

4. Рейтинг корпоративных университетов [Электронный ресурс]// Режим доступа: <https://360-media.ru/blog/online-shkoly/rejting-korporativnyh-universitetov/>(дата обращения 05.05.2023).

5. 92% российских компаний обучают сотрудников одновременно в онлайн и офлайн [Электронный ресурс]// Режим доступа: <https://e-queo.com/blog/smi-o-nas/issledovanie-rynka-rossijskogo-korporativnogo-obucheniya/>(дата обращения 06.05.2023).

УДК 378.14:37.013.42

Л. В. Кошеленко

L. V. Koshelenko

ГБПОУ «Свердловский областной медицинский колледж», Екатеринбург

GBPOU Sverdlovsk Regional Medical College, Yekaterinburg

Lubov-koshelenko@mail.ru

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА И ТВОРЧЕСТВА СТУДЕНТОВ

DESIGN TECHNOLOGY AS A MEANS FOR FORMING THE ELEMENTS OF PROFESSIONALISM AND CREATIVITY OF STUDENTS

Аннотация. Статья посвящена современным проблемам образования. Здесь исследуется роль и значение проектирования в системе развития профессионализма и творчества студентов, описаны основные понятия проектирования. Кроме того, охарактеризованы основные методики формирования профессиональной культуры студентов.

Abstract. The article is devoted to modern problems of education. It examines the role and importance of design in the system of development of professionalism and creativity of students, describes the basic concepts of design. In addition, the main methods of forming the professional culture of students are characterized.

Ключевые слова: студенты, профессионализм, творчество, проектирование, методика проектирования, специалист.

Keywords: students, professionalism, creativity, design, design methodology, specialist.

Значение таких качеств, как профессионализм и творчество для будущего медицинского работника трудно переоценить. Современный медицинский работник не должен оставаться узким специалистом, выполняющим манипуляции, а непременно владеть широким кругозором, пониманием своего предназначения, стремиться к совершенству, просвещать пациентов.

Технология проектирования сегодня уже не является новейшей. Однако, уже многие годы именно она позволяет сделать учебный процесс более эффективным. Формирование элементов профессионализма и творчества станет максимально эффективным, если в этом процессе применять технологию проектирования. Именно она позволяет искусственно создавать обучающие и воспитывающие ситуации для будущих специалистов, разрешать которые им приходится самостоятельно. Здесь эффективно проявляются знания, умения студентов, их творческие способности, приобретается жизненный опыт, а также опыт профессиональной деятельности.

Проектирование – это метод обучения, который трансформируется в содержание, форму организации обучения или педагогическую технологию, предполагающий творчество, планирование, моделирование, конструирование, прогнозирование на основе личностных качеств, профессиональных интересов и потребностей. Проектирование – это активная деятельность, предполагающая творчество, взаимодействие с людьми, самостоятельность решений, позволяющая развивать и воспитывать такие личностные качества, как воля, профессиональное мышление, настойчивость, целеустремленность, трудолюбие, добросовестность, ответственность и др. [7].

Для более глубокого понимания проблемы исследования дадим характеристику студенческой молодёжи, поступающей в медицинские образовательные организации. В первую очередь отметим, что личность студента во многом формируется в кругу семьи,

друзей. Некоторые студенты пришли медицинский колледж по своему желанию и убеждению. Они уже давно выбрали для себя профессию медика, полюбили ее и мечтают стать хорошими специалистами. Многие планируют стать врачом. Другие студенты поступили в колледж по желанию родителей, по примеру друзей, «за компанию». Они не очень представляют себе эту профессию. Некоторые из них разочаровываются и бросают обучение. Если они остаются благодаря родителям, близким людям, то, скорее всего, в будущем не станут работать по профессии. Кроме того, большинство современных школьников не смотрят телевизор, не читают газеты или книги, не слушают новости, мало посещают музеи, театры. Больше время у него уходит на социальные сети, игры в интернет.

В этих условиях «в живую» учащийся общается с учителями, сверстниками, родителями и другими окружающими людьми. Можно сказать, что это достаточно широкий диапазон потребления информации, формирования навыков общения.

Процесс обучения в ССУЗе включает молодых людей в систему новых социальных отношений, что является условием формирования их социальной активности. Они заняты в следующих видах деятельности: образование, труд, социальная активность, создание семьи, досуг. Включаясь в систему среднего образования, молодой человек получает большую независимость и самостоятельность, к чему не всегда бывает готов. «Адаптация в социологическом понимании – говорит В.М. Выдрин, – это приобщение личности к определённым видам социальной деятельности, к новым условиям в конкретной социальной среде. В процессе адаптации студенты творчески приобщаются к будущей специальности, устанавливают основные связи, строят жизненные планы в той области деятельности, которую они избрали для себя в качестве профессии» [4, с. 24]. По мнению И.А. Зимней, отношение к студенту влияет на формирование мировоззрения, а значит и личности каждого студента [6, с. 186].

