

УДК 378.1

С.Ю. Поляков

*Національний університет «Юридична академія України ім. Ярослава Мудрого», Харків*

## ІГРОВЕ НАВЧАННЯ ЯК СПОСІБ ПІДВИЩЕННЯ І РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ КУРСАНТІВ ВИЩИХ ВІЙСЬКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

*У статті проведено аналіз ігрових форм і методів навчання для їхнього використання в навчальній практиці вищих військових навчальних закладів з метою інтенсифікації творчого процесу. Обґрунтовуються галузі й розкриваються особливості їхнього застосування при підготовці курсантів.*

**Ключові слова:** ігрові форми і методи навчання, ділові ігри, метод аналізу конкретних ситуацій, мозкова атака.

### Вступ

**Постановка проблеми.** Одним із слабких місць традиційного навчання є пасивність курсантів при високій односторонній активності військового викладача.

Пріоритетним напрямом вирішення цієї проблеми є розробка пропозицій по підвищенню і розвитку творчих здібностей курсантів в процесі навчання у вищій військовій школі [1, 2].

Ефективним способом інтенсифікації творчого процесу може бути застосування в навчальному процесі ігрових форм і методів навчання.

Висока ефективність ігрових методів навчання обумовлена істотними перевагами в порівнянні з традиційними. Деякі з них хотілося б виділити особливо:

– наочність наслідків рішень, що приймаються. У грі можна нехтувати деталями, виключити з інформаційного масиву так званий “шум”, породжений властивостями реальних процесів, які не відносяться до справи;

– змінний масштаб часу. Гра дозволяє “жити швидше” або “повільніше”, прискорювати і уповільнювати хід подій. У обстановці умовної практики, яку створює гра, можна за декілька годин “прожити” декілька років;

– повторення досвіду із зміною установок (накопиченням навичок в ході навчання). У грі можна кілька разів програвати одну і ту ж ситуацію, підходячи до її рішення кожного разу по-новому;

– можливість змінити масштаб охоплення. Різний масштаб охоплення ігрових ланок може значно скоротити терміни пошуку принципів рішень в різних умовах.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** В роботах [1, 2, 4] приводяться особливості застосування ігрових форм і методів навчання в умовах військової школи. В роботі [3] викладені дидактичні рекомендації щодо проведення занять з використанням ігрових методів.

**Формулювання мети статті.** Метою статті є проведення аналізу ігрових форм і методів навчання для їх використання в навчальному процесі вищих військових навчальних закладів.

### Викладення основного матеріалу

Розглянемо деякі з форм і методів проведення ігрових занять, які дозволяють активізувати творчий процес [3]. Серед них провідне місце займають **ділові ігри**.

Ділова гра – одна з найбільш складних форм ігрових занять, в процесі яких імітується колективна професійна діяльність.

Ділові ігри мають характеристики, які властиві для ігор взагалі: вони відрізняються динамізмом обстановки, повторюваністю кроків, складним поєднанням можливих альтернатив дій, стискуванням часу при прийнятті рішень.

Від інших форм ігрових занять ділові ігри відрізняються наступними найбільш важливими ознаками, що характеризують їх дидактичні властивості:

1. Наявністю важливої соціально-економічної, соціально-психологічної або технічної проблеми, що вимагає для свого дозволу моделювання професійної діяльності великого колективу фахівців.

2. Наявністю спільної мети для усього ігрового колективу і в той же час можливістю кожному учасникові гри своїми діями впливати на досягнення кінцевого результату, працюючи на певній посаді.

3. Наявністю інформаційної невизначеності, різного роду збоїв, відхилень, ускладнень і т.д., як і в реальному житті. Рішення найчастіше приймаються в умовах неповної інформації, з певним ризиком. Значить, неповнота інформації має мати місце і при прийнятті рішень в процесі навчальної гри.

