

МЕТОДОЛОГІЯ ПІДГОТОВКИ КУРСАНТІВ ВИЩИХ ВІЙСЬКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ НА НАВЧАЛЬНО-ТРЕНУВАЛЬНИХ КОМПЛЕКСАХ ЗВ'ЯЗКУ В УМОВАХ ФІНАНСОВО-ЕКОНОМІЧНОЇ КРИЗИ

У роботі запропоновано і апробовано освітню методологію самостійного навчання курсантів вищих військових навчальних закладів на навчально-тренувальних комплексах зв'язку в умовах фінансово-економічної кризи методом дидактичної гри на віртуальному комп'ютері. Методологія забезпечує підвищення розвиваючих функцій процесу навчання, стимулювання і мотивацію курсантів при самостійному освоєнні телекомунікаційних навчально-тренувальних комплексів із використанням дидактичної гри. Активізувати увагу та навчально-пізнавальну діяльність курсантів при відсутності електроживлення у навчальному закладі можна пов'язати з позитивним мотиваційним і емоційним фоном гри та змаганням в умовах, наближених до бойових, є дидактична гра. Крім того, у курсантів з'являється почуття патріотизму. Методологія навчання полягає в наступному:

1. Розподіл навчально-тренувального нормативу на логічні етапи, аналогічні тим рівням, що використовуються в комп'ютерній грі.

2. Нові та незрозумілі елементи нормативу курсант дізнається,

звертаючись, як і в комп'ютерній грі, в розділ „Допомога” (за посиланням на допоміжну літературу).

3. Кожен етап завершується контрольним опитуванням або виконанням навчального нормативу навчально-тренувального комплексу зв'язку на оцінку.

4. Після здачі (або не здачі) курсантом нормативу одного етапу педагог допускає його до роботи наступного етапу або на повторну його перездачу.

Активізувати процес навчання курсантів педагог може лише за умови взаємоповаги та розуміння в доброзичливій атмосфері. Складання ж заліку курсантами можна проводити у формі гри „Фортуна”. Для цього обирається з числа курсантів журі. Вони слідкують за відповідями курсантів і допомагають викладачеві оцінювати їх знання. Одночасно вони показують власні знання з відповідного матеріалу та набувають вміння оцінювати знання, як педагоги. Кожен курсант з великим бажанням хотів витягнути „свій щасливий” білет і впіймати свою „фортуна”. А вона полягає ось у чому: завчасно викладачем підготовлені картки з питаннями. На одній з карток замість питань вже стоїть оцінка „відмінно”.

Витягнувши картку з такою оцінкою, викладач ставить її йому. На другій картці – оцінка „два”. В разі не згоди курсанта з оцінкою „два” він має право витягнути іншу картку та відповісти на неї. Запропонована методологія навчання була апробована на практичних заняттях курсантів з дисципліни „Робота на засобах багатоканального зв'язку” напряму підготовки „Телекомунікації” в умовах фінансово-економічної кризи при відсутності енергопостачання [1, 2]. Абсолютна актуальність такої дидактичної гри в методології навчання курсантів проявляється у формі наочності при аналізі проблемних питань у навчанні військовослужбовців строкової служби у навчальних підрозділах зв'язку [1, 2]. Вона активізує увагу та навчально-пізнавальну діяльність курсантів при відсутності електроживлення у навчальному закладі. Її можна пов'язати з позитивним мотиваційним і емоційним фоном гри та

змаганням в умовах, наближених до бойових та у проявленні почуття патріотизму.

Література

1. Козубцов И.Н. Обучения электротехнических дисциплин методом виртуальной компьютерной игры. // Электротехнологии, электропривод и электрооборудование предприятий: сб. НТ II Всерос. НТК: Т. 2 – Уфа: Изд-во УГНТУ, 2009. – С. 107-110.

2. Козубцов І.М. Концепція самостійного навчання курсантів Сухопутних військ на навчально-тренувальних засобах методом гри на віртуальному комп'ютері. // Перспективи розвитку озброєння і військової техніки Сухопутних військ. Зб. тез доп. 2 ВНТК (28-29 квітня 2009 р.). «ЛП». – Львів: ЛІСВ НУ «ЛП», 2009. – С. 77.