

ОСНОВЫ ПЛАНИРОВАНИЯ, ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ВОЕННОМ ВУЗЕ

Паскробка С.И.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, г. Минск, Беларусь,
nichkanc@bsuir.by*

Abstract. One of the main directions of increasing the effectiveness of cadets' training is the introduction of interactive forms and teaching methods into the educational process based on the modeling of situations of practical activity, allowing to ensure the applied nature of learning material.

Решение о включении игры в учебный план принимается на этапе разработки общего графика обучения по специальности. Перед этим выявляются и устанавливаются узловые точки процесса подготовки военных специалистов, в которые целесообразно ввести игровые методы обучения. Лучше размещать их в учебном плане так, чтобы каждое занятие требовало накопления знаний не по одной, а по нескольким смежным дисциплинам. При этом игровые занятия должны усложняться по мере перехода от младших курсов к старшим, охватывать все более реальные, чаще всего имеющие место на практике проблемы и задачи. В данном случае высока роль межпредметных и межкафедральных связей, существующих в военном вузе (военном факультете).

На завершающем этапе обучения желательно проводить комплексные факультетские деловые игры, охватывающие ряд дисциплин, преподаваемых несколькими кафедрами, по возможности курсантов разных специальностей.

При планировании времени проведения игры следует кроме общих требований, предъявляемых к расписанию занятий, дополнительно иметь в виду следующие моменты:

– учебную игру лучше планировать после того, как прочитаны основные лекции курса и обучающиеся теоретически подготовлены к участию в ней;

– для игры рекомендуется выделять отдельные, не загруженные другими занятиями дни, чтобы сосредоточить внимание и силы участников на самой игре. Если же игра занимает 2 или 4 часа, то целесообразно ею завершать учебный день, так как курсанты и слушатели после игры не могут сразу (выйти) из роли, переключиться на другие дисциплины;

– перед игрой должно быть предоставлено время на подготовку, для чего необходимо предусмотреть, чтобы время самостоятельной работы накануне было свободно от каких-либо заданий, кроме подготовки к игре;

– если игра занимает более одного учебного дня, нужно продумать, следует ли назначать эти дни подряд или лучше сделать перерыв. За время такого перерыва курсанты и слушатели могут выполнять отдельные домашние задания, а отставшие на первых порах ее участники смогут догнать идущих в нормальном темпе и тем самым не затруднят продолжения игры;

– игра занимает много времени и внимания курсантов и слушателей, поэтому необходимо согласовать время ее проведения с общим графиком работ, выполняемых в семестре.

Важное значение при проведении учебных игр имеет их информационное обеспечение. Коротко остановимся на этом.

Информационное обеспечение учебных игр включает ряд составляющих:

– описание закладываемой в игровое занятие ситуации;

– регламент проведения и критерии оценки результатов игрового занятия с учетом их “веса” и значимости;

– документы планирования и организации игрового занятия;

– нормативные и справочные данные.

Игровые ситуации составляют основу программы игрового занятия и, как правило, включают ее детальное описание. Последнее может быть представлено к началу игры в форме исходных данных и пополняться и уточняться в процессе ее проведения с помощью вводных.

В регламенте проведения учебной игры фиксируются права и обязанности преподавателя и обучающихся, последовательность, содержание и распределение во времени отдельных стадий, этапов и шагов, охватываемых занятием, порядок взаимодействия его участников.

Важной составляющей информационного обеспечения учебной игры является документация, которая включает исходные и плановые документы, выдаваемые участникам для отработки, отражающие принятые ими решения, и, наконец, отчетные документы, в которых зафиксированы результаты выполнения этих решений. Такие результаты в играх чаще всего выявляются с помощью экспертных оценок, выставляемых группой наиболее подготовленных курсантов и слушателей или преподавателями, проводящими данные занятия.

Нормативно-справочные данные, как правило, представляются специальным набором документов, которыми пользуются участники игрового занятия. Нормативы могут быть постоянными, т. е. неизменными на все время игры или постоянными лишь в течение конкретного этапа, либо принимать определенное значение (с учетом установленных вероятностей) из диапазона возможных значений. Значения некоторых нормативов могут меняться в зависимости от принимаемых участниками занятия решений.

Развитое информационное обеспечение позволяет создать игровую модель, составляющую основу игрового занятия [1].

Успех учебных игр как метода обучения в гораздо большей степени, чем традиционных, зависит от мате-



риально-технического обеспечения, в состав которого входят аудитории (классы), специально оборудованные для игр, средства отображения информации, средства управления, тренажеры, вычислительная техника и т. п.

Разумеется, состав материально-технического обеспечения и его размещение в решающей степени зависят от формы игрового занятия, числа участников и многих других факторов.

