



Практический опыт внедрения дидактических игр в подготовке бакалавров-конструкторов изделий легкой промышленности в технологическом вузе

Аннотация. В статье рассматривается практика внедрения дидактических игр в процессе подготовки бакалавров-конструкторов изделий легкой промышленности в условиях технологического вуза.

Ключевые слова: дидактическая игра, образование, инновации, конкурентоспособность, проектирование.

Раздел: (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

Образование как целенаправленный процесс обучения и воспитания человека в интересах личности, общества и государства является важнейшим генератором главного ресурса человечества, поскольку именно оно формирует новый качественный состав населения различных стран. Смена государственно-политического устройства и социально-экономического строя в России создала принципиально новую ситуацию в сфере высшего образования. За последние десятилетия высшее образование превратилось в источник стратегических ресурсов государства, в котором объединены достижения интеграции общественных, научных и производственных сил общества.

Образовательная деятельность высших учебных заведений России в настоящее время реализуется в следующих параллельно развивающихся процессах: реализация образовательных программ на основе двух принципиально различающихся поколений образовательных стандартов и изыскание образовательных технологий формирования компетенций, обеспечивающих профессиональную деятельность выпускников, соответствующую целям инновационного развития страны.

В последнее время конкурентная и экономическая роль образования стремительно возрастает, и в начале XXI века она стала составляющей для дальнейших перспектив развития человечества. Потребность современного рынка труда в специалистах легкой промышленности, способных эффективно действовать в условиях рыночной экономики, готовых к преобразованию производства, производственных, экономических и иных общественных отношений, участию в управлении, должна найти адекватное отражение в содержании профессиональной подготовки.

Система высшего образования развивается в настоящее время в контексте рыночных преобразований, поэтому становится возможным и необходимым применять к ее функционированию некоторые экономические категории, такие как «рынок», «товар», «спрос», «предложение», «конкуренция», «конкурентоспособность», «маркетинг», «мобильность».

Попробуем рассмотреть взаимосвязи этих понятий применительно к главному результату деятельности вузов – выпускнику, будущему специалисту.

Среди разнообразных потребностей рыночной экономики наиболее интересующими современное общество являются прежде всего потребности в интеллектуальном, культурном, физическом и нравственном развитии и самореализации личности,



т. е. в компетентном и конкурентоспособном специалисте. Подготовка такого специалиста является основной задачей системы российского образования.

Так, по мнению А. В. Хуторского, «*компетенция* – это совокупность взаимосвязанных качеств личности (знаний, умений, навыков, способов деятельности), задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов и необходимых для качественной продуктивной деятельности по отношению к ним. *Компетентность* – владение, обладание человеком соответствующей компетенцией, включающей его личностное отношение к ней и предмету деятельности» [1].

Следует отметить, что указанные процессы осуществляются на фоне вступления России во Всемирную торговую организацию, что, с одной стороны, кардинально меняет степень автономности видов экономической деятельности, усиливая их ориентацию на внешний рынок, с другой стороны, требует существенной корректировки моделей профессиональной подготовки специалистов, образовательного процесса. Легкая промышленность является одной из немногих сфер экономической деятельности, изменения в которой происходят буквально ежесезонно. Соответственно, конкурентоспособность бакалавров – конструкторов новых образцов современной одежды определяется способностью принимать оптимальные решения в условиях большого количества факторов и неопределенности, готовностью руководствоваться требованиями эргономики, эстетики, прогрессивных технологий производств, умениями управлять и оперативно организовывать работу производственного коллектива.

Наибольшими прогностическими и технологическими возможностями в повышении качества подготовки в вузах, на наш взгляд, обладает деятельностная теория усвоения социального опыта.

Практически любая профессиональная деятельность осуществляется в кооперации с другими видами деятельности. Моделирование в игре таких процессов, как коммуникация и кооперация, дает возможность воссоздать межпрофессиональный и социально-психологический контекст той или иной профессиональной деятельности и тем самым формировать профессиональные умения.

Современный динамично меняющийся рынок труда предъявляет высокие требования к личным и профессиональным качествам специалистов разного уровня. Важно уметь быстро ориентироваться в обстановке, переключаться с одного вида деятельности на другой, оперативно включаться в решение профессиональных задач и выполнение профессиональных обязанностей, т. е. быть мобильным.

С каждым годом становится все более очевидным, что в XXI веке для России будут важны не природные ресурсы, а именно «человеческий капитал», уровень конкурентоспособности специалистов будет все более значимым и определяющим для развития фирм и организаций.

