

# ПРОБЛЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ

---

УДК 371

## ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОНТЕКСТНОГО ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ ДЛЯ СТУДЕНТОВ НАПРАВЛЕНИЯ ПОДГОТОВКИ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

© 2020 Ю. С. Золототрубова, А. П. Суворов, О. А. Рябинина

*Воронежский государственный технический университет (Воронеж, Россия)*

*В статье рассматривается необходимость использования технологии контекстного обучения при подготовке бакалавров направленности «Информационные технологии в дизайне», его значимость на всех курсах обучения, связанная с формированием мотивации к профессиональной деятельности.*

*Ключевые слова: контекстное обучение, проектная деятельность, графическая подготовка, конструирование.*

К сожалению, современное профессиональное обучение далеко от реалий изучаемой профессии. Особенно остро этот вопрос стоит в профессиях, которые непосредственно связаны с проектной деятельностью, таких как промышленный дизайнер. Для создания точек соприкосновения образовательной и производственной среды используются методики знаково-контекстного обучения, которые способствуют соединению обучения с будущей профессиональной деятельностью, объединение науки, обучения и производства.

В данной случае под контекстным обучением подразумевается использование применение в образовательном процессе всего многообразия дидактических средств и форм, моделирующих наиболее важные аспекты предметной области, описывающей содержание будущую профессиональную деятельность, а усвоение этих абстрактных знаний как знаковых систем наложено на канву этой деятельности» [1, С. 207].

Таим образом знаково-контекстное обучение направление на передачу знаний, умений и навыков в качестве инструмента для решения профессиональных задач специалиста. В связи с чем данный подход рассматри-

рует образование и профессиональную деятельность не как разные виды работы, а как два этапа развития одной и той же деятельности в генезисе.

Автор методики знаково-контекстного обучения Андрей Александрович Вербицкий обращает внимание что базисом традиционной формы обучения в ВУЗе всегда являлась информация – по сути искусственная, знаковая система, характеризующая теоретическую базу профессии, правила и алгоритмы. На основе которой у студента формировался определенный комплекс практических умений и навыков. Однако объем практических навыков получаемых по средствам лабораторно-практических работ и практик в отечественном высшем образовании всегда был крайне мал по сравнению с объемом теоретической информации. Это в-первую очередь обуславливается тем, что основной целью обучения студента становится сдача зачетов и экзаменов, а не закрепление полученных знаний на практике. В своих работах Андрей Александрович Вербицкий показывает, что основные формы организации современного образовательного процесса (лекции и семинары) так же искусственны так как деятельность специалиста проходит в реальной жизни, к которой его не подготавливают в

---

Суворов Александр Петрович – старший преподаватель кафедры ГКПД, alex\_diz@inbox.ru.  
Золототрубова Ю. С. – Воронежский государственный технический университет, ст. преподаватель.

Рябинина О. А. – Воронежский государственный технический университет, магистр.

вузе. В связи с чем становится очевидным что современная системы образования не должна базироваться только на простом запоминании ограниченного объема информации. Поэтому для того, чтобы грамотно встроиться в реальность после окончания вуза, важно пересмотреть систему обучения промышленных дизайнеров, на основе использования технологии контекстного обучения.

Образовательный процесс в модели контекстного обучения состоит из трех базовых форм деятельности: учебная деятельность, квазипрофессиональная, и учебно-профессиональная. В связи с эти основное внимание следует обратить на практическое экспериментирование или использование имитационной обучающей модели как моделируемой ситуации из профессиональной сферы, подвергаемой анализу и принятию решений на основе теоретической информации. Одним из способов реализации этого является применение в образовательном процессе проектной деятельности.

Проектная деятельность – один из методов, направленный на выработку самостоятельных исследовательских умений, способствующий развитию творческих способностей и логического мышления, объединяющий знания, полученные в ходе учебного процесса и приобщающий к конкретным жизненно важным проблемам. Одной из основополагающих характеристик современного человека, действующего в пространстве технологической культуры, является его способность к проективной деятельности.

Под проектной деятельностью в высших учебных заведениях понимается творческая работа, для выполнения которой требуется пройти следующие этапы: анализ и формализация задачи; разработка модели решения; выбор инструментария и его обоснование; планирование работы; выполнение плана и его корректировка; проверка работы и разработка сопроводительной документации или отчета; защита работы [2, С. 127-131].

Одним из способов мотивирования преподавателей и студентов к активному использованию обозначенного метода обучения является предоставление возможности финансирования исследовательских и других проектов посредством грантовой поддержки.

