

ПЕДАГОГІЧНА ГРА У ЗМІСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ КУРСАНТІВ

У статті проаналізовано досвід запровадження ігрових технологій у процесі професійної підготовки військових кадрів, акцентовано увагу на понятті бліц-гри, розкрито її характерні риси та структура.

Оволодіння змістом освіти означає не тільки засвоєння науково-теоретичних і науково-практичних знань, а і досвіду пошуково-творчої діяльності. Комплекс зовнішніх та внутрішніх чинників, що обумовлює формування сучасного спеціаліста в умовах військово-академічної освіти, складається з соціально-економічних, соціально-психологічних, навчально-освітніх, службових та інших (національних, регіональних, соціального статусу, престижу професії) груп. Саме ці групи чинників за останнє десятиріччя зазнали серйозних деформацій та значною мірою втратили сприятливу роль у справі підготовки військового професіонала.

Найважливішими чинниками, що, незважаючи на ситуацію, яка виникла, залишаються певною мірою керованими, є навчально-освітні. Навчально-освітні чинники умовно можна поділити на дві групи:

- 1) обумовлені загальними особливостями педагогічного процесу військового навчального закладу;
- 2) обумовлені особливостями педагогічних технологій, які використовуються у певному закладі в інтересах професійної підготовки кадрів.

Побудова навчального процесу у військовій академії, у свою чергу, визначається низкою чинників. Основними серед них є: кваліфікаційні вимоги до випускників; перспектива їх професійної діяльності після закінчення навчального закладу; сформована педагогічна технологія навчання курсантів у зазначеному вузі; стан і можливості навчально-матеріальної бази; кваліфікація професорсько-викладацького складу.

На сучасному етапі склалася суперечлива та складна ситуація щодо побудови навчального процесу як механізму професійної підготовки кваліфікованих офіцерських кадрів. Це пов'язано з відсутністю механізму довгострокового планування переміщення кадрів і неможливістю його створення з урахуванням динамічних процесів реформування системи комплектування частин та підрозділів. Така невизначена ситуація змушує вносити відповідні корективи у навчальний процес.

Кадрова нестабільність з підготовленими офіцерами-педагогами при існуючому дефіциті викладачів із базовою педагогічною освітою у військових вузах країни не витримує ніякої критики. Кваліфікація військово-педагогічних кадрів військових навчальних закладів та нерівномірність їх розподілу сьогодні викликає тривогу. І якщо в умовах академічної освіти, за нашими підрахунками, до 30 % викладачів не мають спеціальної педагогічної освіти, то у військових інститутах ця цифра становить 80%. Протиріччя між об'єктивним велінням часу зробити викладача центральною фігурою реформування вищої військової школи і рівнем професійно-педагогічної підготовки останнього потребує свого логічного вирішення.

Завданням нашого дослідження є:

- 1) провести аналіз використання ігрових технологій у професійній підготовці військових кадрів;
- 2) розкрити поняття та характерні риси педагогічної бліц-гри як одного із оптимальних варіантів ігрової практики в умовах вищого військового навчального закладу.

Ми поділяємо точку зору О.В. Торічного, який визначає педагогічний, або навчально-виховний, процес вузу як спеціально організовані, детально розроблені та послідовно здійснювані формування і розвиток властивостей особистості майбутнього спеціаліста, що відповідають цілям, обумовленим освітньо-кваліфікаційною характеристикою. Цей процес містить у собі дві взаємопов'язані частини – освіта та виховання. Ретельна підготовка, організація та психологічний супровід педагогічного процесу – основа успіху підготовки спеціаліста [1: 41]. Спеціаліст, у нашому розумінні, – це особистість, яка володіє визначеним обсягом знань, умінь і навичок, отриманих у результаті підготовки, і яка здатна реалізувати ці знання при виконанні завдань відповідно до професійного призначення.