4. Прийняттям і реалізацією в процесі гри певної послідовності рішень, кожне з яких залежить від рішення, прийнятого цим учасником на попередньому етапі (кроці), і від дій інших учасників.

5. Наявністю і необхідністю розвинутої системи стимулювання.

Помітимо, що відсутність хоч би однієї з перерахованих ознак не дозволяє вважати заняття діловою грою, а вимагає віднести його до одного з інших методів активного навчання.

Таким чином, *під діловою грою розуміється процес вироблення і прийняття рішення в умовах поетапного багатокрокового уточнення необхідних чинників, аналізу інформації, що додатково поступає і виробляється на окремих кроках в ході навчальної гри.*

Параметри обмежень від кроку до кроку можуть змінюватися, у зв'язку з чим створюються усе нові і нові часткові ситуації, рішення яких має підкорятися спільній меті. Образно ділову гру можна представити у вигляді системи взаємно пов'язаних конкретних ситуацій, що впливають одна на одну. Тому рішення може бути отримане тільки з ураху-

ванням цих впливів і кінцевої мети. Це дозволяє побудувати навчальний процес так, щоб розгляд декількох конкретних ситуацій загалом був не відірваним один від одного, а підпорядкований єдиній меті. Тоді, дотримуючи певну послідовність, з них можна скласти ділову гру. Кожна окрема ситуація буде фрагментом ділової гри, яка може проводитися окремо як самостійне заняття.

Можливості ділових ігор настільки широкі, що в практиці військових навчальних закладів їх можна використовувати не лише для навчання, але і для контролю навченості, у тому числі навіть на державних іспитах.

При розробці ділової гри особливе значення має вибір цілей і об'єкту гри. Для цього на основі аналізу програми навчальної дисципліни та іншої документації слід визначити і зафіксувати, які дидактичні цілі пропонується досягти проведенням цієї гри, а потім вибрати відповідний об'єкт гри (рис. 1).

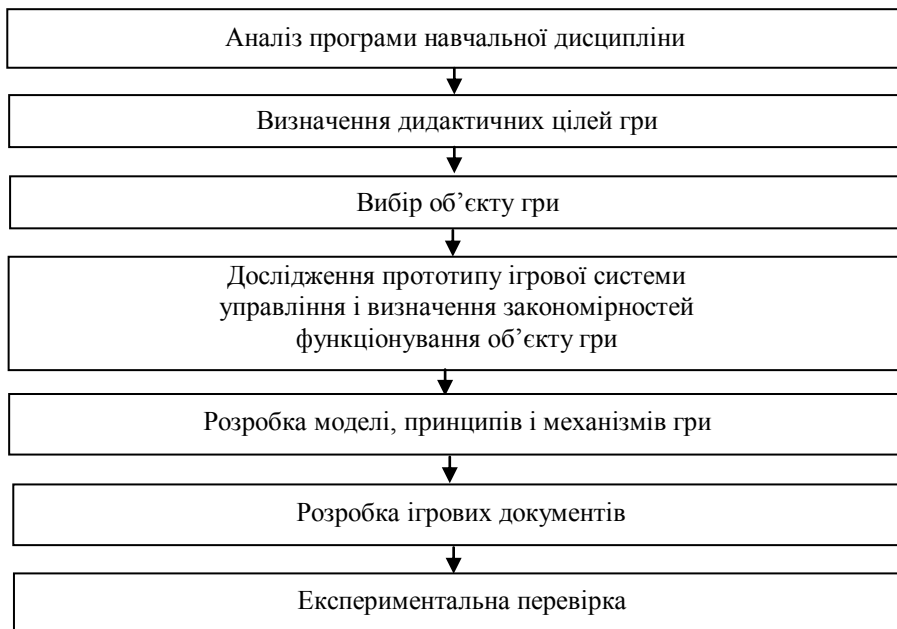


Рис. 1. Процес підготовки ділової гри

Вибравши об'єкт гри, військовому викладачеві необхідно дослідити прототип ігрової системи управління, і розкрити закономірності його функціонування. Для цього важливо вивчити і зафіксувати дії зовнішнього середовища, що прийняті в процесі ухвалення рішень, математичні методи, технічні засоби, графічні і інші моделі, вихідні дані і форми представлення інформації, склад і функції служб, що беруть участь в роботі, і окремих посадових осіб.

