



ФОРМИРОВАНИЕ ВОЕННО-ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ КУРСАНТОВ ВУЗОВ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ИГРОВЫХ ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

Мягков Д.Ю., Колосков А.Н.

*Белорусская государственная академия авиации, г. Минск, Беларусь
myagkovs6993@mail.ru*

Abstract. The article is devoted to the formation of military professional competencies of cadets of military educational institutions in the course of conducting game types and forms of training. The signs and characteristics of a business game and the order of its conduct are given.

В настоящее время руководством Вооруженных Сил Республики Беларусь предъявляются достаточно высокие требования к уровню подготовки выпускников военных учебных заведений (вуз). Выпускник вуза в соответствии с квалификационными требованиями, определенными заказчиком, должен обладать рядом военно-профессиональных компетенций, которые необходимы ему для исполнения обязанностей по первичной воинской должности.

В белорусской высшей военной школе сегодня успешно применяют следующие виды занятий с использованием игровых методов: групповое упражнение, тактико-специальные (командно-штабные) учения [1]. Перечисленные выше виды занятий хорошо известны и не нуждаются в подробной характеристике, поэтому главный акцент будет сделан на определении роли этих видов занятий на формирование военно-профессиональных компетенций и на условиях их эффективности.

Игры, применяемые в педагогической практике военных вузов, относятся к активным методам обучения. Это объясняется тем, что в них, как правило, преобладает продуктивно-преобразовательная деятельность курсантов.

Деловая игра – одна из наиболее сложных форм игровых занятий, в процессе которых имитируется коллективная профессиональная деятельность.

Важным признаком игровых форм занятий является степень формализации игр, точнее, соотношение между степенью формализации объекта управления и свободой выбора управляющих воздействий, что особенно важно для будущих военных специалистов. Между тем, слишком большая степень формализации делает учебную игру жесткой, а управление аморфным. Такая игра подходит больше для усвоения инструкций и других норм профессиональной деятельности, но мало способствует выработке творческих навыков. Свобода действий участников делает игру игрой, побуждает активно выражать свою позицию.

Деловые игры обладают характеристиками, которые свойственны для игр вообще: они отличаются динамизмом обстановки, повторяемостью шагов, сложным сочетанием возможных альтернатив действия, сжатием времени при принятии решений.

От других форм игровых занятий деловые игры отличаются следующими наиболее важными признаками, характеризующими их дидактические свойства:

– наличием важной социально-экономической, социально-психологической или технической проблемы, требующей для своего разрешения моделирования профессиональной деятельности большого коллектива специалистов;

– наличием общей цели для всего игрового коллектива и вместе с тем возможностью каждому участнику игры своими действиями влиять на достижение конечного результата, работая на определенной должности;

– наличием информационной неопределенности, различного рода сбоев, отклонений, осложнений и т. д., как и в реальной жизни. Решения чаще всего принимаются в условиях неполной информации, с определенным риском. Значит, неполнота информации должна иметь место и при принятии решений в процессе учебной игры;

– принятием и реализацией в процессе игры определенной последовательности решений, каждое из которых зависит от решения, принятого данным участником на предыдущем этапе (шаге), и от действий других участников;

– наличием и необходимостью развитой системы стимулирования, реализующей следующие основные функции:

1. Побудить каждого из участников игры действовать как в жизни, на пределе своих интеллектуальных возможностей.

2. Подчинить в случае необходимости интересы того или иного участника игры общей цели коллектива.

3. Обеспечить объективную оценку личного вклада каждого курсанта и слушателя в достижение общей цели, общего результата деятельности игрового коллектива.

Для учебных игр характерны: многовариантность и многоальтернативность решений, из которых требуется произвести выбор наиболее рационального; необходимость принимать решения в условиях неопределенности и в обстановке условной практики; многообразие условий проведения игры, отличающихся от стандартных, появление которых возможно в будущей практической деятельности военного специалиста; сжатые временные рамки, возможность неоднократной повторяемости ситуаций; наглядность последствий принимаемых решений; интеграция теоретических знаний, полученных курсантами, с практикой будущей профессиональной деятельности, приобретение навыков работы по специальности; широкие возможности индивидуализации обучения.



