

## ЭФФЕКТИВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОНТЕКСТУАЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ ВОЕННЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ

Уразова М.Б. ©

Доктор педагогических наук кафедры педагогики,  
Ташкентский государственный университет имени Низами

### *Аннотация*

*В статье рассматривается технология контекстного обучения, моделирующая профессиональную деятельность в учебном процессе, дающая будущим военным специалистам правильное и полное представление о будущей профессиональной деятельности, позволяющая им в процессе обучения овладеть действиями профессиональной деятельности настолько полно, что обеспечивает безболезненный переход к реальному выполнению профессиональных обязанностей.*

**Ключевые слова:** контекстное обучение, будущие военные специалисты, педагогическая игра, проблемная ситуация, решение профессиональных задач.

### *Summary*

*The article considers the technology of contextual learning, the modeling of professional activity in the educational process, which gives future military specialists a correct and complete idea of the future professional activity, which allows them to master activities related to the performance of professional duties.*

**Keywords:** technology, contextual training, future military specialists, pedagogical play, problem situation, solving professional problems.

В условиях государственного суверенитета Республики Узбекистан приоритетное значение имеет реформирование содержания подготовки военных кадров, ориентированное на «внедрение в процесс обучения новейшие методики и технологии, создания благоприятных условий для повышения общей культуры слушателей [7].

Следовательно, с особой остротой встает вопрос технологизации совершенствования системы военного образования четкими, научно обоснованными образовательными процессами, ориентированными на диагностично-заданные цели, конструируемыми из отдельных технологических операций, алгоритмичными, гарантирующими определенный результат.

В этой связи для военного образования актуальным представляется проблема разработки инновационной технологии подготовки военных кадров, способная приблизить образовательный процесс в системе военного образования к будущей профессиональной деятельности. Такой технологией является контекстное обучение А.А. Вербицкого, моделирующая профессиональную деятельность в учебном процессе, дающая будущим военным правильное и полное представление о будущей профессиональной деятельности, позволяющая им в процессе обучения овладеть действиями профессиональной деятельности настолько полно, что обеспечивает безболезненный переход к реальному выполнению профессиональных обязанностей [6; с 72].

Знаково-контекстное обучение, включающее «контекст и ситуацию, где в ситуацию включаются и сам действующий индивид и другие люди, с которыми он находится в отношениях общения и межличностного взаимодействия [3; с.46], формирует мыслительные

способности у личности с помощью проектирования технологий для решения ситуационных задач. Эффективно решает ситуационные задачи такая форма деятельности как игра.

При этом игра реализует не только функцию обучения, но и функции воспитания, развития, коррекции и руководства [1]. Деятельность игры направлена на развитие творческого мышления и формирование необходимых профессиональных качеств. Профессионально-педагогическая игра представляет собой, в определенной степени, репетицию предстоящей деятельности военного специалиста, который в ходе ее проведения приучается учитывать совокупность реальных сил, обстановку, интересы отдельных лиц, зримо представляет себе ролевые функции в различных ситуациях [6]. Игра относится к косвенному методу воздействия и позволяет уйти от прямого воздействия на личность. При этом человек ощущает себя не объектом воздействия, а полноправным субъектом деятельности [4].

В условиях подготовки будущих военных специалистов в системе высшего и среднего военного образования применение контекстной технологии, состоящей из учебной деятельности плюс деловой игровой, способствуют более глубокому освоению конкретной должности в ходе разрешения проблемных ситуаций. Профессионально-деловые игры, в процессе которых обучающимся приобретаются какие-либо новые качества, называют учебными играми. Раскроем сущность контекстной технологии в подготовке будущих специалистов в условиях военных образовательных условиях.

Опыт проектирования технологий подготовки военных кадров к решению задач повседневной деятельности в высших и средних военных образовательных учреждениях предполагает совмещение в игре практической, учебной и исследовательской функций, что способствует разрешению противоречия между обучением в военных образовательных учреждениях и требованиями реальной жизни. Профессионально-педагогические игры позволяют моделировать жизненные ситуации, связанные с будущей практической деятельности. Такая связь обеспечивает познавательный уровень усвоения будущей профессиональной деятельности путем самостоятельного конструирования программы действия, способа действия. Вводимые в учебный процесс педагогические игры, проектируется преподавателем так, чтобы процессы рефлексии, обсуждения, анализа и самоопределения наряду с действиями будущих военных специалистов стали основной частью занятия, а созданные педагогом в ходе игры условия должны помочь будущему военному специалисту самому определить свои ошибки, установить причину их возникновения, самому искать пути их устранения и реализовывать их на последующих фазах игры.