На підставі перерахованих правил розробляються модель, принципи і механізм гри. При цьому слід мати на увазі, що модель ділової гри – це певне спрощення реальної дійсності, без якого навчальна гра навряд чи взагалі була б здійснена, особливо за витратами часу і засобів.

Одночасно враховується необхідність спрощено представити в грі вплив зовнішнього середовища, зв'язки з ним. Для цього існуючі зв'язки із зовнішнім середовищем мають бути в грі замінені умовною дією конкретних ігрових елементів і показників.

Послідовність операцій і їх взаємозв'язок зручно відображувати у вигляді блок-схеми, що охоплює не лише власне процес гри, але і підготовку до неї, а також облік і аналіз результатів. Кожна операція (процедура), що виконується учасниками гри, є інформаційним процесом, що супроводжується отриманням, обробкою і видачею відомостей. Ці відомості мають бути відображені в документах, використовуваних в процесі гри. Розробка форм документів і маршрутів їх рухів – важливий етап створення ді-

лової гри. Потрібно прагнути до того, щоб використувані документи по можливості відповідали застосовуваним в реальній обстановці, хоча вони зовсім не завжди можуть і мають бути ідентичними (враховуючи зроблені спрощення і заміни). Слід забезпечити максимальну простоту і зручність заповнення ігрових документів, використання стандартних, заздалегідь заготовлених бланків.

На основі отриманої документації ведеться детальна розробка процедур, що реалізуються учасниками гри, тобто з процесу навчальної гри вибирається і фіксується по кожному учасникові гри уся сукупність і послідовність операцій (процедур), що реалізуються ним. Тим самим забезпечується точне дотримання кожним курсантом покладених на нього функцій в ув'язці з іншими учасниками гри.

Розроблена гра повинна цілком або по частинах пройти експериментальну перевірку. При цьому виявляються її здійсненність і цінність, питання, що вимагають уточнення і доопрацювання, встановлюються реальний темп гри, витрати часу на стадії, цикли, кроки, операції і процедури. За результатами експериментальної перевірки навчальна гра допрацьовується, при цьому йде підготовка військових викладачів, які керуватимуть грою.

Підготовлена гра, що пройшла експериментальну перевірку, має бути належним чином оформлена. Сукупність основних документів, інструкцій і описів по навчальній грі представляють у вигляді методичної розробки (вказівок) для викладача.

Різновидом ділової гри є *професійні ігри*, які призначені для розвитку у курсантів творчого мислення, формування практичних навичок і умінь, вироблення індивідуального стилю спілкування і поведінки при колективному рішенні завдань. Професійна гра – це в певному значенні репетиція елементів професійної діяльності майбутнього військового фахівця.

Той хто навчається, граючи у свою майбутню діяльність, привчається враховувати сукупність реальних сил, обстановку, інтереси окремих осіб, зримо уявляти собі ролеві функції в різних ситуаціях. Професійні ігри можна умовно розділити на імітаційні, операційні, виконання ролей, методи інсценування, психодрами і соціодрами.

Серед форм і методів ігрового навчання особливе місце займають методи аналізу конкретних ситуацій, “мозкової атаки”, інтелектуальної розминки та інші. Коротко розглянемо особливості їх використання саме з точки зору ігрової педагогічної практики.

Організація пізнавальної діяльності курсантів у формі **аналізу конкретних ситуацій** має ряд різновидів залежно від дидактичних цілей заняття і контингенту тих, що навчаються. У їх числі розбір “мікроситуацій” або казусів по ходу лекції, розгляд

конфліктних ситуацій, що мали місце в реальній дійсності, “метод клініки”, рішення ситуаційних завдань і т.п.

