

ПОВЫШЕНИЕ ГОТОВНОСТИ КУРСАНТОВ ВОЕННЫХ К СЛУЖЕБНО-ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПУТЕМ ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

А.В. Миля, старший преподаватель

**Филиал военного учебно-научного центра Военно-воздушных сил «Военно-воздушная академия имени профессора Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина»
(Россия, г. Челябинск)**

DOI:10.24412/2500-1000-2023-4-2-229-233

***Аннотация.** В статье рассматриваются методика работы преподавателя при подготовке к занятиям с использованием элементов штурманской деловой игры в целях повышения готовности курсантов к служебно-профессиональной деятельности. Данная методика предназначена для формирования знаний, умений и навыков, а также приобретения учащимися навыков творческой, исследовательской деятельности. Предложенная методика стимулирует увеличение интереса обучаемых к предмету и процессу обучения в целом, и формирует положительную мотивацию.*

***Ключевые слова:** деловая игра, мотивация, методы обучения, воздушная навигация, готовность, профессиональная подготовка, служебно-профессиональная деятельность, специальная военная игра.*

В условиях быстродействующего объема знаний, передаваемого курсантам без увеличения продолжительности их обучения, учебно-воспитательный процесс становится все более сложным и многообразным. Это требует его интенсификации, обращения к рациональному творческому мышлению курсантов, активизации их самостоятельной деятельности, что в свою очередь диктует необходимость внедрения в процесс обучения активных методов, форм и средств обучения.

Систему методов, включающую словесно-наглядные, практические индуктивные, дедуктивные, аналитические, синтетические, репродуктивные, проблемно-поисковые методы, самостоятельную работу, методы стимулирования и мотивации обучения, методы контроля и самоконтроля, условно можно разделить для анализа на две части – методы обязательно-иллюстративного и проблемного обучения (в том числе проблемное изложение эвристический и исследовательский методы, деловые игры).

Методы обучения имеют согласование по всем временным и пространственным характеристикам, особо следует отметить соразмерность по конечному результату. Если обстоятельно-иллюстративная часть

методов направлена на формирование знаний, умений и навыков, то проблемная – формирует навыки творческой, исследовательской деятельности, то есть более высокого уровня подготовки обучаемых.

Объяснительно-иллюстративные методы опираются на мотивы опираются на мотивы непосредственного побуждения и перспективного побуждения и перспективно-побуждающих, а проблемные – на мотивы интеллектуального побуждения [6].

Таким образом, есть основание предполагать, что объяснительно-иллюстративные методы «подчинены» проблемным. Эта соподчиненность выражается в создании зон неодинакового воздействия на отражающие системы. Ими в системе методов обучения являются проблемные ситуации, ситуации, стимулирующие увеличение интереса к предмету и процессу обучения в целом, формирующие положительную мотивацию.

Если объяснительно-иллюстративные методы более действенны для курсантов низкого уровня, то проблемные – для курсантов среднего и высокого уровня обученности. Объяснительно-иллюстративное

обучение не стало удовлетворять современным требованиям дидактики.

Одной из причин такого явления было нарушение принципа единства согласо-

вания цели и средства, структуры и функции. Этот вывод подтверждается результатами работы курсантов на различных видах занятий. (табл. 1)

Таблица 1. Результаты работы курсантов на занятиях

Напряженность работы	Виды занятий			
	лекции	групповые	практические	гренажи
Работа с полной нагрузкой, %	45	50	56	61
Работа с половинной загрузкой, %	40	30	32	30
Слабое участие в процессе занятий, %	15	20	12	9

Анализ данной таблицы показывает, что на групповых, практических занятиях и на тренажерах, несмотря на их насыщенность, 30% курсантов работает с неполной нагрузкой. Это приводит к необходимости повышения интенсивности и эффективности проведения групповых и практических занятий [7].

Для достижения этой цели автором предлагается новая форма подготовки к будущей служебно-профессиональной деятельности подготовки курсантов-штурманов: «штурманская деловая игра».

