



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ И
ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Повышение качества профессиональной подготовки будущих
дизайнеров посредством формирования гибких навыков**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность программы бакалавриата
«Декоративно-прикладное искусство и дизайн»
Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:

68,8 % авторского текста

Работа рекомендована/ не рекомендована
к защите

« » 2023 г.


Зав. кафедрой

 Корнеева Н.Ю.

Выполнил(а):

Студент(ка) группы ОФ-409-080-4-1
Сергеева Анастасия Сергеевна 

Научный руководитель:

К.п.н доцент кафедры ПППОиПМ
Алексеева Любовь Петровна 

Челябинск
2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ	
1.1 Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме повышения качества профессиональной подготовки.....	7
1.2 Методы повышения качества профессиональной подготовки обучающихся в учебной деятельности.....	14
1.3 Гибкие навыки как метод повышение качества профессиональной подготовки будущих дизайнеров.....	23
Выводы по первой главе.....	29
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ПРОБЛЕМЕ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ ГИБКИХ НАВЫКОВ	
2.1 Констатирующий эксперимент по выявлению уровня сформированности гибких навыков обучающихся ПОУ «Челябинский Юридический колледж».....	32
2.2 Разработка и анализ учебного пособия для обучающихся ПОУ «Челябинский Юридический колледж».....	37
2.3 Апробация сборника и анализ результатов констатирующего эксперимента, полученных в ПОУ «Челябинский Юридический колледж».....	46
Выводы по второй главе.....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	55
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	57
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	62

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования "гибких навыков" обусловлена тем, что на современном этапе общественного развития, характеризующегося динамичными инновационными процессами, меняется взгляд на способности молодого специалиста. В числе ключевых возможностей и работодателями, и будущими специалистами рассматриваются не когнитивные, мягкие навыки, которые не могут заменить в условиях цифровизации никакие умные роботы и потому их востребованность остро актуализируется.

Ядром проблемы представленного исследования является неумение молодых специалистов применять полученные в ВУЗе профессиональные компетенции на практике. Исследования последнего десятилетия показывают, что для молодого специалиста представляет ценность не только профессиональные компетенции, но и дополнительные знания и навыки, освоение которых, как правило, целенаправленно лишь частично входит в учебные программы вузов.

Последние исследования рынка труда показывают, что интерес работодателей к "мягким навыкам" усиливается, 93 % предпринимателей из 16 европейских стран сочли их в той же степени важными, что и профессиональные знания, и умения. Это объясняется изменением самой экономики – индустриальное общество все больше ориентируется на услуги и информационные технологии. По мнению Элеоноры Дюваль, французского специалиста в области коммуникаций, рабочие навыки со временем устаревают, а вот гибкие навыки актуальны всегда. "Успех бизнесмена на 15 % зависит от его профессионализма и на 85 % – от умения общаться с людьми", – полагает Дюваль.

Экономист Андрей Белоусов считает развитие гибких навыков одним из трендов, которые в ближайшее время будут определять кадровую политику страны. Политтехнолог Пётр Щедровицкий также отметил

возрастающую роль сквозных компетенций – способность видеть целое, выявлять закономерности в сложных объектах, грамотно строить коммуникацию и включаться в коллективную работу.

Исследование проблем "гибких" навыков часто проводилось в сравнении с "твердыми" навыками Абашкиной О., Бариновой О., Гайдученко Е., Марушевой А., Давидовой В., Жадько Н. и др. Все исследователи так или иначе распределяли навыки на две группы: *hard skills* и *soft skills* и отмечали особенную значимость *soft skills*. С одной стороны, для успешной работы нужно обладать некоторым набором узкопрофессиональных навыков, которые специалисты называют "твердыми" навыками. Но, с другой стороны, мягкие навыки позволяют добиваться более высокой оплаты и успешного карьерного роста.

Перечень и определения гибких навыков представлены в трудах Абашкиной О., Бариновой О., Гайдученко Е., Марушевой А., Давидовой В., Жадько Н. и др

Повышение уровня конкурентоспособности выпускников возможно при организации их участия в общественных организациях, что в значительной степени оказывает влияние на формирование гибких навыков и качеств личности студентов – будущих специалистов и делает их более востребованными на современном рынке труда. В связи с этим актуальным и востребованным сегодня является вопрос изучения потенциала общественных организаций в подготовке конкурентоспособных специалистов.

Развитию гибких навыков способствует активное участие в общественной жизни. Подготовка совместных с другими студентами проектов, их разработка и планирование развивают умение работать в команде. Молодые люди учатся организовывать время, распределять задачи, искать и структурировать информацию, выступать на публике, совершенствуют коммуникативные навыки и учатся брать на себя

ответственность за принятые решения. Все эти навыки помогают в будущем выстроить успешную карьеру.

Цель исследования:

– теоретически обосновать эффективность методов повышения качества профессиональной подготовки обучающихся, посредством разработки учебного пособия по формированию гибких навыков.

Объект исследования:

– процесс повышение профессиональной подготовки обучающихся СПО.

Предмет исследования:

– методика формирования гибких навыков у будущих дизайнеров, как средство повышение профессиональной подготовки.

Для достижения поставленной цели исследования были поставлены следующие задачи:

1) проанализировать литературу по проблеме повышение профессиональной подготовки обучающихся, посредством формирования гибких навыков.

2) рассмотреть методы повышение качеств профессиональной подготовки обучающихся в учебной деятельности;

3) диагностировать уровень качества подготовки обучающихся ЧЮК «Челябинский Юридический колледж»;

4) разработать учебное пособие для педагогов ПОУ «Челябинский Юридический колледж».

Методы исследования:

1) теоретические: анализ и обобщение психолого-педагогической литературы по изучаемой проблеме, логико-педагогический анализ образовательных стандартов, методы статистического анализа экспериментальных данных, теоретическое обобщение результатов опытно-экспериментальной работы;

2) эмпирические: педагогическое наблюдение, моделирование психолого-педагогической диагностики, педагогический эксперимент.

Методологическую основу исследования составляют:

1) концепции развития личности (Л.С. Выготский, Л.И. Божович, В. В. Давыдов, Д.А. Леонтьев, А.Б. Орлов, Б.Ф. Скиннер, Д.Б. Эльконин и др.);

2) сущность понятия гибких навыков (О.В.Баринова, О.Абашкина, Е. Гайдученко, А. Марушев, В. Давидова, Н.В. Жадько, М.А. Чуркина, О. Сосницкая, В.Шипилов);

3) методы организации формирования и развития навыков (Б.В. Всесвятский, И.П. Плотников, Б.Е. Райков, А.Н. Склеряно, В.Шипилов);

4) технологии развития мягких навыков у будущих дизайнеров в общественной деятельности (Б.А. Вяткина, М.Р. Щукина, О.Я. Андрос, Пешкова В.П., Л.В. Альмяшева).

Практическая значимость исследования обуславливается тем, что разработанные гибкие навыки могут применяться педагогом для повышения качества профессиональной подготовки обучающихся в учебном процессе.

База исследования:

ПОУ «Челябинский Юридический колледж», обучающиеся 2 курса группы ДК – 1 – 20.

Структура работы:

– выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, библиографического списка, приложения.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1 Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме повышение качества профессиональной подготовки

Необходимость повышения качества профессиональной подготовки современного специалиста обусловлены потребностями общества в высокой квалификации будущих специалистов, определяемой как совокупность профессиональных знаний, умений и сформированность соответствующих предпосылок для успешной производственной деятельности в будущем. Поэтому принципиальное значение приобретает рассмотрение условий, оказывающих существенное влияние на достижение студентами высокого уровня знаний и умений, и содействующих развитию их профессиональных способностей.

Для обоснования психолого-педагогических условий, содействующих повышению качества профессиональной подготовки студентов необходимо уточнить, что нами понимается под таковыми, ибо в научной литературе высказываются различные точки зрения. Наиболее обоснованными, на наш взгляд, является определения, данные теми исследователями, которые считают, что условие - это внешнее обстоятельство, оказывающее существенное влияние на протекание педагогического процесса, направленного на достижение планируемого результата [11].

Важным условием, позволяющим качественно улучшить профессиональную подготовку специалистов, является психологическая поддержка каждого студента в период его обучения. Начинающий студент нередко

испытывает значительные затруднения в процессе обучения и нуждается в психологической поддержке, сущность которой раскрывается в:

- 1) выявлении причин различного рода затруднений, испытываемых обучающимися;
- 2) осуществлении псих. коррекции в связи с различными проявлениями интеллектуального, эмоционального, волевого плана в поведении человека;
- 3) оказании помощи в решении проблем личного плана, в частности, связанных с профессиональным самоопределением и изменением социального статуса.

Особенно значима помощь психолога в начальный период адаптации личности к условиям обучения, которая происходит на различных уровнях: индивидуальном, личностном, социально-психологическом. У каждого студента свой индивидуальный и временной период адаптации, который характеризуется прежде всего стремлением к достижению равновесия между психологическими и социальными потребностями, которое позволяет человеку достаточно гибко реагировать на воздействие различных факторов и активно включаться в процесс обучения.

На длительность названного периода оказывают влияние как объективные, так и субъективные факторы. К числу объективных факторов могут быть отнесены:

- 1) изменение условий и режима трудовой деятельности (учение как вид трудовой деятельности);
- 2) вхождение в новый коллектив, новую группу людей, каждый из членов которой имел ранее определенный статус, и который в настоящее время предстоит изменить;
- 3) неопределенность цели учения (для некоторых обучаемых период профессиональной подготовки означает какое-то временное решение их вопросов);

4) отсутствие индивидуального подхода к обучающимся со стороны преподавателей [11].

Наряду с объективными факторами весьма специфично проявляются и субъективные, среди которых особо следует выделить:

1) умения студентами реально оценить свои психолого-физиологические данные и, что очень важно, особенности своей умственной деятельности;

2) решение бытовых проблем;

3) степень сформированности навыков систематической и самостоятельной работы;

4) рациональное использование времени.

Не менее значимым условием повышения качества профессиональной подготовки студентов является нацеленность на будущее, позволяющая человеку быстрее осваивать ту или иную специальность или изменить ее в рамках данной профессии, лучше адаптироваться в новых условиях. Видение перспективы профессиональной деятельности детерминирует активный процесс учебной деятельности, содействует развитию познавательных возможностей, стремлению непрерывно пополнять свои знания и совершенствовать свое профессиональное мастерство. Для достижения ожидаемых результатов необходимо проектировать цель, основываясь на квалификационных показателях конкретной специальности, что может затем найти свое отражение в различной степени подробности или обобщенности ее в каждом отдельном случае.

Цель должна быть сформулирована таким образом, чтобы обучающиеся смогли уяснить, с помощью каких действий, каких способов они могут ее достигнуть, продвигаясь от незнания к знанию, приобрести необходимые профессиональные умения и навыки. Осознание цели обучения содействует процессу перевода ее объективного значения в субъективный смысл, превращению ее в жизненно важную задачу, которая становится реальным смыслом активного включения в процесс учения и

качественного усвоения необходимых для успешной профессиональной деятельности знаний, умений и навыков [13].

Цели базируются на потребностно-мотивационной сфере в процессе развития личности и могут стать мотивами и внутренними стимулами учения. Следовательно, одним из психолого-педагогических условий совершенствования качества подготовки будущих специалистов будет являться мотивация учения.

Профессиональная подготовка будущих специалистов опирается на осознание личностных мотивов с учетом конечной цели обучения, реализации связи учебной и профессиональной деятельности, формирования профессиональной направленности. Положительное отношение к учению формируется благодаря познавательным мотивам, среди которых особо выделяется познавательный интерес, являющийся важнейшим побудителем любой деятельности. Познавательный интерес проявляется в усилении внимания, целеустремленности, духовном обогащении обучающихся, в активизации познавательной деятельности по усвоению профессиональных знаний и умений, во влиянии на успешное формирование профессиональных интересов. Если познавательный интерес и профессиональный интерес становятся устойчиво доминирующими мотивами, то результатом их взаимодействия является формирование профессиональной направленности личности. Одновременно с профессиональной направленностью формируется очень важное качество - ответственность, определяющее внутреннюю позицию личности в профессионально значимой деятельности, и активизирующей становление специалиста. Развитие этого качества базируется на понимании социальной значимости труда по данной специальности, осознании потребности в активном овладении профессиональными знаниями, умениями и навыками, способности преодолевать возникающие затруднения и регулировать свое поведение [13].

Наряду с формированием положительных установок на качественное усвоение необходимых профессиональных знаний, умений и навыков в период адаптации у студентов должны создаваться предпосылки для формирования психологической готовности к определенному виду деятельности.

Психологическая готовность трудиться в определенной области подразумевает наличие конкретных установок на нахождение оптимальных способов профессиональной деятельности, оценку своих возможностей для компетентного выполнения производственных задач, преодоления различного рода появляющихся затруднений и достижения планируемых результатов.

Необходимым условием повышения качества профессиональной подготовки является совершенствование содержания, форм и методов обучения, которое носит объективный и закономерный характер, что обусловлено, во-первых, стремлением привести содержание профессиональных знаний в соответствие с современным уровнем развития науки и техники, во-вторых, все возрастающими требованиями к качеству профессиональной подготовки специалистов [15].

Профессиональное становление обучающихся происходит в процессе углубленного изучения специальных дисциплин и нахождения самостоятельных решений производственных задач в области своей специализации. Главной особенностью содержания профессиональной подготовки является ориентация на конкретную практическую деятельность. В силу этого принципиально важным является обеспечение единства теоретической и практической деятельности, ее интеграции, вследствие чего должен измениться сам подход к определению содержанию профессионального обучения. На первый план выдвигается прикладной характер подготовки специалистов, необходимость его отражения в содержании образования, в изменении социальной позиции обучаемого.

Реализация такого педагогического условия, как интеграция теоретической и практической подготовки может осуществляться по разным направлениям, одним из которых является усиление профессионализации учебных дисциплин путем тщательного отбора материала, служащего фундаментальной основой профессиональных знаний. Только на этой основе можно решать задачу формирования профессионального типа мышления, определяемого как способность к рассмотрению изучаемых явлений и процессов в их взаимосвязи и взаимообусловленности и синтезу знания из различных областей для успешного решения профессиональных задач.

Реализация данного условия требует существенной перестройки процесса обучения, предполагающей:

1) постоянное совершенствования программного и методического обеспечения академических занятий и своевременного внесения корректив;

2) интеграцию теоретических знаний по различным учебным дисциплинам, в результате чего у студентов формируется способность к междисциплинарным обобщениям на основе установления все новых и новых видов связей (внутри научной дисциплины, между научными дисциплинами, теоретическими знаниями и практическими умениями и т.д.), что влияет на результативность и непрерывность их познавательной деятельности;

3) осознание и видение студентам возможностей применения ранее усвоенных теоретических знаний на практике и необходимости их дальнейшего углубления [15].

Оптимальный выбор организационных форм обучения является важнейшим дидактическим условием. Различные типы занятий, в процессе которых осуществляется овладение студентами знаниями и умениями, должны удовлетворять целому ряду требований, к числу которых могут быть отнесены:

1) оптимальность структурного построения учебного занятия, которое должно представлять собой целостную систему, где взаимосвязаны цель, структурное построение, объем и содержание изучаемого материала, применяемые преподавателем методы, приемы и дидактические и технические средства обучения, характер познавательной деятельности обучающихся и её результаты;

2) направленность занятий на решение реальных педагогических задач и ситуаций;

3) планирование учебно-познавательную деятельность студентов и ее максимальная активизация с помощью различных методов, приемов и средств обучения, которые могут существенно отличаться по своей сущности, логической и мотивационной нагрузке, по уровням и характеру учебно-познавательной деятельности [14].

