

2. Сопровождение – углубление знаний, развитие навыков и умений студентов, консультирование по конкретным проблемам, информационная аналитическая поддержка, организация информационного обмена и контактов между студентами.

3. Рефлексия – закрепление усвоенных знаний, приобретенных навыков и умений, развитие опыта решения профессиональных задач, отслеживание успехов и изменений студентов, итоговая оценка эффективности процесса сопровождения.

Таким образом, роль современного преподавателя только возрастает, а использование ИКТ и ДОТ в образовательном процессе оптимизирует труд преподавателя и повышает эффективность обучения.

Работа выполнена при финансовой поддержке РГНФ (проект № 10-06-83617a/y).

#### *Список литературы*

1. Беспалько В.П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия) / В.П. Беспалько. – М.: Изд-во МОДЭК, 2002. – 352 с.

2. Elearningtime.blogspot.com [Электронный ресурс] — Режим доступа — [http://elearningtime.blogspot.com/2010/09/blog-post\\_28.html](http://elearningtime.blogspot.com/2010/09/blog-post_28.html).

### **В.А. Локалов, В.Т. Тозик**

## **ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ В ОБЛАСТИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И ДИЗАЙНА**

Разработка инновационных образовательных программ связана с необходимостью внедрения новых научных идей в образование, позволяющих существенно повысить эффективность и результативность образовательного процесса. Поскольку указанные программы ориентируют учащихся на текущие потребности рынка труда, процесс их проектирования и внедрения должен быть автоматизирован и оптимизирован по временным затратам.

Существуют по крайней мере три научных направления, на которых может быть основана разработка инновационных образовательных программ:

- исследование закономерностей процесса обучения;
- разработка новых технологий обучения;
- организация эффективной образовательной системы, ориентированной на рынок труда и обеспечивающей результативность и предсказуемость процесса обучения.

В настоящее время последнее направление развивается наиболее интенсивно. Это связано со стремительным научно-техническим развитием и постоянно меняющимися требованиями к качеству подготовки выпускника системы высшего образования.

Упрощенно разработку образовательной программы можно представить следующим образом. Целью программы является подготовка специалиста к одному или нескольким видам деятельности. Эта цель описывается с помощью так называемой модели специалиста. Данная модель сначала должна быть подвергнута декомпозиции. А затем с помощью полученных элементов структуры некоторым образом синтезирована система дисциплин, на основе которой будет реализована образовательная программа.

Принципиален способ построения модели специалиста, поскольку именно он определяет как вид элементов ее структуры, так и способ, с помощью которого эти элементы преобразуются в дисциплины образовательной программы.

Существует по крайней мере четыре способа описания профессиональной деятельности, на базе которых можно строить модель специалиста:

- список требований работодателя;
- профессиограмма;
- система дескрипторов компетенций;
- функциональные карты.

В докладе рассматриваются преимущества и недостатки указанных подходов.

Авторы предлагают для построения инновационных программ в области компьютерной графики и дизайна использовать новый метод построения модели специалиста. Суть этого метода заключается в систематизации и декомпозиции множества профессиональных задач с целью получения множества базовых учебных компонентов. Декомпозиция осуществляется с помощью метода пошаговой детализации.

Суперпозиции базовых учебных компонентов преобразуется в упорядоченную последовательность дисциплин, которая будет составлять основную часть основной образовательной программы.

Преимуществами данного подхода являются:

- полное соответствие требованиям рынка труда;
- возможность рассмотрения образовательного процесса на любом уровне детализации;

- возможность оптимизации;

- адекватность контроля.

В результате применения предложенного метода определены основные дисциплины, реализующие базовые учебные компоненты в области компьютерной графики и дизайна предложена их оптимальная структура. Такими дисциплинами являются:

- Начертательная геометрия.
- Инженерная и компьютерная графика.
- Рисунок.
- Основы композиции.
- Трехмерное моделирование.

Модель специалиста позволила также выявить основные направления эффективного использования новых компьютерных технологий в области компьютерной графики и дизайна. Например, применение технологии виртуальных миров должно быть направлено на формирование опорного чувственного опыта, базирующегося на дивергентных материализованных операциях в 3D пространстве и способствующих развитию навыков инструментальных действий.

Легко показать, что предложенная модель достаточно просто проецируется на систему компетенций, а также систему интеллектуальных способностей.

**Н.Н. Лоншакова**

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ПЕДОГОГОВ ДОУ, ОСУЩЕСТВЛЯЮЩИХ  
ПРЕДШКОЛЬНУЮ ПОДГОТОВКУ ДЕТЕЙ

---

*Lonshakova219@mail.ru*

*МДОУ «Детский сад № 219» комбинированного вида*

*г. Новокузнецк*

В настоящее время идет становление новой системы образования, ориентированной на вхождение в мировое образовательное пространство. Этот процесс сопровождается существенными изменениями в педагогической теории и практике учебно-воспитательного процесса. Происходит смена образовательной парадигмы: предлагаются иное содержание, подходы, право, отношения, поведение, изменяется педагогический менталитет.

Экспериментальная деятельность в ДОУ по дошкольной подготовке и происходящие в связи с этим процессы на первый план выдвинули ряд важных, качественно новых задач по информационно-коммуникационному сопровождению профессионального развития педагогов.

Коллектив ДОУ «Детский сад №219» комбинированного вида под научным руководством Федорцовой М.Б., к.п.н., заведующей кафедрой дошкольного образования МАОУ ДПО «Институт повышения квалификации», Фетискиной Э.Г., заведующей центром