Так, В. И. Андреев считает, что учебная, научная, спортивная и профессиональная деятельность имеет свои специфические цели, ценности, содержание, формы, методы, средства и результаты. В контексте каждого из этих видов деятельности может происходить конкуренция, то есть борьба за лидерство, а может таковой и не быть. Иными словами, конкурентная деятельность всякий раз носит контекстный характер. Она осуществляется параллельно, но при условии, если поставлена задача победить своего соперника, конкурента и добиться максимально возможного результата и успеха [2].

Конкурентная деятельность всякий раз носит ситуативный характер, то есть она контекстно вписывается в любую деятельность, где осуществляется борьба за качество деятельности и лидерство.



Понятие «конкурентоспособность» достаточно широко используется в теории и практике современного менеджмента.

Например, Р. А. Фахрутдинов дает определение: «конкурентоспособность – свойство объекта, характеризующееся степенью удовлетворения им конкретной потребности по сравнению с аналогичными объектами, представленными на данном рынке» [3].

С учетом вышеперечисленного *конкурентоспособная личность* – это личность, для которой характерно стремление и способность к высокому качеству и эффективной деятельности, а также к лидерству в условиях состязательности, соперничества и напряженной борьбы со своими конкурентами [4].

Понятие конкурентоспособности специалиста, на наш взгляд, обладает достаточной степенью конструктивности и может быть положено в основу проектирования всей образовательной деятельности.

Наиболее прогностическими и технологическими возможностями в повышении конкурентоспособности подготовки в вузах, на наш взгляд, обладает деятельностная теория социального опыта (А. Н. Леонтьев, Л. В. Занков, П. Я. Гальперин, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов, Н. Ф. Талызина, И. Я. Зимняя и др.).

Одним из вариантов развития деятельностного подхода в вузах является игровая технология. Такой подход к процессу обучения требует переориентации дидактической системы с преимущественно информационного типа на обучение, позволяющее выявить и развивать познавательные и творческие способности студентов. Только такое обучение создает условия для формирования «самостоятельности», и в этом процессе совершенствуются волевые и профессиональные свойства личности, обеспечивающие самостоятельную, активную и профессиональную деятельность студентов [5].

По данным многочисленных исследований установлено, что процент усвоения информации в ходе игры составляет около 90%, в то время как традиционная лекционная подача материала дает лишь около 20%. Игровые методы обучения позволяют уменьшить время, отводимое на изучение учебного материала, на 30–50% при большем эффекте усвоения. Это особенно важно в условиях введения новых учебных дисциплин, расширения перечня специальностей с учетом развития промышленного производства и потребностей обучающихся.

В ФГБОУ ВПО «Казанский национальный исследовательский технологический университет» накоплен большой опыт создания и применения игр в вузовском учебном процессе.

С точки зрения теории игрового обучения дидактическая игра не более чем один из видов учебных игр вообще. В отличие от других видов, она имеет комплексный характер, т. е. объединяет в себе черты соревновательной имитационной и ролевой игр [6].

Сущность дидактической игры как средства обучения состоит в ее способности служить целям обучения и воспитания, а также в том, что она переводит указанные цели в реальные результаты.

В рамках нашего исследования были спроектированы и внедрены соревновательная, ситуационная и технологическая игры (см. таблицу). При проектировании дидактических игр, направленных на формирование профессиональных компетенций специалистов легкой промышленности, нами были определены основополагающие свойства конкурентоспособности:

- четкость целей и ценностных ориентаций;
- трудолюбие;



- творческое отношение к делу;
- способность к риску;
- независимость;
- способность быть лидером;
- способность к непрерывному саморазвитию;
- способность к непрерывному профессиональному росту;
- стремление к высокому качеству конечного продукта;
- стрессоустойчивость.

Комплекс дидактических игр

Основные характеристики комплекса дидактических игр	Тип дидактических игр		
	Соревновательная игра	Технологическая игра	Ситуационная игра
Профессиональные компетенции	ПК-10, ПК-11, ПК-15	ПК-10, ПК-11, ПК-16	ПК-10, ПК 11, ПК-13
Имитация профессиональной деятельности специалиста	Производственно-конструкторская и организационно-управленческая	Производственно-конструкторская и организационно-управленческая	Производственно-конструкторская и организационно-управленческая
Моделирование производственных отношений	Специалист-специалист, специалист-менеджер	Специалист-специалист, специалист-работчий	Специалист-специалист, специалист-работчий
Воспроизведение способов решения профессиональных задач	Эвристический, аналитический, творческий и диалоговый	Эвристический, аналитический, творческий и диалоговый	Эвристический, аналитический, творческий и диалоговый
Личностный смысл игры	Мотивация	Процесс	Механизм
Развитие личностных качеств	Четкость целей и ценностных ориентаций, лидерство, стрессоустойчивость, стремление к профессиональному росту и высокому качеству продукта своего труда	Четкость целей и ценностных ориентаций, лидерство, стрессоустойчивость, стремление к профессиональному росту и высокому качеству продукта своего труда	Творческое отношение к делу, стремление к непрерывному саморазвитию, стрессоустойчивость, творческое отношение к делу, трудолюбие

В структуре дидактической игры обычно предусматривают несколько стадий: подготовительный этап, вводную часть, собственно дидактическую игру, анализ результатов и подведение итогов игры.

