

физической подготовки воинского коллектива // Физическая подготовка и спорт в системе воинского воспитания. – Л. : ВДКИФК, 1989.

2. Щеголев, В.А. Физическая подготовка как средство совершенствования боевой слаженности воинских подразделений / В.А. Щеголев, В.А. Шейченко // Современный бой и физическая подготовка войск. – СПб. : ВДКИФК, 1992. – Вып. 3.

3. Marlowe, D.R. Imparting Cohesion, Morale can help Prevent battle stress / D.R. Marlowe, L.R. Ingraham // Army. – 2001. – № 7.

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИМИТАЦИОННЫХ ИГР В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ КУРСАНТОВ ЮРИДИЧЕСКИХ ИНСТИТУТОВ МВД РОССИИ

О.В. Краснов

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время в России сохраняется сложная криминогенная обстановка, что требует от правоохранительных органов активизации работы и корректировки задач по организации профессиональной подготовки кадров органов внутренних дел в соответствии с современными условиями. Наиболее сложным является процесс подготовки к деятельности в условиях чрезвычайных ситуаций. Как показывает практика, наиболее важными задачами в этой области являются:

- обучение сотрудников умелым и эффективным действиям, обеспечивающим успешное выполнение оперативно-служебных и служебно-боевых задач;

- обучение сотрудников приемам и способам обеспечения профессиональной и личной безопасности в чрезвычайных обстоятельствах и экстремальных условиях служебной деятельности;

- поддержание у сотрудников постоянной готовности решительно и умело пресекать различные противоправные проявления, используя физическую силу, специальные средства и огнестрельное оружие;

- формирование высокой психологической устойчивости личности сотрудников, развитие у них наблюдательности, бдительности, памяти, мышления и других профессионально-психологических качеств и психологических процессов.

Педагогическая практика подтверждает, что одним из наиболее действенных средств является применение в учебно-воспитательном процессе игрового моделирования, в котором имитируются условия реальной деятельности сотрудников ОВД.

МЕТОДИКА

Имитационные методы включают в себя модели изучаемого процесса, имитацию индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности. При этом достигается существенное приближение учебного материала к конкретной практической или профессиональной деятельности, значительно усиливаются мотивация и активность обучения.

К наиболее эффективным, как показывают исследования в системе профессиональной подготовки курсантов ОВД, относятся следующие игровые

методы:

1. Ролевые игры.
2. Деловые игры (блиц-игры, мини-игры, индивидуальные игровые занятия).
3. Профессиональные игры (проблемно-деловые игры).
4. Исследовательские игры (проблемно-деловые игры).
5. Оргдеятельностные игры: инновационные игры (проблемно-деловые игры); оргтворческие игры (мозговой штурм).
6. Игровое проектирование.

В учебно-воспитательном процессе юридического института МВД России имитационные игры выделены в обязательный вид подготовки по каждой из специальных дисциплин и являются видом занятий, имитирующих практическую деятельность по применению полученных знаний, умений, навыков и развития профессионально значимых качеств.

Предлагаемая нами методика реализует данный вид занятий как завершающий этап изучения тактико-специальных дисциплин. Имитационная игра проводится в течение нескольких дней, она организуется как двусторонняя и двухступенная. За противоборствующие стороны выступают разные группы курсантов, за вышестоящие инстанции – преподаватели участвующих кафедр.

Имитационная игра сочетает в себе элементы различных игр: индивидуальных, групповых, коллективных, имитационных, символических, абстрактных, проблемных, аффективных. Это позволяет решать задачи по развитию ценностных ориентаций и чувств: чести, достоинства, патриотизма, коллективизма, ответственности, товарищества, трудолюбия, а также формировать потребности: познания, созидания, творчества, реализации добра и справедливости, самосовершенствования.

Игра начинается с доведения приказа начальника института о направлении переменного состава в спецкомандировку или в зону вооруженных конфликтов. Курсанты назначаются на должности применительно для учебного подразделения, а также создаются игровые коллективы по несколько человек на каждую должность. Для каждой должности выдается задание по разработке служебно-боевых документов в конкретном районе, и определяются вводные, решаемые в ходе игры. Все документы и решения отрабатываются в процессе самостоятельной подготовки. В первые два часа учебного времени от каждого игрового коллектива заслушиваются доклады, которые оцениваются посредниками, цель каждого обучаемого – усвоить вопросы, отработанные каждым игровым коллективом. Все участвуют в обсуждении, командир группы руководит порядком доведения докладов и утверждает решение. Готовность курсантов к выполнению обязанностей проверяется инспекцией, в роли которой выступает другая группа. Две группы присутствуют в одной аудитории и поочередно от каждого отделения заслушивают по одному курсанту, после доклада группа инспекторов задает вопросы. Каждая группа поочередно выступает в роли инспекторов.

