

УДК 378.147:004

DOI 10.31494/2412-9208-2018-1-1-165-169

**Ю. С. Кулінка,**

кандидат педагогічних наук, доцент,  
(Криворізький державний педагогічний університет)

[kulinkapmto@gmail.com](mailto:kulinkapmto@gmail.com)

## **ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ПРОФЕСІЙНО-ОРІЄНТОВАНА ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ**

### **Анотація**

Визначено особливості використання професійно-орієнтованих технологій у фаховій підготовці майбутніх учителів трудового навчання. Обґрунтовано можливості ігрового проектування у формуванні дизайнерської культури майбутніх фахівців. Описано досвід упровадження ігрового проектування при вивченні курсу “Основи айдентики”.

**Ключові слова:** практико-орієнтовані технології, дизайнерська культура, ігрове проектування, фахова підготовка, комп’ютерна графіка, основи айдентики, бренд, етапи ігрового проекту.

### **Summary**

The features of using professionally-oriented technology in the professional training of future teachers of labor studies are determined. Game design capabilities in shaping the design culture of future specialists are grounded. The experience of implementing the study game design during the studying of the course “Fundamentals identity” is described.

**Key words:** practice-oriented technologies, design culture, game design, professional training, computer graphics, bases of identity, brand, stages of game design.

**Постановка проблеми.** У сучасній системі освіти відбувається постійний пошук ефективних засобів, технологій підготовки здобувачів вищої освіти до майбутньої професійної діяльності. Ігрове проектування є новою технологією, що забезпечує розвиток творчих, пізнавальних, дослідницьких та технічних здібностей студентів та вмінь самостійного здобуття знань.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У педагогічній літературі активно досліджуються інноваційні педагогічні технології (І. Дичківська, І. Богданова, О. Дубасенюк, Є. Полат, М. Кларін, Г. Селевко та ін.), збільшився спектр досліджень підготовки майбутніх учителів до інноваційної діяльності (І. Гавриш, Т. Демиденко, Н. Клокар, Л. Машкіна, Л. Петриченко, В. Сластьонін, О. Шапран та ін.), розробляються ігрові технології навчання (М. Воронка, Ю. Кулінка, С. Мухіна, А. Панфілова, В. Платов, Л. Савченко, А. Соловійова, П. Щербань та ін.), технологія проектного навчання (В. Докучаєва, О. Коберник, І. Колеснікова, Ю. Кулінка, Є. Полат, О. Пехота, І. Серьогіна, С. Сисоєва та ін.).

Аналіз наукових джерел з питань ігрового проектування свідчить, що цей термін не є сталим та чітко визначеним. У наукових працях застосовують термін “ігрове проектування”, зокрема у сфері технічних наук, менеджменту та бізнесу (О. Горелій, Н. Кічук, О. Древницька, В. Никифоренко, Й. Завадський). Аналіз психолого-педагогічних джерел з питань ігрового проектування свідчить про відсутність системних досліджень, ґрунтовних розробок особливостей

підготовки майбутніх учителів трудового навчання і технологій засобами навчально-ігрового проектування. Формування дизайнерської культури майбутніх учителів трудового навчання і технологій також є малодослідженою проблемою, тому потребує більш глибокого аналізу.

**Мета статті** – розкрити можливості ігрового проектування як професійно-орієнтованої підготовки майбутніх фахівців, показати вплив ігрового проектування на формування дизайнерської культури майбутніх учителів трудового навчання і технологій.

**Виклад основного матеріалу.** У сучасній системі освіти відбувається постійний пошук ефективних засобів, технологій підготовки здобувачів вищої освіти до майбутньої професійної діяльності. Навчально-ігрове проектування є новою технологією, що забезпечує розвиток творчих, пізнавальних, дослідницьких та технічних здібностей студентів та вмінь самостійного здобуття знань.

