

занятий по дисциплинам «Боевая работа» и «Тактическая подготовка». Таким образом, осуществляется реализация междисциплинарных связей, формирование у обучающихся системного мышления, рассмотрения военной подготовки как комплекса взаимосвязанных и взаимообуславливающих друг друга дисциплин. Актуализируется деятельностная составляющая в содержании дисциплины, процесс обучения приобретает выраженную профессиональную направленность, что позволяет студентам освоить опыт и способы деятельности, являющиеся базисом в формировании технологической компетентности (ТК) будущего специалиста (способности и готовности применять технологии для решения профессиональных задач различной степени сложности и неопределенности). РБ дополняет и конкретизирует отдельные положения, представленные в информационном блоке, разъясняет наиболее трудные для усвоения и понимания сведения. Он предназначен для самостоятельного освоения студентами учебного материала (вне учебной лаборатории). ПБ включает в себя кейсы (задания для анализа конкретных ситуаций) и обобщенные учебно-технологические задачи, требующие для решения межпредметных знаний, опоры на опыт научно-исследовательской деятельности и направленные на формирование ТК обучающихся. В БК входят: тесты, вопросы и задания для самопроверки, тестирующие и обучающие программы и виртуальные тренажеры, позволяющие обучающимся самостоятельно (вне учебной лаборатории) освоить технологический процесс выполнения операций с приборами в индивидуальном темпе, выявлять и фиксировать ошибки, оценивать свои действия. Также в БК мы включили вопросы и задания на зачет и экзамен, сценарии деловых игр, темы проектов. ЭУМК содержит отдельным файлом «вариант для печати», позволяющий использовать учебный материал в качестве традиционного источника на бумажном носителе.

Промежуточные результаты проводимого нами исследования показали, что освоение студентами заданий РБ и ПБ ЭУМК предполагает достижения высокого уровня сформированности ТК.

Список литературы:

1. Жук, О.Л. Педагогическая подготовка студентов: компетентностный подход: монография / О.Л. Жук. – Минск: РИВШ, 2009. – 336 с.
2. Коклевский, А.В. Вовлечение будущих специалистов в разработку программных продуктов на основе информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) как фактор формирования их технологической грамотности / А.В. Коклевский // Пути повышения качества профессиональной подготовки студентов: материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 22-23 апр. 2010 г. / Белорус. гос. ун-т; редкол.: О.Л. Жук (отв. ред.) [и др.]. – Минск, 2010. – С. 427–430.
3. Коклевский, А.В. Педагогические условия реализации информационных технологий в обучении студентов / А.В. Коклевский // Кіраванне ў адукацыі. – 2008. – № 9. – С. 11-17.
4. Образцов, П. И. Дидактика высшей военной школы: учеб. пособие / П.И. Образцов, В. М. Косухин. – Орел: Академия Спецсвязи России, 2004. – 317 с.

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ИННОВАЦИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Военный факультет БГУ

ХРЕБТОВИЧ А.И.

Основным принципом работы преподавателя является целенаправленное воздействие на каждого студента, его личностные и жизненные позиции и оптимизация совместной деятельности с ним.

Большую поддержку в реализации обозначенных задач оказывает деловая игра.

Исследования И.П. Подласого показывают, что деловая игра активизирует учебный

процесс и, в сравнении с традиционной формой проведения практических занятий, имеет некоторые преимущества. Установлено, что данный метод стимулирует познавательный процесс, формирует заинтересованность каждого из ее участников и способствует выявлению личностных качеств.

В то же время использование деловой игры развивает мышление, память, способность выражать свои мысли, формирует практические умения и навыки, умения добывать, систематизировать и применять полученные знания в образовательном процессе.

По мнению С.А. Шмакова, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Большинство игр отличает следующие черты:

творческая, в значительной мере импровизированная, имеет активный характер деятельности, так называемое «поле деятельности»;

свободная развивающаяся деятельность, осуществляемая по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результатов;

эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;

наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игра выполняет следующие важные функции:

функция социализации;

игра – есть сильное средство включения студента в систему общественных отношений;

функция межнациональной коммуникации;

игра позволяет студенту усваивать общечеловеческие ценности, культуру, представителей национальности, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески»;

функция самореализации студента в игре как «полигоне человеческой практики».

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике студента, а с другой – выявить недостатки опыта:

коммуникативную функцию игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра позволяет студенту войти в реальный контекст сложнейших человеческих отношений;

диагностическая функция игры предоставляет возможность выявлять различные качества и способности студента (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.);

терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у студента в поведении, общении, учении;

функция коррекции – внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей студента;

педагогические игры – достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующем ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

дидактическим целям;

организационной структуре;

возрастным возможностям их использования;

специфике содержания.

Игра как метод обучения, передача опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. В современной педагогике, делающей ставку на

активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

в качестве самостоятельных технологий для освоения понятий темы и даже раздела учебного предмета;

в качестве элементов обширной технологии;

в качестве занятия или его части (введение, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

в качестве технологий внеклассной работы.

Деловая игра используется для решения комплексных задач. Усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность, какой либо организации, предприятия или его подразделения.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций.

Ролевые игры. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного специалиста.

«Деловой театр» – разыгрывается какая-либо ситуация, поведения человека в этой обстановке.

Психо- и социограмма. Они близки к выше перечисленным, но отличаются социально-психологической направленностью, в которой отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

Литература:

1. Подласый И.П. // Педагогика. Москва. 1989г.
2. Шмаков С.А. // Инновации в образовании. Москва. 2001г.

ВНЕДРЕНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ УЧЕБНЫХ КОМПЛЕКСОВ, ТРЕНАЖЕРНЫХ СРЕДСТВ И СПЕЦИАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОГРАММ – ПРИОРИТЕТНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Военный факультет БГУ

ЧАЗОВ О.В.

В современных условиях один из основных путей повышения качества выучки военнослужащих, позволяющий не только качественно подготовить военного специалиста, но и сэкономить немалые средства – это внедрение в образовательный процесс военных учебных заведений электронных учебно–тренировочных комплексов и тренажерных средств, специальных компьютерных программ.

Перемены в нашей жизни, в том числе и в армии, привели к тому, что постоянно использовать боевые машины и вооружение стало невозможно, да и экономически нецелесообразно. Постоянный рост цен на энергоресурсы, оснащение войск современной, более сложной техникой автоматически сказались на повышении стоимости одного моточаса и запчастей.

Армия, как и другие институты нашего государства, заинтересована в том, чтобы экономить материальные средства, эффективно и продуманно строить процесс обучения военных специалистов. Сегодняшние учебно-тренировочные и тренажерные средства – это сложные комплексы, системы моделирования, компьютерные программы и физические модели, специальные методики, создаваемые для обучения военнослужащих определенным