Наряду с совершенствованием форм и методов обучения и для повышения их эффективности, все шире используются современные медиасредства. При этом следует помнить, что различные формы, методы и средства обучения могут сыграть весомую роль в изменении социальной позиции личности, а также повлиять на развитие в процессе обучения необходимых деловых качеств и готовности к профессиональной деятельности.

Одним из ведущих условий повышения качества профессиональной подготовки студентов является оптимизация самостоятельной учебной работы. Необходимость реализации данного условия предопределена тем, что в современных условиях для того, чтобы быть конкурентоспособным, специалист должен обладать самостоятельностью мышления, умениями быстро и оперативно решать производственные задачи, постоянно стремиться пополнять свои знания.

Самостоятельную работу следует рассматривать как вид учебно-познавательной деятельности, стимулирующей потребность в самообразовании, самообучении и непрерывном профессиональном

совершенствовании. Самостоятельность человека, его способность без чьей-либо помощи квалифицированно выполнить работу, является важнейшим личностным показателем, позволяющим успешно достигать поставленных целей. Наличие такого показателя обязательно сказывается на умении специалиста самостоятельно пополнять свои знания, мотивировать себя на приобретение новых знаний, рационально планировать и организовывать собственную деятельность, что, безусловно, повышает эффективность его профессионального становления [14].

Таким образом, повышение качества профессиональной подготовки будущих специалистов обеспечивается реализацией комплекса психолого-педагогических условий, включающих:

- 1) психологическую поддержку каждого студента;
- 2) нацеленность на будущее;
- 3) мотивацию учения;
- 4) формирование психологической готовности к определенному виду деятельности;
- 5) интеграцию теоретической и практической подготовки;
- 6) оптимальный выбор организационных форм обучения;
- 7) оптимизацию самостоятельной учебной работы.

1.2 Методы повышения качества профессиональной подготовки

Современное состояние профессионального образования отражает усиливающийся дисбаланс между возрастающими требованиями общества и работодателей к уровню компетенции кадров, способности успешно строить свое будущее, и фактическим уровнем образования и развития выпускников образовательных учреждений. Новая государственная политика России в области образования акцентирует особое значение проблемы качества профессионального образования.

Это нашло непосредственное отражение в Программе модернизации российского образования. Суть этих задач состоит в том, чтобы "существенно актуализировать содержание и обеспечить качество профессиональной подготовки с ориентацией на международные стандарты качества, активизировать деятельность по укрупнению, интеграции профессий, решительно повернуть образовательные учреждения начального профессионального образования к потребностям рынка труда".

Цель профессиональной подготовки – обеспечение социальной адаптации студентов общеобразовательных учреждений к рынку труда, формирование у них положительной мотивации к получению профессионального образования и профессии.

Материально-техническая база ресурсного центра позволяет осуществлять обучение профессиям на достаточно высоком методическом уровне. Функционируют два кабинета профессиональной подготовки, оснащенных современной техникой. Имеется в наличии все необходимые нормативные документы, регламентирующие образовательную деятельность: акт-разрешение на проведение занятий, правила техники безопасности и т.д.

В каждом кабинете имеются средства пожаротушения и аптечка для оказания первой медицинской помощи [6].

Студенты проявляют заметный интерес к получению специальности, понимая актуальность сегодняшних противоречий. Это стало толчком для поиска приемов работы, способствующих повышению эффективности профессиональной подготовки обучающихся.

В период формирования первичных профессиональных умений и навыков уделяется большое внимание индивидуальному подходу к обучению.

Правильный выбор и применение эффективных методов, дидактических средств обучения являются решающими, в осуществлении этой задачи. Необходимо, чтобы современный студент был подготовлен,

обладал глубокими знаниями по профессии и умениями в производственной сфере. В связи с быстрыми темпами развития технологий и существующей неопределенностью рынка труда человек встает перед необходимостью приобретать новые умения и квалификации в течение всей своей жизни. И эти новые умения должны наращиваться на приобретенные ранее. Такое приращение должно носить постоянный характер, что в корне меняет роль и место образования и обучения в обществе. Во главу угла ставится формирование у человека умения и желания учиться.

Таким образом, обозначились следующие противоречия и пути их решения [таблица 1]:

Таблица 1 – Противоречия обучения и пути их решения

Противоречия	Пути их решения	
База знаний, умений и навыков, которую закладывает образовательное учреждение	Постоянно меняющиеся требования, предъявляемыми современным обществом	Организация различных видов деятельности как на теоретических занятиях, так и на практических
Авторитарная методика преподавания	Уникум личности, стремление ребенка быть услышанным и понятым	Создание психологически комфортной атмосферы на занятии, позволяющей выявить творческие и физические задатки и способности личности, способствовать их развитию и проявлению
Штампы в обучении	Стремление студентов естественным образом приблизиться к пониманию реального окружающего мира	Исследовательская деятельность, направленная на развитие индивидуальных способностей обучающихся

Продолжение таблицы 1

Ориентация содержания образования на развитие творческих способностей	Традиционные формы и методы обучения, ориентированные на передачу готовых знаний	Поэтапный анализ техники выполненного действия с последующим осмыслением собственной деятельности на каждом из этапов
Сегодняшняя жизнь студентов	Необходимость подготовки студентов к взрослой жизни в быстро меняющемся мире	Формирование мировоззренческих ориентации через развитие личностного потенциала и самосовершенствования обучающихся

В основу данного педагогического опыта положены теоретические исследования в области познавательных интересов (Г.И. Щукина), индивидуализации и дифференциации обучения (И. Унт), профессиональной педагогики (С.Я. Батышев), педагогической диагностики (К. Ингенкамп) и современных дидактов по проблеме совершенствования профессионального обучения.

В наследии Г.И. Щукиной (создание теории познавательных интересов студентов) подчеркивается важность позиции студента в учебном процессе, его мотивация, значимы идеи ученого о взаимообусловленности деятельности преподавателя и обучающихся в учебном процессе. Идеи Г.И. Щукиной важны в контексте личностно-ориентированного обучения (Е.В. Бондаревская, В.В. Сериков, И.С. Якиманская), так как показывают важность усиления личностного смысла образования для ученика. Познавательный интерес выступает как личностный мотив учения [6].

Новизна опыта заключается в систематизации накопленного материала, в построении теории и практической деятельности, на основе применения различных методов и приемов профессиональной подготовки.

Интеграция выше обозначенных теоретических подходов позволила мне сконструировать свою систему работы по повышению эффективности профессиональной подготовки на основе применения различных методов и приемов.

Система работы включает в себя:

1) исходную, текущую и итоговую диагностику успешности обучения студентов;

2) организацию деятельности обучающихся через использование различных методов и приемов на занятиях по профессиональной подготовке;

3) создание психолого - педагогических условий для реализации цели;

4) рефлексия работы преподавателя и обучающихся.

Цель данного опыта - повышения эффективности профессиональной подготовки посредством использования различных приемов и методов на занятиях.

Анализ психолого - педагогической литературы, а также опыт собственной работы, убедили в том, что повышение эффективности профессиональной подготовки возможно только применяя на занятиях различные методы и приемы [6].

Вытекающие отсюда задачи:

1) повысить эффективность профессиональной подготовки;

2) создать ситуацию успеха, для каждого обучающегося;

3) осуществлять индивидуальный и дифференцированный подходы в обучении.

Средством достижения цели является использование различных методов и приемов на занятиях по профессиональной подготовке.

Успешное проведение занятий с обучающимися: зависят от методов их приёмов обучения, применяемых мастером производственного обучения.

Методы производственного обучения должны отвечать следующим требованиям:

- 1) воспитывающий характер профессионального обучения;
- 2) творческая направленность профессионального обучения;
- 3) доступность и посильность обучения;
- 4) учёт возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся;
- 5) сочетание наглядности с познавательно - творческим, развивающим характером обучения;
- б) систематичность и прочность усвоения знаний, навыков и умений в профессиональном обучении [4].

Методы профессионального обучения имеют свои особенности, отличающие их от методов теоретического обучения. Определяется своеобразием характера, содержание и организации учебно - производственной деятельности учащихся.

Если на уроках теоретического обучения преобладают фронтальные формы, когда преподаватель сообщает более или менее законченный учебный материал всем обучающимся группы, в процессе профессионального обучения чаще всего приходится проводить занятий с отдельными подгруппами, звеньями и индивидуально. При выборе методов обучения я исхожу из того, что основными источниками информации во всяком учебном процессе являются слово, т.е. устная и письменная речь, чувственный образ, т.е. наглядность, и практическая деятельность. В связи с этим в своей работе выделю три группы методов профессионального обучения: словесные, наглядные и практические. К словесным методам относятся рассказ и объяснение, беседа, работа с технической литературой, устное и письменное инструктирование, производственные семинары.

Применение словесных методов и методических приемов воздействия словом способствует полноценному усвоению учащимся производственно -

технических знаний, развитию у них способности правильно воспринимать и осмысливать окружающую производственную действительность.

Во время рассказа часто использую наглядные пособия, учащимся задаю вопросы для проверки понимания им сообщаемого материала. Мобилизирую их внимания.

В ходе объяснения особенностей трудовой операции первоначально даю анализ ее состава и структуры. Обосновываю назначение и способы выполнения отдельных приёмов, сравниваю изучаемую операцию с уже известными обучающимся. В профессиональном обучении опять же в отличие от теоретического рассказ и объяснение чаще всего объединяется. В ходе обучения редко приходится использовать разъяснения, разновидность объяснение, относящегося к отдельным частым вопросам.

Инструктаж - важнейшая форма методического руководства обучением в образовательном учреждении. Инструктаж проводится, как правило, для тех обучающихся, которые уже имеют первоначальные знаний и навыки. Я, как будущий преподаватель инструктирую обучающихся для того, чтобы дать указания, как использовать имеющийся у них опыт в новых связях и сочетаниях, обычно приближающихся к реальным условиям.

По мере обучения инструктаж становится основной формой методического руководства обучающимся с моей стороны и становится все более кратким: даются лишь основные указания, все большее значение приобретает письменный инструктаж, т.е. письменные инструкции, побуждающие обучающихся к самостоятельному принятию решений.

Наиболее распространенный вид работы с печатным текстом в ходе выполнения практических заданий и работ. Особенно широкого распространены такие варианты письменного инструктирования, как инструкционные карты, карты - задания, информационные карты и т.д.

При разработке инструкционных материалов учитываю, что они не являются простой памяткой. А служат средством организации познавательной деятельности. При этом чисто текстовые.

Наглядные методы - показ мастером трудового процесса, приема, демонстрация различных объектов, пособий и средств, самостоятельные наблюдения обучающихся.

В наличие кабинета имеются натуральные наглядные пособия, представляющие различные объекты в естественном виде и изобразительные - в виде книг, фотоснимков, моделей. Некоторые натуральные объекты в учебных целях подвержены предварительной обработке, чтобы ярче и выразительнее представлять наиболее важные стороны и качества. К наглядным пособиям относятся и портреты, таблицы, дидактические материалы. Мной постоянно используются электронные учебники, энциклопедии и мультимедийные самообучающие программы. Использование таких средств развивают у обучающихся логическое мышление, умение выделять главное и навыки самостоятельного обучения. Применение в учебном процессе мультимедийных компьютерных технологий повышает интерес к предмету, позволяет организовать самостоятельную работу обучающихся и получить навыки самоконтроля; способствует развитию зрительной памяти, тактического мышления.

В качестве основного на занятиях для практической подготовки обучающихся к выполнению упражнений применяю метод практического показа [4].

Развитие у обучающихся способности правильно воспринимать производственно - технические явления и объекты можно только при умении самостоятельного наблюдения.

Задача преподавателя в этом случае учить их культуре наблюдения, проводя специальные упражнения с использованием наглядных пособий.

Как правило, методы обучения реализуются с помощью различных приемов. Так, метод показа трудовых действий часто применяется с

использованием таких приемов, как подготовка обучающихся к наблюдению, расчленение трудового процесса, изолированный показ отдельных элементов, замедление темпа рабочих движений, словесное описание и объяснение показываемого, демонстрация наглядных пособий, проверка восприятия с помощью вопросов, пробное выполнение действий отдельными обучающимися.

Среди практических методов профессионального обучения первостепенное значение имеют упражнения. Основа упражнений - целенаправленное и многократно проводимое под руководством мастера повторение изучаемых трудовых действий и приемов, цель которого последовательное их совершенствование в ходе овладения профессиональными навыками и умениями.

Практические упражнения приводят к постепенному формированию профессионального мастерства.

Упражнение в профессиональном обучении проводится по определенной системе, когда каждое предыдущее упражнение подготавливает выполнение следующего, а следующее способствует усвоению нового и одновременно закрепляет предыдущие. Практика показывает, что начальные шаги в овладении навыком и умением, как правило, сопряжены со значительной затратой энергии, повышенной утомляемостью, поэтому результаты первых упражнений бывают очень неустойчивыми. Чем дальше, тем более согласованными и экономными становятся движения, снижается утомляемость. Прочнее закрепляются усвоенные навыки.

При подготовке дизайнеров находят применение все перечисленные методы производственного обучения. Каждое занятие проводится в определенной последовательности и включает обязательно вводный инструктаж.

Проведенные исследования позволяют сделать следующие выводы:

- 1) применение на занятиях различных методов и приемов

дает положительную динамику роста качества знаний, обучающихся;

2) использование практических методов и приемов способствует повышению интереса обучающихся к профессиональной подготовке, увеличивается количество студентов, желающих получить профессию «Дизайн по отраслям» [4].

Данный опыт прост в применении может быть использован преподавателем производственного обучения любого образовательного учреждения, но требует от преподавателя определенной доли профессионализма. Многие приёмы работы могут успешно проводиться с минимальной затратой времени и сил даже начинающего педагога.

1.3 Гибкие навыки как метод повышение качества профессиональной подготовки будущих дизайнеров

Современные инновации могут во многом изменить и дополнить уже сложившуюся систему обучения студентов-дизайнеров, расширить образовательные возможности и помочь добиться более высокого педагогического результата. Но их необходимо сочетать с традиционными методами обучения. Всё большую роль в профессиональной подготовке будущих дизайнеров и представителей других направлений подготовки приобретают «гибкие навыки», которые помогают лучше адаптироваться специалисту к современным условиям осуществления профессиональной деятельности. Авторы делают вывод о том, что формирование «гибких навыков» в процессе подготовки студентов – будущих дизайнеров требует от преподавателя высшей школы объединения различных методик и методов преподавания и, прежде всего, приемов и методов обучения и воспитания студентов, подготавливающих их к современным, реальным условиям деятельности после окончания профессиональной подготовки.

Актуальность темы объясняется тем, что за последние тридцать лет передовые достижения науки и техники поспособствовали существенным

метаморфозам в области методики преподавания в отечественных вузах. Появилось множество инновационных методик, в том числе в дизайн – образовании.

Модернизация в области методологии и инструментальной базы профессиональной подготовки будущих дизайнеров вкупе с объектными изменениями, произошедшими в этот период в социокультурной действительности, поспособствовали трансформации подходов к данному процессу. Сегодня в системе подготовки будущих дизайнеров много внимания уделяется формированию у них «гибкие навыки»:

- 1) конструктивное взаимодействие с командой;
- 2) творческое мышление;
- 3) умение оперативно реагировать на изменения текущей ситуации в ходе решения проблем профессиональной деятельности;
- 4) умение конструктивно преодолевать затруднения, возникающие по ходу осуществления профессиональной и иных видов деятельности.

