

вооруженной борьбы. Изменились цели и размах военных действий. Возросли роль внезапности и значение борьбы за инициативу. Революция в военном деле предъявила свои требования к системе обучения и воспитания специалистов для армии и флота [5, с. 14]. Краткий анализ истории войн позволяет нам говорить о том, что на содержание и систему военного образования влияют многие факторы. В их числе развитие материально-технической основы войн, сущность военной политики государств, а также развитие военной науки, стратегии и тактики ведения боевых действий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Военный** энциклопедический словарь. – М. : ОНИКС 21 век, 2002. – 883 с.
2. **Жаксылыков Р. Ф.** Образовательная система в подготовке офицеров высшей квалификации // Философия образования. – 2012. – № 4 (43). – С. 222–228.
3. **Харламов А. И.** Чему и как учили русских офицеров в 18 веке // Военно-исторический журнал. – 1999. – № 3. – С. 76–86.
4. **Зайончковский П. А.** Военные реформы 1860 – 1870 годов в России. – М. : МГУ, 1952. – 370 с.
5. **Облецов В. И.** История и перспективы развития военного образования в России : учебн. пособ. – М., 2001. – С. 12–15.
6. **Орлов А. И.** Вооруженные Силы России в эпоху феодализма и капитализма (19 – начало 20 века). – М. : ВПА, 1986. – 60 с.
7. **Карпешин Н. Н.** Кадровая политика и формирование офицерского корпуса в истории России / Военная мысль. – 1992. – № 12. – С. 63–68.
8. **Кавтарадзе А. Г.** Военные специалисты на службе Республики Советов. – М., 1988. – 280 с.

Принята редакцией: 11.09.2013

УДК 37.0 + 13 + 355/359

ИГРА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ ВОЕННЫХ КАДРОВ: ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ

Г. И. Финин (Харьков)

Анализируется роль игры в учебном плане военных кадров. Обращается внимание на необходимость дальнейшей интеграции игры в военное образование. Проведен философский анализ использования игры при подготовке военных кадров. Проанализированы игры, которые используются в военном обучении и воспитании. Рассмотрены функции игры в учебном процессе. Предложены рекомендации относительно внедрения позитивного опыта ведущих стран мира по использованию игровых форм и методов обучения в подготовке военных кадров.

© Финин Г. И., 2013

Финин Георгий Иванович – кандидат философских наук, профессор кафедры социально-экономических дисциплин, Харьковская гуманитарно-педагогическая академия.

E-mail: fingeorgiy@mail.ru

Ключевые слова: учебный план, скрытый учебный план («hidden curriculum»), игра, игровое обучение, военное образование.

GAME IN THE MILITARY PERSONNEL CURRICULUM: A PHILOSOPHICAL ANALYSIS

G. I. Finin (Kharkiv)

There is analyzed in the article the role of game in the curriculum of the military personnel. The necessity for further integration of the game into the military education is shown. A philosophical analysis of using games in the training of the military personnel is carried out. The games that are used in military training and education are analyzed. The article considers the functions of game in the learning process. The recommendations regarding the implementation of the positive experience of the leading countries of the world on the use of game-based forms and methods of the military personnel training are offered.

Key words: curriculum, the hidden curriculum, game, game training, military education.

Актуальность проблемы. Современное общество требует новых подходов к образованию, изменения и обновления концепций и методик преподавания и обучения. Отечественная наука значительные усилия направляет на исследование и внедрение в практику новых теоретических и методологических положений в области образования. На стадии поиска новых подходов к подготовке специалистов находится и военное образование. В исследованиях таких ученых, как Б. П. Бархаев, Д. В. Гандер, М. А. Гареев, В. П. Давыдов, Г. М. Евелькин, Л. Ф. Железняк, М. А. Лямзин, А. Н. Панов, В. А. Пестов, В. В. Соглаев и др., всесторонне обосновывается необходимость совершенствования подготовки военных кадров путем внедрения игры и игровых технологий в учебный план военного образования [1, с. 115].

Задачей данной статьи является попытка осуществить философский анализ становления игры, методов и форм ее использования в учебном плане (куррикулуме) военных кадров.