Історія проектного підходу до навчання нараховує лише декілька десятків років, що є недостатнім для виникнення сталих наукових поглядів, тож ігрове проектування як технологія навчання перебуває на етапі понятійного становлення. Проте не викликає сумнівів той факт, що педагогічні засади цієї технології сягають сутності методу проектів, який було розроблено ще на початку ХХ століття його засновниками Дж. Дьюї, У. Кілпатриком та розвинуто відомими педагогами того часу: П. Блонським, В. Вахтеровим, Г. Ващенком, В. Ігнат'євим, Л. Левіним, В. Петровою, С. Шацьким та ін. Однак зазначені автори розглядали загальні концептуальні поняття проектної діяльності й не акцентували увагу на особливостях ігрового проектування; ще меншу кількість робіт присвячено їх використанню у вищій школі.

Під ігровим проектуванням розуміють ігрову діяльність студентів, результатом якої є навчальний творчий ігровий проект, яким може бути самостійно розроблена стратегія, програма дій, послуга тощо, від ідеї до її втілення, що має суб'єктивну чи об'єктивну новизну, виконана під керівництвом викладача та представлена до захисту (Л. Ділмер, В. Загвязинський, Т. Качеровська [2] та ін.).

*Ігрове проектування* – одна з колективних форм навчання. Сам процес ігрового проектування повинен включати в себе механізм узгодження різних інтересів учасників, навчання співпраці та партнерства. Фахівці, такі, як Н. Матяш [44], А. Панфилова [50] вважають, що ігрове проектування може включати проекти різного типу: дослідний, пошуковий, творчий (креативний), прогностичний, аналітичний.

Для розуміння значимості ігрового проектування в процесі засвоєння знань та умінь Н. Кічук [3] з'ясовує його сутнісні ознаки. Сутність технології ігрового проектування розкривається у навчанні через дію, результатом якої виступає навчальний ігровий проект, в якому студенти відповідно до рольового статусу намагаються розв'язати професійно значущі проблеми, що відбиваються в конкретному результаті.

Характерними ознаками ігрового проектування Н. Вовк [1, с. 27] вважає такі: 1) наявність завдань і проблеми; 2) набуття практичного досвіду використання персональних комп'ютерів під час групового вирішення економічних завдань; 3) розподіл ролей для засідання техніко-економічної Ради; 4) імітація засідання Ради з публічним захистом варіантів рішень.

Автори зазначають, що ігрове проектування дозволяє добитися поєднання в процесі управлінської праці менеджменту та підприємництва, проте вони не ставлять за мету визначити особливості його застосування в навчальному процесі.

Аналіз сутності ігрового проектування надав підстави Т. Качеровській [2] віднести його до технологій навчання, призначенням яких є оптимізація навчально-виховного процесу. Можливості ігрового проектування як технології навчання пояснюються чіткою структурованістю його етапів, сукупністю таких форм, методів і засобів навчання, які призводять до досягнення гарантованого результату з мінімальними витратами часу та сил учасників проектної діяльності.

Плідну спробу систематизувати теоретичні надбання сучасної педагогіки в галузі навчального проектування робить С. Сисоєва [4]. Автор зазначає, що вже з першого курсу проектна діяльність сприяє розвитку спостереження, швидкості й точності рухових реакцій, гнучкості та точності знань студентів. Це активізує трудову діяльність студентів, розвиває почуття відповідальності за доручену справу, сприяє усвідомленню необхідності формування професійних умінь і навичок [4, с. 164]. Дослідниця використовує термін “навчальне проектування”, аналізує функції викладача під час організації навчального проектування, розглядає особливості структурування проектів, їх класифікації за характером координаційних зв'язків, параметри зовнішньої оцінки. Розглядаючи різні типи проектів, С. Сисоєва виокремлює рольові й ігрові проекти, у ході яких студенти беруть на себе ролі, обумовлені характером і змістом проекту. Ступінь творчості в таких проектах дуже високий, але провідним видом діяльності все-таки залишається гра [4, с. 77]. На жаль, автор не розкриває особливостей ігрового проектування, педагогічних умов його застосування, специфіку підготовчих етапів, не розмежовує гру і проект. Проте дослідниця слушно зауважує, що вміння використовувати метод проектів – показник високої кваліфікації вчителя, прогресивності його професійної діяльності, спрямованості на творчий розвиток учнів [4, с. 75].