Настоящая тема в основном посвящена ряду важных составляющих системы профессиональной подготовки будущих дизайнеров, оказывающих по мнению авторов, определенное влияние на ход формирования их «гибких навыков».

В связи с вышеизложенным, ее цель может быть сформулирована следующим образом: проанализировать существующий позитивный опыт формирования «гибких навыков» у студентов – дизайнеров в процессе профессиональной подготовки.

Реализации указанной цели будет способствовать решение следующих задач:

- 1) изучить влияние ролевых профессионально ориентированных игр на процесс формирования soft skills будущих дизайнеров;
- 2) выяснить, как привлечение практикующих специалистов к проведению учебных занятий с будущими дизайнерами влияет на формирование у них «гибких навыков»;

3) рассмотреть основные черты такой формы организации образовательного процесса, как учебная экскурсия применительно к подготовке будущих дизайнеров, выявить, как проведение таких экскурсий может влиять на формирование у них soft skills;

4) ответить на вопрос, как трехмерная реконструкция интерьерных картин известных художников влияет на формирование у студентов соответствующих компетенций.

Для решения поставленных задач нами были использованы такие методы, как анализ педагогического опыта подготовки дизайнеров в образовательных учреждениях и исследование специальной литературы, затрагивающей соответствующую проблематику.

Научная новизна заключается в том, что были выявлены соответствующие процессу профессиональной подготовки студентов направления «Дизайн», в наибольшей степени способствующие развитию их «гибких навыков».

Теоретическая значимость состоит в определении взаимосвязи между различными составляющими дизайн – обучения, с одной стороны, и процессом формирования soft skills с другой.

Практическая значимость заключается в выявлении конкретных возможностей, существующих для развития у студентов – дизайнеров системы «гибких навыков» на современном этапе развития системы отечественного ВО.

По ходу будущей профессиональной деятельности студента – дизайнера представляется практически неизбежным возникновение сложных и неоднозначных производственных и личностно – психологических ситуаций. В свою очередь, многие из них потребуют мгновенного принятия рациональных решений. Вероятность быстрого успешного поиска таких решений прямо зависит от степени развития соответствующего «гибкого навыка» [15].

Этот, последний, может быть сформирован путем проведения со студентами ролевых профессионально ориентированных игр. В ходе реализации такой формы организации учебной деятельности студенты могут меняться ролями, рассматривая, таким образом, поведенческие и профессиональные аспекты со всех возможных сторон.

Кроме того, поведение таких игр с большой вероятностью будет способствовать закреплению системы знаний, умений и навыков, сформированной у будущих дизайнеров в ходе профессиональной подготовки. Ролевые профессионально ориентированные игры будут способствовать скорейшей адаптации выпускников, успешно освоивших соответствующее направление подготовки, к динамично меняющимся условиям современного общества. Студенты, кроме того, лучше усвоят наиболее значимые технологические и психологические особенности выбранной профессии. Другими словами, поведение ролевых профессионально ориентированных игр будет способствовать не только развитию у обучающихся умения оперативно реагировать на изменения текущей ситуации в ходе решения проблемы профессиональной деятельности, но и формированию у них «гибкого навыка» взаимодействия с командой и также относимого к этой категории умения конструктивно преодолевать затруднения, возникающие по ходу осуществления профессиональной и иных видов деятельности.

Привлечение к проведению учебных занятий и производственных практик, практикующих специалистов также с определенной вероятностью будет способствовать формированию у будущих дизайнеров системы навыков, относимых к рассматриваемой категории. В ходе взаимодействия со сложившимися профессиональными, обучающиеся смогут приобщиться ко многим практическим моментам своей будущей работы. Они получат возможность для развития «гибких навыков» командной работы и творческого мышления.

Учебные экскурсии в такие города как Москва или Санкт-Петербург будут способствовать углублению познаний будущих дизайнеров в области истории искусств. Знакомство с достижениями выдающихся архитекторов прошлого, характеризовавшихся, помимо знаний строительных конструкций, сопротивлением материалов, пропорций, незаурядными способностями художников и проектировщиков, будет способствовать развитию у будущих дизайнеров настоящего ряда *soft skills*. В их числе конструктивное взаимодействие с командой, творческое мышление и умение конструктивно преодолевать затруднения, возникающие по ходу осуществления профессиональной и иных видов деятельности [15].

С целью развития «гибких навыков» будущих дизайнеров в рамках учебных занятий может быть использована трехмерная реконструкция интерьерных картин известных художников. Например, реконструкция интерьера картины Л. Премацци (1814 – 1891) «Эрмитаж». Галерея фламандской живописи поможет студентам – дизайнерам в освоении перспективных построений в начертательной геометрии, изменениях расположения источников освещения и др. Тем самым она будет способствовать развитию у обучающихся такого «гибкого навыка», как творческое мышление.

Кроме того, в ходе такой реконструкции произведений живописи студенты получают возможность для воссоздания планов зданий, в которых разворачивались действия сюжетов полотен. Это будет способствовать дальнейшему формированию у них творческого мышления, а также умения конструктивно преодолевать затруднения, возникающие по ходу осуществления профессиональной и иных видов деятельности.

Таким образом, трехмерная реконструкция интерьерных картин позволяет применять богатейшее наследие мировой художественной культуры в процессе развития *soft skills* у студентов – дизайнеров.

К вышеизложенному следует добавить, что выработка системы «гибких навыков» у лиц, обучающихся по направлению подготовки

«Дизайн», требует от преподавателей современной российской школы объединенного использования различных методик и методов обучения. В их ряду первое место принадлежит таким приемам и методам, при помощи введения которых в процесс подготовки будущих дизайнеров можно расширить возможности для их скорейшей адаптации к реальным условиям деятельности.

На основе вышеизложенного мы можем утверждать, что в системе подготовки будущих дизайнеров немало внимания уделяется формированию у них так называемых «гибких навыков».

В их числе особо выделяются следующие: конструктивное взаимодействие с командой; творческое мышление; умение оперативно реагировать на изменения текущей ситуации в ходе решения проблем профессиональной деятельности; умение конструктивно преодолевать затруднения, возникающие по ходу осуществления профессиональной и иных видов деятельности.

Проведение с будущими дизайнерами ролевых профессионально ориентированных игр будет способствовать развитию у обучающихся умения оперативно реагировать на изменения текущей ситуации в ходе решений проблем профессиональной деятельности, а также «гибкого навыка» взаимодействия с командой и умение конструктивно преодолевать затруднения, возникающие по ходу осуществления профессиональной и иных видов деятельности.

В ходе взаимодействия с практикующими специалистами лица, обучающиеся по направлению подготовки «Дизайн», смогут приобщиться ко многим практическим моментам своей будущей работы. Таким образом, они получают возможность для развития «гибких навыков» командной работы и творческого мышления.

Проведение учебных экскурсий с определенной вероятностью будет способствовать развитию у будущих дизайнеров ряда soft skills. В их числе конструктивное взаимодействие с командой, творческое мышление и

умение конструктивно преодолевать затруднения, возникающие по ходу осуществления профессиональной и иных видов деятельности.

В целях развития «гибких навыков» будущих дизайнеров в рамках учебных занятий может быть использована трехмерная реконструкция интерьерных картин известных художников. Она позволит сформировать у обучающихся творческое мышление, умение конструктивно преодолевать затруднения, возникающие по ходу осуществления профессиональной и иных видов деятельности [15].

В целом развитие soft skills у лиц, обучающихся по направлению подготовки «Дизайн», требует от профессорско – преподавательского состава объединенного использования различных методик и методов обучения. В их ряду первое место принадлежит таким, при помощи введения которых в процесс подготовки будущих дизайнеров можно расширить возможности для их скорейшей адаптации к реальным условиям деятельности.

Выводы по первой главе

Качество образования выступает как комплексная характеристика образовательной деятельности обучающегося, отражающая уровень соответствия образовательным стандартам.

Профессиональное образование направлено на получение учащимися знаний, умений, навыков и формирование компетенций, которые позволяют подготовить квалифицированных специалистов среднего звена по основным направлениям общественно полезной деятельности в соответствии с потребностями рынка труда, общества и государства.

Проблема качества образования рассматривалась в ряде исследований, посвященных среднему профессиональному образованию Г. В. Мухаметзяновой [103], Т. А. Минеевой, Л. Ю. Березиной и А. Т.

Глазуновым, П. Ф. Анисимовым, А. П. Беляевой, Т. В. Лопуховой и Г. И. Ибрагимовым, Г. И. Кириловой, Е. А. Корчагиным, Е. П. Политовым и др.

Мы согласны с Н. М. Санатиной в том, что эффективность системы профессионального образования характеризуется:

1) внешними показателями через мониторинг работы всей системы профессионального образования, исходя из целей, которые ставит общество перед ней;

2) внутренними показателями, определяемыми мониторингом целей и ценностей личности обучающихся в конкретном учреждении профессионального образования.

В предложенной И. Н. Леденевой трактовке качества подготовки как соответствия образовательного процесса государственным стандартам, детерминируемой квалификационным уровнем педагогического состава, материально-техническим уровнем, степенью мотивации учащихся, эффективностью системы управления персоналом, учитываются практически все факторы внутренних показателей эффективности системы 80 профессионального образования. В этом определении уделяется мало места тому, как будут адаптироваться выпускники современных учреждений профессионального образования в сложившейся рыночной ситуации, на сколько они будут востребованы.

Изучение педагогической практики современных развитых стран дает возможность сделать вывод относительно необходимости постоянного взаимодействия и развития партнерских отношений с работодателями как представителями рынка труда. В настоящее время в зарубежных странах функционирует целый комплекс разнообразных моделей, обеспечивающих оценку качества подготовки в СПО: европейский стандарт качества профессионального образования и обучения – Общая структура гарантии качества (CQAF), международные стандарты ISO, модель делового совершенства (EFQM), модель международных стандартов качества высшего образования (ENQA).

Взаимодействие с представителями рынка труда в настоящее время является одним из доказанных факторов эффективности функциональной деятельности системы среднего профессионального образования.

Образовательные организации, задействованные в системе профессионального образования, должны подтвердить, что содержание учебных курсов разрабатывалось и утверждалось в процессе взаимодействия с работодателями, с учетом их запросов, а также текущих и перспективных интересов.

Кроме того, образовательные программы должны соответствовать современному уровню знаний и ориентироваться на обеспечение нормативных требований к профессии.

И, наконец, должны быть обоснованы результативность и рациональность применения образовательной программы для целевых групп с целью подготовки специфических дидактических подходов и методов обучения.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ПРОБЛЕМЕ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ ГИБКИХ НАВЫКОВ

2.1 Констатирующий эксперимент по выявлению уровня сформированности гибких навыков обучающихся ПОУ «Челябинский Юридический колледж»

Освоение программы подготовки специалистов среднего звена осуществляется на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее ФГОС СПО) по специальности 54. 02. 02 «Дизайн (по отраслям)» и предполагает получение квалификации «Дизайнер».

В данном ФГОС СПО имеется перечень дисциплин, преподаваемых в ПОУ «Челябинский Юридический колледж», в число которых входит дисциплина «История дизайна».

Рабочая программа учебной дисциплины «История дизайна» профессионального модуля разработана на основе ФГОС СПО по специальностям среднего профессионального образования 54. 02. 01 «Дизайн (по отраслям)».

Рабочая программа дисциплины (далее РПД) – программа освоения учебного материала, соответствующая требованиям государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования и учитывающая специфику подготовки студентов по избранному направлению или специальности.

Дисциплина «История дизайна» преподается на 2 курсе, во 2 семестре.

В состав РПД входят следующие пункты:

- 1) паспорт рабочей программы учебной дисциплины;
- 2) структура и содержание учебной дисциплины;
- 3) условия реализации учебной дисциплины;

4) контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины.

Дисциплины «История дизайна» содержит 3 раздела: «Дизайн и его роль в современном обществе», «Промышленная революция», «Эксклюзивный дизайн».

Рабочая программа дисциплины «История дизайна» формирует необходимую базу знаний в области истории дизайна, как культурной формы и практики в истории и современности, необходимых для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи дисциплины:

1) формирование знаний в области истории дизайна в контексте эстетического, технологического и социокультурного функционирования дизайна;

2) подготовка студентов к анализу и разработке элементов дизайна для проектирования визуальных коммуникаций в контексте современного проектирования.

Учебная Дисциплина «История дизайна» является составной частью профессиональной подготовки будущих дизайнеров и взаимодействует с такими дисциплинами, как «Мировая художественная культура», «История изобразительного искусства», «Эргономика» и др.

Имеющаяся рабочая программа дисциплины предполагает наличие лекционных занятий, а также самостоятельной работы обучающихся, что можно отнести к ее достоинствам.

Объемом учебной дисциплины и виды учебной работы представлены [таблица 2]:

Таблица 2 – Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	126
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	80

Продолжение таблицы 2

Самостоятельная работа обучающегося (всего) в том числе:	46
Составление хронологических таблиц краткой истории вещей от каменного зубила до персонального компьютера;	5
– Подготовка докладов на темы: «Распространение книгопечатания. И. Гуттенберг», «Итальянское книгоиздание»;	5
– Творческая работа: «Появление термина «дизайн» в Англии»;	5
– Составление сравнительной таблицы «Первые рекламные агентства»;	5
– Подготовка доклада на тему: «Архитектура Гауди – образец раннего модерна»;	5
– Активные эксперименты с фотографией (А. Родченко, Л. Махой – Надь);	
– Разработка виртуальной выставки «С. Дали – художник и дизайнер»;	5
– Творческая работа – важность творчества и экспериментов в дизайне;	6
– Подготовка доклада на тему: эстетика недолговечности «Трэш».	
	5
	5
Итоговая аттестация в форме экзамена	

Как видно из таблицы, на творческую самостоятельную работу обучающихся отводится мало часов; кроме того, отсутствуют практические

занятия. Большая часть самостоятельной работы отводится для подготовки докладов и составления сравнительных таблиц. Этого недостаточно для эффективного развития дизайнерского мышления. Этим трудно достичь поставленных результатов в задачах дисциплины. Также недостаточно заданий на активизацию обучающихся, так как в большинстве групп наблюдается пассивность на занятиях.

Мышление дизайнеров должно происходить в процессе творческой деятельности. Поэтому важным условием развития дизайнерского мышления является непосредственное участие всех обучаемых в учебной деятельности.

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения тестирования, выполнения устных опросов, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов. Экзамен проводится традиционным способом, по экзаменационным билетам, в которых содержится 2 теоретических вопроса.

Результаты обучения дисциплины, а также формы и методы контроля и оценки результатов обучения представлены [таблица 3]:

Таблица 3 – Результаты обучения дисциплины, а также формы и методы контроля и оценки результатов обучения

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Умение ориентироваться в исторических эпохах и стилях;	Устный опрос, выполнение обучающимися индивидуальных заданий, проектов, самостоятельных работ;
Умение проводить анализ исторических объектов для целей дизайн – проектирования;	Устный опрос, выполнение обучающимися индивидуальных заданий, проектов, самостоятельных работ;
Умение давать критическую оценку дизайнерским решениям в различных формах;	Устный опрос, выполнение обучающимися индивидуальных заданий, проектов, самостоятельных работ;

Продолжение таблицы 3

Знание основных характерных черт различных периодов развития предметного мира;	Устный опрос, выполнение обучающимися индивидуальных заданий, проектов, самостоятельных работ;
Знание современных состояний дизайна в различных областях экономической деятельности;	Устный опрос, выполнение обучающимися индивидуальных заданий, проектов, самостоятельных работ;
Знание истории становления дизайна как самостоятельной сферы деятельности.	Устный опрос, выполнение обучающимися индивидуальных заданий, проектов, самостоятельных работ, итоговая аттестация в форме экзамена.