Для реализации данных целей руководители и посредники должны четко представлять не только план, вопросы, действия по вводным, но и сущность и требования, предъявляемые к этому занятию как проблемно-деятельностному, аффектно-коллективному и общественно значимому делу. Это представление должно быть реализовано творчески в индивидуальном подходе при руково-

дстве и оценке каждой группы и каждого обучаемого. Выделенное время и специально организованное групповое (или коллективное) дело, в ходе которого проходят дискуссии, диалоги, сообщения, выступления, дебаты, способствуют свободному выбору взглядов, мнений, суждений, оценок, идеалов и самоактуализации.

Имитационная игра, реализуемая как интересное дело, участниками которого являются обучаемые, обладает колоссальной силой влияния. Во-первых, создает сильнейшее поле эмоционального заражения, в которое попадает обучаемый и приобретает опыт эмоциональных переживаний; во-вторых, центрирует внимание на социальном значении происходящего и содеянного, высвечивая социально-культурную ценность во всей её общечеловеческой значимости; в-третьих, реальное взаимодействие в ходе групповой деятельности с конкретным объектом мира подкрепляется высокой удовлетворенностью в силу того, что для человека крайне важно товарищество, общение, дружеские связи, чувство «своей» группы, только так он способен осознавать свое «Я» среди других как некую индивидуальность; наконец, в деятельности группы легко и незаметно формируются умения взаимодействовать с другими людьми и воздействовать на окружающие объекты реальной действительности.

Для реализации воспитательного потенциала необходимо:

- создать эмоциональную основу жизни курсантского коллектива, установить взаимные контакты, общение, закрепить нормы поведения;
- осуществить своеобразную психотерапевтическую коррекцию личности, ее самоутверждение и дальнейшее самоусовершенствование;
- снять физическую усталость мышц, осуществлять эмоциональное переключение с одного вида деятельности на другой;
- организовать разумный досуг, направленный на профессиональное совершенствование;
- развивать творческую самостоятельность и инициативу, закрепить умение быстро ориентироваться в окружающей действительности, в изменяющихся ситуациях.

Разработаны следующие рекомендации по реализации психолого-педагогических требований к организации имитационных игр:

1. Соответствие игры уровню развития теоретических, физических и умственных сил играющих. Игра должна быть такой по трудности, чтобы играющие прилагали достаточные усилия для достижения целей. Непосильные игры снижают интерес к ним.

2. Осуществление постепенного усложнения игры: на первом этапе – с коллективным ответом, не требующая личной ответственности за общий результат. В дальнейшем – с личной ответственностью за результат деятельности всего коллектива.

3. Процесс организации игровой деятельности должен идти от знакомой к малознакомой игре, а потом лишь к незнакомой.

4. Органичное вплетение игры в ткань занятия, другого вида деятельности. Переход от одной игры к другой позволит снять физическую усталость, переключить внимание, психологически разгрузить, снять эмоциональное перенапряжение.

5. Регулирование нагрузки в играх в зависимости от эмоционального

состояния играющих.

6. При выборе игры учитывается характер предшествующей деятельности.

7. В основе игр лежит соревнование, соперничество. Это – прекрасный метод активизации деятельности, но пользоваться им надо осторожно, помня, что соревноваться могут «равные по силам, в равных условиях».

8. При подготовке к игровой деятельности необходимо учитывать оборудование игры, ее атрибуты, время, место.

9. Занятия играми дадут положительный результат лишь тогда, когда они будут проводиться регулярно как обобщающий итог темы, раздела, дисциплины.

Используя метод мотивационного целевого управления для каждой дисциплины с учетом профессиональных особенностей, предлагается реализовывать следующие педагогические условия в учебно-воспитательном процессе:

- углубить знания курсантов и отработать навыки по спецдисциплине в процессе имитации профессиональной деятельности;

- организовывать для курсантов практику в исполнении функциональных обязанностей на должностях применительно к выполнению служебных задач;

- совершенствовать методику, тактику специальной подготовки и методические умения курсантов, их творчество и инициативу при принятии и реализации управленческих решений;

- формировать у курсантов высокие нравственно-волевые качества, развивать самостоятельность и тактическое мышление, воспитывать личную ответственность за качественную подготовку и слаженную работу коллектива в процессе решения оперативно-служебных и служебно-боевых задач.

Диапазон применения деловой игры в целях исследования тех или иных объектов в системе МВД России достаточно широк. В данном случае она выступает как инструмент решения познавательных задач, а также задач проектирования правоохранительной деятельности, управления, обучения и т.д. Деловая игра используется с целью решения (в игровой форме) собственно деловых профессиональных задач в различных областях деятельности (обучения, управления, организации, проектирования, инженерии и т.д.). От обычных методов решения или разыгрывания учебных ситуаций по методу ролей данный подход отличается проигрыванием ситуаций, не только встречающихся в действительности, но также ситуаций критических, предполагающих другую форму организации и обеспечения, другие роли.

В имитационной игре апробируются новые методы, позиции, анализируются слабые места в уже действующих и создаваемых системах, выявляются требования к специалистам, конфликты и проблемы, которые могут возникнуть, а также пути их решения.

