

## ФОРМА И СОДЕРЖАНИЕ СОВРЕМЕННОЙ МОДЕЛИ ИНЖЕНЕРА-МЕХАНИКА

Н.А. Расщепкина, Б.Н. Герасимов, В.В. Морозов

(Самарский государственный аэрокосмический университет)

В настоящее время (при отсутствии планового распределения) студенты не готовятся под конкретные рабочие места. Иными словами, имеет место некая неопределенность в характере будущих профессиональных обязанностей. Выпускник технического вуза должен хорошо ориентироваться не только в конкретной предметной области, но и в системе социально-экономических ценностей, обеспечивающих ему возможность занять ключевые, практически значимые профессиональные и жизненные позиции. Понятие компетенции было введено для объяснения парадоксальной, весьма распространенной ситуации, в которой высокие оценки по изученным учебным дисциплинам не прогнозировали ни успех выпускников вузов в жизни, ни даже эффективное выполнение ими профессиональной деятельности.

Теоретико-методологический анализ сущности компетентностного подхода, обзор отечественных исследований и документов по этой проблеме даны И. А. Зимней в ряде статей и монографии. Компетенцию определяют как мотивированную способность к выполнению какой-то работы на приемлемом уровне. На этапе обучения происходит формирование компетенций, а их использование на этом и последующих этапах характеризует компетентность специалиста. государственные образовательные стандарты высшего профессионального образования третьего поколения формируются на основе компетентностного подхода. В отличие от характерной для действующих ГОС квалификационной модели, компетентностная модель специалиста менее жестко привязана к конкретному объекту и предмету труда. Это обеспечивает мобильность выпускников в изменяющихся условиях рынка труда.

В соответствии с этим актуальной задачей является корректировка сложившейся ранее модели инженера-механика. Для решения этой задачи была использована технология игрового моделирования. Учебно-методическое управление совместно с деканатом факультета двигателей летательных аппаратов сформировало группу из 10 преподавателей специальных кафедр.

Основные задачи игры:

- определение содержания компетентностной модели инженера-механика;
- разработка контуров учебного плана образовательной программы и рабочей программы по дисциплине;
- установление критериев, характеризующих качество образовательного процесса;
- формирование инновационного подхода к содержанию образовательного процесса.

Игра состояла из пяти пленарных заседаний и четырех фаз групповой

работы.

На первом пленарном заседании была сформулирована цель игры, произведено группообразование, представлены темы и этапы игры, а также была обозначена тема первой фазы групповой работы.

*Темы групповой работы:* обсуждение понятий «образование», «инженер», «инженерное образование», «профессиональная подготовка».

На 2-4 пленарных заседаниях были обсуждены материалы, наработанные в групповой работе, а также были представлены последующие темы для работы.

*Тема групповой работы 2.* Содержание модели (набор компетенций, совокупность видов деятельности) инженера-механика.

*Тема групповой работы 3.* Определение предметного содержания учебного плана образовательной программы и контуров рабочей программы по дисциплине.

*Тема групповой работы 4.* Определение показателей оценки качества образовательного процесса. Определение средств реализации заданного качества образовательного процесса.

На пятом пленарном заседании, кроме заслушивания докладов представителей групп были подведены итоги игры в целом.

Компетентность специалиста представляет собой его знаниево-деятельностную характеристику.

Компетентностная модель инженера-механика содержит общенаучный, общетехнический, гуманитарный, специальный и междисциплинарный блоки. Перечень основных видов деятельности и обобщенных задач, для выполнения которых инженер-механик подготовлен, включает инновационную деятельность. Для повышения активности студентов, обеспечения их мобильности, снижения затрат предлагается многоуровневая организация образовательного процесса в соответствии с компетентностной моделью. Учебный план образовательной программы и рабочие программы по дисциплинам должны иметь модульное строение. Анализ матричной формы модели показал, что гуманитарный блок слабо связан с остальными. В связи с этим для формирования социально-личностных компетенций, например, готовности к сотрудничеству, ценностно-смысловой компетенции, механизмов адаптации к корпоративной культуре (гуманитарный блок), предлагается создать новые интегрированные курсы.

Участники игры удовлетворены своей работой. Анализ результатов групповой работы указывает на высокую эффективность технологии игрового моделирования при решении методических задач.