ternational technical standards for aircraft operation and design, crash investigation, the licensing of personnel, telecommunications, meteorology, air navigation equipment, ground facilities for air transport, and search-andrescue missions [1].

Список литературы

- 1. Надвикова И.А. Кибердинамичность в формировании мультимедиа компетенции студентов по иностранному языку технических вузов // Концепт. – 2015. №04 (апрель). 149 – 156 с.
 2. Першина Е.Ю. Английский язык для авиастроителей: учебное
- пособие. М.: Феникс, 2012. 368 с.

Секция «Иноязычная профессиональная коммуникация военнослужащих», научный руководитель – Зубова Л.Ю., канд. филол. наук

ПОДГОТОВКА И ПРОВЕДЕНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ КУРСАНТАМИ АКАДЕМИИ

Глазунов И.А., Землянухин А.А., Двораковский Н.С., Чепрасова Т.В.

ВУНЦ ВВС «ВВА им. Н.Е. Жуковского и Ю.А. Гагарина», Bopoнеж, e-mail: t.Tcheprasova@mail.ru

С целью разработки плана и проведения деловой игры курсантами академии было проведено исследование: что такое деловая игра? Каковы ее критерии? С какой целью проводятся деловые игры? Каковы методы достижения поставленной цели?

В образовательной практике педагогические игры – достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Педагогические игры разнообразны по целям, организационной структуре, возможностям их использования, специфике содержания.

В научной и методической литературе существует множество определений деловой игры.

Так, например, В.С. Кукушкин вводит понятие педагогической игры, которая в его интерпретации обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В П Беспалько и ГК Селевко особое место в комплексе игровых технологий отводят деловой игре, указывая, что она решает комплексные задачи: усвоение и закрепление нового, развитие творчества, дает возможность изучить материал с разных позиций.

Деловая игра - метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ЭВМ в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности (Бельчиков Я.М., Бернштейн М.М., 1989).

Первая деловая игра была разработана и проведена в СССР в 1932 году М.М. Бирштейн. В 1938 году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений, они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 60-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие).

В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра предоставляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи, директора и т.п. Использование деловых игр значительно укрепляет связь (студент преподаватель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

Однако следует отметить, что в чистом виде эти игры не используются; каждая конкретная деловая игра несет в себе переплетение указанных аспектов, либо в соответствии с определенными целями игры акцент может делаться на каком-то одном аспекте.

Деловая игра - ведущая форма квазипрофессиональной деятельности, по определению профессора А.А. Вербицкого. Согласно его концепции знаковоконтекстного обучения, деловая игра – это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда [1].

Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста. В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый студент приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные установки и ориентации, присущие специалисту. Мотивация, интерес и эмоциональная приподнятость участников делового взаимодействия обуславливают широкие возможности для организации целенаправленной деятельности по достижению результата, продуктивного общения и взаимодействия, для развития профессионального творческого мышления.

Творческая активность личности в деловой игре обуславливается тем, что игра позволяет почувствовать значимость своего «Я», особенно в тех случаях, когда студент находит то или иное оригинальное решение, которое так или иначе влияет на траекторию игры и соответствующим образом оценивается (ведущим или участниками игры); происходит постепенное снятие напряженности, скованности, нерешительности и нарастание мобилизующей напряженности на основе игрового интереса, усиления интереса к игре.

Именно интерес становится наиболее сильным стимулом действий играющих, задает творческую направленность личности, вызывает положительные эмоции, которые, сопровождая процесс поиска, ускоряют его, пробуждая эвристичность мышления. При этом в деловой игре человек получает не только удовлетворение от процесса поиска решения, но и находит его быстрее. В тоже время интерес имеет как познавательную, так и профессиональную направленность.

Выполняя игровую роль, вступая в условно реальные отношения с другими играющими, участник приобретает опыт социальных контактов, что обогащает личность новыми знаниями и опытом деловых и социальных отношений [2].

В отличие от игры вообще, деловая игра обладает существенным качеством - наличием четко сформулированной обучающей цели, которая при этом предусматривает и личное саморазвитие, и образа соответствующего педагогического результата, который характеризуется яркой учебно-познавательной направленностью.

Деловая игра в системе профессионального образования используется для закрепления, обобщения имеющихся у студентов знаний и умений по предмету изучения, дает возможность изучить учебный материал с разных позиций.

Цели деловой игры выступают в трех ракурсах:

- игровые,
- дидактические (учебно-познавательные),
- педагогические.

Определение места и роли деловой игры в учебном процессе зависит от ряда факторов:

- Целевой установки (познавательная игра, обобщающая и закрепляющая изученный материал, контролирующая усвоение материала).
- От специфики игровых действий (театрализованная, имитационная, соревновании и т.п.).
- материально-технического обеспечения (ТСО, видеоматериалы, музыкальное оформление).
- От возможностей и способностей самих обучающихся, от их интереса к игре и творческой активности.