Службова діяльність характеризується динамічністю, непередбачуваністю, постановкою проблемних ситуацій, які потребують негайного вирішення. Тому важливо достатню увагу приділяти розвитку оперативного мислення курсантів, формувати у них здатність орієнтуватися в обстановці, яка змінюється. На жаль, окремі педагоги продовжують реалізовувати в навчанні мету передачі якомога більшого обсягу інформації у відведений час, а питанням вироблення у вихованців творчого мислення особливої уваги не приділяють. Звідси труднощі в офіцерських кадрах у практичній діяльності при виникненні нестандартних ситуацій або в екстремальних обставинах. Відомий психолог Б.М. Теплов серед характерних особливостей мислення та здібностей, якими повинен володіти військовий професіонал, виділяє такі:

- максимальна продуктивність розуму в умовах максимальної небезпеки;
- швидкість, стрімкість мислення [2: 3].

Б.М. Теплов, на підставі проведеного психологічного дослідження робить висновок, що чим вищі щаблі військової ієрархії долає офіцер, тим більш важливим для нього є володіння наведеними якостями. У системі військово-академічної освіти з урахуванням цього положення повинні більш активно використовуватися педагогічні технології, що сприяють формуванню творчого мислення, здатності ефективно діяти та приймати відповідальні рішення в умовах динамічної військово-професійної діяльності з особовим складом. Ігрові технології в силу відповідних їм ознак адекватно відповідають особливостям такої діяльності.

Основні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані та розроблені класиками російської та радянської педагогіки К.Д. Ушинським, Д.І. Писаревим, А.С. Макаренком та видатними радянськими вченими М.В. Левітовим, Л.С. Виготським, Л.С. Рубінштейном, О.М. Леонтьєвим та іншими [3: 162 – 176].

А.С. Макаренко писав: "Є ще один важливий метод – гра... треба насамперед сказати, що між грою і роботою немає такої великої різниці, як дехто думає... В кожній хорошій грі є насамперед робоче зусилля думки... Дехто вважає, що робота відрізняється від гри тим, що в роботі є відповідальність, а в грі її немає. Це неправильно: у грі є така сама велика відповідальність, як і у роботі, – звичайно, у грі хорошій, правильній..."[4:367–368].

І.Б. Коротяєва, досліджуючи ділову гру як засіб розвитку пізнавального та професійного інтересів студентів педагогічного вузу, доводить, що "її сутність полягає в наступному: ділова гра розглядається як представник контекстного навчання, за якого засвоєння знань, формування вмінь і навичок немов покладені на основу професійної діяльності, що представлена в навчанні у певній модельній формі. У контекстному навчанні – підкреслює автор, – як і в традиційному, навчальний матеріал надається за допомогою відповідних знаків, знакових систем та виступає як знання, яке необхідно засвоїти" [5: 9].

Ми погоджуємося з такою позицією і враховуємо її при визначенні умов використання ігрових технологій у військовій педагогічній практиці.

Велику значимість має праця І.О. Смолюка "Розвиток педагогічних технологій у вищих закладах освіти України". Автором розроблено теоретично-педагогічні основи використання педагогічних технологій, узагальнено історичні аспекти розвитку педагогічних технологій, акцентується увага на дослідженні соціально-особистісного аспекту і доведено, що концептуальною тенденцією саморозвитку педагогічних технологій є її гуманізація [6: 34].

Науково-педагогічна і методична література містить багато визначень понять "ділова гра" та "навчальна гра", але єдиного підходу немає. О.О. Вербицький зазначає, що в найширшому значенні "ділова гра" може бути визначена як знакова модель професійної діяльності, контекст якої задається знаковими засобами – за допомогою мови моделювання, імітації та зв'язків, включаючи природну мову [7].

О.В. Козлова, визначаючи поняття "ділова гра", виділяє таку її якість як прийняття рішень. Зрозуміло, що характерною рисою ділової гри є моделювання учасниками змісту гри й процесу тієї або іншої майбутньої професійної діяльності та системи їхніх відносин усередині заданої моделі реального виробничого колективу [8].