Штурманская деловая игра проводится на занятиях по дисциплине «Воздушная навигация». В последние годы в педагогике высшей школы (зарубежной и отечественной) появилось и окрепло новое направление в системе активных форм обучения – игровая форма (кейсы). Если ранее уделялось основное внимание деловым играм, то в последних публикациях намечился сдвиг к играм учебным. С точки зрения дидактики термин «учебная игра» намного глубже, чем «деловая» и лучше отражает педагогическую сущность этого вида занятий. Этот термин удачен еще и потому, что может быть применим в от-

ношении всего многообразия игр, используемых в преподавании тактико-специальных дисциплин [5].

Деловые игры, как правило, моделируют отрезок будущей профессиональной деятельности обучающихся в процессе которого происходит развитие у них соответствующих умений и навыков, личностных качеств. Цель игры зависит от содержания программы обучения, состава играющих и уровня их подготовки, от количества времени, отводимого на игру и ее оснащенности.

Целями игры определяются исходные данные, которые должны содержать достаточно информации и отражать реальные служебные ситуации из практической деятельности будущего специалиста-штурмана, быть определенными и целенаправленными, формироваться на базе документов лётной подготовки, предусматривать комплексный подход к решению задач в целях повышения готовности к служебно-профессиональной деятельности. Организация игр должна обеспечивать систематичность и четкость в выполнении этапов игры, нацеливать на дискуссии. Алгоритм игры представлен на рисунке 1.



Рис. 1. Алгоритм штурманской деловой игры

В методических указаниях по штурманской деловой игре излагается ситуация, проблема, информация для каждого участника игры. Преподаватель должен знать наиболее оптимальное решение данной проблемы. Ввод в игру предполагает разъяснение цели и задач игры с позиций своих должностей. Принцип формирования групп может быть различным: по желанию участников или по списку по 5-7 человек в зависимости от управляемости процессом игры. Из опыта проведения игр целесообразно организовать 3-4 подгруппы. Лидер назначается преподавателем или избирается составом группы. Каждая из подгрупп работает обособленно.

Регламент проведения игры устанавливается в каждом конкретном случае (4-6 часов) в зависимости от уровня подготовки участников и характера планируемого преподавателем оформления и оценки решения.

Эффективность работы курсантов повышается в случаях, когда игра длится не один день, так как в условиях самостоятельной работы курсантами лучше осмысливается ее ход, появляется возможность проводить дополнительные расчеты. Для четкого планирования работы курсантов целесообразно ознакомить их перед игрой о регламенте по отдельным этапам.

Процесс игры зависит от общей организованности, умения лидеров поддерживать

порядок и дисциплину в подгруппе. Каждый участник, информированный в своей роли, вырабатывает свой вариант решения проблемы. Под руководством лидера группа критически разбирает все предлагаемые варианты решения и выбирает наиболее эффективный. Решение оформляется документально. Подведение итогов осуществляется в процессе дискуссии по каждому варианту решения.

В заключении преподаватель обосновывает лучший вариант, научно объясняет недостатки остальных вариантов решения подгрупп.

Разновидностью деловых игр в военной педагогике и литературе являются специальные военные игры (СВИ). СВИ имеют целью привить курсантам практические навыки применения оружия и боевой техники из различных степеней готовности, в ходе военных действий, а также по вопросам служебно-профессиональной деятельности, которые приходится решать офицерам-авиаторам в войсках.

Военные игры проводятся на определенном тактическом фоне как итоговое занятие по разделу или по всей дисциплине в составе учебных групп. Иногда могут проводиться комплексные СВИ с участием нескольких кафедр по ряду дисциплин.

Для приближения обстановки к реальным условиям работа будущих офицеров в

войсках для СВИ могут создаваться специальные комплексы с рабочими местами (летчика, штурмана). Наиболее целесообразной может быть следующая методика проведения СВИ.