Подготовка военных кадров осуществляется с помощью профессионально-игровых видов занятий имеют существенные преимущества так как игры позволяют имитировать любые реальные ситуации, возникающие в процессе повседневной деятельности. В результате достигается более тесная связь обучения с жизнью, практикой войск. Проведение педагогических игр во время занятия позволяют обучающимся действовать полностью самостоятельно, чувствовать реальную ответственность за свои действия. Преимущество педагогических игр и том, что они позволяют широко использовать метод проб и ошибок, которые помогают обучающимся самому осознать допущенные им ошибки. Участвуя в играх, у будущих военных значительно повышается интерес к учебной деятельности, вызывая у них эмоциональное впечатление, в результате чего овладение спецификой профессиональной деятельности в системе повседневной деятельности по ходу игры происходит произвольно. И, наконец, игра значительно повышает интерес к занятиям, что положительно сказывается на качестве овладения профессиональными компетенциями будущими военными специалистами. [2]

Применение педагогической игры в учебном процессе требует от преподавателя проектирования и конструирования начала занятия, правильной постановки цели, задачи для обучающихся введения в оперативно-тактическую обстановку, формирования команд и распределения в ней ролевых функций. Особое внимание преподавателю необходимо

обратить на создание игровой атмосферы, преподаватель должен выступить в роли старшего начальника, или стороннего судьи, чтобы интегрировать игровые события в реальность, чтобы каждый участник понял выполнения своей функции, в игровой ситуации. По завершению игры все участники в зависимости от замысла игры отрабатывают квазипрофессиональные документы в виде листов беседы, расчетов потребности в материальных средствах и другие.

Кроме того, преподавателю необходимо поддерживать и высокий уровень соревновательности среди игроков, в частности при распределении ролей, и к формированию команд, так в одном варианте, конструктивном, у участников команд ожидаемые от других образцы поведения и деятельности совпадают, что нивелирует возникновение внутригрупповых межличностных конфликтов и способствует повышению эффективности игровой деятельности, но в другом варианте, деструктивном, у игроков вырабатываются навыки и умения работы в неблагоприятных условиях.

Практика показала, что в ходе проведения педагогических игр могут возникать ряд сложностей, с которыми преподаватель должен профессионально справляться. Сложности могут возникнуть вследствие возникших в ходе игры личных взаимоотношений. Преподаватель, в этом случае, должен подчеркнуть условный характер игры и, если этого требует ситуация, внести изменения в ролевую расстановку или откорректировать правила игры.

Необходимо отметить еще одно затруднение хода игры, которое может быть вызвано изменением внимания одного из игроков с разрешения игровой ситуации на решение личных проблем, которое должно быть откорректировано преподавателем без нанесения ущерба игровому плану. После окончания игры на рефлексивном ее этапе обсуждаются решения, которые участники принимали по ходу занятия и результаты, которые были получены. В ходе данного обсуждения необходимо акцентировать внимание на том понравилась ли игра участникам, чем она была интересна; смогли участники определить цель и ее проблему; все ли правила игры их устроили или с некоторыми не согласны; какие бы новые правила внесли участники, если бы вы играли еще раз; важно определить мнение участников о пользе игры. После проведения игры и ее обсуждения, преподавателю необходимо провести самоанализ по проведенной игре, в частности, соответствует сценарий игры данной аудитории; владеют ли участники игры профессиональными компетенциями для эффективного выполнения своих ролей; смогли ли участники игры теоретические знания правильно применить на практике и т.д.

Обобщая вышесказанное, приходим к следующим выводам: во-первых, в основе педагогической игры в образовательном процессе военного среднего и высшего образовательного учреждения лежит экспериментальная игра-имитация. Отличие педагогических игр от реальной ситуации состоит в том, что при имитации используется модель реального процесса, а не сам процесс, что имеет ряд своих преимуществ: с помощью игр-имитаций можно увеличить величину воспринимаемой действительности, для того, чтобы была возможность наглядно представлять последствия принятых решений или возможность проверки альтернативных решений. [5]

Таким образом в процессе игры у будущего военного специалиста повышается доверие к полученным результатам и стимулируется процесс принятия ответственности; во-вторых, реализуется связь теории с практикой, что обеспечивается через проблемный подход к усвоению учебного материала, экспериментирование и конкретность рассматриваемых ситуаций; в-третьих, педагогическими условиями реализации игровых проектов квазипрофессиональной деятельности являются включение будущих военных специалистов в практическую деятельность, в структуре которой необходимая компетенция занимает ведущее место; выработка преподавателем нового стиля педагогического мышления и действия; создание личностно-ориентированного игрового пространства, ориентированного на приобретение будущими военными специалистами профессиональной компетентности военного психолога.

## Литература

1. Анисимов О.С. Новое управленческое мышление: сущность и пути формирования. – М.: Экономика, 1991. – 352 с.
2. Баранчук Н. А. Ситуативные задачи как основа проектирования технологии подготовки офицерских кадров к решению задач повседневной деятельности / Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова 2015. - № 2.- С.119-124
3. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М.: Высшая школа, 2001. – 207 с.
4. Князев А.М. Психологическое обеспечение личностно-профессионального становления в вузе. – М.: ВУ, 2002. – 203 с.
5. Котова, Е.М. Реализация игровых организационно-коммуникативных проектов квазипрофессиональной деятельности / Е.М. Котова // Мир образования – образование в мире. – 2014. – № 1. –С. 275-279.
6. Кривцов Л.Ю. Педагогические основы формирования профессиональной компетентности курсантов военно-инженерных училищ: Дис. ... канд. пед. наук. – М.: 1997. – 221 с.
7. Мирзиёев Ш.М. Поздравление военнослужащих с Днем защитников Родины и 25-летием со дня образования Вооруженных Сил Республики Узбекистан// [http://news.uzreport.uz/news\\_3\\_r\\_147360.html](http://news.uzreport.uz/news_3_r_147360.html)
8. Семугина, Л.Г. Содержание и технологии обучения в средних специальных учебных заведениях: учеб. пособие для преп. учреждений сред. проф. образования / Л.Г. Семугина, Н.Г. Ярошенко. - М. : Мастерство, 2001. - 272 с