В игре развивается продуктивное творческое поисковое мышление курсантов и слушателей не вообще, а применительно к выполнению будущих должностных обязанностей и функций. В ходе учебной игры имеется возможность отменить решение, которое оказалось неудачным, вернуться назад и принять другой ряд решений, для того чтобы определить их преимущества и недостатки по сравнению с уже опробованными. При этом одна и та же игровая ситуация может проигрываться несколько раз для того, чтобы дать возможность обучающимся побывать в разных ролях и предложить в них свои решения.

Учебные игры развивают и закрепляют у курсантов навыки самостоятельной работы, умение профессионально мыслить, решать задачи и вести управление коллективом, принимать решения и организовывать их выполнение. В ходе игры у обучающихся вырабатываются следующие умения и навыки:

- сбора и анализа информации, необходимой для принятия решений;
- принятия решений в условиях неполной или недостаточно достоверной информации, оценки эффективности принимаемых решений;
- анализа определенного типа задач;
- установления связей между различными сферами будущей профессиональной деятельности;
- работы в коллективе, выработки коллегиальных решений с использованием приемов группового мышления;
- абстрактного и образного мышления как основы эффективного творческого использования системного подхода к исследованию процессов и явлений.

Игровые виды занятий способствуют приобретению у выпускников военно-профессиональных компетенций:

- организовывать работу воинских коллективов для достижения поставленных целей;
- составлять планирующую и отчетную документацию по установленным формам;
- взаимодействовать со специалистами смежных специальностей;
- анализировать и оценивать собранные данные;
- разрабатывать, представлять и согласовывать представляемые материалы;
- готовить доклады, материалы к презентациям и представлять их на них;
- организовывать, планировать и руководить самостоятельной работой подчиненных;
- организовывать управление подразделением в боевых условиях;
- управлять подразделением в бою;
- разрабатывать и вести боевые документы, техническую, оперативную и отчетную документацию;
- обеспечивать выполнение требований безопасности при эксплуатации вооружения и техники, находящейся в подразделении.

Среди основных функций игрового обучения в вузе целесообразно выделить познавательную, исследовательскую, воспитательную, а также функцию контроля.

Необходимо указать, что игры в высшей военной школе являются одним из важнейших элементов военной подготовки будущих офицеров. Участвуя в них, курсанты приучаются решать профессиональные задачи в сложных, близких к реальным, условиях, проходят своеобразную психологическую закалку.

Игры как метод обучения отличаются не только существенной активностью участников, но и большим, по сравнению с традиционными методами, интеллектуальным и психическим напряжением курсантов. Военные преподаватели, разрабатывая, планируя и проводя игровые занятия, должны ясно представлять и учитывать их дидактические особенности.

Для военного преподавателя дидактические игры являются довольно трудоемким видом учебных занятий. Подготовка к их проведению требует как глубокого понимания процесса обучения в новых условиях, так и больших временных затрат педагога. Опыт показывает, что 1 час работы в группе из 15 человек над конкретной ситуацией средней сложности требует 12-15 часов подготовительной работы [1].

При оценке игр как метода обучения следует иметь в виду ряд обстоятельств:

- по сравнению с другими методами обучения обладают одним неоспоримым преимуществом: свойством интегрировать полученные знания применительно к избранной профессии;
- однажды созданная хорошая игра может использоваться в течение многих лет как эффективный инструмент обучения нескольких поколений курсантов. Конечно, содержание игры должно ежегодно обновляться в соответствии с изменением содержания самой науки;
- игровые методы обучения – мощное средство пробуждения интереса к содержанию будущей служебной деятельности;
- приобретение навыков принятия ответственных решений в обстановке условной практики;
- в игре процесс обучения можно успешно сочетать с задачами исследования;
- приобретение опыта комплексной постановки проблемы, согласования индивидуальных приоритетов при групповом выборе решения и его реализации;
- развитие группового мышления;
- опробование новых: форм и правил, структуры управления, нормативов и методик, проверяя их, как на испытательном стенде, в качестве которого выступает сама игра.

Таким образом, учебные игры обладают широкими дидактическими возможностями. С их помощью можно формировать чрезвычайно широкий спектр умений, навыков и профессионально-значимых качеств личности будущего офицера в зависимости от того, как организуется подготовка и проведение игры, какие мотивы закладываются в ее основу разработчиками и преподавателями.

Литература

1. Образцов П. И., Косухин В. М. Дидактика высшей военной школы: Учебное пособие. – Орел: Академия Спецсвязи России, 2004. – 317 с.