавания этой инновационной технологии [2–11].

Целью исследования является обоснование возможности внедрения игровой формы обучения – деловой игры в условиях практико-ориентированного подхода при формировании профессиональных компетенций обучающихся.

Материалы и методы исследования

Проведение анализа основано на обобщении литературных материалов [1, 2, 7 и др.], опубликованных результатов [3–6, 10, 12 и др.], а также собственных исследований авторов [7, 9, 11, 13 и др.].

В ряде исследований, посвященных методологии проведения деловых игр в высшей школе, отмечается недостаток теоретической разработанности места и роли деловой игры в процессе обучения [3, 5]. В то же время разработаны методики внедрения и осуществления занятий в игровой форме при обучении менеджменту, маркетингу, финансам предпринимательской деятельности и иностранным языкам [4, 5, 12 и др.]. Разработана методика применения деловой игры при дистанционном обучении информационным технологиям студентов-дизайнеров [10].

Результаты исследования и их обсуждение

На протяжении семи лет в двух вузах Владивостока – в Дальневосточном федеральном университете (ДВФУ) при подготовке студентов направления «Архитектура» и во Владивостокском государственном университете экономики и сервиса (ВГУЭС) при подготовке студентов направления «Дизайн» проводился эксперимент – внедрялась деловая игра в рамках освоения дисциплины «Ландшафтное проектирование». В настоящее время методика приняла окончательный вид производственной имитационной модели «Выполнение проекта в архитектурно-дизайнерской мастерской». При разработке процесса проведения деловой учебной игры авторами за основу была взята модель деловой игры по решению управленческих задач [4] со следующими параметрами:

- по конечной цели – обучающая, направленная на появление новых знаний и закрепление навыков участников;
- по методологии проведения – ролевая игра, где каждый участник имеет определенное творческое задание, которое он должен выполнить в соответствии со сценарием;
- по конечному результату – жесткая игра, в которой существуют правила (выполнение эскизного проекта);
- по времени проведения – в сжатые сроки, заданные сценарием;
- по итогам проведения – с оценкой результатов игры в целом и ее отдельных участников (в баллах).

Целью игры является создание производственной имитационной модели, приближенной к реальным условиям труда в коллективе архитектурно-дизайнерской мастерской проектной организации. Разработан сценарий проведения игры, её план, сроки, проведен инструктаж и сформированы коллективы участников. Из нескольких учебных групп студентов формируются

проектные архитектурно-дизайнерские мастерские, приблизительно равные по численности участников в каждом коллективе. Объединение студентов в мастерских происходит без указаний со стороны преподавателя на основе взаимных симпатий друг к другу. Каждая группа выбирает название мастерской и главного архитектора (ГАПа) мастерской, координирующего работу, отвечающего за принятие и оформление проектных решений и оценивающего вклад каждого члена коллектива в реализацию проекта. Процесс деловой учебной игры представляет совместную деятельность мастерских, объединяющих студентов под управлением преподавателя для решения учебных и профессионально ориентированных задач путем игрового моделирования реальной проблемной ситуации. Преподаватель взаимодействует с ГАПами архитектурно-дизайнерских мастерских в консультационном режиме, контролирует учебный производственный процесс и оценивает итоги и вклад каждого участника мастерской в выполнение этапных учебных и исследовательских заданий по выполнению ландшафтного эскизного проекта.

Задачами игры является закрепление теоретических знаний, умений и владений профессиональными навыками в области ландшафтного проектирования.

В 2016 году во ВГУЭС тематическим игровым заданием для выполнения эскизного ландшафтного проекта был выбран конкурсный проект на разработку ландшафтно-архитектурной концепции парковой зоны города Большой Камень, объявленный администрацией городского округа. Задачей на проектирование явилось выполнение наиболее выразительного и функционально эффективного проектного предложения по ландшафтному, архитектурно-планировочному и объемно-пространственному решению, которые в последующем станут основой комплексного благоустройства и озеленения территории парковой зоны с учетом местоположения, рельефа и назначения территории.