Из таблицы следует, что каждый результат обучения сопровождается одними и теми же формами, и методами, что недостаточно для достижения поставленных результатов, так как данные формы и методы не избавляют обучающихся от имеющейся пассивности на занятиях. Также обучающимися не хватает связи предмета с профессиональной деятельностью. Дисциплина вводит обучающихся в историю дизайна, но не связывает с дальнейшей профессиональной деятельностью будущего дизайнера. Обучающиеся получают знания, но не могут применять их на практике. Также итоговая аттестация проходит в форме традиционного теоретического экзамена по билетам, что не раскрывает дизайнерского мышления.

Чтобы решить проблему пассивности обучающихся на занятиях, а также ввести их в профессиональную деятельность существует метод активного обучения, направленный непосредственно на профессиональную деятельность – игра.

2.2 Разработка и анализ для обучающихся ПОУ «Челябинский Юридический колледж»

На современном этапе обучения игры получили широкое распространение в учебной практике, так как они являются педагогическим средством и активной формой обучения, интенсифицирующие учебную деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации.

При проведении игр происходит приближение обучения к реальной действительности, требуя от студентов взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать наличие высокого интереса у обучающихся к содержанию учебного предмета, активизирует их самостоятельную деятельность, помогает формировать и закреплять практические навыки.

В последнее время деловые игры используются практически на всех занятиях по разным предметам, таким как экономика, география, история, обществознание и др.

Игра – это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человека приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи. Игра является наилучшим из активных методов проведения занятий.

При прохождении педагогической практики в профессиональном образовании города Челябинска – ПОУ «Челябинском Юридическом колледже» было проведено 6 занятий и, как средство обобщения и систематизации знаний, умений и навыков, игры, которые включили все то, что было освоено ребятами на занятиях [таблица 4].

Таблица 4 – Поурочное планирование

№	Название темы	Кол-во часов	Сущность темы	Требование к уровню подготовки
1	Игра «Стиль арт-деко в интерьере»	1 ч. 30 мин.	Что такое арт-деко и его особенности, художники.	Знать/понимать сущность стиля арт-деко. Уметь приводить примеры успешных художников, уметь решать творческие задания.
2	Игра «Дизайн упаковки в стиле сюрреализм»	1 ч. 30 мин.	Что такое сюрреализм, его особенности, художники.	Знать/понимать сущность стиля сюрреализма. Уметь приводить примеры успешных художников, уметь решать творческие задания.
3	Игра «Дизайн-проект «Офис» в стиле американский модерн»	1 ч. 30 мин.	Что такое американский модерн, его особенности, художники.	Знать/понимать сущность стиля американского модерна. Уметь приводить примеры успешных художников, уметь решать творческие задания.
4	Игра «Фирменный логотип»	1 ч. 30 мин.	Что такое логотип, его особенности, функции.	Знать/понимать сущность логотипа. Уметь определять функции. Уметь решать творческие задания.

Продолжение таблицы 4

5	Игра «Неожиданные связи» в японском дизайне	1 ч. 30 мин.	Что представляет из себя японский дизайн, известные художники, особенности.	Знать/понимать сущность японского дизайна. Уметь приводить примеры успешных художников, уметь решать творческие задания.
6	Игра «Друдлы» в истории дизайна	1 ч. 30 мин.	Что такое друдлы, особенности.	Знать/понимать сущность друдлов. Уметь решать творческие задания.
7	Анализ проведенных игр по дисциплине «История дизайна»	15 мин.	Опрос.	Опрос.

Данные таблицы четыре свидетельствует о том, что занятия проводились по 6 темам, связанные с изучением курса основ основам истории дизайна.

При разработке игр необходимо было учитывать методические рекомендации, а именно разрабатывать игры, учитывая следующие этапы:

1) Выбор темы, постановка цели и задач игр:

Постановка целей и задач – это один из важнейших этапов разработки игр, который определяет специфику игр и эффективность ее применения.

При разработке игр важно правильно поставить цель и задачи.

Игры имеют следующую цель:

Обобщить и систематизировать знания, умения и навыки обучающихся при изучении курса основ основам истории дизайна.

При этом участники должны решить следующие задачи:

1. Образовательные:

- уметь применять теоретические знания на практике;

- делать выводы;
- вести диалог;
- определять свою личную точку зрения;
- формирование коммуникативных навыков.

2. Воспитательные:

- воспитание интереса к творчеству;
- формирование основы творческих знаний;
- понимание необходимости творчества в современной жизни.

3. Развивающие:

- способствовать развитию познавательных способностей;
- развивать умения принимать решения при возникновении творческой ситуации;
- развитие умения работать в группе.

2) Разработка сценария игр:

При разработке и проведении игр, большое место отводится роли педагога. В данном случае педагог, как основной руководитель игр, должен активизировать, мотивировать, направлять и контролировать их работу. То есть, выполнять роль ведущего игр. Ведущий также объективно оценивать результат деятельности ребят по определенным критериям.

Сначала педагог озвучивает ребятам следующие задания:

- постановка цели и задач;
- сценарий;
- раздача ролей;

Следующим этапом является выполнение ребятами задания. Они рассаживаются на свои места и приступают к исполнению своих ролевых функций. При этом для принятия рационального решения, они могут использовать различные методы, такие как мозговой штурм и др. Методы обговариваются педагогом на подготовительном этапе подготовки игр.

После выполнения задания участники приступают к оглашению результатов своей деятельности. Для этого каждой команде отводится 5

минут на выступление и 5 минут на вопросы. После выступления команд ведущий подводит итог прошедшей игры.

Сценарий должен обговариваться на предварительном этапе проведения игр, чтобы обучающиеся не только понимали суть игр, но и знали, что от них требуется.

3) Формирование структуры игр:

Игры включают в себя несколько этапов. Чтобы они имели хороший результат, игры должны включать в себя предварительный этап, на котором в играх педагог делит ребят на 5 команд, рассказывает о том, что на следующем занятии будет проводить игра, поясняет, с чем она связана и дает задание придумать название своих команд. Так же педагог распределяет командные роли, а именно роли руководитель проекта, маркетолог, дизайнер, клиент-менеджер.

За предварительном (подготовки) этапом, следует следующий этап проведения. Их структура выглядит следующим образом [таблица 5]:

Таблица 5 – Этапы игры

Этап подготовки	Разработка игры	<ul style="list-style-type: none"> - разработка сценарий; - план игр; - общее описание игр; - содержание инструктажа; - подготовка материального обеспечения.
	Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none"> - постановка проблемы; - условия; - инструктаж; - регламент; - правила; - распределение ролей; - формирование групп; - консультация.

Продолжение таблицы 5

Этап проведения	Групповая работа над заданием	- работа с источником; - тренинг; - мозговой штурм; - работа с игротехникой.
	Межгрупповая дискуссия	- выступление групп; - защита результатов; - правила дискуссии; - работа экспертов.
Этап анализа и обобщения		- вывод из игры; - анализ; - рефлексия; - оценка и самооценка работы; - выводы и обобщения; - рекомендации.

Во время этапа проведения педагог (ведущий) приветствует команды, которые должны озвучить названия своих команд. После чего ведущий сообщает участникам игры их командное задание.

Так же он говорит о критериях оценки результатов деятельности участников игры, по которым компетентный ведущий выставляет соответствующие баллы в градации от 0 до 2 баллов, при этом 0 - полное несоответствие критериев, 1 - неполное соответствие критериев, 2 - полное соответствие критериев.

После чего команды приступают к выполнению задания, то есть идет работа в группах, на которое отводится 35 минут. При этом они могут использовать различные методы выработки и принятия командного решения, о которых говорилось командам на предварительном этапе.

Далее капитаны команд подводят итоги работ в группах и озвучивают ведущему и остальным участникам результаты своей деятельности. Также другие команды и ведущий обязаны задавать вопросы.

После оглашения результатов ведущий расставляет баллы. Затем идет награждение команд и подводятся итоги игры. По результатам любой игровой деятельности, участников команды необходимо поощрять памятными призами, чтобы улучшить эмоциональный эффект после проведения мероприятия.

После проведения итогов наступает этап анализа и обобщения – каждый участник высказывает свое мнение о проведенной игре, проводится небольшой анализ деятельности игроков и педагога в целом. Этап анализа и обобщения обязательна не только для игр, но и для любых занятий, так как педагог может понять настрой обучающихся и их личное мнение о проведенном занятии, что окажется полезным опытом при разработке других игр и занятий.

4) Формирование структуры игрового комплекса

При формировании структуры игрового комплекса, большое внимание уделяется разработке игровых ролей. Игровая роль не только направляет участников и диктует их обязательства, но еще и мотивирует ребят, так как им дается определённый статус, а вместе с тем и ложиться ответственность при выполнении задания, поэтому каждый старается не подвести команду.

В играх участвуют 5 команд, в каждой из которых 4 человека – один руководитель проекта, один маркетолог, один дизайнер и клиент-менеджер. Их должностные инструкции выглядят следующим образом [таблица 6].

Таблица 6 – Должностные инструкции

№	Наименование игровой роли	Характеристика
1	Ведущий	Проводит игру, активизирует и систематизирует деятельность участников, подводит итог игры.

Продолжение таблицы 6

2	Руководитель проекта	Создание плана работ, координация работы команды проекта, принятие решений по оперативным вопросам, контроль работы каждого члена команды.
3	Маркетолог	Определение требуемого ассортимента товаров, разработка предложения по индивидуализации товаров, разработка мер по стимулированию (через качество и дизайн товара, имиджевую политику) продаж.
4	Дизайнер	Отрисовка эскизов, общего вида, пояснения, сопровождающие работу.
5	Клиент-менеджер	Представление интересов заказчика – следит за тем, чтобы услуги были оказаны в соответствии с требованиями заказчика, представление (презентация) разработанного проекта заказчику, подготовка вопросов конкурентам.

На подготовительном и игровых этапах участники могут использовать различные средства и методы для принятия командного решения (мозговой штурм, голосование и др.). При этом представлять итоги своей работы команды могут различными способами – словесно, с предоставлением наглядных средств. Об этом педагог говорит ребятам на подготовительном этапе. Использование разнообразных средств сделает игру интересной не только для ведущего, но и для самих участников.

5) Разработка системы оценивания

Разработка системы оценивания является важным компонентом игровой деятельности обучающихся. Любая система оценивания должна содержать ряд критериев, по которым оценивается деятельность участников, так как по одному критерию не удастся объективно оценить

команды. Посредством различных критериев ведущий выставляет определенные баллы, которые затем оглашаются участникам игры.

Таблица 7 – Критерии оценивания

Критерии и команды	1	2	3	4	5
Соблюдение заданных требований					
Четкое и полное представление о товаре					
Высокое качество продукта					
Привлекательность, конкурентоспособность					
Наименование товара, его назначение, сфера использования					
Выполнение в стиле сюрреализм					
Оригинальность решения					
Соответствие стилю					
Защита					
Ясность высказываний					
Точность высказываний					
Правильность высказываний					
Использование терминологии					
Соответствие ответов заданным вопросам					
Заданные вопросы					
Итого					

Данная таблица свидетельствуют о том, что в играх ведущий будет выставлять оценки по 2 основным критериям.

При этом оценки выставляются по 2-ух бальной шкале, 0 - полное несоответствие критериев, 1 - неполное соответствие критериев, 2 - полное соответствие критериев. Баллы выставляются на рассмотрение ведущего.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что при разработке игр можно разработать не только сценарий, но и расписать цели и поставить задачи, разработать ролевые цели каждого из участников, разработать игровой комплекс, состоящий из средств, которые могут использовать команды при выработке решения, поставить несколько критериев оценки и провести рефлексию. Все это поможет сделать игры наиболее эффективными как для педагога, так и для самих обучающихся (приложение 1).

2.3 Апробация сборника и анализ результатов констатирующего эксперимента, полученных в ПОУ «Челябинский Юридический колледж»

Игры разрабатывались по 6 темам дисциплины «История дизайна». Темы взяты из рабочей программы дисциплины, раздел 3 – «Эксклюзивный дизайн». В момент прохождения педагогической практики, обучающиеся изучали такие темы, как:

- 1) Арт – деко;
- 2) Сюрреализм;
- 3) Модерн в США и скандинавских странах;
- 4) Формирование корпоративных традиций в дизайне;
- 5) Японский дизайн;
- 6) История дизайна.

В ходе прохождения педагогической практики, разработанные игры были апробированы в группе второго курса направления «дизайн (по отраслям)» в процессе обучения дисциплины «История дизайна».

Каждая игра проводилась в закрепление пройденной темы.

Таким образом, во время прохождения педагогической практики были разработаны и проведены 6 игр по данным темам. Методика конструирования игр взята по А. А. Вербицкому и Г. К. Селевко.

Полученный опыт проведения игр, а также результаты опроса во многом помогли проанализировать эффективность проведения игр по дисциплине «История дизайна».

При проведении игр был замечен повышенный интерес к такому экспериментальному обучению, видимо, это связано с востребованностью применения знаний на практике, так как обучающиеся очень активно были задействованы во всех проведенных играх. Также, судя по конечному опросу, почти все обучающиеся отнеслись к играм положительно и огорчились, что проведение игр подошло к концу. На вопрос «Понравились ли вам деловые игры?» – 20 обучающихся ответили «Да» и только 1 – «Затрудняюсь ответить».

Отрицательным фактом, негативно влияющим на учебную деятельность группы, является наличие «изолированных» обучающихся. Но, тем не менее, даже такие обучающиеся активно работали в подгруппах. Они легко входили в диалог с преподавателем, уважительно общались со своими одноклассниками, умели слушать друг друга. Все без исключения были вовлечены в игровой процесс. Телефоны, которые отвлекали обучающихся на лекциях, были напрочь забыты. За все проведенные игры ни один не отвлекался, не занимался посторонними делами.

В группе на занятиях при проведении игр наблюдался приятный микроклимат и хорошая работоспособность. На вопрос «Создает ли игра хорошую атмосферу в группе» – 17 обучающихся ответили «Да», остальные 4 – затруднялись ответить.

В результате проведенных игр обучающиеся смогли проанализировать проблемные ситуации, возникшие в ходе игры. Сами обнаруживали ошибки, анализировали свои поступки и последующие за

ними действия других. Каждый хотел высказаться, у каждого обучающегося были мысли, которыми он хотел поделиться. Обучающиеся действительно проникли в «Историю дизайна» с помощью проведенных игр, что доказал проведенный опрос.

Рефлексия как структурное звено самой игры позволяет участникам игры осмыслить, что происходило в игре, каковы были основания принятых решений, какие действия и поступки совершал каждый и игровые группы, их вклад в принятие тех или иных решений; отрефлексировать большие фрагменты игры или игру в целом, ее перипетии, события, сбои, открытия; выявить поучительные моменты прошедшей игры, незапланированные результаты, неожиданные события, неординарные поступки участников и т.п. В ходе рефлексии ее руководитель дает интерпретацию полученных профессиональных и игровых факторов, анализирует ход и результаты игры, формирует вытекающие из этого анализы выводы. Тем самым обучающиеся обнаружили новый познавательный опыт, которого они не получали при традиционном обучении.