Следовательно, имитационные игры позволяют решать проблемы профессионального обучения и формирования основных профессиональных компетенций будущих сотрудников ОВД. В ходе игр значительно расширяются возможности для интеллектуального выбора и решения поставленных задач, преодолевается психологический барьер общения. Отношение «преподаватель – слушатель» уступает место отношению «субъект – субъект», при котором все участники (должностные лица) находятся в определенном служебном от-

ношении. В результате создается атмосфера, благоприятствующая достижению учебных целей. Именно через учебно-профессиональную деятельность, реализованную в игре, достигается обучение курсантов самостоятельному исполнению обязанностей на различных должностях, прививаются творческое мышление и инициатива, решительность, самостоятельность и быстрота действий в условиях сложной и динамичной обстановки.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Для проверки эффективности профессиональной подготовки курсантов средствами имитационных игр была проведена опытно-экспериментальная работа.

Нами были выбраны контрольная (47 чел.) и экспериментальная (49 чел.) группы, количественные и качественные характеристики которых приблизительно одинаковы. При оценивании степени подготовленности курсантов к служебной деятельности выделены четыре уровня: недопустимый, критический, допустимый и оптимальный.

В работе с учетом требований готовности и надежности выявлены следующие основные показатели развития профессионально значимых качеств:

- нравственные (гуманность, толерантность, ответственность, честность);
- организаторские (коммуникабельность, целеустремленность, требовательность, дисциплинированность);
- специальные (общефизические, тактико-специальные).

Показатели развития профессиональной направленности:

- идеальные потребности (познание, творчество, служения, самосовершенства);
- ценностные ориентации (гуманистическое отношение к профессиональной деятельности, другим людям, обществу).

Показатели развития профессионального мышления: гибкость, оригинальность, оперативность в решении профессиональных задач.

Общая подготовленность определялась по сформированности всех основных показателей.

Оценка проводилась с применением известных и уточненных методик, тестов (анкеты по оценке развития качеств, ценностных ориентаций М. Рокича, гибкость мышления (анalogии), тест Амтхауэра, тест «Числовые ряды», тест направленности (ориентационная анкета) и др. [7,8,9]) по разработанным квалиметрическим характеристикам обозначенных критериев.

Достоверность полученных данных и статистическая значимость приращений подтверждена проверкой методами математической статистики (табличный X-квадрат = 7,82 (P = 0,05), расчетный до эксперимента составил 1,24, после эксперимента = 16,46).

Анализ результатов подготовленности курсантов показал, что рост в экспериментальной группе по сравнению с контрольной составил: профессионально значимых качеств – 27,9%; профессионального мышления – 28,8%; профессиональной направленности – 28,7%; по относительному показателю рост подготовленности курсантов к служебной деятельности увеличился на 24,3% с учетом оценки минимального возможного значения показателей для каждого испытуемого.

Таким образом, анализ теоретических источников и практики показывает, что имитационная игра – это один из видов деятельности, значимость которой заключается как в результатах, так и в самом процессе; это – деятельность по имитационному моделированию конкретных систем и игровому моделированию профессиональной деятельности отношений человека в этих системах, форма воссоздания предметного и социального содержания по заданным правилам.

ВЫВОД

В настоящее время в профессиональной подготовке образовательных учреждений МВД России достаточно эффективно используются следующие имитационные игры:

- деловые игры для аттестации кадров, предназначенные для выделения компетентности кадров и подбора руководителей;
- исследовательские игры, с помощью которых можно на стадии испытаний апробировать проектные решения, новую организационную структуру управления, принципы или модели правоохранительной деятельности, новые виды показателей и документов;
- профессиональные игры, применяемые для решения определенных плановых или проектных задач в конкретных ситуациях. Решения, вырабатываемые в таких играх, проведенных многократно, могут быть перенесены в реальные условия;
- учебно-деловые игры, применяемые в учебно-воспитательном процессе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Комаров, В.Ф. Методические указания по подготовке и проведению имитационной игры / В.Ф. Комаров. – Новосибирск : [б.и.], 1986. – 205 с.
2. Комаров, В.Ф. Управленческие имитационные игры / В.Ф. Комаров. – Новосибирск : Наука, 1989. – 114 с.
3. Пучков, П.В. Имитационная игра как активный метод обучения гуманитарным дисциплинам : дис. ... канд. пед. наук / П.В. Пучков. – Саратов, 1998. – 157 с.
4. Толкачев, А.Б. Имитационные игры как средство активизации познавательной деятельности курсантов : дис. ... канд. пед. наук / А.Б. Толкачев. – Пермь, 1999. – 162 с.
5. Энциклопедия психологических тестов. Личность, мотивация, потребность. – М. : ООО «Издательство АСТ», 1997. – 300 с.
6. Первушина, О.Н. Общая психология : методические указания / О.Н. Первушина. – Новосибирск : Научно учебный центр психологии НГУ, 1996. – 90 с.
7. Практическая психология для преподавателей. – М. : Информационный дом «Филинь», 1997. – 328 с.