Дидактические игры вводятся в учебный процесс как один из методов активного обучения. Особенность игр в том, что они организуются как совместная деятельность преподавателя и студентов. Сотрудничество в игре развивается как взаимодействие, при котором происходит переход от максимальной помощи преподавателя в решении учебных задач к последовательному нарастанию активности обучающихся, вплоть до полного саморегулирования действий и появления позиции партнерства. В силу этого на практике наиболее существенным моментом дидактической игры является сохранение ее своеобразия как игровой деятельности, в которой максимально проявляется самостоятельность, инициатива, активность и творчество как личные качества ее участника.



При проектировании дидактических игр, направленных на развитие профессиональной деятельности и мышления бакалавра – конструктора изделий легкой промышленности, вузовскому преподавателю важно, с одной стороны, представить все элементы (цель, формы игры, способы включения в них студентов и др.) как единое целое, а с другой стороны, выявить главные звенья, оказывающие доминирующее воздействие на функционирование всей системы. Спроектированные дидактические игры представляют собой взаиморасположение таких элементов, как цель учебно-игровой деятельности, педагогические задачи, субъекты игры (преподаватель – студент), организационно-деятельностные составляющие дидактических игр, социально-педагогические условия успешности осуществления игровой учебной деятельности студентов и личностно-психологические условия развития профессиональной деятельности и мышления специалиста легкой промышленности.

В рамках дисциплины «Конструкторско-технологическая подготовка производства» в 2005–2012 годах, в соответствии с программой и учебно-тематическим планом, были проведены игры, направленные на готовность студентов к реализации профессиональных функций.

В ходе сбора информации в опросах приняло участие 215 человек очной и очно-заочной форм обучения (IV, V и VI курсов) факультета легкой промышленности и моды, факультета дизайна и программной инженерии Казанского государственного технологического университета.

Оценивая целесообразность применения игр в образовательном процессе университета, в большинстве своем студенты (94,4%) высказывались за использование их в учебном процессе. Так, 69% одобряет применение игр целиком, 25% одобряет частично, 6% студентов не стремятся и не понимают необходимости в такой форме учебной работы.

Рассуждая о степени участия преподавателя в подготовке и проведении игр, студенты видят преподавателя в следующих ролях: ведущего – 26%, участника наравне со студентами – 24%, арбитра – 22%, организатора – 21,3%, наблюдателя – 4,6%, болельщика – 2,1%. Характерно, что значительная часть опрошенных (75%) полагает, что преподавателю стоит доверять студентам подготовку и проведение игры.

При этом студенты хотели бы выполнять в дидактической игре разные по степени адекватности и самопроявления личности роли: руководителя – 22,5%, конструктора – 27%, технолога – 16%, художника – 22,2%, эксперта – 12,3%, в том числе 12,1% изъявили желание выступать в нескольких ролях: руководителя и эксперта. Как видно, игровые роли капитана и эксперта, в которых проявляются важные социально-коммуникативные качества личности, готова взять на себя значительная доля студентов [7].

Далее, с помощью методики О. Ф. Потемкиной проводилось диагностирование социально-психологических установок личности в мотивационно-потребностной сфере. Состоит она из двух блоков, один из которых выявляет социально-психологические установки, направленные на «альтруизм – эгоизм», «процесс – результат», второй – социально-психологические установки, направленные на «свободу – власть», «труд – деньги». Цель ее проведения состоит в выявлении степени выраженности данных социально-психологических установок [8].

В основе анализа лежит сравнение групп, принимавших участие в дидактических играх (109 человек) и не принимавших (106 человек).

В группе, не принимавшей участие в дидактических играх, выражена ориентация на «альтруизм», «эгоизм» и «свободу». У участников дидактических игр мотивация



ориентирована на «процесс» и «власть», что для выпускника вуза далеко немаловажно. По мнению студентов, после окончания университета они имеют достаточный багаж знаний, уверенность в себе, потенциал и способность руководить, что даст, по их мнению, самореализацию. Поэтому стремление к власти здесь, скорее всего, нужно рассматривать как положительную характеристику.