У навчальній ігровій практиці військових навчальних закладів метод аналізу (розбору) конкретних ситуацій має ґрунтуватися на аналізі деякого фіксованого поєднання початкових даних, динаміка в таких ситуаціях відсутня. Завдання не передбачають взаємодії команд гравців і окремих учасників, не передбачається і вироблення колегіальних рішень в процесі аналізу ситуацій. Метод в першу чергу розрахований на індивідуальну роботу курсантів. Він є першою і найбільш поширеною формою ігрового моделювання, сприяє формуванню професійної інтуїції, умінню розбиратися в нестандартних ситуаціях, а також передбачати можливі наслідки тих або інших рішень.

У практиці роботи вищої військової школи метод розбору конкретних ситуацій може використовуватися для вдосконалення навичок в управлінні. При відповідному підборі матеріалу і правильній постановці занять ситуаційні завдання можуть служити і ілюстраціями, і вправами, і засобом передачі передового досвіду.

У найпростішому випадку метод розбору конкретних ситуацій може використовуватися на практичних заняттях. Курсанти отримують детальний друкарський опис конфлікту або ситуації, які можуть виникнути в їх майбутній професійній діяльності. У кінці опису приводиться список дій, одне або декілька з яких є прийнятними для вирішення виниклого конфлікту. Такий перелік дій не лише дозволяє тому, що навчається “прокрутити” можливі варіанти вирішень проблеми, але і подумки простежити наслідки кожного рішення, непередбачені побічні ускладнення і т.п. Інакше кажучи, курсант може вирішити завдання декількома способами і навчитися відрізняти тупикові варіанти рішення від варіантів, що ведуть до мети.

Наступного разу військовий викладач пропонує курсантам самостійно проаналізувати ті або інші критичні ситуації, які на практиці привели до непередбачених наслідків, вимагали серйозних рішень.

Привертання уваги курсантів до таких випадків особливо корисно, якщо вони сталися в тій області, де надалі проходитимуть службу випускники військового навчального закладу. Корисні вони також для вироблення точок зору на свою повсякденну поведінку і в екстремальних умовах.

У деяких випадках на навчальних заняттях у військових навчальних закладах може використовуватися “метод клініки”, що є частковим випадком методу аналізу конкретних ситуацій. Суть його полягає в тому, що на занятті детально аналізується підхід до вирішення тієї або іншої реальної проблеми. Назва цього методу прийшла з медичної практи-

ки: так називається метод роботи, коли група лікарів або практикантів проводить “розбір” конкретного хворого. Усі учасники обговорення працюють на рівних і можуть висловити свою думку. Визначаються чіткі етапи рішення задачі, оцінюються супутні обставини, складається план дій.

“Метод клініки” рекомендується для тренування курсантів у рішенні завдань у рамках заздалегідь складеної і відомої програми. Він ефективний, якщо потрібно виправити якісь помилки, що найбільш часто допускаються такими, що навчаються, допомогти їм здолати труднощі. Головною умовою успіху в цьому випадку є постановка завдань, безпосередньо пов’язаних з їх майбутніми професійними інтересами.

Різновидом методу аналізу конкретної ситуації є **метод розгляду аварійних випадків**. Тут кожен учасник заняття отримує письмовий опис істинної або уявної аварійної ситуації. Потім їм дається час на обдумування, після чого проводиться груповий аналіз. У кінці заняття підводяться підсумки обговорення.

Іноді початкова аварійна ситуація повідомляється курсантам усно, її зачитує один з учасників заняття, буває, що використовується кінофрагмент, що вводить тих, що навчаються, в цю ситуацію. Потім усі присутні розбиваються на підгрупи і обговорюють її. Через суворо певний час усі учасники обговорення збираються разом і порівнюють свої рішення.