У нашому дослідженні ми зверталися до наукового надбання таких педагогів, як А.О. Вербицький, М.Д. Ярмаченко, І.О. Рейнгарт, В.І. Бондар, І.Д. Бех, О.А. Дубасенюк, В.І. Лозова, О.В. Глузман.

Ідеї впровадження елементів гри в процес педагогічної практики військових кадрів у системі військово-педагогічної освіти знайшли свій відбиток у працях військових учених О.Я. Анцупова, В.М. Володько, В.М. Гуріна, М.В. Овчара, В.В. Хрипка, О.В. Торічного. Заслугує уваги досвід практичної діяльності офіцерів Є.М. Потапчука, О.П. Корольова, О.Д. Сафіна, О.Ю. Торіцина.

Аналіз практики використання педагогічних ігор у педагогічній практиці військових навчальних закладів на сучасному етапі дозволяє виділити такі характерні тенденції:

- використання елементів гри у структурі різноманітних видів занять в інтересах активізації курсантів;
- проведення педагогічної гри протягом одного-двох занять з визначеної теми відповідно до визначених раніше дидактичних цілей;
- проведення тривалої за часом педагогічної гри в інтересах реалізації завдань розвитку і навчання учасників на базі спеціально обладнаних ігроцентрів.

Здійснюються спроби конструювання та теоретичного обґрунтування педагогічних ігор, упровадження їх у педагогічний процес військових навчальних закладів за досвідом і подобою застосування ігрових технологій у педагогічних вузах країни з метою педагогічної підготовки студентів. З наукових позицій здійснюється обґрунтування ефективності ділових ігор, що розглядаються як зразок застосування інноваційних аспектів у підготовці військово-педагогічних кадрів. Є розробки, які характеризують потенційні можливості функціонального ігропроцесу, його можливу структуру (О.В. Торічний, Є.М. Потапчук).

Військова педагогіка серйозно "занедужала" ігропрактикою. Серед вчених педагогів-практиків є прихильники та супротивники впровадження ігрових технологій у навчальний процес. Причиною такого поділу думок є абсолютизація окремих методик, невідповідність вищої військової школи до викладання їх у "чистому" вигляді, тобто в тому вигляді, у якому вони застосовуються у невійськових навчальних закладах (тривалі ділові ігри).

Гра, незважаючи на творчу діяльність педагогів-новаторів, продовжує залишатися в навчальному процесі стосовно до викладання психолого-педагогічних та гуманітарних дисциплін досить рідкісним явищем. У більшості вузів педагогічна гра – це вдало знайдений прийом педагогічного впливу, що використовується час від часу, незрозумілий до кінця складний інструмент педагогічного впливу на слухачів. Навчальні ігри використовуються здебільшого під час вивчення спеціальних предметів, а запровадження цього методу до вивчення фундаментальних дисциплін відбувається більш повільно.

Результати анкетного опитування викладачів і курсантів дозволили виявити характерні причини повільного впровадження ігрових технологій у практику професійної підготовки офіцерських кадрів:

- 1) відсутність розробленої теорії і методики використання ігрових технологій у навчальному процесі військових навчальних закладів;
- 2) недостатня підготовленість значної частини викладачів до використання в педагогічній практиці інноваційних методів навчання;
- 3) недостатня мотивація викладачів до використання у військово-педагогічній практиці ігор. Відсутність стимулювання творчої педагогічної праці, пов'язаної зі зростаючими витратами часу на підготовку до занять, побудованих із використанням ігор, при зберіганні старих підходів до навчального навантаження;

- 4) традиційна орієнтація програм професійної підготовки курсантів на пояснювально-ілюстративний тип навчання;
- 5) недостатнє матеріально-технічне забезпечення навчальних програм;
- 6) недостатній взаємообмін досвідом, накопиченим вузами, науково-дослідними центрами, науково-дослідними інститутами України, щодо впровадження і використання ігрових технологій у навчальний процес;
- 7) досить жорстка регламентація в методиці проведення занять з тієї чи іншої навчальної дисципліни.