Сроки проведения деловой учебной игры определялись условиями конкурса и были сжатыми. Игра проводилась в течение четырех календарных недель. Весь процесс деловой учебной игры был разбит на четыре этапа, каждый из которых длился в течение одной календарной недели. В основу был положен поэтапный метод, объединяющий разработку проектно-художественной концепции в целостный процесс. На каждом из этапов ГАПа архитектурно-дизайнерских мастерских распределяли задания и сроки их выполнения среди своих

«подчиненных». Каждый игрок – «работник» мастерской вносил свой вклад в общее дело и нес ответственность за выполнение порученного задания.

Работа в архитектурно-дизайнерских мастерских включала ряд этапов проектирования.

Первый этап – проведение предпроектного анализа. Перед началом проектирования дизайнерам необходимо было изучить исторические, географические, природные и климатические особенности места, дать пейзажную и эстетическую характеристику ландшафта, определить те объекты живой природы, которые имеют самостоятельную историческую ценность [7]. На этом этапе студенты проанализировали градостроительную ситуацию, провели фотофиксацию существующего состояния парка, выявили эстетическую ценность сохранившихся сооружений, определили состояние зеленых насаждений.

Итогом первого этапа проектирования явилась разработка технического задания на проектирование (ТЗ).

Второй этап – разработка схемы функционального зонирования. После проведения предпроектного анализа студентами были выявлены основные функциональные процессы, протекающие в пределах объекта проектирования. На основе опроса жителей города были выявлены объекты наполнения территории и разработана «сеть взаимодействия» всех функциональных процессов, реализуемых на территории парка.

Итогом второго этапа явилась схема функционального зонирования территории проектируемого объекта [9].

Третий этап – разработка проектной идеи. На основе проведенного предпроектного анализа и исследования современного отечественного и зарубежного опыта проектирования аналогичных объектов каждая мастерская предложила свою авторскую проектную идею. Исследование аналогов, объектов, идентичных или соответствующих данному по каким-либо параметрам, является важным для проектировщиков, поскольку неопределенная в начале проектирования ситуация, сводится к известному решению сходных задач [9]. При минимальной трансформации знакомых решений студентами были предложены необычные и оригинальные авторские концепции.

Итогом третьего этапа явились выбор слогана и выполнение вручную клаузуры, отражающей проектную идею.

Четвертый этап – выполнение эскизного проекта. На этом этапе был выполнен генеральный план территории парка в масштабе 1:1000, на котором были размещены объек-

ты и элементы наполнения внутри функциональных зон и общих границ территории. Были выполнены видовые кадры сооружений и малых архитектурных форм; где были показаны покрытия тротуаров, дорожек и площадок и элементы озеленения. Основной упор был сделан на использование пейзажного стиля в ландшафтной архитектуре и дизайне [13]. В озеленении были использованы декоративные древесно-кустарниковые группы, цветники, живые изгороди, контейнерное и вертикальное озеленение.

Итогом четвертого этапа явились следующие выполненные документы: планшет с графическими материалами и пояснительная записка к проекту.

На втором и третьем этапах проектирования для ускорения продуктивного поиска проектных концепций в каждой мастерской был проведен тренинг «мозговой штурм». Метод способствовал мобилизации творческой мысли студентов и выработке совместной коллективной идеи в мастерских [7].

После завершения этапа проектирования в конце каждой недели проводилось обсуждение результатов работы мастерских, оценка и самооценка работы коллектива. Общее обсуждение проектных концепций всеми участниками игры проходило с помощью метода «проектный семинар». Практика «проектных семинаров» показала, что участники лучше видели чужие ошибки, чем свои собственные. Такой метод обсуждения способствовал появлению здоровой конкуренции между мастерскими, проявлению лидерских качеств и активизировал поиск и принятие правильных проектных решений.

Итогом деловой учебной игры в целом, а также итогом работы каждой архитектурно-дизайнерской мастерской явилось выполнение конкурсного проекта ландшафтной организации территории. Условия, в которые были поставлены студенты, максимально приближались к производственным, ведущим к интенсификации профессионального развития. Участие в деловой учебной игре позволило студентам проявить: профессиональные и общечеловеческие качества; умение анализировать и решать типовые профессиональные задачи; желание работать в трудовом коллективе для достижения общей цели; реализовывать проектную идею в максимально сжатые сроки. Благодаря повышенной концентрации внимания и ответственности за порученную работу, студенты ни разу не «сорвали» сроки сдачи очередных заданий по каждому этапу.