Важным для нас является то, что период молодости – это время поиска и самоопределения себя в жизни, время выбора жизненного пути. Как отмечают В.Н. Колюцкий и И.Ю. Кулагина, в это время человек чувствует ответственность за собственный выбор перед самим собой [10]. Мы согласны с утверждениями В.М. Выдрин и И.А. Зимней, которые определяют студенчество, как особую социальную категорию людей, являющуюся органичной частью молодёжи и объединённую институтом среднего образования.

В период обучения в медицинском колледже, молодёжь активно постигает различные виды деятельности: обучение, общение, быт, творчество. Именно творчество является мощным средством познания жизни, духовного обогащения человека, формой общественного сознания. Способность видеть прекрасное, чувствовать возвышенное, стремиться жить и работать по законам красоты, формировать адекватные идеалы и ценности – важнейшие жизненные цели каждого человека. В этой связи исследователи Л.Ф. Беликова, Е.Л. Бодренкова, Ю.Р. Вишневский, С.Г. Заец, С.И. Кривов, Е.А. Лебедева отмечают, что современные студенты, как и вся молодёжь, ориентируются на культурно-развлекательный досуг [1, 2, 3, 5, 8, 9], который порой дезориентирует их в новых ценностных приоритетах. Необходимость приобщения молодёжи к искусству должна осуществляться всеми возможными средствами.

Для организации проектной работы со стороны преподавателя были разработаны темы студенческих работ. Они были предложены в рамках дисциплины «История» в форме промежуточной аттестации: «Культурная революция в СССР в 20-30 годы 20 века», «Причины Гражданской войны», «Оценка политической ситуации», «Итоги Гражданской войны», «Февральская революция: причины, основные события, итоги», «Октябрьская революция: причины, основные события, итоги» и так далее. Всего студентам было предложено 59 тем. Кроме того, им были предложены требования к выполнению работы, а также критерии оценок. Со студентами велись беседы, проводились консультации, которые имели демократический характер общения.

Формировались ситуации успеха, постоянного стимулирования студентов, чувства уверенности в своих силах. Хочется отметить, что удовлетворение от работы было заметно у всех студентов. Творческие придумки и находки радовали студентов, спланировали их, заставляли испытывать радость от общения. Кроме того, можно отметить большим достоинством студентов то, что они были способны признавать свои ошибки в работе, сравнивали проекты своих товарищей, объективно отмечали свои и чужие просчеты или успехи и достижения. Молодые люди понимали актуальность своих работ, они осознанно вносили вклад в собственное личностное развитие, получали элементы профессиональных умений, такие как планирование, самоорганизация, самодисциплина, поиск информации, анализ, обобщение, резюмирование, правила общения, высказывали желание работать и в будущем в подобном ключе. Анализ проектов студентов по основным признакам определил следующие результаты.

Среди самых удачных проектов можно отметить работы студентов, которые выполнены добросовестно, в соответствии с требованиями преподавателя, отличаются краткостью и точностью ответов, оригинальностью, грамотностью речи и самостоятельностью мышления. Следует отметить некоторые проекты студентов, которые отличаются содержательными ответами, красочным декоративным исполнением, подборкой специальных иллюстраций, оригинальностью и самостоятельностью решений.

Основная же масса студентов (50 %) показала средний уровень выполнения проектов. Проекты этих студентов отличались творческими подходами, оригинальными решениями, хотя в них и прослеживалась некоторая формальность. Остальные студенты (20 %) продемонстрировали низкий уровень выполнения работы. Их проекты отличаются некоторой небрежностью выполнения и формальным подходом к решению задач.

Таким образом, технология проектирования помогла нам решить важные педагогические задачи: создать для студентов ситуацию успеха, так как выполнить проект им всем было под силу; сплотить студентов в процессе выполнения работы, оживить их интерес к истории, сформировать у них чувства ответственности и гордости за свою работу.

