

Задания в тестовой форме давно уже завоевали популярность как среди педагогов, стремящихся разнообразить учебный процесс, так и среди обучаемых. Задание в тестовой форме выполняет как обучающие, так и контролирующие функции. На выполнение тестов (расчетных задач) в ЭУП дается определенное время, которое отсчитывается таймером. При проверке знаний предусмотрены следующие типы вопросов: выбор одного ответа, выбор нескольких ответов, определение правильного порядка ответа, где необходимо путем перетаскивания расположить варианты ответа в необходимой последовательности, выбор активной области, где необходимо точками указать на схеме (карте, рисунке, иллюстрации) верный ответ.

Анализ использования ЭУП в образовательном процессе показал отдельные затруднения, возникающие у обучаемых, такие как: слабые навыки самостоятельной работы, потребность в «живом» общении с преподавателем, недостаточное владение навыками работы с ПК. Таким образом, необходима организация дополнительных консультаций по работе с ЭУП.

Итоговая аттестация показала, что уровень подготовки обучаемых, которые активно изучали учебный материал с использованием ЭУП, несколько выше по сравнению с учебными группами, где используются традиционные формы обучения, что свидетельствует о том, что применение электронных учебных пособий по сравнению с традиционными средствами обучения в образовательном процессе не снижает его эффективности.

Таким образом, внедрение электронных форм обучения отвечает требованиям времени и даёт положительный эффект при обучении, однако, для работы обучаемых с электронными изданиями необходима дополнительная консультационная работа.

Список литературы:

Вуль В. А. Электронные издания: учеб. пособие для вузов / В. А. Вуль. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003. – 553 с.

Роберт И. В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования: монография / И. В. Роберт. – М.: ИИО РАО, 2010. – 140 с.

Агеев В. Н. Электронные издания учебного назначения: концепции, создание, использование: учеб. пособие для вузов / В. Н. Агеев, Ю. Г. Древис. – М.: МГУП, 2003. – 234 с.

Зими́на О.В. Печатные и электронные учебные издания в современном высшем образовании: теория, методика, практика. М.: Изд-во МЭИ, 2003. – 336с.

Христочевский С.А. Электронные мультимедийные учебники и энциклопедии// Информатика и образование. – 2000. № 2. – С. 70-77.

Абрамов С. М. и др. Тактика. Мотострелковая (танковая) рота в обороне: электронное учебное пособие / С. М. Абрамов – Минск; ВА РБ, 2013.

Абрамов С. М. и др. Наступление мотострелковой (танковой) роты: электронное учебное пособие / С. М. Абрамов – Минск; ВА РБ, 2013.

Абрамов С. М. и др. Тактика. Марш роты: электронное учебное пособие / С. М. Абрамов – Минск; ВА РБ, 2013.

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ В ВЫСШЕЙ ВОЕННОЙ ШКОЛЕ

Учреждение образования «Военная академия Республики Беларусь»

А.А.Сурин

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 и слушателей.

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 и слушателями, 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 и слушателей 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.

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

Необходимо указать, что игры в высшей военной школе являются одним из важнейших элементов волевой подготовки будущих офицеров. Участвуя в них, курсанты и слушатели приучаются решать профессиональные задачи в сложных, близких к реальным условиям, 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 и слушателей. 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.

Возникает вопрос: не слишком ли трудоемки игровые методы обучения по сложности, затратам времени и сил на их разработку, не проще ли читать традиционные курсы лекций и

проводить практические занятия? Однако если взвесить все преимущества игр, то окажется, что “выгода” от их применения значительно перекрывает затраты на разработку. Разумеется, целесообразность разработки игры необходимо ставить в соответствие с объемом дисциплины, целями и задачами, решаемыми при ее изучении, вкладом в профессиональную подготовку курсантов и слушателей.

Список литературы:

Гусев В. В., Маслова Н. Ф. Рабочая книга педагогического самообразования офицеров: основы педагогики высшей военной школы / Под ред. В. В. Гусева. – Орел: ВИПС, 1996.

Образцов П. И., Уваров Ю. М. Краткий словарь основных категорий и понятий по военной педагогике. – Орел: ВИПС, 1996.

Психология и педагогика высшей военной школы / Под ред. А. В. Барабанщикова. – М., 1989.

Архангельский С. И. Учебный процесс в высшей школе, его закономерные основы и методы. – М.: Высшая школа, 1980.

Бабанский Ю. К. Оптимизация учебно-воспитательного процесса: Методические основы. – М.: Просвещение, 1982.

Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М.: Высшая школа, 1988.

Гусев В. В., Образцов П. И., Щекотихин В. М. Информационные технологии в образовательном процессе вуза. – Орел: ВИПС, 1997.

Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры, дискуссии. (Анализ зарубежного опыта). – Рига: НПЦ “Эксперимент”, 1995.

Кузьмина Н. В. Способность, одаренность и талант учителя. – СПб., 1995.

Лернер И. Я. Качества знаний учащихся. Какими они должны быть? – М.: Знания, 1978.

Махмутов М. И. Современный урок. – М., 1985.

СЕТЕЦЕНТРИЧЕСКИЕ БОЕВЫЕ ОПЕРАЦИИ - СПОСОБ ЭФФЕКТИВНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВОЗМОЖНОСТЕЙ СОВРЕМЕННЫХ СЕТЕВЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Учреждение образования «Военная академия Республики Беларусь»

В.И.Сопельняк

Определение «сетевые боевые операции» в настоящее время имеет некоторое завышенное значение в понимании каждого из нас, как столкнувшегося с чем то новым и необычным, хотя любые боевые операции, независимо от интенсивности и территориального масштаба, через некоторое время будут проводиться с широким применением сетевых информационных технологий, с той лишь разницей, что каждая из противоборствующих сторон будет иметь различную степень информационной интеграции средств военной техники, разную глубину анализа поступающих данных и методы ее применения. В нашем времени уже общество в технологически развитых странах является по сути своей сетевым. Обмен данными между собой осуществляют сразу большое количество узлов сети, обеспечивающих выполнение различных сервисов (поиск, выбор, выполнение транзакций и т.п.), т.е. фактически осуществляется сетевое взаимодействие ради выполнения вполне конкретной задачи.

Сетевые боевые операции подразумевают не только широкое применение сетевых технологий, но и появление новых способов командования войсками, аналогично тому, как в гражданском обществе информационные технологии внесли изменения в способы управления предприятиями. Одним из таких способов может стать ограниченная децентрализация и самоорганизация, в условиях которой подразделения, находящиеся в одной области боевых действий и обладающие объединенной картиной ТВД, могут