При проведении дидактических игр также необходим анализ организаторских способностей студентов. С помощью методики Р. С. Немова выявления лидерских качеств личности было проведено диагностирование выделенных ранее групп [9].

Качества лидера у группы, принимавшей участие в игре, выше, чем у не игравшей группы. Полученные результаты позволяют сделать вывод, что использование дидактических игр в учебном процессе способствует полному развитию у студентов качества лидера.

Реализация предложенных дидактических игр показывает, что игровая ситуация создает у студентов интерес к самой деятельности, ее содержательной стороне. Инновационной составляющей дидактических игр является создание основных закономерностей реализации профессиональной деятельности и профессионального мышления при совместном решении участками игры общих проблем. Участие студентов в играх позволяет усвоить не только предметное содержание учебной дисциплины, но и опыт социального поведения, адекватного будущей профессиональной деятельности бакалавра – конструктора изделий легкой промышленности.

Ссылки на источники

1. Хуторской А. В. Современная дидактика: учебник для вузов. – СПб.: Питер, 2001. – 544 с.
2. Андреев В. И. Конкурентология. Учебный курс для творческого саморазвития конкурентоспособности. – Казань: Центр инновационных технологий, 2009. – 468 с.
3. Фахрутдинов Р. А. Инновационный менеджмент. – М.: Бизнес-школа, Интел-Синтез, 2000. – 573 с.
4. Андреев В. И. Указ. соч.
5. Сафин Р. С., Сучков В. Н. Новые технологии подготовки инженеров строительных специальностей: монография. – Казань: КГАСА, 2000. – 252 с.
6. Занько С. Ф., Тюнников Ю. С., Тюнникова С. М. Игра и учение. Теория, практика и перспективы игрового обучения: в 2 ч. – М., 1992. – 269 с.
7. Ханнанова-Фахрутдинова Л. Р., Хацринова О. Ю., Иванов В. Г. Проектирование и реализация дидактических игр в технологическом вузе: учеб. пособие. – Казань: КГТУ, 2008. – 108 с.
8. Немов Р. С. Практическая психология: пособие для учащихся. – М.: ВЛАДОС, 2002. – 320 с.
9. Там же.

Liliya Hannanova-Fakhrutdinova,

Candidate of Pedagogic Sciences, Associate Professor, Kazan National Research Technological University, Kazan

Lilyakhannanova@mail.ru

Practical experience in implementation the didactic games in training process of bachelors-constructors of light industry products in technological university

Abstract. The author discusses the practice of introducing the didactic games in training process of bachelors-constructors of light industry products in technological university.

Key words: didactic game, education, innovation, competitiveness, designing.

References

1. Hutorsoj, A.V. (2001) *Sovremennaja didaktika: uchebnik dlja vuzov*, Piter, St. Petersburg, 544 p. (in Russian).
2. Andreev, V.I. (2009) *Konkurentologija. Uchebnyj kurs dlja tvorcheskogo samorazvitija konkurentosposobnosti*, Centr innovacionnyh tehnologij, Kazan', 468 p. (in Russian).
3. Fakhrutdinov, R.A. (2000) *Innovacionnyj menedzhment*, Biznes-shkola, Intel-Sintez, Moscow, 573 p. (in Russian).
4. Andreev, V.I. (2009) Op. cit.
5. Safin, R.S., Suchkov, V.N. (2000) *Novye tehnologii podgotovki inzhenerov stroitel'nyh special'nostej: monografija*, KGASA, Kazan', 252 p. (in Russian).

ISSN 2304-120X



1 8

9 772304 112014 2



6. Zan'ko, S.F., Tjunnikov, Ju.S., Tjunnikova, S.M. (1992) *Igra i uchenie. Teorija, praktika i perspektivy igrovogo obucheniya*: v 2 ch., Moscow, 269 p. (in Russian).
7. Hannanova-Fahrutdinova, L.R., Hacrinoва, O.Ju., Ivanov, V.G. (2008) *Proektirovanie i realizacija didakticheskikh igr v tehnologicheskom vuze: ucheb. posobie*, KGTU, Kazan', 108 p. (in Russian).
8. Nemov, R.S. (2002) *Prakticheskaja psihologija: posobie dlja uchashhihsja*, VLADOS, Moscow, 320 p. (in Russian).
9. Ibid.

Рекомендовано к публикации:

Некрасовой Г. Н., доктором педагогических наук, профессором, членом редакционной коллегии журнала «Концепт»

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»