Опыт ведущих военных вузов страны свидетельствует, что для успеха игровых занятий особую важность имеет система стимулирования и оценки деятельности курсантов и слушателей.

Оценка деятельности участников игры всякий раз складывается из оценки анализа обстановки, выработанного и принятого решения, а также его реализации в установленное нормативами время.

Разбор каждой отдельной ситуации – это тренировка не столько в выборе решений, как иногда считается, сколько в анализе, который является преддверием их принятия. В ряде случаев анализ бывает важнее самого решения, хотя для многих курсантов и слушателей труднее всего дается именно последнее.

Педагогическая практика использования в военных вузах игровых методов обучения свидетельствует о целесообразности построения системы стимулирования на основе арбитража.

Арбитраж деловой игры представляет собой комплекс непрерывных контрольных мероприятий, осуществляемый несколькими постоянными арбитражными группами. Число и состав этих групп заранее определяется руководителем игры исходя из количества ее участников. Обычно в состав арбитражной группы назначается представитель руководящего состава игры (преподаватель) и необходимое число ассистентов (обучающихся). Арбитражные группы в ходе игры осуществляют непрерывное наблюдение за участниками игры и оценивают их действия, начисляя баллы при успешной деятельности или каких-либо нарушениях. Система оценок различных видов деятельности курсантов и слушателей в ходе игры разрабатывается заблаговременно и выдается арбитражной группе для руководства.

Итоговая оценка каждого участника игры в баллах определяется как сумма отдельных оценок (с учетом штрафов) по вводным [2].

Ограничения и контролируемое время, которое дается участникам игры для решения задач, мобилизует каждого, повышая тем самым эффективность обучения. Из опыта известно, что в группах, где режим игры не принимался во внимание, на решение аналогичных задач требовалось времени на 30–40 % больше. Причем уровень усвоения учебного материала одновременно снижался на 10 % (по сравнению с другими группами) [3].

Опыт применения арбитража показывает, что указанным способом удается успешно решать ряд важных дидактических и воспитательных задач, среди которых выделяются:

– оперативная и обоснованная оценка всех видов практической деятельности отдельных групп и каждого участника игры, а также степени их подготов-

ленности к выполнению соответствующих функциональных обязанностей;

– направление работы участников игры в русло, намеченное планом игры;

– подготовка материалов для оценки игры в целом и определение эффективности организации учебного процесса по данной дисциплине.

Если обобщить опыт проведения учебных игр, то становятся ясны проблемы, которые неизбежно возникают в таком случае. Первая и одна из самых сложных, с которой сталкивается руководитель игры, состоит в том, что надо на протяжении всей игры обеспечить ее участников сравнительно равномерной и непрерывной рабочей нагрузкой. Трудности образуются в связи с тем, что большинство решений принимается последовательно, в логическом порядке иерархии руководства. А отсюда становятся неизбежными потери времени на ожидание решений или рабочих результатов.

Другой проблемой является объективная оценка индивидуальной работы каждого участника игры. Ведь результат игры в ряде случаев не связан с деятельностью (должностного лица). Эту проблему можно решить только активным участием в игре преподавателей-руководителей, которые могут в данном случае получить более полное представление о способностях курсантов и слушателей и использовать эти выводы для оценки ее результатов.

Существенную роль в поднятии эффективности игрового процесса играет заключительный этап игры, в особенности обсуждение ее итогов. Опыт ряда военных вузов свидетельствует, что если после игры обсуждение не проводилось, приобретенные в ходе игры навыки быстро утрачиваются. Следовательно, послеигровое обсуждение итогов, раскрывающее причины получения тех или иных результатов, так же важно, как и сама игра [4].

Обсуждение итогов целесообразнее всего проводить методом конференции, чтобы каждый из ее участников имел возможность высказать свое мнение о методической необходимости такого занятия.

Разумеется, конференция должна заканчиваться выступлением руководителя, который не только подводит общий итог, но и дает оценку работе каждого курсанта и слушателя.

Литература

1. Гайдунко, Ю.А. Повышение эффективности обучения курсантов военных вузов на основе дискуссионных и игровых методов – Москва, 2010. – 169 с.
2. Военная дидактика: Учебное пособие / Под общ. ред. Н.Е. Соловцова и Н.Д. Никандрова. – М.: ВА РВСН им. Петра Великого, 2000. – 806 с.
3. Образцов П.И. Психолого-педагогические аспекты разработки и применения в вузе информационных технологий обучения: Монография. – Орел: Орел ГТУ, 2000. – 145 с.
4. Гусев В. В. Управление качеством подготовки военного специалиста: опыт системного моделирования: Монография. – Орел: ВИПС, 1997. – 238 с.