Все курсанты, участвующие в игре, получают назначение на конкретную должность. Ведение определенных задач сводится к действиям обучаемых на каждом этапе, перед началом которого преподаватель дает курсантам заранее разработанные задания. На решение вводных дается определенное время. По вводным, выданным преподавателем-руководителем игры, курсанты принимают решение (действия), отрабатывают документы, докладывают принятое решение соответствующим начальникам из числа курсантов. После этого объявляется оперативная пауза, во время которой обучаемые, выполняющие роль начальников, докладывают принятое решение руководителю игры.

Руководитель игры анализирует деятельность обучаемых и дает им оценку, после чего дается новая вводная. В конце СВИ он проводит общий разбор. В процессе СВИ отрабатываются навыки: быст-

рого реагирования на изменение оперативно-тактической обстановки, принятия самостоятельного решения на применение оружия и техники в условиях напряженной служебно-профессиональной деятельности, широкого использования возможностей электронно-вычислительной техники.

Вывод: с учетом вышеуказанного, в навигационной подготовке курсантов-штурманов по специальности «Лётная эксплуатация навигационных комплексов» предлагается новый вид (форма) занятий – штурманская деловая игра. Анализ содержания дисциплины «Воздушная навигация» и видов занятий по ней позволил выявить время и темы, по которым возможно проведение штурманских деловых игр:

- «Практика навигационных измерений и расчетов» (6 часов);

- «Воздушная навигация в маршрутном полёте» (4 часа);

- «Штурманская подготовка к полету с применением прицельно-навигационных систем» (4 часа);

- «Особенности подготовки и выполнения маршрутного полета по воздушным трассам РФ» (4 часа).

Библиографический список

1. Александров Д.Г. Социально-педагогические условия формирования готовности будущих офицеров к профессиональной деятельности: дис. канд. пед. наук. – Н. Новгород, 2005.
2. Алферов А.М. Формирование готовности военных инженеров к профессиональной деятельности: дис. канд. пед. наук. – Н. Новгород, 2005.
3. Беловолов В.А. Готовность будущего офицера к профессиональной деятельности как психолого-педагогическое явление // Сибирский педагогический журнал. – 2010. – №9. – С. 41-50.
4. Биочинский И.В. Организационно-педагогические основы подготовки офицерских кадров в высших училищах Сухопутных войск: дис... д-ра пед. наук. – М., 1993.
5. Борытко Н.М. Методология и методы психолого-педагогических исследований: гуманитарно-целостный подход / Н.М. Борытко, А.В. Моложавенко, И.А. Соловцова. – Волгоград: Изд-во ВГИПК РО, 2006. – 283 с.
6. Картамышев В.В., Игнатович М.В., Оркин А.И. Методика лётного обучения. – М.: Транспорт, 1987.
7. Повышение эффективности навигационной подготовки курсантов-штурманов на основе применения методов моделирования и ЭВМ. Отчет по НИР. – Монино, 2008.
8. Рогожкин Н.Е. Формирование готовности будущих офицеров к управленческой деятельности: дис. ... канд. пед. наук. – Саратов, 2004.
9. Шаталов В.Ф. Куда исчезли тройки. Из опыта работы учителя. – М.: Педагогика, 1979.

**IMPROVING THE READINESS OF MILITARY CADETS FOR SERVICE
AND PROFESSIONAL ACTIVITIES BY CONDUCTING A BUSINESS GAME**

A.V. Milya, *Senior Lecturer*

**Branch of the Military Educational and Scientific Center of the Air Force «Air Force Academy named after Professor N.E. Zhukovsky and Yu.A. Gagarin»
(Russia, Chelyabinsk)**

***Abstract.** The article discusses the methodology of the teacher's work in preparing for classes using elements of the navigational business game in order to increase the readiness of cadets for service and professional activities. This technique is intended for the formation of knowledge, skills, as well as the acquisition by students of the skills of creative, research activities. The proposed methodology stimulates an increase in students' interest in the subject and the learning process in general, and forms a positive motivation.*

***Keywords:** business game, motivation, training methods, air navigation, readiness, professional training, service and professional activity, special war game.*