Цей метод добре розвиває у майбутніх військових фахівців навички управління діяльністю і його контролю, міжособистісних стосунків у колективі. Метод дуже ефективний для відпрацювання у курсантів і слухачів прийомів швидкого усунення неполадок в устаткуванні, розвитку швидкої реакції.

Використовувані в навчальному процесі конкретні ситуації класифікуються за різними ознаками: по мірі новизни (відома, подібна, невідома); вживаним залежно від методу рішень (стандартні, такі, що модифікуються, нові); етапам ухвалення рішень (прості або однокрокові, складні, багатокрокові, необхідні для рішень декількох послідовних операцій); ієрархічному рівню прийняття рішень; спеціалізації (технологічні, оперативно-управлінські, економічні та ін.).

**Методи мозкової атаки** є емпірично знайденими ефективними способами рішення курсантами і слухачами творчих завдань. Дивна універсальність цих методів, що дозволяє з їх допомогою розглядати майже будь-яку проблему або будь-яке утруднення у сфері професійної діяльності людини, якщо вони досить просто і ясно сформульовані. Тому вони можуть широко використовуватися у військових навчальних закладах при навчанні, особливо в ігрових формах.

Розглянемо порядок організації і проведення мозкових атак в їх різних модифікаціях, застосовуваних у вищій військовій школі при здійсненні ігрового навчання [4].

**Метод прямої мозкової атаки** може використовуватися для вирішення будь-яких творчих завдань, що мають саму різну форму і зміст. При постановці завдання мають бути чітко сформульовані два моменти: що у результаті бажано отримати або мати і що заважає отриманню бажаного?

Тривалість сеансу мозкової атаки складає 1,5 – 2 години, у тому числі представлення учасників і ознайомлення їх з правилами сеансу (5 – 10 хв.), постановка завдання ведучим з відповідями на питання (10 – 15 хв.), проведення мозкової атаки (20 – 30 хв.), перерву (10 хв.), складання відредагованого списку ідей (30 – 45 хв).

Фіксація ідей, що висловлюються під час сеансу, проводиться одним з трьох способів: за допомогою стенографіста; магнітофона; кожен учасник після висловлювання записує свою ідею. В умовах військового навчального закладу останній метод фіксації висловлюваних ідей прийнятніший.

**Метод зворотної мозкової атаки** орієнтований на вирішення завдання, складання якнайповнішого списку недоліків даного об’єкту, на який обрушується нічим не обмежена критика. Об’єктом такої атаки може бути конкретний виріб або вузол, технологічний процес або операція, рішення, прийняте в ході гри.

Формулювання завдання для зворотної мозкової атаки повинне містити короткі і досить вичерпні відповіді на наступні питання: що є об’єктом, який вимагається поліпшити? Які відомі його недоліки, пов’язані з виготовленням, експлуатацією, ремонтом і т.д.? Що вимагається отримати в результаті зворотної мозкової атаки? На що треба звернути увагу?

У ігрових формах навчання такий метод може використовуватися для критики вироблених рішень, що надзвичайно активізує курсантську аудиторію.

Система організації, тривалість і порядок наради, фіксація ідей такі ж, як і у разі прямої мозкової атаки.

Суть **подвійної прямої мозкової атаки** полягає в тому, що після проведення першої прямої мозкової атаки робиться перерва від 2 годин до 2 – 3 днів і потім вона повторюється ще раз.

Практика показує, що при проведенні другої мозкової атаки по одному і тому ж завданню часто з’являються найбільш цінні, практично корисні ідеї або вдалий розвиток ідей першого сеансу.

Під час перерви включається в роботу потужний апарат рішення творчих завдань – підсвідомість людини, що синтезує несподівані фундаментальні ідеї.

**Мозкова атака з оцінкою ідей** призначена для вирішення складних конструкторських, технологічних і організаційних завдань. Вона виконується в три етапи.

