

## Литература

1. Глухов В. С. К вопросу о корпоративном обучении менеджеров в негосударственных вузах [Текст] / В. С. Глухов, О. Б. Зайцева, И. В. Дикая // Материалы науч.-практ. конф. «Негосударственное образование: проблемы, поиски, перспективы развития». Москва; Армавир: Илекса Ставрольсервисшкола, 2003. С. 178–185.

2. Мельничук О. Модель специалиста (К вопросу о гуманизации образования) [Текст] / О. Мельничук, А. Яковлева // Высшее образование в России. 2000. № 5. С. 19-25.

3. Шадриков В. Д. Новая модель специалиста: инновационная подготовка и компетентностной подход [Текст] / В. Д. Шадриков // Высшее образование сегодня. 2004. № 8. С. 26–31.

### **4.3. ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ПЕДАГОГА В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА В КОНТЕКСТЕ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА**

**В. В. Соловьева**

Достаточно продолжительное время подготовка специалистов в области информационных технологий осуществлялась по принципу – компьютерная грамотность ради компьютерной грамотности. На определенном этапе это было справедливо, необходимо было обучение специалистов элементарным навыкам работы с современной техникой. Теперь следует признать, что компьютер на самом деле является просто инструментом, который широкий круг специалистов применяет в своей работе. Владение информационными технологиями можно сравнить с владением любым другим инструментарием профессиональной деятельности. Следовательно, определять содержание подготовки любого специалиста в области информационных технологий необходимо именно с этих позиций, опираясь на требования работодателей к потенциальным сотрудникам. Компетентностный подход к формированию содержания подготовки специалистов как раз предполагает учет этих требований. Главная задача состоит в подготовке специалиста способного решать возникающие перед ним задачи, а не просто владеющего набором знаний.

При формировании существующих ГОС требования к подготовке специалистов гуманитарно-художественного направления в области ин-

формационных технологий не всегда учитывают требования работодателей. Часто в таких стандартах можно встретить «усеченный» вариант требований к специалистам технической направленности, что следует признать ошибочным. В то же время подготовка в области информационных технологий, которая будет востребована, может не осуществляться вообще – стандарт ее не регламентирует, образовательное учреждение требования работодателей в этой области не отслеживает, рабочую программу разрабатывает специалист с технической или естественнонаучной подготовкой. Еще одна проблема заключается в том, что в стандарте может регламентироваться изучение конкретных компьютерных программ, когда следовало бы исходить из стоящих перед специалистом задач. Как нам кажется, компетентный подход может решить эту проблему. Согласно пилотным проектам ФГОС-3, владение информационными технологиями относится к инструментальным компетенциям блока общих компетенций. Как нам кажется, информационные технологии должны присутствовать и в блоке профессиональных компетенций, как практикоориентированные знания.

Требования к подготовке специалистов в части информационных технологий меняются очень быстро, совершенствуется техника, программное обеспечение, меняются стандарты и подходы к решению тех или иных профессиональных задач. Жестко прописать требования к подготовке специалиста в этой области в современных условиях невозможно, поэтому необходим постоянный мониторинг, как требований работодателей, так и предлагаемых на рынке технологий, программных продуктов, технических средств. Опирайтесь исключительно на требования работодателей опасно, так как работодатели, особенно на периферии, не всегда имеют представления о новейших достижениях в своей отрасли и траекториях ее развития.

Рассмотрим подготовку педагога профессионального обучения в области дизайна (далее условно – дизайнер-педагог). Она сочетает в себе две составляющие: во-первых, педагогическую, во-вторых, дизайнерскую. Можно выделить в соответствующих компетенциях подготовку в области информационных технологий для педагога и подготовку в области информационных технологий для дизайнера. Такой подход может оказаться достаточно эффективным, если мы готовим дизайнера, который при необходимости может преподавать или педагога, могущего заниматься дизайн-проектированием. Основной недостаток здесь состоит в том, что каждое направление остается обособленным: одно – для педагога, другое – для дизайнера. Более эффективным следует признать иной подход. Дизайнер-педагог должен рассматриваться, в первую очередь, как педагог обучающий дизайну –

человек способный применять самый широкий спектр современных технологий для подготовки востребованных рынком труда дизайнеров.

При формировании новых стандартов необходимо не только изучать информационные технологии как отдельную дисциплину или блок дисциплин, но и интегрировать эти технологии в каждый предмет профессиональной подготовки для формирования соответствующей компетенции. Например, при изучении композиции и макетирования на завершающем этапе подготовки, средства компьютерной графики расширяют возможности учащихся, позволяют им передать компьютеру технические функции, сосредоточившись на творческой составляющей. В курсах проектирования информационные технологии вообще могут применяться с самого начала обучения наряду с традиционными ручными технологиями. Технологии информационного поиска будут востребованы при изучении любой дисциплины.

Очевидно, что даже в рамках теоретических курсов найдется место для компьютерных технологий, поскольку будущий педагог должен быть готов к применению современной техники на всех этапах своей работы. Учебные мультимедийные презентации, обучающие флэш-ролики, образовательные интернет-сайты становятся все более привычными дидактическими средствами. Дизайнер-педагог, в силу своей дизайнерской подготовки будет способен создавать подобные разработки более грамотно, нежели учитель информатики, лучше знакомый с технологической стороной вопроса. Таким образом, «компьютерная составляющая» должна присутствовать в каждой изучаемой дисциплине в качестве одного из инструментальных средств будущего педагога.

На основе проведенного анализа различных аспектов деятельности дизайнера-педагога и требований работодателей, представляется необходимым включить в образовательный стандарт подготовки педагога профессионального обучения в области дизайна следующие компетенции.

Общенаучные компетенции:

- представление об информации, информационных процессах и современных информационных технологиях;
- способность использования компьютерной техники и программных средств для поиска, хранения, обработки и передачи информации.

Профессионально-профильные компетенции:

- опыт использования современных информационных технологий в ходе предпроектного анализа и практического проектирования;
- способность использовать компьютерную технику и программное обеспечение в процессе педагогической деятельности, самостоятельно соз-

давать дидактические и методические материалы с использованием современных информационных технологий;

- способность самостоятельно использовать современные информационные технологии на всех этапах дизайн-проектирования;
- способность самостоятельно отслеживать изменения, происходящие в сфере компьютерных технологий дизайна и подбирать наиболее эффективные средства для решения проектных задач, а также для использования в педагогической деятельности.

Предлагаемый подход, по-нашему мнению, поможет обеспечить образовательные учреждения педагогами, способными эффективно осуществлять подготовку дизайнеров в соответствии с современными требованиями и технологиями.

#### **4.4. МЕТОД ЛАНДШАФТНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**В. А. Севостьянов**

##### **Введение**

В настоящее время во всех областях науки и техники возросла роль автоматизации – управления исследовательскими и производственными процессами с помощью персональных компьютеров. Проектная отрасль, и, в частности, ландшафтное проектирование, не стали исключением. Цель данной статьи – обзор интегрирования вычислительной техники и программных продуктов в различные стадии разработки ландшафтного проекта.

Приближенно разработку ландшафтного проекта можно разделить на 3 основные стадии:

1. Двухмерное проектирование;
2. Трехмерное проектирование;
3. Вычисление материальных и экономических показателей.

##### **Двухмерное проектирование**

В ландшафтном проектировании основой для разработки проекта служит геодезическая топосъемка местности. Студенты колледжа начинают проектирование с разработки генерального плана объекта проектирования. Для этого применяется программа САПР (систем автоматизиро-