

Возникает логичный вопрос: что же это даст для страны, для ее экономики, для общества? Мы думаем, что это послужит началом формирования национальной технической и научной интеллигенции нового поколения с новым практикоориентированным мировоззрением, знающей принципы «взрачивания» идеи через ее конкретизацию, путем проведения исследований и экспериментов с обязательным последующим ее внедрением в производство.

**BELARUSIAN NATIONAL TECHNICAL UNIVERSITY IN NATIONAL
EXPERIMENTAL PROJECT «UNIVERSITY 3.0»:
CURRENT STATE AND PERSPECTIVE**

Viarshyna G.A., Snarsky A.S., Kharytonchyk S.V.

Belarusian National Technical University

Abstract. The article deals with problematic issues of the implementation of National experimental project «University 3.0». The work already done by Belarusian National Technical University and the contents of the planned stages are considered. Attention is given to innovative structures and managerial activities.

Key words: education, science, innovation, implementation, commercialization, university.

УДК 378. 091. 3

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Витулёва Е.С., Егембердиева З.М., Байпакбаева С.Т.,

Сулейменов И.Э.

Алматинский университет энергетики и связи

Аннотация. Показано, что разработка детских и подростковых развивающих игр может стать ценной компонентой проектной деятельности студентов и магистрантов, в особенности при условии, что проектная деятельность включается непосредственно в учебный процесс. Преимуществом такого подхода является возможность внедрения различных инновационных идей по одним и тем же каналам продвижения на рынок, что позволяет говорить о создании некоего инновационного кластера, проекты которого объединяются по принципу ориентации на один и тот же сегмент рынка. Важным преимуществом является также возможность реализации инноваций, не требующих значительных капитальных вложений. Это позволяет ставить вопрос о коммерциализации студенческой проектной деятельности, что обуславливает появление дополнительной мотивации обучающихся и повышению их интереса к учебе.

Ключевые слова: развивающие игры, проектная деятельность, инновации, продвижение на рынок, коммерциализация

В настоящее время геймификация рассматривается как одна из возможных компонент учебного процесса. Действительно, обучение студентов в игровом режиме обладает целым рядом достоинств, рассмотренных в частности в работах [1,2]. Однако, до настоящего времени вопрос о геймификации в проектной деятельности студентов не был рассмотрен достаточно подробно.

В тоже время, именно проектная деятельность рассматривается как один из важнейших элементов современного обучения, что выражается в частности тезисом о «треугольнике знаний». В другой формулировке этот тезис звучит как необходимость модернизации классического принципа Гумбольдта, в соответствии с которым собственно процесс обучения в университете должен дополняться занятиями наукой. На современном этапе этот принцип предлагается дополнить, включив в него также и занятия инновационной деятельностью, что и приводит к представлениям «о треугольнике знаний».

Однако проектная деятельность студентов на данном этапе в постсоветских государствах сталкивается со вполне определенными сложностями. А именно, внедрение инноваций на постсоветском пространстве в отличие от государств, где имеется развитая инфраструктура и по историческим причинам эффективно функционируют различные институты развития, сталкиваются со вполне определенными трудностями.

Государственно-частное партнерство в области инновационной деятельности в странах ЕАЭС пробуксовывает [3], количество внедряемых инноваций измеряется единицами. Проектная деятельность студентов, сталкивается с еще большими трудностями, особенно при попытках внедрить их в практику.

Отсюда вытекает тезис о том, что для обеспечения проектной деятельности студентов, особенно если предусматривать их последующее внедрение в практику и последующую коммерциализацию необходимо найти соответствующие ниши на рынках. Именно эту задачу и может решить ориентация на геймификацию в широком понимании этого термина.

Действительно, вопрос о коммерциализации результатов проектной деятельности студентов, далеко не всегда предполагает получение значительной прибыли, а тем более организацию серийного производства. Изначально проектная деятельность студентов должна ориентироваться на создание дешёвых инноваций, которые не требуют серьезных капитальных вложений.