Серед основних ознак технологічності ігрового проектування Т. Качеровська, М. Кларін, О. Пехота, Л. Савченко та інші виокремили такі: постановка мети; алгоритмізація спільної діяльності викладача і студентів; використання таких форм, методів, прийомів і засобів навчання, що призводять до досягнення гарантованого результату, чіткість та визначеність у фіксації результату; наявність критеріїв його досягнення.

Сутність цієї технології полягає в тому, що: 1) студенти, обравши собі ролі, творчо працюють у складі невеликих груп над виконанням професійно значущого для них проектного завдання; 2) кінцевий результат роботи, форму якого обирають самі студенти (конкурс проектів, прес-конференція, дискусія, демонстрація, творчий звіт, усна презентація тощо), має бути поданий на розгляд експертної ради, інших викладачів і підлягати рейтинговій оцінці; 3) викладач виступає в ролі консультанта, спостерігача за творчою діяльністю студентів, організатора підготовчого етапу ігрового проектування та створення умов для успішної роботи.

Процес навчально-ігрового проектування складається з чотирьох етапів: підготовки учасників до сприйняття змісту проекту, введення в проект, розробки проекту та його рефлексії. Так, *перший етап* висвітлює підготовчі

види діяльності до сприйняття змісту ігрового проектування: спеціально розроблений інструктивний блок для забезпечення майбутніх учителів теоретичними знаннями, необхідними для участі у проекті, інструктаж учасників.

*Другий етап* – уведення в проект – характеризується постановкою проблеми, формулюванням теми проекту, проектуванням мети й завдань, що мають бути розв'язані.

На *третьому етапі* (розробка проекту) використовується комплекс дій, що забезпечує розробку проекту від ідеї до її втілення, включаючи збір та аналіз інформації, трансформацію системи, перевірку гіпотези та захист проекту; реалізується предметний зміст ігрової проектної діяльності студентів.

На *завершальному етапі* (рефлексія проекту) передбачається співвіднесення мети й результатів ігрової проектної діяльності; виставлення експертної оцінки проекту; аналіз та самоаналіз проектування; коректування проекту, обговорення його перспективного розвитку, що передбачає самоконтроль.

Прикладом комплексного навчально-ігрового проекту, який розроблявся в процесі вивчення курсу “Основи айдентики”, був ігровий проект “Бренд – створення та розміщення на ринку”. На підготовчому етапі цього навчально-ігрового проекту студенти формулювали проблему, визначали протиріччя, мету та завдання. Формою представлення навчально-ігрового проекту було вибрано проведення *ділової гри* “Дизайн-компанія”.

*Завдання до гри:*

1. Засвоїти поняття “бренд”, “слоган”, “логотип”, “маркетинг” тощо.
2. Навчитися визначати аналізувати поточну ситуацію та досліджувати ринок в окремому випадку.
3. Набуття навичок складання технічного завдання (ТЗ) на розробку бренду.
4. Спроба просування бренду та моніторинг його ефективності.

Між учасниками навчально-ігрового проектування під керівництвом викладача ролі розподілялись так: *1 група* (економісти, соціологи) досліджувала соціально-економічні проблеми, пов'язані з поняттями “економічна ефективність компанії” і “рентабельність компанії”; *2 група* (розрахункова) обробляла дані за допомогою таблиць і формул; *3 група* (аналітична) проводила системний аналіз проблем, пов'язаних із поняттям “бренд”, узагальнення умовиводів, формулювання висновків.

Одним із методів підготовчого етапу для стимулювання пізнавальної активності та формування дизайнерської культури в студентів було обрано метод діаграми ідей, що проводився в кожній із проектних груп, а потім і між ними. Для проведення методу діаграми ідей використовувалася схема, на якій студенти записували свої ідеї щодо таких пунктів: споживання брендovих послуг, джерела здобуття інформації про особливості брендovих послуг, необхідних людині для життя й розвитку. Цей метод дав змогу визначити основні напрями для розв'язання поставлених завдань.

