

Существенные изменения в системе высшего образования России последних десятилетий привело нашу страну к абсолютному лидерству по доступности высшего образования. При этом не всегда качество выпускаемых специалистов соответствуют требованиям промышленности и бизнеса. Преобразования, проводимые государством в сфере высшей школы направлены на формирование крупных региональных научных центров, таких как федеральные и исследовательские университеты. Термин «исследовательский университет» отражает особую миссию университета, направленную на удовлетворение потребностей общества в новых знаниях и специалистах, в инновационных товарах и услугах, именно через реализацию которых университет получает ресурсы для дальнейшего развития науки и образования [1]. Основными направлениями деятельности исследовательских университетов являются фундаментальные и прикладные научные исследования, подготовка и переподготовка профессиональных кадров, инновационная деятельность и коммерциализация результатов научных исследований. Обобщенными критериями оценки деятельности исследовательских университетов являются: - инфраструктура для инновационной деятельности; - ведущие научно-педагогические школы; - материально-техническая база научных исследований; - высокое качество образования; - инфраструктура подготовки кадров высшей квалификации; - международное сотрудничество; - система отбора, поддержки и закрепления талантливой молодежи; информационная база учебной и научной деятельности [1]. Одним из компонентов достижения высокого качества образования является использование образовательных технологий, соответствующих современным техническим и социально-гуманитарным достижениям, а том числе активные методы обучения. Опираясь на концепцию личностно-ориентированного обучения, учета особенностей учебной дисциплины «Конструкторско-технологическая подготовка производства», нами объективно выделено три вида дидактических игр: соревновательные, технологические и ситуационные. При этом мы исходим из того, что центральным звеном в игровой ситуации для субъекта, включенного в нее, является проблема. Она связывает познавательную деятельность с объективной действительностью. Играющий, попадая в игровую учебную ситуацию, сосредотачивается на той задаче, которая стоит перед ним и должна быть решена в ходе игры. При решении проблемы возникает прямое и опосредованное общение между игроками, предназначенное для достижения образовательных и воспитательных целей. Таким образом, проблема, скрытая в игре, стимулирует личностную потребность в познании, что, в свою очередь, побуждает играющего к актуализации необходимых качеств личности к целенаправленной деятельности по разрешению проблемы. Проблема, в данном случае, переводится из сферы потребности в сферу цели человеческой деятельности [2]. Учебные дидактические игры развивают и закрепляют у студентов навыки

самостоятельной работы, умение профессионально мыслить, решать задачи и вести управление коллективом, принимать решения и организовывать их выполнение. В ходе игры у обучающихся вырабатываются не только общеучебные, но и профессиональные умения и навыки: - сбора и анализа информации, необходимой для принятия решений в легкой промышленности; - принятие решений в условиях неполной или недостаточно достоверной информации, оценка эффективности принимаемых решений, необходимых для создания новых моделей одежды; - анализ определенного вида творческих (дизайнерских, конструкторских, технологических, экономических и др.) задач; - установление связей между различными сферами будущей профессиональной деятельности, а именно дизайнерским эскизом, конструкцией модели, технологией ее изготовления и способами продаж; - работы в коллективе, выработке коллегиальных решений с использованием приемов группового решения; - абстрактного и образного мышления как основы эффективного творческого использования системного подхода к исследованию процессов и явлений [3]. В качестве базовых компонентов процесса обучения О.П. Околелов [4] относит следующее: - конструктивный - предоставление учащемуся психолого-педагогического инструментария для уточнения его учебных целей, создания программы деятельности, выбора одного из вариантов учебной деятельности; - содержательный - отбор содержания учебной дисциплины с позиций социальной актуальности формируемых знаний, учета психолого-педагогических требований к организации обучения, научности, взаимообусловленности содержательной и процессуальной сторон обучения; - нелинейное структурирование - разработка вариантов содержания учебной дисциплины на основании психолого-педагогических и учебных характеристик конкретного контингента учащихся; - операционно - деятельностный - специфические формы, методы и средства проектирования обучения и возможности его реализации в пространстве педагогической среды познания: ситуативная обучающаяся система, дидактические средства нелинейного структурирования процесса обучения, сетевые методы, позволяющие моделировать и оптимизировать содержание дисциплины, методы и средства дистанционного образования и др.; - оценочно-результативный - дидактические средства, подобранные в соответствии с учебными целями, методики количественной оценки эффективности учебной деятельности, методики самооценки результатов; дидактические средства устранения имеющихся пробелов в знаниях и умениях, инструментарий проектирования учебных задач, выработка рекомендаций по дальнейшему изучению дисциплин. Для проектирования результатов открытого образования, в нашем исследовании мы используем вероятностное моделирование. Рассмотрим основные требования, которым должна отвечать, с нашей точки зрения, подобная модель: учитывающая деятельностный подход к обучению бакалавров-конструкторов