Также обучающиеся ответили на вопрос «Какая игра понравилась больше всего? ». Диаграмма ответов на данный вопрос представлена на рисунке 1.

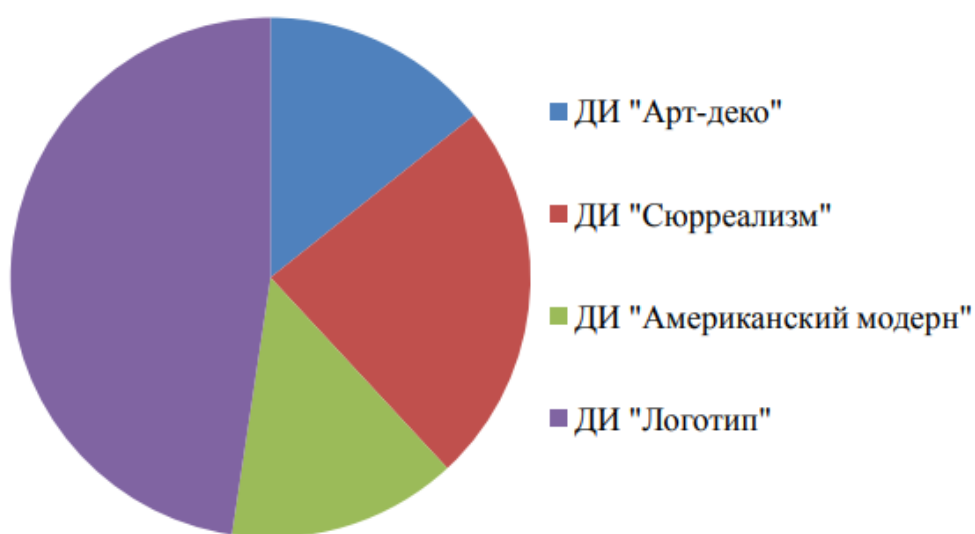


Рисунок 1 – Диаграмма ответов на вопрос «Какая игра понравилась больше всего? »

На диаграмме видно, что большая часть обучающихся отметили ДИ «Логотип» как самую понравившуюся игру. Из этого следует, что обучающимся интересна разработка фирменного стиля, а значит именно на это нужно обращать большее внимание. Именно фирменный стиль является сегодня основой всей коммуникационной политики фирмы, одним из главных средств борьбы за покупателя, важной составляющей брэндинга.

Также обучающиеся оценили проведенные игры. Гистограмма результатов оценки деловых игр представлена на рисунке 2 ниже.

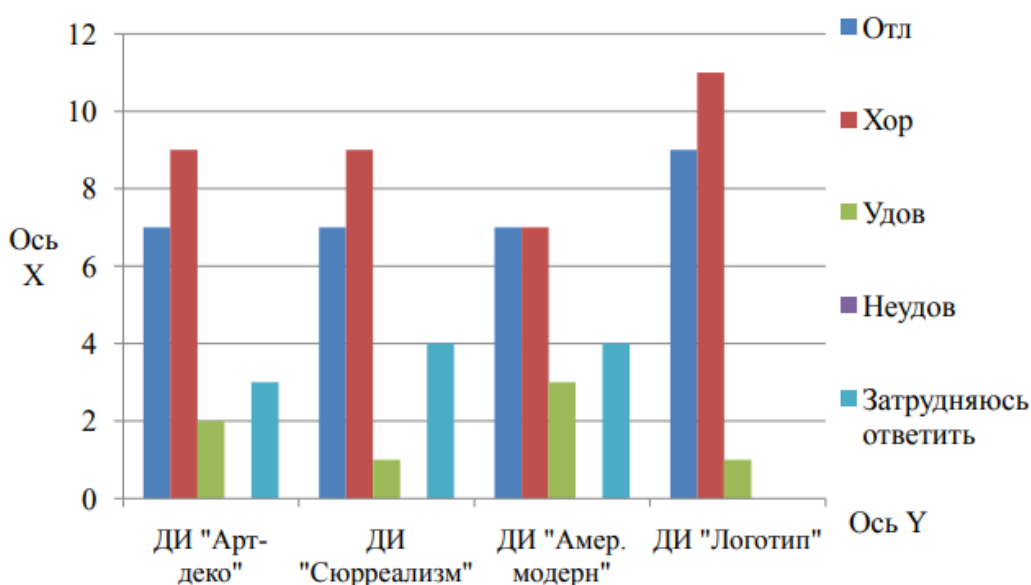


Рисунок 2 – Оценка обучающихся в проведении игры

Ось X – количество ответивших обучающихся

Ось Y – игры

На гистограмме видно, что большинство обучающихся высоко оценили проведенные игры. Ни один из обучающихся не поставил самую низкую оценку «Неудовлетворительно». Это говорит о том, что не было ни одного недовольного участника. Так же, как и в предыдущей диаграмме, большинство высоких оценок получила ДИ «Логотип», что подтверждает вышесказанное.

На рисунке 3 представлена гистограмма ответов на некоторые вопросы из проведенного опроса. Ось X обозначает количество ответивших обучающихся; ось Y – заданные вопросы.

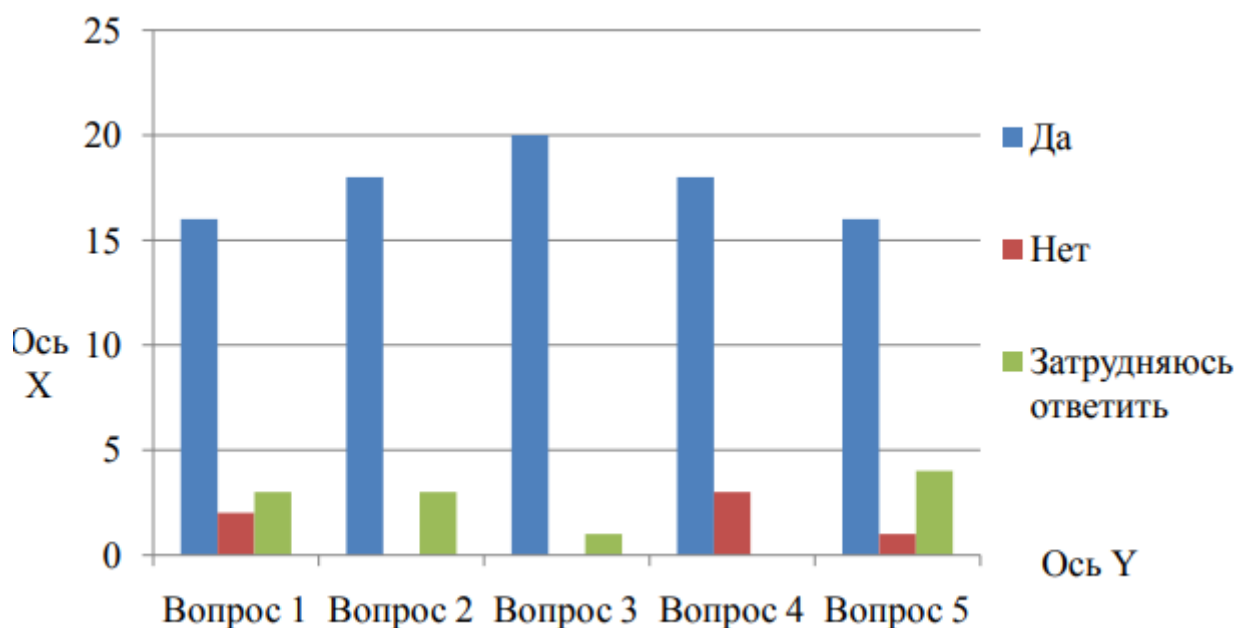


Рисунок 3 – Гистограмма ответов на некоторые вопросы из проведенного опроса

Вопрос 1 – «Активно ли вела себя группа при участии в играх?»

Вопрос 2 – «Помогли ли вам игры в обучении?»

Вопрос 3 – «Помогли ли игры «углубиться» в профессиональную деятельность?»

Вопрос 4 – «Игра способствует лучшему усвоению дисциплины?»

Вопрос 5 – «Игра способствует участию всех студентов?»

Из гистограммы следует, что игры не только помогли в обучении, а также в лучшем усвоении дисциплины «История дизайна». Это способствовало обучающимся углубиться в профессиональную деятельность дизайнера.

При проведении игр повысилась активность на занятиях, притом это заметили и сами обучающиеся, что можно увидеть на данной гистограмме.

В тех учебных группах, в которых использовались методы интенсивного обучения при изучении дисциплины «История дизайна»,

формирование стабильных знаний у студентов было более эффективно, чем в группах, где использовались методы традиционного обучения, что подтверждалось итоговой аттестацией по дисциплине (см. рис.4).

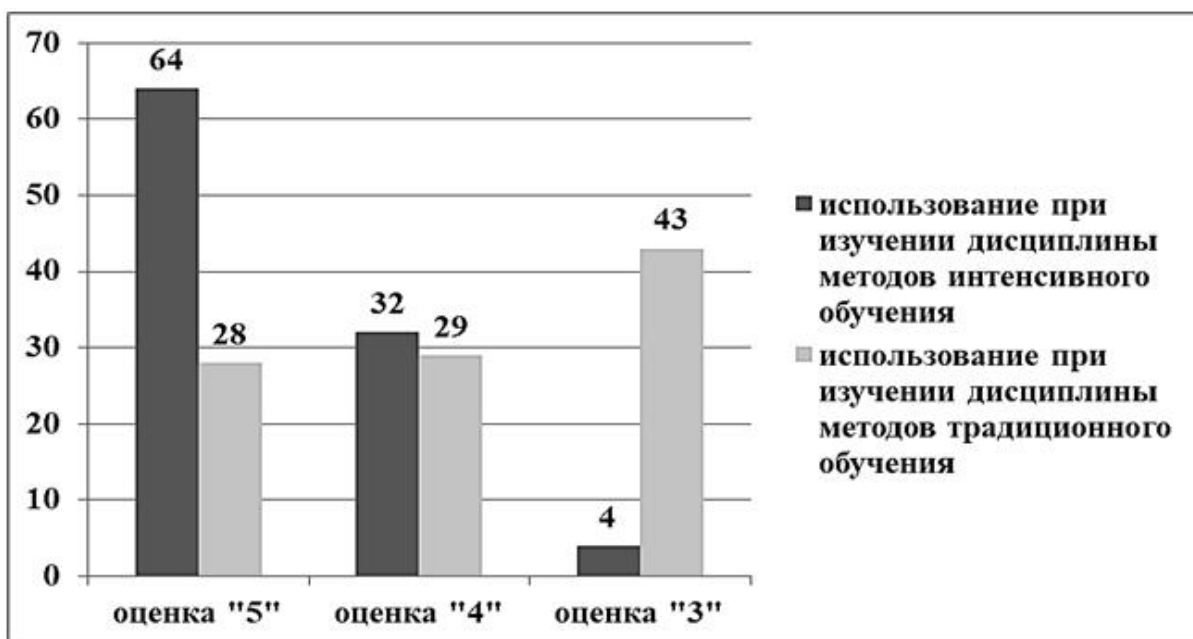


Рисунок 4 - Итоговая аттестация по дисциплине «История дизайна», %

Так, в учебных группах, в которых при изучении дисциплины применялись методы интенсивного обучения, оценки «отлично» и «хорошо» имеют 96% студентов (64% и 32% соответственно), оценку «удовлетворительно» - 4%, а в учебных группах, в которых изучение дисциплины происходило с использованием методов традиционного обучения, оценки «отлично» и «хорошо» имеют 57% (28% и 29% соответственно), оценку «удовлетворительно» - 43%. При этом, в результате анкетирования было выявлено, что степень внутренней удовлетворенности у студентов от процесса изучения данной дисциплины была значительно выше в тех учебных группах, в которых применялись методы интенсивного обучения (94% студентов), чем в группах с традиционными методами обучения (58% студентов).

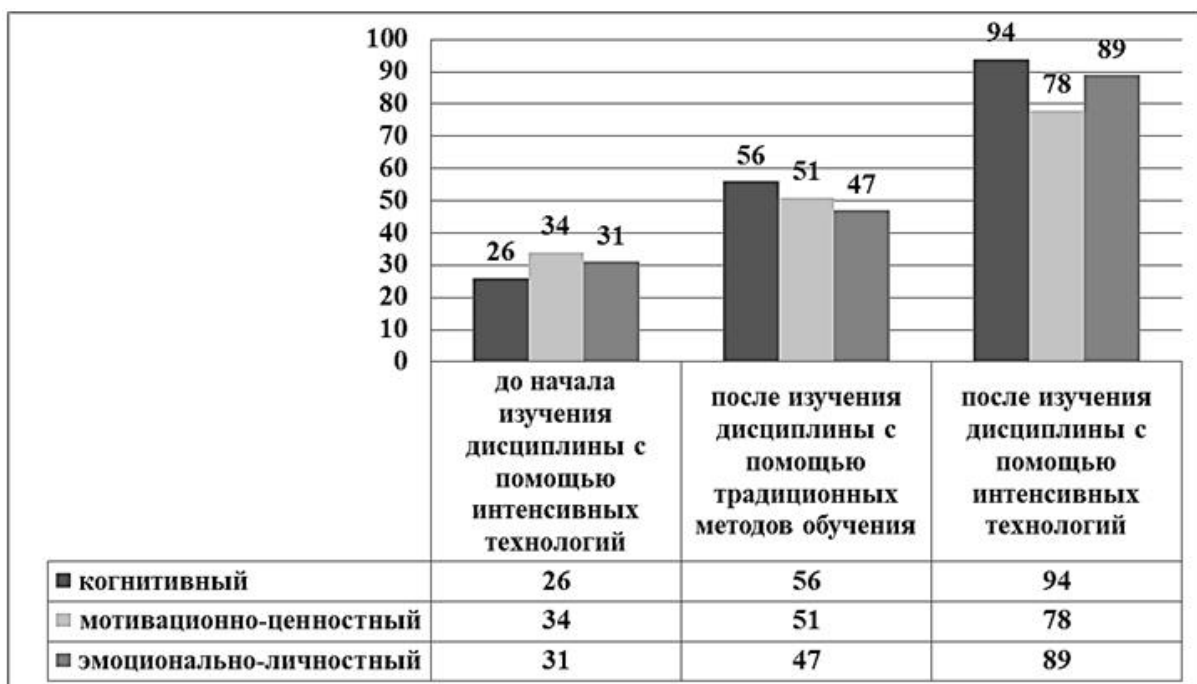


Рисунок 5 –Динамика развития гибких навыков согласно внутренним критериям оценки с применением традиционных методов обучения и с применением интенсивных технологий обучения в процессе изучения дисциплины «История дизайна», %

На рисунке 5 отражена динамика развития гибких навыков согласно выделенным внутренним критериям оценки в процессе изучения дисциплины «история дизайна» как с применением традиционных методов обучения, так и с применением интенсивных технологий. Анализ полученных данных свидетельствует о том, что после изучения данной дисциплины с применением интенсивных технологий у студентов значительно выше показатели по всем критериям (когнитивный – 94%, мотивационно-ценностный – 78%, эмоционально-личностный – 89%), чем после изучения данной дисциплины с применением традиционных методов обучения (когнитивный – 56%, мотивационно-ценностный – 51%, эмоционально-личностный – 47%).

Таким образом, подводя итог, можно сказать о том, что применение методов интенсивного обучения в процессе изучения дисциплины «история дизайна» позволяет достичь необходимый уровень сформированности универсальных компетенций и, как следствие, гибких навыков (soft skills).