Высокую отдачу университет от проектной деятельности студентов может получить благодаря тому, что внедряется большое количество различных дешёвых инноваций. Разумеется, такая деятельность может быть успешной только в том случае, если проектная деятельность студентов переведена на системную основу и, более того, различные проекты студентов в той или иной форме связаны между собой, т.е. данные инновации формируют некий кластер.

В этом случае возможность для обмена информацией непосредственно между студентами, существует возможность для того, чтобы неудачи одной инновации компенсировались успехом другой и т.д. Соображения такого рода позволяют сделать вывод о том, что на современном этапе при реализации проектной деятельности студентов самое пристальное внимание следует обратить на рынок детских игр, в том числе подростковых развивающих игр.

В таких государствах как Казахстан этот рынок является весьма динамичным, общий его объём оценивается в 100 – 200 млн. долл. США в год (по данным официальной таможенной статистики). Так, объем импорта только наборов для конструирования в Казахстан в 2016 г. составил 2,1 млн. долл. США. Существенно, что как показывает даже беглый анализ данного рынка, очень часто на нём представлены даже единичные экземпляры товаров, импортируемых торговыми организациями по каталогам. Следовательно, именно здесь можно говорить о внедрении дешёвых инноваций вплоть до единичных экземпляров. (В особенности, если налажено взаимодействие с организациями, оказывающими услуги в форме дополнительных занятий со школьниками, в которых активно используются развивающие игры, такими как LEGO Education).

Более того представляется очевидным, что для создания любой развивающей игры зачастую основой компонентой стоимости является именно её идея. Очень часто развивающие игры могут быть реализованы просто на базе полиграфического производства. Такого рода игр на рынке сейчас представлено достаточно много. Примерами игр, которые выпуск которых организуется на базе полиграфического производства, служат различного рода конструкторы из картонных деталей, модели, настольные игры и т.д. Соответственно существует возможность действительно реализовывать очень простые и дешёвые инновации отталкиваясь только от тех идей, которые формулируются студентами в ходе проектной деятельности. При этом важно

подчеркнуть, что разработка игры на основе учебного материала сама по себе служит эффективным средством обучения.

Уже на данном этапе в Алматинском университете энергетики и связи проводились занятия с элементами проектной деятельности студентов в тестовом режиме. Обучающимися был предложен ряд интересных идей, в частности, связанных с созданием тематических настольных игр, учитывающих интерес казахстанского общества к проблемам, обусловленным геополитическим положением Казахстана (сборный макет нефтяной вышки, нефтеперерабатывающего завода, сборный макет антенной базовой станции, игра, конкурирующие участники которой «прокладывают нефтепроводы» и т.д.). Целый ряд предложений был связан с созданием светодиодных конструкторов, представляющих собой модификации тех игр, которые уже представлены на рынке.

Как показали занятия, проведенные в тестовом режиме, студенты (по крайней мере, отчасти) воспринимают разработку игр тоже как некую разновидность игры. Это является дополнительным аргументом в пользу внедрения проектной деятельности, ориентированной на разработку развивающих игр в учебный процесс.

Таким образом, геймификация учебного процесса обладает еще одним преимуществом, связанным с обеспечением проектной деятельности студентов на системной основе, которая, в том числе, предусматривает возможность коммерциализации результатов выполнения проектов. В определенном смысле, инновационный кластер, на создание которого ориентируется внедрение такого формата деятельности в учебный процесс, использует ту же идею, что и деловые экосистемы [4] – связь между отдельными проектами обеспечивается через ориентацию на определенный круг потребителей и создание типовых каналов сбыта для инноваций, создаваемых на различной технической основе.

Список литературы

- [1] Варенина Л. П. Геймификация в образовании //Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – №. 6-2.
- [2] Говоров А. И., Говорова М. М. Геймификация как средство повышения мотивации учащихся //Информатика и образование. – 2014. – №. 9. – С. 76-78.
- [3] И. Сулейменов, О. Габриелян, Г. Мун, И. Пак, Д. Шалтыкова, С. Панченко, Е. Витулёва. Некоторые вопросы современной теории инноваций. Алматы– Симферополь: Print Express, 2016. 197 с.
- [4] Трефилова И. Н. Тенденции и проблемы развития инновационной активности компаний в России: от инновационных бизнес-моделей к деловым экосистемам // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. 2017. № 3 (105). С. 16-21.