одежды; раскрывающая коммуникативный фон игры; организовывающая деятельность преподавателя по подготовке и организации игры. Основными параметрами содержания модели является цель, задачи, принципы, условия и предполагаемый результат процесса. На данную систему оказывает влияние социальный заказ и требования ФГОС ВПО по направлению подготовки 262200.62 «Конструирование изделий легкой промышленности». Реализация модели способствует обеспечению целостности, направленности и эффективности формирования профессиональных компетенций бакалавров-конструкторов одежды средствами дидактических игр. В первый блок - целевой включены цель, задачи, подход и принципы. Процесс обучения как любой вид деятельности характеризуется определенным соотношением категорий: цель-средство-результат. В нашем исследовании цель, обозначенная в модели, определяет требования к профессиональной компетентности специалистов легкой промышленности. В нашем исследовании была использована таксономия целей Б.Блума [5], которая основана на классификации объектов, их естественной взаимосвязи и используется для описания их категории. При этом мы учитывали когнитивный и аффективный аспект таксономии целей. Когнитивный аспект предполагает формирование потребности к получению знаний об современных инновационных технологиях и материалах, которые необходимы для создания новых востребованных обществом продуктов и конкурентоспособных объектов деятельности специалиста легкой промышленности. Аффективный аспект обеспечивает формирование профессионального отношения к явлениям окружающего мира. Второй блок - содержательный. При формировании профессиональной компетентности бакалавра-конструктора одежды мы учитываем тенденции инженерного образования, связанных с совершенствованием подготовки специалистов и повышением их конкурентоспособности: - необходимостью учета требования работодателей к повышению роли субъекта труда в инновационных преобразованиях и усовершенствованиях; необходимостью самостоятельного овладения и усвоения профессиональных знаний, умений и навыков. В содержательном блоке моделируется профессиональная компетентность будущих специалистов, представленная как интегративное качество личности, включающая когнитивный, мотивационно - ценностный, социальный и деятельностный компоненты. Структурными компонентами профессиональной компетентности специалиста являются общекультурные и профессиональные компетенции, позволяющие специалисту проявить свои способности, и добиться успеха в профессиональной деятельности. Общекультурные компетенции (ОК) включают в себя сформированные знания, умения и навыки о необходимости соблюдать общечеловеческие, гуманные, нравственные законы и нормы. Так же проявлять такие личностные качества как гражданские, нравственные, интеллектуальные, общей культуры, стремление жить в гармонии с

окружающим миром. Профессиональные компетенции (ПК) зависят от профессиональных обязанностей специалиста и выбранного профиля, стандартизированы для каждой должности, являются исходной точкой для развития профессиональной карьеры и достижения вершин профессионализма и включают: научно-исследовательские компетенции, производственно-технологические, организационно-управленческие, проектные. Каждый из компонентов профессиональной компетентности специалиста легкой промышленности входит в структуру наполняющих ее компетенций, раскрывающихся через когнитивный, мотивационный, аксиологический, социальный и деятельностный компоненты. Третий блок организационно-процессуальный определяет, при каких условиях комплекс дидактических игр (таблица 1) встраивается в учебный процесс и проявляется себя как педагогическое средство, обеспечивающее формирование профессионально компетентных бакалавров. В соответствии с процессом освоения профессиональной деятельности по основной образовательной программе в цикле специальных дисциплин (ГОС ВПО) и профессиональном цикле (ФГОС ВПО), а также в ходе производственной практики комплекс дидактических игр определяется этапами формирования профессиональных компетенций, имитацией профессиональной деятельности специалиста, моделированием производственных отношений, воспроизведением способов решений профессиональных задач. Таблица 1 - Комплекс дидактических игр

Основные характеристики комплекса дидактических игр	Тип дидактических игр
Соревновательная игра	Технологическая игра
Ситуационная игра	Профессиональные компетенции ПК-10, ПК-11, ПК-15
Имитация профессиональной деятельности специалиста	ПК-10, ПК-11, ПК-16
Производственно-конструкторская и организационно-управленческая	ПК-10, ПК-11, ПК-17
Производственно-конструкторская и организационно-управленческая	Проектная (дизайнерская) и производственно-конструкторская
Моделирование производственных отношений	Специалист-специалист, специалист-менеджер
Специалист-специалист, специалист-рабочий	Специалист-специалист, специалист-рабочий
Воспроизведение способов решения профессиональных задач	Эвристический, аналитический, творческий и диалоговый
Эвристический, аналитический, творческий и диалоговый	Эвристический, аналитический, творческий и диалоговый
Личностный смысл игры	Мотивация
Процесс	Механизм
Структура комплекса дидактических игр образованная из совокупности элементов (предмет игры, сценарий игры, участники игры, роль и функции игроков, система оценивания).	

При проектировании комплекса дидактических игр учитывается перечень тем дисциплины «Конструкторско-технологическая подготовка производства», направленных на формирование профессиональных компетенций бакалавра-конструктора одежды. В ходе дидактических игр осуществляется моделирование будущей профессиональной деятельности

конструктора одежды, служит условием формирования личности специалиста. Также в ходе игры у будущих специалистов моделируются навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, стимулируется развитие профессионально направленного творческого мышления, обеспечивает проявление профессиональной мотивации, способствует приобретению опыта – как предметно-профессионального, так и социального. Четвертый блок – результативный позволяет определить эффективность внедрения комплекса дидактических игр и характеризуется критериями, показателями и уровнями сформированности профессиональной компетентности будущего специалиста легкой промышленности. Таким образом, дидактические игры вводят в процесс обучения элементы инновационной профессиональной деятельности бакалавра-конструктора одежды. Спроектированные в ходе дидактических игр изделия могут служить моделями для обучения студентов младших курсов. Полученные в ходе педагогического эксперимента результаты позволяют сделать вывод о сформированности профессиональных компетенций.