Выбор деловой игры обуславливается, прежде всего, функциями, которые педагог определяет как ведущие, будь то формирование целостного представления у будущих специалистов об особенностях профессиональной деятельности и ее динамике, или приобретение опыта принятия решений, или развитие теоретического и практического творческого мышления, или формирование профессионально-познавательной мотивации.

В отличие от традиционных форм учебной работы, деловая игра несет в себе заряд эмоциональной приподнятости, иногда, юмора, радости совместного творчества.

Благодаря коллективному творчеству студенты приобретают незаменимые навыки социального взаимодействия, усваивают как общечеловеческие ценностные установки, так и базовые ценностные ориентиры, присущие данной профессии [3].

В последние годы деловые игры используются, как правило, в трех различных аспектах:

- игра-обучение;
- игра-тренинг;
- игра-исследование.

В.П. Беспалько и Г.К. Селевко выделяют различные модификации деловых игр:

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначения имитируемых объектов и процессов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных операций, действий. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнения функций и обязанностей какого-либо лица.

«Деловой театр» – разыгрывание каких-либо ситуаций и поведения человека в игровой обстановке, близкой к реальной.

Методика проведения деловых игр в профессиональном учебно-воспитательном процессе в отличие от игры вообще, обладает существенным качеством наличием четко сформулированной обучающей цели, которая при этом предусматривает и личное саморазвитие, и образа соответствующего педагогического результата, который характеризуется яркой учебнопознавательной направленностью.

А.А. Вербицкий предлагает структурную схему, в которой обобщаются представления о концептуальных основах деловой игры [1].

Алгоритм проведения деловых игр включает следующие этапы:

- 1. Составление плана игры.
- 2. Написание сценария, включая (руководство для ведущего, правила и рекомендации для игры), инструкции для игроков.

- 3. Подбор информации; средств обучения.
- 4. Разработка способов оценки результатов игры.

Цели игры - один из сложных структурных компонентов. Задаются цели педагогические (цели обучения и воспитания) и игровые. Игровые цели нужны для создания мотивации к игре, соответствующего эмоционального фона

Предмет игры – это предмет деятельности участников игры. Предмет игры задается, исходя из модели специалиста, и представляет собой перечень процессов и явлений, воссоздаваемых (имитируемых) в деловой игре и требующих компетентно-профессиональных действий.

Деловая игра как форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем взаимодействий, характерных для данного вида трудовых отношений, как нельзя более естественно и эффективно помогает осуществлять переход от абстрактного, заданного теоретически алгоритма профессиональных знаний и учений к конкретно-практической деятельности с решением всевозможных противоречий и проблем данной профессиональной сферы [4].

На основе изученного материала инициативная группа курсантов определила задачу, этапы и методы проведения деловой игры «Моя будущая профессия».

Была определена конфликтная ситуация: Выпускник Академии, который специализировался на обслуживании самолетов, прибыл на место распределения. Оказалось, что ему предстоит работать с вертолетами... ЧТО нужно предпринять молодому специалисту? Каковы его действия? Как преодолеть достойно возникшую проблему?

Инициативная группа курсантов консультировалась с преподавателями и ведущими специалистами Академии, читали соответствующую литературу, изучали инструкции и т.д. В результате была поставлена цель деловой игры: молодому специалисту необходимо подтвердить свою профессиональную компетентность.

Для достижения поставленной цели были разработаны этапы и методы достижения каждого этапа, определены участники игры, их роли и поведение. В процессе разработки игры участники проекта обращали особое внимание на корректное оформление на английском языке, на регистры языка при общении с коммуникантами в разных ситуациях, на эмоциональную окраску речи в разных эмоционально смысловых контекстах, уделяли внимание ораторскому искусству в процессе представления игры «на суд» экспертов.

Таким образом, в процессе исследования научного материала, касательно разработки и проведения деловых игр, нами было выявлено отличие деловой игры от других видов игровой деятельности, определена воспитательная ценность деловой игры, а также роль деловой игры в формировании профессиональных качеств будущего специалиста.

- Список литературы

 1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе. Контекстный подход: Метод. пособие. М.: Высш. Шк., 1991.

 2. Хруцкий Е.А. организация проведения деловых игр: Учеб. пособие для преподавателей сред.спец.учеб.заведений. М.: Высш. 1921.
- 3. Виноградова М.Д. Коллективная познавательная деятельность.
 - 4. Ермолаев Б.А. Учить учиться. М., 1988.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА КАК ФАКТОР САМОРАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ КУРСАНТА ВОЕННОГО ВУЗА

Панкова Е.И., Осипов Д.А.

ВУНЦ ВВС ВВА им. Жуковского и Гагарина, Воронеж, e-mail: Sasha_73@bk.ru

В данной статье речь пойдет о развитии личности курсанта в условиях постоянно развивающихся