GAMIFICATION IN STUDENTS PROJECT ACTIVITIES

Vitulyova E.S., Egemberdyeva Z.M., Baipakbaeva S.T., Suleimenov I. E.

Almaty University of Power Engineering and Telecommunications

Abstract. It is shown that the development of children's and adolescent educational games can become a valuable component of the project activities of students and undergraduates, especially if the project activities are included directly in the educational process. The advantage of this approach is the possibility of introducing various innovative ideas through the same channels of promotion to the market, which allows us to talk about the creation of an innovation cluster, the projects of which are combined on the principle of orientation to the same market segment. An important advantage is also the possibility of implementing innovations that do not require significant capital investments. This makes it possible to raise the issue of commercialization of student project activities, which leads to the emergence of additional motivation of students and increase their interest in learning.

Keywords: educational games, project activities, innovation, market promotion, commercialization.

УДК 37.091.12:316.614

ЛИЧНОСТЬ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ И ЕЁ РОЛЬ В СОЦИАЛИЗАЦИИ СТУДЕНТОВ

Война И.А.

Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»

Аннотация. Статья посвящена вопросам социальной роли педагогической профессии в современном обществе. Преподаватель рассматривается как субъект профессиональной деятельности. Целью данной статьи является необходимость доказать, насколько личность преподавателя является влиятельной, поскольку наше будущее напрямую зависит от воспитания последующих поколений. Статья адресована преподавателям, магистрантам и студентам вузов.

Ключевые слова: личность преподавателя, личностные и профессиональные качества педагога, высшее образование, специалист

Личность преподавателя всегда играла важную роль в жизни нашего общества. Ведь именно ему предоставляется возможность стать наставником для будущего поколения, определить направление развития личности. Мы наблюдаем, как с появлением новых компьютерных технологий, современный преподаватель находится в постоянном саморазвитии и самоусовершенствовании своих навыков и умений.

К настоящему времени мы накопили богатый опыт в определении требований к личности преподавателя, на основе которого можно выделить два основных компонента: личностные и профессиональные качества преподавателя.

Профессионально значимые личностные качества преподавателя – это характеристики умственной, эмоционально-волевой и нравственной сторон личности, влияющие на продуктивность (успешность) профессионально-педагогической деятельности преподавателя и определяющие её индивидуальный стиль.

Личность преподавателя высшей школы играет значимую роль в процессе профессионального становления специалиста. Преподаватель, выступая как компетентный представитель научной дисциплины, одновременно привносит в процесс образования и воспитания качества своей личности. Соответственно, авторитет педагога определяется как научным авторитетом, так и личностными качествами. Формируя отношение учащихся к предмету изучения, педагог оказывает непосредственное воздействие не только на качество знаний, но и на их отношение к самому предмету изучения [1].

Аналогично тому, как педагог ожидает от учащихся проявления качеств, необходимых в учебно-воспитательном процессе (трудолюбие, активность, ответственность и т. д.), учащиеся также имеют определенные ожидания, предъявляемые ими к личности преподавателя. Е.С. Романчук на основании результатов экспериментального исследования выявила характеристики личности педагога, которые учащиеся считают наиболее важными: справедливость – 82 %; честность – 75,5 %; доброта – 62,5 %; отзывчивость – 59 %; требовательность – 49,5 %; понимание – 43,5 %; современность – 40 %; чувство юмора – 38,5 %; простота в общении – 21 % и т. д. [2].

Коммуникативные способности преподавателя и их компетентность особенно ценятся студентами младших курсов. В модели «хорошего» преподавателя на первое место они ставят понимание студента преподавателем, сочувствие ему. С третьего курса главным в преподавателе студенты считают компетентность. А к концу обучения в вузе вновь возрастает ценность личностных качеств преподавателя. Исследователи объясняют такую тенденцию ростом потребности в личных контактах с преподавателем.