

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ПОСРЕДСТВОМ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МАСТЕРСТВА

Конкурсная деятельность – один из шансов успешного развития карьеры для специалистов в различных областях науки. Конкурс объясняется как соперничество, борьба за достижение больших выгод, преимуществ, как соревнование, имеющее целью выделить лучших участников, лучшие работы.

В области «fashion» – индустрии дефиле конкурсы являются наиболее распространенными формами демонстрации творческой деятельности. Для начинающих дизайнеров участие в конкурсах – реальная возможность дальнейшего успешного профессионального роста. Для специалистов швейной промышленности участие в конкурсе предполагает демонстрацию коллекции заранее изготовленной одежды. Как правило, творческие и профессиональные конкурсы проходят в три этапа:

- эскизный – отбор коллекций по эскизам оргкомитетом конкурса;
- полуфинал – демонстрация коллекций;
- финал – галапоказ коллекций победителей.

Международные конкурсы молодых дизайнеров – «Русский силуэт» и «Ассамблея моды» (Москва), «Адмиралтейская игла» (Санкт-Петербург) – проводятся именно в такой последовательности.

Создание коллекции одежды требует от молодого специалиста знаний истории костюма, теории моды, современных тенденций, практических навыков эскизных графических работ, владение способами обработки изделий из различных материалов с применением швейного оборудования, а также изысканного вкуса и креативных идей. Для реализации идей необходимо осуществление работы по следующим этапам:

- анализ направлений моды, выбор источника вдохновения;
- поиск образа, работа с первоначальными эскизами;
- формирование концепции коллекции;
- предварительный выбор материалов, наброски коллекции, разработка предварительного варианта эскизов;
- разработка окончательного варианта эскизов на основании составленной концепции, с учетом свойств материалов ;
- приобретение ткани, фурнитуры, отделки;

- разработка конструкции изделия;
- раскрой изделий из ткани;
- технологическая обработка изделий;
- выбор аксессуаров и дополнений к образу коллекции.

Этапы создания новой коллекции являются индивидуальными для каждого дизайнера. На протяжении всей работы специалист решает множество вопросов и сталкивается с рядом проблем. Анкетирование среди студентов Художественно-педагогического института Российского государственного профессионально-педагогического университета специальности 030503.04 – Художественное проектирование и конструирование швейных изделий на тему «Участие в профессиональном конкурсе» показало, что для большинства участников в профессиональном конкурсе – это, прежде всего, способ самовыражения, получение профессионального опыта. От участия в конкурсе студенты ждут «новых идей и знакомств», «оценки окружающих», а некоторые считают, что «главное участие, а не победа». На вопрос «мешает ли участие в конкурсе основной учебе» многие студенты ответили «да, но я с этим справляюсь». Даже если участие в конкурсе не дало желаемого положительного результата, для студентов оптимальным вариантом является анализ недочетов и учет их в дальнейшей работе.

На пути к участию в конкурсах, по мнению опрошенных, главной проблемой является «большие финансовые затраты» на создание коллекции. Следует отметить, что участники конкурса приобретают за свой счет для коллекции все необходимые материалы (ткань, фурнитуру, аксессуары, разнообразные декоративные элементы), несут транспортные расходы и оплачивает работу моделей на демонстрационном этапе². Не менее важным является необходимость огромного количества времени для изготовления коллекции.

Даже если студентам для достижения высокого результата и не хватает «профессиональных навыков», «мнения и советов профессионалов», участие в конкурсе дает возможность стажировки: в доме моделей, на фирме по изготовлению одежды, дальнейшее продвижение коллекции, материальное поощрение, публикация фотографий коллекции в журналах мод, приобретения товаров по подарочным сертификатам и т.д.

Участие в конкурсах вносит огромный вклад в развитие творческих способностей студентов, воспитывает поколение востребованных специа-

листов, повышает статус института, университета, России и оказывает влияние на моду в целом.

Л.С. Приходько

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ПРОФЕССИИ «ПАРИКМАХЕР» В СИСТЕМЕ НАЧАЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Игры и игровые методы в той или иной степени используют в повседневной практике почти все педагоги: ведь игра позволяет заинтересовать обучающихся изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и ненавязчивой форме, закрепить необходимые практические навыки, организовать контроль знаний и навыков в необходимой творческой форме.

Наиболее изученной в педагогической и психологической науках является ролевая игра. Но, к сожалению, свыше 90% исследований посвящено дошкольному и школьному возрасту. Попытки разобраться в феномене молодёжных игр, можно пересчитать по пальцам [1]. В основном материалы по ролевым играм можно найти в самиздатовских журналах, имеющих хождение среди участников ролевых игр и в Интернете. Но практически остается «непаханным» поле подготовки учащихся начального и среднего профессионального образования к профессиональной деятельности.

Современная ролевая игра – это ценностно-ориентированная система распространения духовного опыта человечества, освоение которого формирует более глубокое понимание жизни и личностную систему ценностей. В учебных учреждениях предполагается трансляция знаний, идей, оценок в двух плоскостях: «горизонтальной» и «вертикальной», где под «вертикальной» имеется в виду передача знаний от поколения к поколению, а под «горизонтальной» – обмен наличными знаниями между современниками в различных формах (в индивидуальных, групповых, национальных и т. п.). В идеале информация по «вертикали» должна дополняться информацией по «горизонтали».

В содержании ролевой игры можно выделить три эффекта воздействия:

- эффект представления (репрезентации);
- создание коммуникативной общности (эффект участия);