УДК378.147 (658.512.2)

С.В.Витковская

ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДИК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ ДИЗАЙНЕРОВ СРЕДЫ СПбГУ

Основной целью дисциплины «Дизайн-проектирование» в программе второго курса магистратуры СПбГУ по направлению «Дизайн среды» является развитие таких профессиональных навыков, как творческое и критическое мышление, навыки общения и работы в команде.

Ключевые слова: дизайн-проектирование, эвристическое мышление, игровые методы, рабочая программа учебной дисциплины

S.V.Vitkovskaya

EXPERIENCE IN APPLYING GAME TECHNIQUES IN PROFESSIONAL EDUKATION ENVIRONMENTAL DESIGNERS OF SPbU

The main goal of the “Design” discipline in the second year master’s program at St. Petersburg State University in the direction of “Environmental Design” is the development of professional skills such as creative and critical thinking, communication skills and teamwork.

Keywords: work program of the academic discipline, design engineering, heuristic thinking, game methods, work program of the academic discipline

Дизайнерам среды необходимо обладать немалым числом

компетенций, которые условно делятся на «жёстко профессиональные» (их можно увидеть и измерить) и «мягко профессиональные», (они проявляются в умении человека творчески и критически мыслить, чётко излагать свои идеи и работать в команде). Опыт применения игровых методик в профессиональном образовании дизайнеров позволяет говорить об эффективности их использования. Особенно заметный результат виден в развитии эвристического мышления, формулировании идей и навыках их презентации.

Существуют проверенные методы генерации новых смыслов, такие как мозговой штурм, шесть шляп, метод ментальных карт, инсайтный метод и другие. Наиболее эффективно они работают в комбинации друг с другом, увеличивая варианты проектных решений. Тот факт, что все эти методы являются игровыми, объясняет их популярность. Обстановка игры снимает с участника часть зажимов и позволяет ему мыслить свободней и шире.

Генерирование и формулировка идей - один из наиболее сложных этапов в работе над дизайн-проектом. Студенты в процессе обучения в игре тренируют свои навыки общения и критического мышления.

Одно из заданий семестра – спроектировать игру для дизайнеров среды младших курсов. Необходимо её придумать, проиграть с аудиторией и сделать выводы. Находясь в роли автора, студент определяет цели, задачи и правила игры, которые направлены на укрепление профессиональных знаний и навыков. Этот процесс позволяет ему выступить в роли наставника студентов младших курсов и потренировать ораторское мастерство и ясность изложения мысли.

Освоение материалов данного курса позволяет студентам адаптировать сложный язык научного исследования к практическому языку проектирования через навыки работы в команде,

эвристического мышления, сторителлинга, ораторской практики и игровых методик.

Сведения об авторе:
Витковская Светлана Владимировна,
Санкт-Петербургский государственный университет,
старший преподаватель кафедры дизайна,
e-mail: s.vitkovskaya@spbu.ru
Vitkovskaya Svetlana Vladimirovna,
St. Petersburg State University,
senior lecturer of the design department,
e-mail: s.vitkovskaya@spbu.ru