Исходя из опыта проведения игр, а также проведенного опроса, дизайнерское мышление обучающихся развивалось более эффективно, чем при традиционном обучении, так как все обучающиеся углублялись в профессиональную деятельность дизайнера, активно участвовали в игровом процессе, обдумывали возникающие идеи, обсуждали их между собой и кропотливо работали над проектами.

Большая часть группы обучающихся написали небольшие отзывы о проведенных играх. Приведем некоторые из них: «Это развивающий увлекательный процесс, помогающий увлечь в работу всю группу обучающихся», «Проводите чаще игры», «Все прошло очень организованно», «Хотелось бы более сложных заданий», «Сделайте больше игр», «Игры улучшают запоминание пройденного материала», «Хотелось бы больше тем для игр».

Таким образом, апробация игр на примере дисциплины «История дизайна» доказывает, что игры можно внедрять в процесс обучения обучающихся направления «Дизайн (по отраслям)», чтобы более эффективно развить дизайнерское мышление, а также повысить активность на занятиях.

Выводы по второй главе

В ходе выполнения выпускной квалификационной работы на тему «Повышение качества профессиональной подготовки будущих дизайнеров посредством формирования гибких навыков» по дисциплине «История дизайна» была выполнена следующая работа:

- 1) Теоретически обосновано дизайнерское мышление;
- 2) Проанализирована рабочая программа дисциплины «История дизайна» направления «Дизайн (по отраслям)»;
- 3) Разработаны и апробированы игры по дисциплине «История дизайна».

Результатом выпускной квалификационной работы являются разработанные игры для учебного процесса по дисциплине «История дизайна» и результаты их проведения.

Доказана эффективность проведенных игр в учебном процессе на примере дисциплины «История дизайна». Игры можно внедрять в процесс обучения специалистов направления «Дизайн (по отраслям)», чтобы более эффективно развить дизайнерское мышление, а также повысить активность на занятиях. Все вышесказанное, подтверждает выдвинутую нами гипотезу, а именно проведение игр позволяет активизировать учебный процесс, а также более эффективно развить дизайнерское мышление обучающихся направления «Дизайн (по отраслям)».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Все поставленные задачи были выполнены в ходе проделанной работы. Исследование теоретических основ технологий развития гибких навыков выявило: содержание понятия "soft skills", основные критерии и компоненты педагогической технологии, самые популярные технологии развития гибких навыков в учебной и внеучебной деятельности, в также виды технологий развития гибких навыков у студентов.

В результате практического исследования, которое проводилось на базе ПОУ «Челябинский Юридический колледж», обучающиеся 2 курса группы ДК – 1 – 20 г. Челябинска среди будущих дизайнеров (по отраслям), было подтверждено, что развитие гибких навыков предоставляет широкие возможности во внеучебной и учебной деятельности, создает все условия для разностороннего обучения студентов. В процессе практического исследования технологий развития soft skills было установлено, что в рамках образовательного процесса активно применяются такие педагогические технологии как проектная деятельность, информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технология обучения в сотрудничестве, технология создания предметно-развивающей среды и традиционные технологии.

Для проведения представленного исследования были использованы следующие методы: анкетирование, интервьюирование и анализ. Разработанная нами анкета помогла понять значимость развития soft skills для самих студентов. Критерии по оценке определенных гибких навыков (разработанные и представленные во второй главе) в рамках проектной деятельности позволили нам оценить реальную ситуацию состояния развития гибких навыков у студентов и провести ряд игр по их развитию.

Данное исследование так же позволило нам разработать методические рекомендации по развитию гибких навыков у обучающихся. Гипотеза, выдвинутая в начале исследования, подтвердилась, студенты, принявшие

участие в эксперименте по развитию гибких навыков, показали более высокий уровень достижения поставленных целей и задач.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Беспалько, В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения: учебное пособие / В. П. Беспалько; под ред. Н. Р. Кельчевской. - Москва: Юрайт; Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2003. - 134 с. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-10585-8.
2. Батышев, А.Я. Теория и методика бригадного обучения.: учебное пособие / А.Я. Батышев – 2-е изд., перераб, и доп. -Москва: Юрайт, 2019. - 238 с.- ISBN 978-5-9916-9081-2.
3. Макиенко, Н.И. Педагогический процесс в училищах профессионально-технического образования: учебное пособие / Н.И. Макиенко; 2017. - 144 с. - ISBN 978-5-9228-1632-8.
4. Нечаева, Н.В. Методика производственного обучения: учебник / Н.В. Нечаева. – Москва: Юрайт, 1991. – 330 с. - ISBN 978-5-534-00952-1.
5. Скакун, В.А. Методика производственного обучения. учебное пособие / В.А. Скакун; 2016. - 144 с. - ISBN 978-5-9228-1632-8.
6. Международная студенческая электронная научная конференция: монография / под общ. Ред. Т.А. Матевой. – Томск: 2019. - 446 с. - ISBN 978-5-94622-873-2. - URL: <http://www.scienceforum.ru/2014/761/5905> (дата обращения: 17.02.23). – Режим доступа: Педагогические условия формирования дизайнерского мышления. - Текст: электронный.
7. Словарь иностранных слов под общ. ред. Р. Г. Ахметова. - Москва: Юрайт, 2019. - 270 с. - (Бакалавр, Академический курс) - ISBN 978-5-534-01575-1.- URL: <http://dic.academic.ru> (дата обращения: 2.03.23). – Режим доступа: Словари и энциклопедии на академике. - Текст электронный.
8. Шанский, Н.М. Школьный этимологический словарь русского языка: Происхождение слов: учебник /Н. М. Шанский, Т.А. Боброва. – Москва: Дрофа, 2004. – 398 с. - ISBN 978-601-7566-55-5.

9. Кобышева, Н.М. Методика трудового обучения младших школьников. Основы дизайнообразования: учебное пособ. для студентов сред.пед. завед. / Н. М. Кобышева. – Москва: Академия, 1999. – 192 с.
10. Дубровина, И.В. Возрастная и педагогическая психология: учебник / И.В. Дубровина, А.М. Прихожан, В.В. Зацепин. – Москва: Академия, 1999. – 320 с. - ISBN 978-5-534-10550-6.
11. Султанова, У.М. Психолого-педагогические основы развития продуктивного мышления учащихся / У.М. Султанова // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2015. – №4-2. – С. 48–50.
12. Брушлинский, А.В. Психология мышления и кибернетика / А.В. Брушлинский. – Москва: Мысль, 1970. – 364 с. ISBN 978-5-534-02989-5. -
13. Ильин, Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности / Е. П. Ильин. – Санкт-Петербург: Питер, 2012. – 448 с. - ISBN 978-5-16-013340-9.
14. Алмосов, Л.И. Психолого-педагогические условия развития творческого мышления / Л.И. Алмосов // Образование и культура. – 2011. – №3(3). – С. 164–166. - ISBN 978-5-9228-1632-8.
15. Быкова, Е.А. Формирование творческого мышления учащихся с использованием средств информационно-коммуникативных технологий: дис. канд. пед. наук: 13.00.01 / Быкова Елена Александровна. – Самара, 2011. – 232 с. -ISBN 978-5-9916-9081-2.
16. Шмигирилова, И.Б. Использование учебно-поисковых заданий для развития творческого мышления учащихся в обобщающем повторении планиметрии: дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / Шмигирилова Ирина Борисовна. – Омск, 2005. – 134 с. - ISBN 978-5-906982-02-5.
17. Леонова, Е. В. Педагогическая поддержка развития творческого мышления детей в учреждениях дополнительного образования: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.01 / Леонова Елена Васильевна. – Москва, 2000. – 162 с.

18. Батраева, Е.С. Формирование дизайнерского мышления у обучающихся в условиях дополнительного образования / Е.С. Батраева, О.С. Казайкина // Молодой ученый. – 2015. – №10.1. – С. 49–50.
19. Обухова, Л.Ф. Возрастная психология / Л.Ф. Обухова. – Москва: Юрайт-Издат, 1999. – 442 с. - ISBN 978-5-534-02989-5.
20. Основы профессионального творчества художника-конструктора: учебное пособие / под ред. Е.Н. Лазарева. – Л.: ЛИСИ, 1978. – 84 с. - ISBN 978-5-534-10550-6.
21. Лугина, Я.А. Проблема формирования дизайнерского мышления / Я.А. Лугина // Омский научный вестник. – 2011. – №2-96. С. 126–129. - ISBN 978-5-534-10550-6.
22. Магомедова, А.А. Дизайнерское мышление и способы его формирования / А.А. Магомедова // Среднее профессиональное образование. – 2008. – №7. С. 54–56. - ISBN 978-601-7566-55-5.
23. ФГОС СПО №1391–2014 по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) – Введ. 27.10.2014. – Москва: Минюст России, 2014. – 70 с. – ISBN 978-5-93299-402-3.
24. Педагогический словарь: учебное пособие для академического бакалавриата / Р. Г. Ахметов [и др.]; под общ. ред. Р. Г. Ахметова. - Москва: Юрайт, 2019. - 270 с. - ISBN 978-5-534-01575-1. - URL: <http://slovari.yandex.ru> (дата обращения: 29.03.23). – Режим доступа: Педагогика. - Текст электронный.
25. Грузеев, В.В. Планирование результатов образования и образовательная технология / В.В. Грузеев. – Москва: Народное образование, 2000. – 240 с. - ISBN 978-5-534-10585-8.
26. Давыдов, А.В. Деловая игра / А.В. Давыдов. – Ярославль: АТМА, 2010. – 486 с. 22 Бельчиков, Я.М. Деловые игры / Я.М. Бельчиков, М.И. Бирштейн. – Рига: Авотс, 1989. – 304 с. - ISBN 978-5-534-10585-8.

27. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение: учебник / В.Я. Платов. – Москва: Профиздат, 1991. – 156 с. - ISBN 978-5-9228-1632-8.

28. Бабанова, И.А. Деловые игры в учебном процессе / И.А. Бабанова // Научные исследования в образовании. – 2012. – №7. С. 19–24. - ISBN 978-5-9916-9081-2.

29. Вербицкий, А.А. Деловая игра как форма контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности студентов / А.А. Вербицкий // Проблемы педагогической психологии и психологии образования. – 2009. – №4. С. 73–84. - ISBN 978-5-16-013340-9.

30. Напалкова, М.В. Деловая игра как активный метод обучения / М.В. Напалкова // Интеграция образования. – 2012. – №2. С. 17–20. - ISBN 978-5-906982-02-5.

31. Игровое моделирование: Методология и практика: научный сборник / под ред. И.С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 1987. – 416 с. - ISBN 978-5-534-02989-5.

32. Крюкова, Е.А. Игра в системе личностно-развивающих технологий / Е.А. Крюкова. – Герялт: Просвещение, 1998. – 210 с. - ISBN 978-5-534-02989-5.

33. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» / Р. Г. Ахметов [и др.]; под общ. ред. Р. Г. Ахметова. - Москва: Юрайт, 2019. - 270 с. - ISBN 978-5-534-01575-1. - URL: <http://festival.1september.ru/articles/577921> (дата обращения: 24.04.23). – Режим доступа: Деловая игра как один из видов игровой технологии. - Текст электронный.

34. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр: учебно-методическое пособие для преподавателей средних специальных учебных заведений / Е.А. Хруцкий. – Москва: Высшая школа, 1991. – 320 с. - ISBN 978-601-7566-55-5.

35. Игровые методы обучения: деловая игра, ролевая игра: рекомендации по использованию в учебном процессе интерактивных

образовательных технологий / под ред. Е.Н. Евсеева. – Москва: РГГУ, 2015. – 86 с. – ISBN 978-5-93299-402-3.

36. Абрамова, Г.С. Деловые игры: теория и организация / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. – Екатеринбург: Деловая книга, 1999. – 192 с. - ISBN 978-601-7566-55-5.

37. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие / А.А. Вербицкий. – Москва: Высшая школа, 1991. – 207 с. – ISBN 978-5-93299-402-3.

38. Вербицкий, А.А. Деловая игра в компетентностном формате / А.А. Вербицкий // Вестник Воронежского гос. тех. ун-та. – 2013. – №3-2. С. 31–36. - ISBN 978-5-8459-1159-9.

39. Вербицкий, А.А. Методические рекомендации по проведению деловых игр / А.А. Вербицкий, Н.В. Борисова. – Москва, 1990. – 234 с. - ISBN 978-5-8459-1159-9.

40. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К. Селевко. – Москва: Народное образование, 1998. – 256 с. - ISBN 978-5-8459-1159-9.

41. СТО 4.2–07–2014 Система менеджмента качества. Общие требования к построению, изложению и оформлению документов учебной деятельности. Введ. взамен СТО 4.2–07–2012; дата введ. 30.12.2013. – 60 с. - ISBN 978-5-8459-1159-9.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Игра «Стиль арт-деко в интерьере»

Тема занятия: «Арт-деко»

Цель игры:

– закрепить знания стиля арт-деко, развивать коммуникативную сторону обучающихся.

Сценарий: в некоторую дизайнерскую фирму обращается заказчик с намерением заказать дизайн помещения в стиле арт-деко. Далее происходит диалог между дизайнером и заказчиком. Диалог идет до тех пор, пока заказчик не будет доволен заказом, либо откажется от услуг дизайнера.

Подготовка к игре: Обучающиеся распределяются на команды из 2 человек. От участников требуется изобразить эскиз. Таким образом, каждая команда распределяет между собой роли участников игры:

Задачи заказчика следующие:

– определить цель посещения дизайнера;
– необходимо ясно и точно излагать пожелания к оформлению объекта, аргументировать свою точку зрения.

Задачи дизайнера следующие:

– квалифицированно проконсультировать заказчика по всем вопросам (рассказать о материалах, сроках исполнения, предварительной стоимости заказа и т.д.);

– необходимо использовать в беседе специальную лексику дизайна;
– по словам заказчика, дизайнер должен изобразить эскиз проекта и по ходу беседы показывать наброски заказчику, согласовывать рабочие моменты. Задача состоит в оформлении интерьера жилой среды, офисного помещения, выставки, магазина или общественного помещения (на выбор и фантазию обучающегося – он должен описать и изобразить на бумаге А3, что это за помещение, для какой цели оно служит) в стиле арт-деко;

Пока происходит диалог между вышедшей парой (дизайнером и заказчиком), остальные участники пребывают в роли экспертов – внимательно слушают и наблюдают за действиями со стороны дизайнера и заказчика (возможно заказчик окажется более компетентным, чем дизайнер).

В свою очередь преподаватель также отслеживает и оценивает действия участников.

В ходе наблюдения за выступающей парой, обучающиеся анализируют и оценивают диалог по критериям оценивания, которые представлены в таблице 1, а также пытаются кратко описать возникшие проблемные ситуации в ходе беседы между парами участников, если такие моменты возникнут.

Критерии оценивания:

- «0» полное несоответствие критериев
- «1» неполное соответствие критериев
- «2» полное соответствие критериев

Раздаточный материал:

- задачи ролей, как памятка что требуется от участников;
- бумага для изображения эскиза А3;
- цветные карандаши;
- бланк с оценочной таблицей.

План интерьера участники рисуют на бумаге А3. На иллюстрации представлен пример выполнения плана интерьера.