Однако не все российские вузы находят грантовую поддержку, и чтобы студенческие проекты несли в себе практическую пользу и были связаны с актуальными проблемами в той или иной научной области на занятиях используют индивидуальные инициативные

темы для проектирования, сохраняя полученные результаты в базе студенческого научного сообщества.

Развитие творческих способностей и смещение акцента от инструментального подхода к технологическому происходит благодаря необходимости осмысленного выбора инструментария и планирования деятельности для достижения лучшего результата. Формирование чувства ответственности происходит подсознательно: студент стремится доказать, в первую очередь, самому себе, что он сделал правильный выбор и смог достичь определенного положительного результата. Следует отметить, что стремление самоутвердиться является не мало важным фактором эффективности проектной деятельности.

Для того чтобы создать условия для самостоятельной творческой проектной и исследовательской деятельности приступая к работе, обучающийся должен владеть необходимыми знаниями, умениями и навыками в содержательной области проекта или исследования. Каждый проект или исследование должны быть обеспечены всем необходимым: материально-техническим и учебно-методическим оснащением, информационным (фонд и каталоги библиотеки, Интернет, аудио и видео материалы и т.д.) и информационно-технологическим ресурсом (компьютеры и др. техника для практической реализации), отдельное от урочных занятий место (не ограничивающее свободную деятельность помещение с необходимыми ресурсами и оборудованием, например кафедральные лаборатории). Разные проекты требуют и различное обеспечение. Проектная и исследовательская деятельность обучающихся побуждает к организации информационно-технологического пространства образовательного учреждения.

Современные университеты должны творчески использовать информационные технологии для изменения процесса обучения и, в связи с этим, в федеральных государственных образовательных стандартах третьего поколения акцентируются требования к умению специалиста выполнять свои функции, используя соответствующие навыки и умения.

Существует достаточное количество программных средств, обеспечивающих совершенствование деятельности дизайнера-проектировщика и повышающих его эффективность [3, С. 350-355].

На протяжении последних шести лет кафедры графики, конструирования и информационных технологий в промышленном дизайне ВГТУ, осуществляет техническое и методическое оснащение процесса обучения современными электронными средствами обучения, программным обеспечением к нему с целью повышения качества подготовки специалистов для их последующей работы на предприятиях. В настоящее время кафедра работает с современными системами конструкторского проектирования для создания электронной конструкторской документации. Для проектирования чертежей и технической документации используются различные чертежные программы, такие, как AutoCAD, ArchiCAD, КОМПАС, Autodesk Inventor и др.

Появление идеи технологии процесса проектирования связано, прежде всего, с внедрением достижений научно-технического прогресса в различные области теоретической и практической деятельности.

Поэтому, занятия с использованием программного обеспечения позволяют существенно изменить традиционную систему преподавания, изменяя процесс обучения и формируя навыки не только чтения черте-

жей, но и способность постоянного улучшения конструкции за счет модификации конструкторской документации.

Опыт внедрения контекстного обучения показал, что динамически моделируя предметное и социальное содержание профессиональной деятельности, можно обеспечивать условия трансформации классической учебной деятельности студента в профессиональную деятельность специалиста, согласно которой усвоение содержания обучения происходит в процессе собственной мотивированной активности.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. Пособие / В.В. Вербицкий. – Москва: Высш. шк., 1991. – С. 207.

2. Рахманова Ю. К. Проектная деятельность в техническом вузе /Ю.К. Рахмонова, С. И. Каргапольцева // Молодой ученый. – 2016. – №11. – С. 127-131.

3. Сохатюк Ю. В. Выбор программного обеспечения для изучения инженерной графики / Ю.В. Сохатюк // Педагогическое мастерство: материалы Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). – М.: Буки-Веди, 2012. – С. 350-355.

#### PROBLEMS OF USING CONTEXTUAL LEARNING AT THE UNIVERSITY FOR STUDENTS TRAINING DIRECTIONS «INFORMATION TECHNOLOGIES IN DESIGN»

© 2020 Yu. S. Zolototrubova, A. P. Suvorov, O. A. Ryabinina

Voronezh State Technical University (Voronezh, Russia)

*The article discusses the need to use the technology of contextual learning in the preparation of bachelors of the direction «Information technology in design», its importance in all courses of study, associated with the formation of motivation for professional activity.*

*Keywords: contextual learning, project activity, graphic preparation, design.*