Наведені причини дозволяють, на нашу думку, висловити сумнів щодо можливості використання в сучасних умовах і в найближчій перспективі тривалих за часом і складних педагогічних ігор у навчальному процесі військових навчальних закладів. У той же час є можливість для широкого й ефективного використання такого різновиду ігрових технологій, як "бліц-гри".

Ігрові технології – це сукупність процесів і методів навчання, що являють собою форму пізнавальної діяльності слухачів в умовних ситуаціях, спрямованих на формування у них педагогічних здібностей, знань, умінь і особистих якостей у ході вирішення педагогічних завдань [1: 34].

Педагогічна бліц-гра – це різновид ігрових технологій, основними особливостями якої є: мінімальний комплект ролей, швидкість проведення і отримання результату.

Характерними рисами бліц-гри є: привабливість і легкість форми; несподіваність і неординарність змісту; обов'язковість оцінки результатів (кількісної або якісної); обмежена функціональна спрямованість, реалізована відповідно до педагогічних цілей; можливість включення їх у структуру традиційних видів навчальних занять; динамічність виникнення та вирішення ситуації (проблеми, завдання); проєктована і керована емоційна напруженість у процесі гри; обмеженість часу, відведеного на вирішення проблеми; можливість об'єднання в єдиний комплекс (систему) ігор відповідно до педагогічних цілей; включення визначеного контексту професійної діяльності, імітації деяких її умов і форм.

Практика бліц-гри складається, на наш погляд, із техніки гри (технологічної структури), теорії і методології гри (загальних підходів до проєктування й аналізу дій); етики гри (наявність моральних ідей та змісту).

У цілому педагогічну гру можна розглядати як засіб підготовки до службової діяльності, як особливий вид діяльності людини, як компонент інших видів діяльності, всієї культури.

Більша кількість професійних поразок зумовлена відсутністю стратегічних навичок у побудові власної професійної моделі... Рівень професійної зрілості залежить від здатності педагога реалізувати на методологічному рівні стратегічний шлях: від духовно-прогностичного цілепокладання через структурну побудову системи знань до організації отримання кінцевого результату, спрямованого на нарощування ментальних цінностей [9: 179]. Тому ми можемо вважати практику педагогічної гри (зокрема, бліц-гри) успішною за умови, якщо під час гри курсанти не лише отримують більш конкретні уявлення про майбутню професійну діяльність, але й розвивають аналітичні здібності, синтезують культуру діяльності, у них формується цілісна понятійна система. Таким чином, гра дає змогу кожному курсантові відчувати себе суб'єктом педагогічного процесу, виявити й розвинути свою особистість. Це зумовлено тим, що у грі відбувається здійснення бажання майбутнього спеціаліста виявити свої здібності та придатність до професійної діяльності. "В грі відбуваються лише ті дії, цілі яких значущі для індивіда за їх власним внутрішнім змістом" [10: 590].

На жаль, недостатнє фінансування навчальної роботи закономірно призводить до старіння навчально-матеріальної бази, ускладнює вдосконалення технології підготовки кадрів. У той же час, у зв'язку зі звільненням із кадрів певної кількості викладачів, із приходом нових людей об'єктивно здійснюється переосмислення змісту навчального процесу у військових вузах. Мають місце деякі позитивні тенденції, які стосуються цілей навчання, принципів відбору матеріалу, контингенту слухачів, системи мотивації їх навчальної діяльності, а також соціально-психологічних аспектів спілкування слухачів та викладачів. Потрібний новий стиль педагогічного мислення та педагогічної дії, який дозволив би забезпечити якісні зміни у всіх видах навчальної роботи на основі теоретико-методологічних концепцій та педагогічної науки і використання передового досвіду не лише військових, але й цивільних навчальних закладів.