Таблица 1 – Критерии оценивания

№ пары	Участник (фамилия)		Ясность высказываний	Точность высказываний	Правильность высказываний	Соответствие ответов заданным вопросам	Использование терминологии	Соблюдение речевого этикета	Итого
	Дизайнер	Заказчик							
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Таблица 2 – Продолжительность игры

Действия	Время (примерно), мин.
Вступление, оглашение правил игры, раздача материала	15
Подготовка к диалогу между дизайнером и заказчиком	35
Выступление одной команды	10
Обсуждение, рефлексия	10
Итого	90

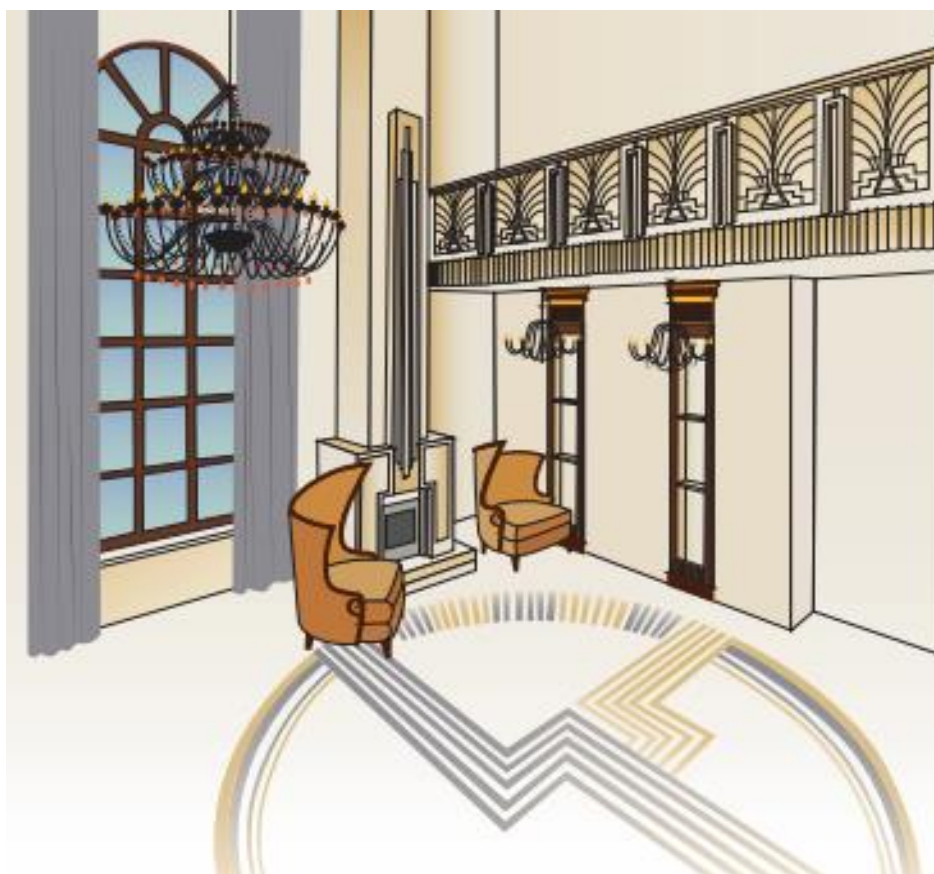


Рисунок 1 – Пример иллюстрации по игре «Стиль арт-деко в интерьере»

Рефлексия

В конце игры подводится итог, выводы. Каждый высказывает то, какие проблемные моменты, у какой пары заметил, обсуждается, почему возникла проблемная ситуация, высказываются варианты, как можно было по-другому ее решить. Обсуждаются поставленные низкие или высокие баллы по критериям оценки (почему так поставили, в чем проблема, есть ли решение). Обучающиеся делают выводы.

Игра «Дизайн упаковки в стиле сюрреализм»

Тема занятия: «Сюрреализм»

Цель игры: закрепить знания стиля сюрреализм, развить дизайнерское мышление обучающихся.

Сценарий: на потребительский рынок в международную фирму «Дали» срочно требуется продукт, упаковка которого бы была оформлена в

сюрреалистическом стиле. В связи с этим, в разные дизайн-студии поступил заказ разработать оригинальную упаковку в стиле сюрреализм. Успешно разработанное решение упаковки позволит дизайн-студии выйти на мировой уровень.

Большое значение имеет визуальное решение. Первостепенная задача – заставить покупателя взять товар в руки, чтобы рассмотреть поближе. Если удалось этого добиться – половина дела сделана, потребитель заинтересован, а значит, дизайн упаковки выполнен удачно.

Подготовка к игре: Обучающиеся распределяются на команды из 4 человек. От участников требуется сделать эскизы упаковки в стиле сюрреализм. Таким образом, каждая команда распределяет между собой роли участников игры:

Преподаватель выступает в роли заказчика, а также оценивает каждую подгруппу. В таблице 1 представлены критерии оценивания участников.

Требования заказчика:

1) Разработка дизайна упаковки товара должна выполняться с учетом основных требований:

– потребитель при взгляде на упаковку должен получить максимально четкое и полное представление о товаре: как он выглядит, каков на вкус, как работает и т. д.;

– убедить в высоком качестве продукта;

– привлечь внимание;

– обозначить наименование товара, его назначение, сферу использования;

– обозначить стиль предполагаемого товара - «сюрреализм».

2) Оригинальность решения, например, форма упаковки, дополнительные элементы, возможность использования после утилизации, большое количество сюрреалистических элементов, возможно лозунг и т.д.

3) Продукт, на который требуется разработать упаковку, предоставляется на выбор участников (это может быть чай, кофе, мармелад, шоколад и т.д.).

Успешная защита разработанного решения позволит выдвинуть товар на рынок.

При защите следует учитывать:

- ясность высказываний;
- точность высказываний;
- правильность высказываний;
- использование терминологии;
- соответствие ответов заданным вопросам.

1. «Руководитель проекта». В его обязанности входит:

- создание плана работ;
- координация работы команды проекта;
- принятие решений по оперативным вопросам;
- контроль работы каждого члена команды.

2. «Маркетолог». В его обязанности входит:

- определение требуемого ассортимента товаров;
- разработка предложения по индивидуализации товаров;
- разработка мер по стимулированию (через качество и дизайн товара, имиджевую политику) продаж.

3. «Дизайнер». В его обязанности входит:

- отрисовка эскизов, общего вида;
- пояснения, сопровождающие работу.

4. «Клиент-менеджер». В его обязанности входит:

- представление интересов заказчика – следит за тем, чтобы услуги были оказаны в соответствии с требованиями заказчика;
- представление (презентация) разработанного проекта заказчику;
- подготовка вопросов конкурентам.

Критерии оценивания:

- 0 полное несоответствие критериев
- 1 неполное соответствие критериев
- 2 полное соответствие критериев

Раздаточный материал:

- задачи игры, как памятка, что требуется от участников игры;
- памятка критериев оценки;
- чистые листы для зарисовок;
- фломастеры.

Дизайн упаковки участники рисуют на бумаге А3. На иллюстрации представлен пример выполнения дизайна. Продолжительность игры представлена в таблице 2.

Таблица 1. Критерии оценивания

Критерии и команды	1	2	3	4	5
Соблюдение заданных требований					
Четкое и полное представление о товаре					
Высокое качество продукта					
Привлекательность, конкурентоспособность					
Наименование товара, его назначение, сфера использования					
Выполнение в стиле сюрреализм					
Оригинальность решения					
Соответствие стилю					
Защита					
Ясность высказываний					
Точность высказываний					
Правильность высказываний					

Продолжение таблицы 1

Использование терминологии					
Соответствие ответов заданным вопросам					
Заданные вопросы					
Итого					

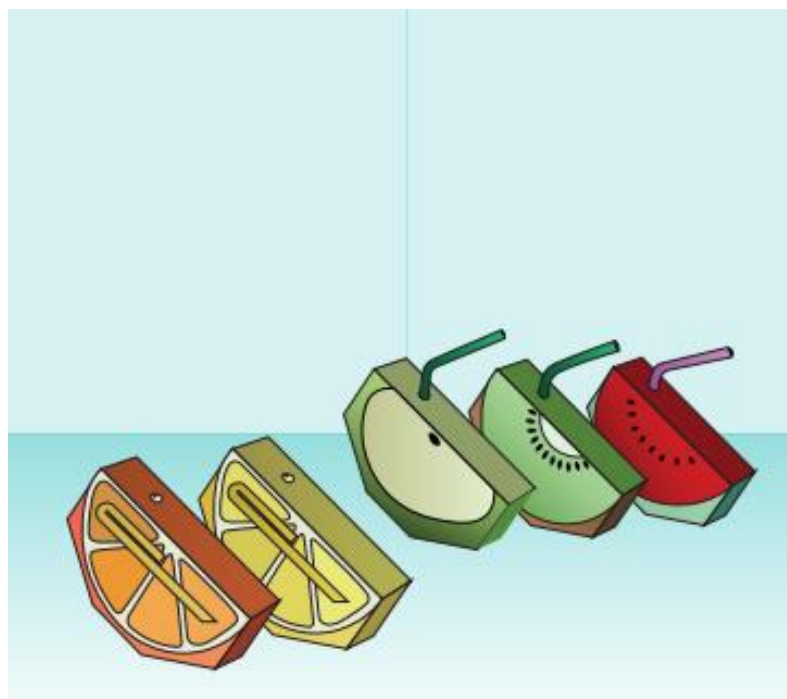


Рисунок 2 – Пример иллюстрации «Дизайн упаковки в стиле сюрреализм»

Таблица 2. Продолжительность игры

Действия	Время (примерно), мин.
Вступление, оглашение правил игры, раздача материала	15
Подготовка к диалогу между дизайнером и заказчиком	35
Выступление одной команды	10
Обсуждение, рефлексия	10
Итого	90



Рисунок 3 – Пример иллюстрации «Дизайн упаковки в стиле сюрреализм»

Рефлексия

В конце игры подводится итог, выводы. Каждый высказывает то, какие проблемные моменты, возможно, возникли в ходе игры. Обсуждаются поставленные низкие или высокие баллы по критериям оценки (почему так поставили, в чем проблема, есть ли решение). Обучающиеся делают выводы.

Игра «Дизайн-проект «Офис» в стиле американский модерн»

Тема занятия: «Американский модерн 1930-х годов».

Цель игры: закрепить знания стиля американский модерн, развить дизайнерское мышление обучающихся.

Сценарий: всемирно известная фирма «Glory» по дизайну расширяется. Открываются новые филиалы в разных странах мира. Фирма предлагает принять участие в конкурсе на замещение вакантных должностей специалистов для работы во вновь открывающихся фирмах.

Все участники хотят устроиться на работу в эту фирму. Необходимо убедить комиссию предоставить вакансию именно вашей команде. Всем

будут выданы пакеты документов для выполнения работы. В конце будет проведена предвыборная конференция кандидатов на эти ответственные должности.

Подготовка к игре: Обучающиеся распределяются на команды из 4 человек. От участников требуется создание эскизов планировки помещения в стиле американский модерн. Таким образом, каждая команда распределяет между собой роли участников игры:

Каждую подгруппу оценивает преподаватель, который выступает в роли фирмы-заказчика.

Требования заказчика:

- 1) Форма помещения произвольная.
- 2) Кабинет условно разделен на 3 зоны:
 - кабинетная зона;
 - зона для совещания;
 - зона для отдыха.
- б) Продумать форму окон; оформление окна, место для цветов.

Примерный план презентации проекта (защиты):

1. Мы предлагаем вашему вниманию проект офиса, выполненный для руководителя фирмы. Над проектом работали...;
2. Форма помещения выбрана...это дает возможность...;
3. Спроектированы легкие перегородки для зонирования помещения. Показать и рассказать о размещении зон;
4. Перечислить особенности стиля в данном интерьере;
5. Проговорить цветовую гамму, какого эффекта вы хотели достичь;
6. Форма окон, оформление, все обосновать;
7. В чем «изюминка», оригинальность проекта;
8. Ответы на вопросы конкурентов.

При презентации (защите) проекта следует учитывать:

- ясность высказываний;

- точность высказываний;
- правильность высказываний;
- использование терминологии;
- соответствие ответов заданным вопросам.

1. «Руководитель проекта». В его обязанности входит:

- создание плана работ;
- координация работы команды проекта;
- принятие решений по оперативным вопросам;
- контроль работы каждого члена команды.

2. «Инженер». В его обязанности входит:

- разработка плана помещения;
- пояснения, сопровождающие работу.

3. «Дизайнер интерьера». В его обязанности входит:

- подбор необходимых материалов;
- выбор цветовой гаммы;
- подбор мебели и небольших предметов интерьера, которые должны

вписываться в общий дизайн;

- отрисовка эскизов, общего вида;
- коррекция планов в случае необходимости.

4. «Клиент-менеджер». В его обязанности входит:

- представление интересов заказчика – следит за тем, чтобы услуги были оказаны в соответствии с требованиями заказчика;
- представление (презентация) разработанного проекта заказчику;
- подготовка вопросов конкурентам.

Критерии оценивания:

- 0 полное несоответствие критериев
- 1 неполное соответствие критериев
- 2 полное соответствие критериев

Раздаточный материал:

- задачи ролей (что требуется от каждой роли);

- требования, как памятка, что требуется от участников игры;
- памятка критериев оценки;
- примерный план защиты для лучшей ориентации при презентации (защите) проекта;
- чистые листы для зарисовок отдельных элементов (например, окон или предметов быта);
- черная гелиевая ручка.

План помещения участники рисуют на листочках в клеточку. На иллюстрации представлен пример выполнения плана офиса.

Таблица 1– Продолжительность игры

Действия	Время (примерно), мин.
Вступление, оглашение правил игры, раздача материала	15
Подготовка к диалогу между дизайнером и заказчиком	35
Выступление одной команды	10
Обсуждение, рефлексия	10

Таблица 2 – Критерии оценивания

Критерии и команды	1	2	3	4	5
Соблюдение заданных требований					
Четкое и полное представление о товаре					
Высокое качество продукта					
Привлекательность, конкурентоспособность					
Наименование товара, его назначение, сфера использования					
Выполнение в стиле сюрреализм					
Оригинальность решения					

Продолжение таблицы 2

Соответствие стилю					
Защита					
Ясность высказываний					
Точность высказываний					
Правильность высказываний					
Использование терминологии					
Соответствие ответов заданным вопросам					
Заданные вопросы					
Итого					



Рисунок 4 – Пример иллюстрации по игре «Дизайн-проект «Офис» в стиле американский модерн»

Рефлексия

В конце игры подводится итог, выводы. Каждый высказывает то, какие проблемные моменты, возможно, возникли в ходе игры. Обсуждаются поставленные низкие или высокие баллы по критериям оценки (почему так поставили, в чем проблема, есть ли решение). Обучающиеся делают выводы.

Игра «Фирменный логотип»

Тема занятия: «Формирование корпоративных традиций (бренд, логотип, имидж) в дизайне».

Цель игры: закрепить знания корпоративных традиций в дизайне, развивать дизайнерское мышление обучающихся.

Сценарий: руководитель организации «Sundry» проводит конкурс на лучший фирменный логотип. Дизайн-студиям, которые займут лидирующие места, будет предоставлена возможность поехать на стажировку за границу в разные страны мира. Необходимо убедить комиссию предоставить места именно вашей команде. Но есть некие условия для разработки логотипа.

Условие игры: руководитель выдает каждой команде участников 2 картинки, на которых изображены предметы и продукты (при выдаче участники сами тянут наугад картинки). Первую картинку нужно использовать как продукт или предмет, для которого нужно разработать логотип. Вторую картинку нужно задействовать непосредственно в логотипе.

