

Реализация психолого-педагогического сопровождения воспитательного процесса возможна при наличии комплексной программы, в основу проектирования которой могут быть положены основные этапы (начальный, основной, заключительный) профессионального обучения и воспитания студентов в вузе.

К средствам сопровождения можно отнести развивающую диагностику, психологическое и педагогическое консультирование, тренинги самопознания, разработку педагогических ситуаций, предполагающих нравственный выбор или свободный выбор в условиях столкновения мнений, интересов, желаний.

Таким образом, целью лично-развивающих технологий является развитие личностных структур сознания, ценностей, смыслов, отношений; способностей к выбору, рефлексии, самоуправлению, саморегуляции; субъектных свойств обучаемых, таких, как автономность, самостоятельность, а результатом – становление целостного человека, конкурентоспособного специалиста, способного быть ответственным за траекторию личностного и профессионального развития.

Визжачая Г.Г.

Метод деловой игры в профессиональном образовании архитектора при выполнении курсового проекта по архитектурному проектированию

Модернизация современного высшего и среднего профессионального образования нацеливает на поиск и применение педагогических средств, способствующих повышению качества образовательного процесса. Стремление к интеграции в области профессионального образования, как одна из наиболее ярко проявляемых тенденций, диктует необходимость принятия решения по проблеме формирования профессионального опыта специалистов.

Формирование профессионального опыта специалистов непосредственно связано с выявлением соответствующих задач, ориентированных на формирование приоритетных умений профессиональной подготовки на основе характеристик профессионального опыта, обеспечивающих функциональное взаимодействие всех элементов модели профессиональной компетентности в процессе достижения конкретных целей обучения. Целесообразность выделения профессионального опыта в самостоятельный компонент профессиональной компетентности обусловлена сосредоточе-

нием в нем профессионально доминирующих видов, способов действий и основополагающих моментов профессиональной деятельности.

Цель архитектурного образовательного процесса – воспроизводство профессии архитектора. Сегодня архитектор может реализоваться как свободный художник или как член команды свободных художников, руководитель или член студии (мастерской), руководитель или сотрудник проектного института, архитектор-дизайнер в фирме-производителе, архитектор-дизайнер на службе у заказчика и архитектор-дизайнер на государственной службе. Основной профессиональной деятельностью архитектора является проектная деятельность.

Курс «Архитектурное проектирование», включающий в себя теоретическую и практическую части, является основной профилирующей дисциплиной по направлению «Архитектура» и требования, заложенные в ГОС, разработанного УМО высших учебных заведений РФ по образованию в области архитектуры. Учебное архитектурное проектирование как целенаправленный и организованный процесс имеет своей главной задачей воспитание студента и обучение его профессии архитектора. Как отмечает Б.Г. Бархин: – «Учебное архитектурное проектирование следует рассматривать как средство накопления основных профессиональных навыков, приобретение новых и закрепление ранее полученных знаний по научным и техническим предметам» [2, с. 36].

Специфика обучения в архитектуре состоит в преобладании самостоятельной творческой поисковой деятельности учащихся, что обеспечивает развитие способностей и овладение творческим методом проектного моделирования. Особое значение имеет выработка творческих навыков, представляющих собой усовершенствование поиска нового при моделировании. Приобретаются сложные навыки эскизирования и разработки [2, с. 36].

Однако в процессе проектирования собственные поиски студента корректируются советами архитектора-педагога, что повышает продуктивность творческого процесса. Сообщения педагога раскрывают перед студентами возможные пути творческой разработки программы. Полученную информацию студент преобразует в проектное решение [2, с. 36]. Практическая часть курса «Архитектурное проектирование» предусматривает выполнение курсовых проектов, в качестве объектов для проектирования избираются массовые типы сооружений с характерной объемно пространственной структурой.

Схему работы над курсовым проектом можно условно разделить на три этапа:

- подготовительная стадия содержит вводные лекции, получение задания на проектирование, ознакомление с данной ситуацией, сбор необходимой информации, объяснения руководителя;

- стадия творческого поиска содержит выполнение клаузуры по теме, разработку и представление эскиза-идеи;

- стадия творческой разработки представляет собой собственно процесс проектирования и графического выполнения, результатом которого является эскизный проект [1, с. 330].

Данная схема приближена к реальной ситуации процесса проектирования. При заключении договора на проектирование составляется задание на проектирование, идет процесс творческого поиска, обсуждение проектных предложений, эскизов, конечным этапом является эскизный проект.

Мы считаем, что процесс курсового проектирования можно рассматривать как деловую игру, так как данная ситуация «представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирование таких систем отношений, которые характерны этой деятельности как целого» [3, с. 187].