Перший етап (перша нарада). На цьому етапі проводять пряму мозкову атаку. Складений загальний список ідей передається кожному учасникові. Він отримує завдання індивідуально (незалежно від інших) відібрати із загального списку від трьох до п'яти кращих ідей з вказівкою їх переваги, при цьому список дозволяється доповнювати новими ідеями.

Другий етап (друга нарада). Кожен учасник повідомляє про відібраних ним (чи запропонованих додатково) 3 – 5 ідей з вказівкою їх гідності. По кожній ідеї проводиться коротка (5 – 10 хв.) мозкова атака в цілях висунення ідей по поліпшенню запропонованого варіанту, виявлення недоліків, висунення ідей по їх усуненню. В результаті обговорення складають таблицю, в якій фіксуються опис ідей, переваги і недоліки. Кожному курсантові дається завдання вибрати з таблиці незалежно від інших один або два найкращі варіанти і представити по них свої рішення.

Третій етап (третя нарада). Обговорюються представлені рішення в цілях ранжирування їх від кращих до гірших. Складають пропозиції з описом найкращих з них. При цьому прийняті рішення можуть бути додатково пропрацьовані і деталізовані.

Розглянуті модифікації мозкової атаки можуть широко використовуватися при проведенні таких форм ігрових занять, як аналіз конкретних ситуацій і розігрування ролей, ігрове моделювання (конструювання) і, звичайно, ділова гра. Зрозуміло, в кожному з названих видів ігрових занять мозкова атака буде лише методичним прийомом, істотно активізуючим пізнавальну діяльність тих, що навчаються.

## Висновки

Таким чином, використання в практиці вищих військових учбових закладів таких ігрові форм і методів навчання як ділові ігри, аналіз конкретних ситуацій, мозкова атака дозволить істотно підвищувати і розвивати у курсантів творчі здібності, самостійність в прийнятті рішень і оволодінні науково-практичними навичками.

## Список літератури

1. Мищенко В.І. Педагогічна творчість як основа формування інтелекту військового спеціаліста / В.І. Мищенко // *Військова освіта*. – 2002. – № 10. – С. 25-30.
2. Сухоручкін С.Б. Шляхи підвищення і розвитку (саморозвитку) творчих здібностей слухачів (курсантів) у процесі навчання у вищих військових навчальних закладах / С.Б. Сухоручкін // *Військова освіта*. – 2002. – № 10. – С. 165-169.
3. Образцов П.И. Дидактика высшей военной школы: Учебное пособие / П.И. Образцов, В.М. Косухин. – Орел: Академия Спецсвязи России, 2004. – 317 с.
4. Калошин В.Ф. Евристичні методи навчання / В.Ф. Калошин, Н.В. Вельбовець // *Військова освіта*. – 2003. – № 12. – С. 113-122.

Надійшла до редколегії 16.10.2012

**Рецензент:** канд. псих. наук доцент Ю.М. Широбоков, Харківський університет Повітряних Сил ім. І. Кожедуба, Харків.

### ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ КУРСАНТОВ ВЫСШИХ ВОЕННЫХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ

С.Ю. Поляков

*В статье проведен анализ игровых форм и методов обучения для их использования в учебной практике высших военных учебных заведений с целью интенсификации творческого процесса. Обосновываются области и раскрываются особенности их применения при подготовке курсантов.*

**Ключевые слова:** *игровые формы и методы обучения, деловые игры, метод анализа конкретных ситуаций, мозговая атака.*

### PLAYING TEACHING AS METHOD OF INCREASE AND DEVELOPMENT CREATIVE CAPABILITIES OF STUDENTS HIGHER SOLDIERY EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS

S.U. Polakov

*In the article the analysis of playing forms and teaching methods is conducted for their use in educational practice of higher soldiery educational establishments with the purpose of intensification of creative process. Areas are grounded and the features of their application open up at preparation of students.*

**Keywords:** *playing forms and teaching methods, business games, method of analysis of concrete situations, brainstorming.*