

Л. Р. Ханнанова-Фахрутдинова, О. Ю. Хацринова

ПРОЕКТИРОВАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ ПОДГОТОВКИ БАКАЛАВРОВ-КОНСТРУКТОРОВ ОДЕЖДЫ В ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ

Ключевые слова: исследовательский университет, содержание, проектирование, бакалавр, компетентность.

Рассмотрены современные подходы к проектированию содержания подготовки бакалавров-конструкторов одежды в условиях становления исследовательского университета.

Keywords: research university, content, design, bachelor, competence.

Approaches to the design of the content of training the baccalaureate- designers of clothing in the conditions of the formation of research university are examined more contemporary.

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, мотива-

ционный, 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	ПК-10, ПК-11, ПК-16	ПК-10, ПК-11, ПК-17
Имитация профессиональной деятельности специалиста	Производственно-конструкторская и организационно-управленческая	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.

Литература

1. Грачев, С.В. Исследовательские университеты: мировой опыт и приоритеты развития. / С.В. Грачев, Е.А. Горднова. – М.:ООО «Медицинское информационное агентство», 2009. – 160с.
2. Русалов, В.М. Теории личности. Психология: учебник / под. Ред. В.Н. Дружинина. – СПб., 2000. – 480с.
3. Ханнанова-Фахрутдинова, Л.Р. игровые технологии в подготовке специалистов легкой промышленности. / Л.Р. Ханнанова-Фахрутдинова, Л.Ю. Хацринова // Вестник казан. технол. ун-та. – 2011. - № 17. – С.237-244.
4. Околелов, О.П. Дидактическая специфика открытого образования / О.П. Околелов // Педагогика. - 2001. - №6. – С.45-51.
5. Bloom, B.S. Taxonomy of Educational Objectives The Classification Goals. Handbook 1: Cognitive Domian / B.S. Bloom. New York David McKey Co, 1956.