Важным преимуществом игровой технологии явилось максимальное вовлечение

студентов участников архитектурно-дизайнерских мастерских в события. В основе игры была заложена работа в группе, она давала навык коллективных действий, развивала интуицию и воображение, учила осознавать свою и чужую роль, мобилизовала умения и знания [4; и др.]. В результате игры у студентов возник феномен групповой сплоченности, который притягивал участников друг к другу, как во время, так и после игры, давая ресурс для реального внедрения наработанных результатов.

При подведении итогов деловой учебной игры «Выполнение проекта в архитектурно-дизайнерской мастерской» была разработана система оценки результатов, она явилась не только элементом контроля, но и самоконтроля деятельности студентов, обеспечивающей познавательную и профессиональную мотивацию. Оценка итогов игры в балльной системе осуществлялась как преподавателем (в баллах по 10 балльной шкале), так и самими участниками. Работа архитектурно-дизайнерской мастерской в целом оценивалась преподавателем по следующим показателям (по 10 балльной шкале):

- наличие (отсутствие) оригинальной концепции («своя тема»);
- высокое качество (низкое качество) проектных материалов (планшет);
- соблюдение (несоблюдение) сроков проектирования.

Участник (работник) мастерской оценивался преподавателем по следующим показателям (по 10 балльной шкале):

- раскрытие (нераскрытие) творческого потенциала;
- желание (неумение) работать в коллективе;
- подчинение (неподчинение) трудовой дисциплине;
- проявление (непроявление) толерантности к коллегам;
- умение (не умение) аргументированно отстаивать свою точку зрения.

Деятельность ГАПа архитектурно-дизайнерской мастерской оценивалась преподавателем по следующим показателям (по 10 балльной шкале):

- умение (неумение) мобилизовать силы команды;
- умение (неумение) сформулировать поручения и получить результат их выполнения;
- умение (неумение) настоять на своем решении.

ГАП оценивал работу участников (работников) своей мастерской по следующему показателю:

- процент участия в выполнении проекта.

В систему оценки деловой учебной игры вошли результаты анкетирования, проведенные преподавателем среди студентов-участников мастерских для выяснения их мнения о полезности и адекватности такой технологии в обучении. Как было выявлено по итогам анкетирования, студенты оценили проведенную деловую учебную игру в 9,5 баллов по 10-балльной шкале.

Совокупность показателей оценки команд-участников и их значимость отразила целевые функции игры, которые были установлены в начале проведения деловой учебной игры. Решающим показателем в системе оценки достижений участников игры явилось распределение мест по итогам конкурса среди архитектурно-дизайнерских мастерских «Разработка архитектурно-дизайнерской концепции парковой зоны города Большой Камень». Конкурсная работа архитектурно-дизайнерской мастерской, удостоенная призового места, получила наивысшую оценку по итогам деловой учебной игры.

Заключение

В результате проведенных исследований по внедрению инновационной технологии активного обучения в виде практико-ориентированной деловой игры при формировании профессиональных компетенций архитекторов и дизайнеров среды были сделаны следующие выводы:

1. Подтверждена эффективность применения деловой учебной игры для интенсификации профессионального развития архитекторов и дизайнеров среды очной формы обучения.

2. Доказана возможность применения игровой формы проведения занятий при выполнении практико-ориентированных проектов в сжатые сроки проектирования.

3. Выявлено развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений и лидерских качеств в процессе проведения деловой учебной игры.

4. Отмечен переход от организации и регуляции деятельности преподавателем к саморегуляции и самоорганизации деятельности самими студентами.

5. Выявлена активизация поведения и мышления учащихся, обеспечивающих осмысленность обучения и возможность перехода от познавательной мотивации к профессиональной.

Список литературы

1. Ахмедова Е.А. Эстетика архитектуры и дизайна: Учебное пособие. – Самара: Изд-во СГАСУ, 2007. – 432 с.