У запропонованій статті ми звернули увагу на особливості педагогічного процесу у вищому військовому навчальному закладі та відзначили, що модульне навчання в умовах вищого військового навчального закладу сьогодні та на найближчу перспективу залишається проблематичним. Результати проведеного дослідження свідчать, що у найближчі роки професійна підготовка офіцерських кадрів буде здійснюватися на підставі тематичних планів і навчальних програм, структура яких складатиметься з цілого блоку дисциплін, де заняття курсу плануються розрізнено. У таких умовах значимою є педагогічна технологія, побудована щодо одного окремо взятого заняття (або двох-трьох таких занять окремо взятої теми), якщо заняття сплановані досить поєднано – протягом дня, тижня. Набуває актуального значення впровадження до навчального процесу вузу бліц-ігор – ігрових технологій, які можна було б проводити за короткий період часу досить результативно і які можна було б логічно включати до загального курсу, побудованого із використанням різноманітних методів навчання на різних етапах професійної підготовки офіцерських кадрів.

Викладені у статті висновки не претендують на вичерпне рішення питань, пов'язаних із використанням ігрових технологій у професійній підготовці офіцерських кадрів. Подальшого вивчення потребують проблеми використання контекстно-орієнтованих методів активного навчання з метою формування і розвитку якостей особистості офіцера, необхідних у професійно-педагогічній діяльності. Доцільним, на наш погляд, є здійснення досліджень, пов'язаних з можливостями застосування автоматизованих дидактичних систем з метою реалізації комп'ютерної навчальної практики в педагогічній підготовці. Перспективними розробками проблеми можуть бути також дослідження педагогічних основ використання ігрових технологій у гуманітарній підготовці військовослужбовців у системі вищої військової освіти, можливостей реалізації контекстного підходу у вищій військовій школі з використанням методів активного навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Торічний О. В. Удосконалення педагогічної підготовки слухачів вищої військової школи на основі сучасних освітніх технологій. Дис. ...к.п.н. – Хмельницький, 1999. – 190 с.
2. Теплов Б.М. Ум полководца. – Хабаровск, 1994. – 123 с.
3. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям // Вибрані твори: В 5-ти т. – К., 1977. – Т. 5. – С. 162 – 176.
4. Макаренко А.С. Гра // Твори в 7-ми т. – К., 1954. – Т. 4. – С. 367 – 368.
5. Коротяева И.Б. Деловая игра как средство развития познавательных и профессиональных интересов студентов педагогического вуза. Автореф. дисс. ... к.п.н. – К., 1989. – 186 с.
6. Смолюк І.О. Розвиток педагогічних технологій в вищих закладах освіти України. Автореф. дис. ... д.п.н. К., 1999. – 334 с.
7. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения // Современная высшая школа. – 1982. – № 3. – С. 129-142.
8. Козлова О.В. Деловые игры и их роль в повышении квалификации кадров. – М.: Знание, 1978. – 64 с.
9. Тищенко Т.М. Інтегративність педагогічного знання у формуванні майбутнього педагога. // Збірник наукових праць Полтавського державного педагогічного університету ім. В.Г. Короленка. Серія: Педагогічні науки. – Вип. 5 (32). – Полтава, 2003. – С. 177 – 183.
10. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – М., 1946. – С. 590.

Матеріал надійшов до редакції 20.05.2005 р.

Мирошніченко В.И. Педагогическая игра в содержании профессиональной подготовки курсантов.

Анализируется опыт внедрения игровых технологий в процессе профессиональной подготовки военных кадров. Акцентируется внимание на понятии блиц-игры, раскрываются ее характерные черты и структура.

Miroshnichenko V.I. Pedagogical Game as a Component of the Cadet'S Professional Training.

The article analyzes the employment of game technologies while training prospective regular officers. It lays an emphasis on the concept of blitz-game and reveals its contents and peculiarities.