Распределение ролей в данной ситуации осуществляется таким образом – преподаватель выступает в роли заказчика, причем компетентного заказчика, как правило, преподаватель архитектурного проектирования имеет практику реального проектирования. Студент выступает в роли архитектора, получившего заказ.

В деловой игре обучающийся выполняет квазипрофессиональную деятельность, сочетающий в себе учебный и профессиональный элементы. Знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в контексте профессии, налагаясь на канву профессионального труда [3, с. 187]. Одновременно студент наряду с профессиональными знаниями приобретает специальную компетенцию – навыки специального взаимодействия и взаимоотношения с людьми.

Большую роль в становлении и развитии игрового метода обучения сыграли работы М.М. Бирштейн, Т.П. Тимофеевского, И.М. Сыроежина, С.Р. Гидрович, В.М. Ефимова, В.Ф. Комарова, В.И. Рыбальского, Р.Ф. Жукова, В.Н. Буркова, Б.Н. Христенко, А.М. Смолкина и др. [3, с. 3]. От традиционных методов обучения их отличают следующие особенности - процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности, другими словами, всякая деловая игра является имитационным методом; создается определенный эмоциональный настрой игроков, что характерно для процесса, происходящего во время выполнения курсового проекта.

Теоретический анализ обширной зарубежной и отечественной литературы по деловым играм позволяет сформулировать психолого-педагогические принципы их разработки и проведения [3, с. 188]. Деловые игры служат средством актуализации, применения и закрепления знаний и средством развития практического мышления.

Для достижения поставленных учебных целей на этапе разработки в деловую игру следует заложить пять психолого-педагогических принципов:

- принцип имитационного моделирования ситуации – создание предметного и социального контекстов будущего труда;
- принцип проблемности содержания игры и ее развертывания;
- принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности - общение, основанное на субъект – субъектных отношениях, при которых развиваются психические процессы, присущие мышлению специалистов;
- принцип диалогического общения – взаимодействие партнеров в игре есть необходимое условие переживания и разрешение проблемной ситуации.
- принцип двуплановости игровой учебной деятельности – дает возможность внутреннего раскрепощения личности, проявления творческой инициативы.

В данной учебной ситуации – курсовое проектирование – приобретает опыт установления контакта, ведения диалога. Как утверждает Е.О. Галицких: - «В системе высшего профессионального образования при подготовке и переподготовке администраторов образования особую, доминирующую роль играет развитие способности к пониманию другого человека, принятию общечеловеческих ценностей, готовность к диалогу, взаимодействию различных культур. Толерантность как способность человека, сообщества, государства слышать и уважать мнение другого дает возможность руководителю невраждебно встречать отличные от своего мнения и позиции» [4, с. 3].

Игра является уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта – как практического (овладение средствами решения задач), так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях [5, с. 67].

В отличие от традиционных методов обучения деловая игра обладает определенными преимуществами, характеризующими ее как метод активного и интерактивного обучения [5, с. 72].

Завершающим этапом – этапом анализа – является презентация работы – защита курсового проекта. Преподаватель подводит итоги: отмечает достигнутые результаты, ошибки, формулирует окончательный итог занятий по курсовому проектированию, студенты обмениваются мыслями. На данном этапе деловая игра как метод включает в себя другие формы активного обучения – методы дискуссии, анализа конкретных ситуаций.

Интересен и такой факт: прежде всего эксперты отметили, что методы обучения, по предпочтительности, могут быть выстроены следующим образом:

1. Деловые игры.
2. Практические занятия.
3. Семинары.
4. Лекции.

В заключение отметим, что в деловых играх формируются умения и навыки принимать решения в реальных производственных ситуациях и защищать их; умение работать в коллективе над решением общей задачи; инициативность и творческое отношение к своим обязанностям. При выполнении курсовых проектов по курсу «Архитектурное проектирование» осуществляется повышение данных качеств на начальном этапе проектирования при выполнении небольших сооружений с минимальными функциями.

Список литературы

1. Архитектурное образование. Ч. 1. Бакалавр под ред. А.В. Степанова, Н.Ф. Метленкова, - М.: Изд-во РУДН, 2001. - 561 с.
2. Бархин Б.Г. Методика архитектурного проектирования. – М.: Стройиздат, 1969. – 224 с.
3. Буланова-Топоркова М.В. Педагогика и психологи высшей школы: Учебное пособие. – 3-е изд., перераб. и доп. – Ростов н / Д: Феникс, 2006. – 512.
4. Галицких Е.О. Диалог в образовании как способ становления толерантности: Учебно-методическое пособие. – М.: Академический Проект, 2004. – 240 с.
5. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; Под ред. Т.С. Паниной. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 176 с.
6. Платов В.Я. Деловые игры: разработка организация и проведение: Учебник. – М.: Профиздат, 1991. – 192 с.