Например, команде попались картинки с изображением часов и сахара. Нужно подумать, что будет продуктом, а что можно будет использовать для логотипа. К примеру, продукт, для которого разрабатывается логотип – часы. Сахар же будет использован в логотипе часов. Поэтому лозунг и логотип компании для часов может быть таким: «Время – сахар».

На иллюстрации представлен пример выполнения задания: 2 картинки и готовый логотип.

Подготовка к игре: Обучающиеся распределяются на команды из 4 человек. От участников требуется разработать фирменный логотип, используя 2 картинки с изображениями разных предметов и продуктов. Таким образом, каждая команда распределяет между собой роли участников игры:

Требования организации-заказчика:

1) Минимализм. Именно простота и минималистский подход облегчает узнаваемость логотипа, повышая его шансы на долговечность и независимость от времени и моды;

2) Соответствие отрасли бизнеса. Желательно, чтобы в логотипе прослеживался вид деятельности организации, отражалась специфика отрасли;

3) Первое впечатление. Настоящий дизайн – это тот, который запоминается с первого взгляда, с первой секунды. Если, увидев ваш логотип во второй раз, человек скажет, что он его уже где-то видел – вы создали настоящий шедевр;

4) При разработке логотипа могут учитываться ассоциации, связанные с категорией, назначением бренда, эмоциями, которые вызывает бренд у пользователя, эпохой и т.п.;

5) Предоставить 2-3 варианта на рассмотрение руководителю-заказчику.

При презентации (защите) проекта следует учитывать:

- ясность высказываний;
- точность высказываний;
- правильность высказываний;
- использование терминологии;
- соответствие ответов заданным вопросам.

Примерный план защиты:

- 1) Мы предлагаем вашему вниманию разработанный логотип, выполненный для... Над проектом работали...;
- 2) Рассказать для чего какая картинка была использована;
- 3) Форма логотипа...это дает возможность...;
- 4) Показать и рассказать о вариантах разработанного логотипа;
- 5) Перечислить особенности логотипа;
- 6) Проговорить цветовую гамму, какого эффекта вы хотели достичь;

7) В чем «изюминка», оригинальность логотипа;

8) Ответы на вопросы конкурентов.

1. «Руководитель проекта». В его обязанности входит:

- создание плана работ;
- координация работы команды проекта;
- принятие решений по оперативным вопросам;
- контроль работы каждого члена команды.

2. «Маркетолог». В его обязанности входит:

- определение требуемого товара, на который разрабатывать логотип;
- прослеживание соответствия отрасли бизнеса;
- разработка имиджевой политики (лозунг).

3. «Дизайнер». В его обязанности входит:

- отрисовка эскизов, общего вида;
- пояснения, сопровождающие работу.

4.«Клиент-менеджер». В его обязанности входит:

- представление интересов заказчика – следит за тем, чтобы услуги были оказаны в соответствии с требованиями заказчика;
- представление (презентация) разработанного проекта заказчику;
- подготовка вопросов конкурентам. Каждую команду оценивает преподаватель, который выступает в роли руководителя организации.

Критерии оценивания:

- 0 полное несоответствие критериев
- 1 неполное соответствие критериев
- 2 полное соответствие критериев

Раздаточный материал:

- задачи ролей (что требуется от каждой роли);
- задачи как памятка (что требуется от участников игры);
- примерный план защиты для лучшей ориентации при презентации (защите) проекта;
- изображения продуктов и предметов для разработки логотипа;

– чистые листы для зарисовок вариантов логотипа.

На иллюстрациях представлены картинки продуктов и предметов для выдачи участникам. Продолжительность игры представлена в таблице 1.



Рисунок 5 – Пример иллюстрации по игре «Фирменный стиль»

Таблица 1– Продолжительность игры

Действия	Время (примерно), мин.
Вступление, оглашение правил игры, раздача материала	15
Подготовка к диалогу между дизайнером и заказчиком	35
Выступление одной команды	10
Обсуждение, рефлексия	10

Таблица 2 – Продолжительность игры

Критерии и команды	1	2	3	4	5
Соблюдение заданных требований					
Четкое и полное представление о товаре					
Высокое качество продукта					
Привлекательность, конкурентоспособность					
Наименование товара, его назначение, сфера использования					
Выполнение в стиле сюрреализм					

Оригинальность решения					
Соответствие стилю					
Защита					
Ясность высказываний					
Точность высказываний					
Правильность высказываний					
Использование терминологии					
Соответствие ответов заданным вопросам					
Заданные вопросы					
Итого					



Рисунок 6 – Пример иллюстрации по игре «Фирменный стиль»

Рефлексия

В конце игры подводится итог, выводы. Каждый высказывает то, какие проблемные моменты, возможно, возникли в ходе игры. Обсуждаются поставленные низкие или высокие баллы по критериям оценки (почему так поставили, в чем проблема, есть ли решение). Обучающиеся делают выводы о том, что нужно развивать дизайнерское мышление, так как оно является основным в деятельности дизайнера, а также умение защищать и отстаивать разработанные решения.

Игра «Неожиданные связи» в японском дизайне

Тема занятия: «Японский дизайн. Неожиданные черты».

Цель игры: развивать оригинальность и гибкость мышления, стимулировать творческое воображение и фантазию; развитие коммуникативных навыков.

Условие игры: руководитель выдает каждой команде участников 2 картинки, на которых изображены предметы и продукты (при выдаче участники сами тянут наугад картинки). Придумать 3 отличия и 3 сходства между предметами в японском дизайне, а также составить с этими картинками связанный рассказ.

Например, команде попались картинки с изображением сакура и бумажный журавль. Отличия – размеры, способ применения, сакуру можно вырастить, а бумажного журавля нельзя. Сходства – сакура – это дерево, а журавль из бумаги, соответственно бумагу делают из дерева. Веточки сакуры напоминают шейку журавля. К обоим нужно бережно относиться. Предложение со словами: «Девушка играла журавлями из бумаги, как вдруг неожиданно увидела под деревом сакуры встревоженного настоящего живого журавля».

На иллюстрации представлен пример выполнения задания: 2 картинки и готовый сценарий, также на иллюстрации представлены картинки

продуктов и предметов для выдачи участникам. Продолжительность игры представлена в таблице 2.

Подготовка к игре: Связать два предмета и разработать сценарий, используя 2 картинки с изображениями разных предметов и продуктов.

Критерии оценивания:

- 0 полное несоответствие критериев
- 1 неполное соответствие критериев
- 2 полное соответствие критериев

Таблица 1 – Продолжительность игры

Критерии и команды	1	2	3	4	5
Соблюдение заданных требований					
Четкое и полное представление о товаре					
Высокое качество продукта					
Привлекательность, конкурентоспособность					
Наименование товара, его назначение, сфера использования					
Выполнение в стиле сюрреализм					
Оригинальность решения					
Соответствие стилю					
Защита					
Ясность высказываний					
Точность высказываний					
Правильность высказываний					
Использование терминологии					
Соответствие ответов заданным вопросам					

Продолжение таблицы 1

Заданные вопросы					
Итого					



Рисунок 7 – Пример иллюстрации по игре «Неожиданные связи» в японском дизайне

Таблица 2 – Продолжительность игры

Действия	Время (примерно), мин.
Вступление, оглашение правил игры, раздача материала	15
Подготовка к диалогу между дизайнером и заказчиком	35
Выступление одной команды	10
Обсуждение, рефлексия	10



Рисунок 8 – Пример иллюстрации по игре «Неожиданные связи» в японском дизайне

Рефлексия

В конце игры подводится итог, выводы. Каждый высказывает то, какие проблемные моменты, возможно, возникли в ходе игры. Обсуждаются поставленные низкие или высокие баллы по критериям оценки (почему так поставили, в чем проблема, есть ли решение). Обучающиеся делают выводы о том, что нужно развивать дизайнерское мышление, так как оно является основным в деятельности дизайнера, а также умение защищать и отстаивать разработанные решения.

Игра «Друдлы» в истории дизайна

Тема занятия: «История дизайна всех стилей».

Цель игры: развитие креативного, системного, структурного мышления.

Условие игры: руководитель выдает каждой команде участников картинки с друдлами, на которых изображены предметы и различные символы. Посмотреть и попробовать назвать все варианты того, что здесь

может быть нарисовано. Задача каждой команды – написать и дорисовать несколько вариантов того, что изображено на рисунке. Варианты не должны повторяться. На одну картинку, может быть дано несколько различных вариантов. Каждая команда, по очереди, предлагает по одному варианту на 1 друдл.

Подготовка к игре: распознать и дорисовать картинку со множеством значений, используя картинки с изображениями разных предметов и символов.

Например, команде попались картинки, пример продемонстрирован на иллюстрации. Что это?

Возможно, это:

- Человек в костюме с галстуком-бабочкой, защемленным дверью лифта;
- Или бабочка, взбирающаяся по веревке вверх;
- Геометрическая задача;
- Флюгер на крыше дома (или какой-либо рисунок на крыше);
- Песочные часы, стоящие на столе;
- Два громкоговорителя на столбе;
- Шкаф с ручками;
- Два клювика птиц;
- Подарочная коробочка;
- Ручки двери с двух сторон;
- Закрытое окно;
- Стрекоза над дорогой.

Да, все это и еще много чего угодно. Вы можете увидеть в данном изображении десятки различных ситуаций. Единственно правильного ответа нет. И необязательно ответ должен быть реалистичным. Ему достаточно быть забавным, интересным и немного похожим не то, что изображено на рисунке.

На иллюстрации представлены картинки продуктов и предметов для выдачи участникам. Продолжительность игры представлена в таблице 1.

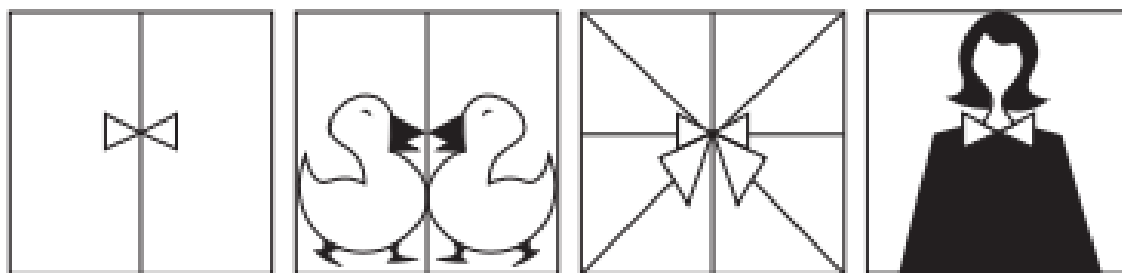


Рисунок 9 – Пример иллюстрации по игре «Друдлы» в истории дизайна

Таблица 1 – Продолжительность игры

Действия	Время (примерно), мин.
Вступление, оглашение правил игры, раздача материала	15
Подготовка к диалогу между дизайнером и заказчиком	35
Выступление одной команды	10
Обсуждение, рефлексия	10

Таблица 2 – Продолжительность игры

Критерии и команды	1	2	3	4	5
Соблюдение заданных требований					
Четкое и полное представление о товаре					
Высокое качество продукта					
Привлекательность, конкурентоспособность					
Наименование товара, его назначение, сфера использования					
Выполнение в стиле сюрреализм					
Оригинальность решения					

Продолжение таблицы 2

Соответствие стилю					
Защита					
Ясность высказываний					
Точность высказываний					
Правильность высказываний					
Использование терминологии					
Соответствие ответов заданным вопросам					
Заданные вопросы					
Итого					

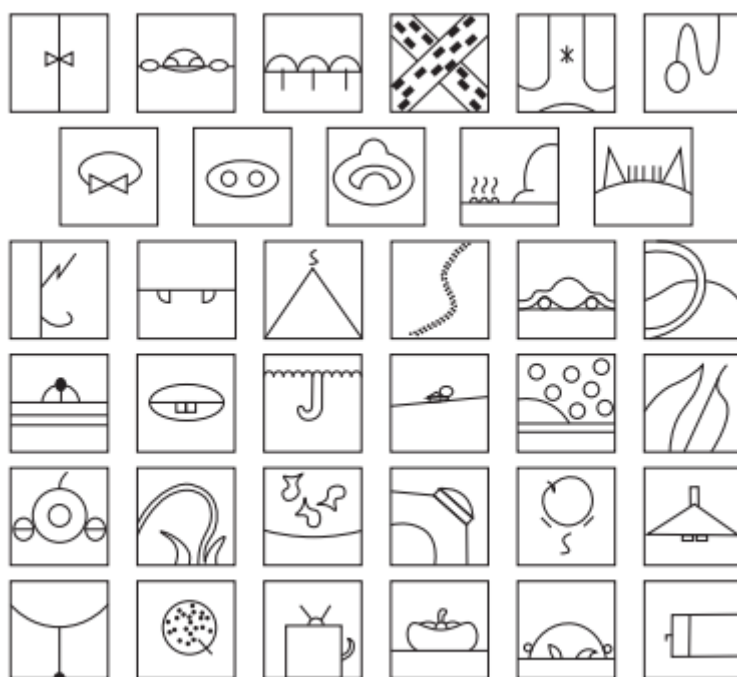


Рисунок 10 – Пример иллюстрации по игре «Друдлы» в истории дизайна
Рефлексия

В конце игры подводится итог, выводы. Каждый высказывает то, какие проблемные моменты, возможно, возникли в ходе игры. Обсуждаются поставленные низкие или высокие баллы по критериям оценки (почему так поставили, в чем проблема, есть ли решение).

Обучающиеся делают выводы о том, что нужно развивать дизайнерское мышление, так как оно является основным в деятельности дизайнера, а также умение защищать и отстаивать разработанные решения.

Анализ проведенных игр по дисциплине «История дизайна»

По окончании проведения деловых игр обучающимся был предложен небольшой опрос.

Опрос

Подчеркните нужный вариант ответа

Вам понравились игры?	Да	Нет	Затрудняюсь ответить			
Какая игра понравилась вам больше всего?	Арт-деко	Сюрреализм	Американский модерн	Логотип	Неожиданные связи	Друлды
Оцените игру по стилю арт-деко.	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неудовл.	Затрудняюсь ответить	
Оцените игру по стилю сюрреализм.	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неудовл.	Затрудняюсь ответить	
Оцените игру по стилю американский модерн	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неудовл.	Затрудняюсь ответить	

Оцените игру по логотипу.	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неудовл.	Затрудняюсь ответить
Оцените игру «Неожиданные связи»	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неудовл.	Затрудняюсь ответить
Оцените игру «друдлы»	Отлично	Хорошо	Удовл.	Неудовл.	Затрудняюсь ответить
На ваш взгляд как вела себя группа при участии в играх?	Активно		Неактивно		Затрудняюсь ответить
На ваш взгляд помогли ли вам игры в обучении?	Да	Нет		Затрудняюсь ответить	
На ваш взгляд помогли ли игры «углубиться» в профессиональную деятельность?	Да	Нет		Затрудняюсь ответить	
На ваш взгляд игра способствует лучшему усвоению дисциплины?	Да	Нет		Затрудняюсь ответить	
На ваш взгляд игра создает хорошую атмосферу в группе?	Да	Нет		Затрудняюсь ответить	
На ваш взгляд игра способствует участию всех студентов?	Да	Нет		Затрудняюсь ответить	

Вы бы хотели, чтобы и на других дисциплинах проводили игры ?	Да	Нет	Затрудняюсь ответить
Вы бы рекомендовали данные игры другим обучающимся?	Да	Нет	Затрудняюсь ответить
В случае если бы вы рекомендовали данные игры другим обучающимся, напишите, пожалуйста, почему:			
У вас есть идея, как улучшить игры?			