На дослідницькому етапі студентами в проектних групах було використано такі методи: інтерв'ю, бесіда, метод щоденників, графічні роботи зі складання діаграм, образних моделей. Під керівництвом викладача було проведено аналіз конкретних ситуацій. Для розгляду, аналізу та обговорення

було запропоновано таке проблемне завдання: “Обґрунтуйте послідовність створення бренду дизайнерами”. Запропонуйте власний варіант розв’язання проблемного питання.

На заключному етапі використовувались такі методи, як захист ігрового проекту, аналіз досягнень, корекція результату. Викладач, експерти, студенти оцінювали проект, аналізували його результативність, чи досягнута мета проекту та чи виконані поставлені завдання. Оцінка навчально-ігрового проекту здійснювалася експертною групою. Це сприяло розвитку умінь і навичок аналізу та оцінки, а також саморефлексії власного розвитку технічних здібностей у майбутніх учителів технологій.

Отже, під час ігрового проектування студенти найчастіше беруть на себе певні ролі, зумовлені характером і змістом проекту – ролі технологів, конструкторів, винахідників, учителів, батьків, фахівців, науковців. Це можуть бути конкретні й вигадані особи, що імітують соціальні й ділові відносини, які ускладнюються ситуаціями, вигаданими учасниками. Особливістю ігрового проектування у сфері професійної підготовки має бути максимальне наближення змісту ситуації до характеру майбутньої діяльності.

Оцінка результатів процесу формування в майбутнього вчителя трудового навчання і технологій дизайнерської культури в цілому визначалася через становлення відсоткового співвідношення, тобто порівнянням кількості майбутніх учителів, що перебувають на тому чи тому рівні на початку експерименту та в кінці експериментальної роботи. До експерименту було залучено 95 студентів (I-V курсів) факультету дошкільної і технологічної освіти Криворізького державного педагогічного університету. Експериментальною визначено групу “Технологічна освіта (конструювання та моделювання одягу, технічна та комп’ютерна графіка)” у кількості 32 особи, а контрольною – “Технологічна освіта (автосправа)” – 30 студентів (IV-V курсів).

Формами проміжного й підсумкового контролю оцінки знань із фахових дисциплін були відповіді студентів на заліках та іспитах із фахових курсів “Комп’ютерна графіка та САПР”, “Основи айдентики” (рис. 1-2). Отже, загальний рівень формування дизайнерської культури майбутніх учителів трудового навчання і технологій якісно змінився. Так, в експериментальній групі кількість студентів із високим рівнем дизайнерської культури зросла на 1,5% і становила 24,7%. Кількість студентів із середнім рівнем формування зросла на 9,6% й становила 45,8% від загалу. Ці студенти показали досить високу мотивацію щодо необхідності формування дизайнерської культури, а також високий рівень знань з фахових дисциплін.

**Висновки та перспективи подальших пошуків у напрямі дослідження.** Оволодіння студентами практико-орієнтованими технологіями і методами дизайнерської діяльності є одним з перспективних напрямів удосконалення фахової підготовки майбутніх учителів трудового навчання і технологій. У результаті регулярного включення до різноманітної дизайн-діяльності, у тому числі й до ігрового проектування, підвищиться ефективність і якість готовності майбутніх фахівців до навчання основ дизайну на уроках трудового навчання і технологій. Отже, формування дизайнерської культури є важливою складовою процесу фахової підготовки майбутніх учителів трудового навчання і технологій.

**ЛІТЕРАТУРА**

1. Вовк Н. В. Ігрове проектування як засіб формування споживчих знань студентів / Н. В. Вовк // Збірник наукових праць Бердянського державного педагогічного університету : Педагогічні науки. – Бердянськ : БДПУ, 2013. – №2. – С. 26–31.
2. Качеровська Т. В. Навчально-ігрове проектування у підготовці майбутніх менеджерів організацій : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Качеровська Тетяна Василівна. – Одеса, 2005. – 206 с.
3. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців / Н. В. Кічук // Наука і освіта. – 2005. – №3-4. – С. 89–91.
4. Сисоєва С. О. Теоретичні і методичні основи підготовки вчителя до формування творчої особистості учня : дис. ... доктора пед. наук : 13.00.01 / Сисоєва Світлана Олександрівна. – К., 1997. – 428 с.

**Стаття надійшла до редакції 17.03.2018**