2. Вавилова Т.Я. Актуальные аспекты формирования профессионального мышления у студентов архитектурного вуза // Традиции и инновации в строительстве и архитектуре: Материалы 70-й юбилейной Всероссийской научно-технической конференции по итогам НИР 2012 года. – Самара: Изд-во СГАСУ, 2013. – С. 332–333.
3. Вербицкий А.А. Деловая игра как форма контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности студентов [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека «Киберленинка» [Сайт]: Педагогика и психология образования. – 2009. – № 4. – С. 73–84. Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-pedagogicheskoy-psihologii-i-psihologii-obrazovaniya> (дата обращения: 10.11.2016).
4. Ежова Л.В. Постановка и решение управленческих задач на промышленных предприятиях методом деловых игр. [Электронный ресурс] // Центр независимых социологических исследований [Сайт]. Режим доступа: <http://www.indepsocres.spb.ru/> (дата обращения: 02.11.2016).
5. Никулина Л.П. Организация деловой игры при обучении иностранному языку [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека «Киберленинка» [Сайт]: Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2009. – № 112. – С. 171–177. Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-delovoy-igry-pri-obuchanii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 02.11.2016).
6. Масловская О.В. Ландшафтная организация территорий в практико-ориентированном учебном процессе ВГУЭС // Проблемы озеленения населенных пунктов: Материалы научно-практич. конф., г. Владивосток, 01 декабря 2011 г. / Администрация города Владивостока. – Владивосток: Изд-во Дальневост. федерал. ун-та, 2011. – С. 213–219.
7. Копьева А.В., Иванова О.Г. Практико-ориентированный подход в процессе выполнения ландшафтных проектов студентами кафедры дизайна ВГУЭС // Проблемы озеленения населенных пунктов: Материалы научно-практич. конф., г. Владивосток, 01 декабря 2011 г. / Администрация города Владивостока. – Владивосток: Изд-во Дальневост. федерал. ун-та, 2011. – С. 210–213.
8. Косицына Э.С., Птичникова Г.А., Антифеев А.В. Роль архитектурной подготовки в обучении студентов специальности «Городское строительство и хозяйство» // Город и экологическая реконструкция жилищно-коммунального комплекса XXI века: Сборник трудов Четвертой междунар. научно-практич. конф., г. Москва, 05–06 апреля 2006 г. – М.: Изд-во Московского института коммуникаций хозяйства и строительства, 2006. – С. 233–235.
9. Проектирование в дизайне среды: учеб. Пособие в 4 кн. Кн. 4. Часть вторая / Отв. ред.: А.В. Копьева, О.Г. Иванова. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2015. – 194 с.
10. Суходолова Е.М. Деловая игра в дистанционном обучении информационным технологиям студентов-дизайнеров [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека Elibrary [Сайт]: Дискуссия. – Екатеринбург: Институт современных технологий управления. – 2015. – № 8. – С. 125–130. Режим доступа: <http://elibrary.ru/item.asp?id=24323613> (дата обращения: 16.11.2016).
11. Моор В.К. Формирование Владивостокской архитектурной школы. Специальность «Архитектура» в ДВГТУ / Моор В.К., Гаврилов А.Г., Копьева А.В.: Учебно-наглядное пособие. – Владивосток: Изд-во ДВГТУ, 2009. – 160 с.
12. Чичко Ю.В. Деловая игра как эффективный метод обучения экономическим дисциплинам [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека «Киберленинка» [Сайт]: Историческая и социально-образовательная мысль. – 2010. – № 2. – С. 112–115. Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-effektivnyy-metod-obucheniya-ekonomicheskim-distiplinam> (дата обращения: 16.11.2016).
13. Храпко О.В. Пейзажный стиль в ландшафтной архитектуре дальневосточных городов / Храпко О.В., Копьева А.В., Колдаева М.Н., Головань Е.В. // Новые идеи нового века-2013: Материалы Тринадцатой междунар. научн. конф. = The new Ideas of New Century-2013: The Thirteenth International Scientific Conference Proceedings. – Хабаровск: Изд-во Тихоокеанского гос. ун-та, 2013. – Т. 3. – С. 395–399.