Список литературы

1. Беликова, Л.Ф. Отношение студентов к внеучебной деятельности в вузе / Л.Ф. Беликова // Социс. – 2000. – № 6. – С. 51-57.
2. Бодренкова, Е.Л. Педагогические возможности социализации студентов-технологов средствами социально-культурной деятельности: Дис. ... канд. пед. наук. / Е.Л. Бодренкова. – Калуга, 2002. – 194 с.
3. Вишневецкий, Ю.Р. Основные подходы к разработке концепции внеучебной работы со студентами в УГТУ / Ю.Р. Вишневецкий // Проблемы воспитания студентов в современном вузе: Тез. докл. Всероссийской науч.-практ. конф., 4 – 6 декабря 1998 г. – Екатеринбург, 1998. – С. 24-25.
4. Выдрин, В.М. Введение в специальность: Учеб. пос. для ин-тов физ. культ. / В.М. Выдрин. – 2-е изд., перераб. – М.: Физкультура и спорт, 1980. – 119 с.
5. Заец, С.Г. Внеучебная деятельность как фактор педагогизации студенческого социума: Дис. ... канд. пед. наук. / С.Г. Заец. – Калуга, 2002. – 197 с.
6. Зимняя, И.А. Педагогическая психология: Учебник для вузов / И.А. Зимняя. – М.: Логос, 2001. – 384 с.
7. Иванова С.В. Возможности использования проектного метода в образовании и работе с молодежью на современном этапе / С.В. Иванова, Л.С. Пастухова // *Образование и наука*. 2018. № 20(6). С. 29-49. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-6-29-49>
8. Кривов, С.И. Педагогическое краеведение в профессиональной подготовке будущих технологов пищевой промышленности: Дис. ... канд. пед. наук. / С.И. Кривов. – Калуга, 2001. – 190 с.
9. Лебедева, Е.А. Педагогические условия социальной адаптации студентов технического вуза: Дис. ... канд. пед. наук. / Е.А. Лебедева. – Калуга 2001. – 189 с.

10. Кулагина, И.Ю. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека. Учеб. пос. для студентов вузов / И.Ю. Кулагина, В.Н. Колюцкий. – М.: ТЦ «Сфера», при участии «Юрайт – М», 2001. – 464 с.

УДК 32.0-32

И. А. Логинова, Е. Д. Волегова
I. A. Loginova, E. D. Volegova
ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», Екатеринбург
Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg
loginova.i.a@mail.ru, cataezyna151@gmail.com

ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА КАК НОВОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЛИТЕРАТУРЫ

VISUAL NOVELLA AS A NEW REPRESENTATION OF LITERATURE

Аннотация. В статье рассматривается новый формат представления литературы – визуальные новеллы. Выявлены основные особенности жанра, исследованы игровые движки для создания визуальной новеллы, а также проанализирована визуальная новелла по классической пьесе А.П. Чехова «Вишневый сад». Представлены выводы о возможности использования визуальных новелл в качестве инструмента обучения.

Abstract. The article discusses a new format for presenting literature - visual novels. The main features of the genre are revealed, game engines for creating a visual novel are investigated, and a visual novel based on the classic play by A.P. Chekhov "The Cherry Orchard". Conclusions about the possibility of using visual novels as a learning tool are presented.

Ключевые слова: визуальная новелла, эмбиент, спрайт, игровой движок, vaporwave.

Keywords: visual novel, ambient, sprite, game engine, vaporwave.

Развитие информационных технологий влияет на все сферы искусства, в том числе и на литературу. Сегодня существуют мультипликационные фильмы, текстовые квесты и фильмы, основанные на художественных произведениях. Однако новым и интересным направлением переосмысления литературных произведений является жанр «визуальная новелла», который представляет собой симбиоз прозы, графики и эмбиента – фонового звукового сопровождения [5]. Можно сказать, что визуальная новелла – это нечто среднее между художественным произведением и компьютерной игрой. В последнее время данный жанр набирает огромную популярность благодаря своей новизне и активной интеграции художественной литературы в более простой, интересный и наглядный формат.

Визуальные новеллы – относительно молодой жанр, структура которого была определена в 1992 году, когда компания Chunsoft запустила свою серию игр Chunsoft Sound Novel [2]. Первый релиз игры произвел положительное впечатление у игроков, что и дало дальнейшее развитие данному жанру. Спустя несколько лет, визуальные новеллы официально закрепили свое название и статус на многие годы.

Каждый игровой жанр обладает своими особенностями и визуальные новеллы не являются исключением, можно сказать, что данный тип заметно отличается от остальных видеоигр. Они выделяются своим уникальным стилем, который значительно не похож на привычную литературу, например, история повествуется от первого лица, а большинство событий происходит непосредственно с участием протагониста.

Визуальные новеллы можно также отличить по игровой механике. Выделяются четыре основных подвида данного жанра:

- кинетические новеллы – подвид, который обладает линейным сюжетом. Главная особенность – отсутствие выбора у игрока, существует только одна единственная концовка, к которой приходит игрок при прохождении игры;
- сюжетные новеллы – самый распространенный подвид визуальных новелл. У игрока есть выбор, который зачастую может кардинально изменить финал игры;