Основной материал. Понятие «куррикулум» («curriculum») часто переводится на русский язык как «курс обучения», «учебный план» и «программа обучения». Со временем применение данного термина установилось в сфере образования, и он стал использоваться для обозначения «курса, который ведется в течение определенного времени». Следовательно, первоначально понятие «куррикулум» трактовалось педагогами как «курс обучения» [2, с. 95]. Анализируя понятие «куррикулум», мы не можем не обратить внимание на такое понятие, как «hidden curriculum». Принято считать, что идея «hidden curriculum» (скрытого куррикулума, плана, программы) была впервые сформулирована американским социологом образования П. Джексоном [3]. Анализируя институциональное образование, Джексон выделил в нем две составные части: «формальный учебный план» («formal curriculum»), связанный с от-

крыто манифестируемыми целями и ценностями обучения, и «скрытый учебный план» (hidden curriculum), указывающий на область латентной трансмиссии культурных предметов [4, р. 1]. К идеологии «скрытый учебный план» («hidden curriculum») обращаются и представители структурно-функционального подхода, рассматривая его в контексте концепции культурного воспроизводства, фиксирующей политический контроль над системой образования, в том числе и над западным университетом [5, с. 267].

Важной проблемой, находящейся в фокусе исследования многих наук – философии, психологии, культурологи, педагогики, – является проблема игры. Особую актуальность эта проблема приобретает в настоящее время, поскольку идет активный процесс переосмысления значения игры в формировании новой мировоззренческой концепции. Несмотря на это, и сегодня остается много не в полной мере исследованных онтологических, гносеологических, социально-философских проблем, связанных с игрой. Первостепенным является вопрос о природе игры. Игра – явление сложное и многогранное. Можно выделить следующие ее функции: обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие и другие; развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях; коммуникативная функция – объединение, установление эмоциональных контактов, формирование навыков общения; психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения; функция самовыражения – стремление реализовать в игре творческие способности, полнее открыть свой потенциал; компенсаторная функция – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни [6].

Кризис современной системы образования требует пересмотра традиционных форм организации учебного процесса и инициирования нетрадиционных форм. К последним относится игровая коммуникация, целью которой является достижение педагогического партнерства и гармонии, выработка навыков творческой самостоятельности [7, с. 47]. Можно выделить три вида игровой коммуникации, относящихся к приоритетным педагогическим технологиям: во-первых, когнитивная, направленная на развитие умственных способностей субъектов обучения; во-вторых, ролевая коммуникация, направленная на воспроизводство игровой и учебной деятельности; в третьих, психотехническая игровая коммуникация, направленная на развитие умения использовать свои объективные возможности с максимальной отдачей. Игра предполагает как индивидуальные формы тренинга психических состояний, так и групповые, коллективные [8, с. 136].

Формируемая с помощью игровых технологий коммуникативная компетентность выступает как одна из наиболее важных характеристик, а развитие этой компетентности – как особая задача профессионального становления личности будущего офицера и первоочередная задача высшего военного образования [9, с. 56]. Под коммуникативной компетентностью понимается: во-первых, совокупность теоретических знаний,

практических умений и навыков, обеспечивающих эффективное протекание учебного процесса, ориентированность в различных ситуациях общения; во-вторых, система внутренних ресурсов личности, необходимых для построения продуктивного и коммуникативного воздействия с военнослужащими различных категорий, членами их семей, гражданским персоналом [10, с. 32]. Следует отметить, что проблема коммуникативной компетентности и ее влияния на успешность учебной деятельности, на сегодняшний день, может быть решена с помощью внедрения игровых технологий в учебный план подготовки специалиста, в том числе и будущего офицера [11, с. 183].

Проявление свободы и необходимости определяет мобильность, востребованность и значимость социальных технологий, прежде всего, таких, как игра. Следует также отметить, что игра представляет собой выгодное пространство для реализации свободы человека [12, с. 306]. История образования и, в частности, военного образования имеет значительный опыт внедрения игр, игрового обучения, так называемых «военных игр» в учебный план подготовки военных кадров, который существенно изменяется и дополняется необходимыми составляющими. Были добавлены и нашли дальнейшее научное содержание такие понятия, как «активное обучение», «игротехника», «деловая игра» [1, с. 115].

Деловые игры, используемые в учебном процессе, обладают широкими дидактическими возможностями. Возможности деловых игр настолько широки, что в ряде военных вузов их стали использовать не только для обучения, но и для контроля обученности, в том числе даже на государственных экзаменах. При разработке деловой игры особое значение имеет выбор целей и объекта игры. Для этого на основе анализа учебной программы и другой документации следует определить и зафиксировать, какие дидактические цели предлагается достигнуть проведением данной игры. А затем выбрать подходящий объект игры [13].

Профессионально-ориентированные игры, в зависимости от функциональной направленности, могут быть разделены на основные группы и виды: исследовательские игры; дидактические игры; рефлексивно-оценочные; диагностические; мотивационно-побудительные; психотехнические. Все игры находятся во взаимосвязи. Ни один вид сам по себе не обеспечивает решение задач подготовки обучающихся к перспективной профессиональной деятельности. Только использование различных видов игр в сочетании с традиционными методами обучения позволяет добиваться повышения эффективности подготовки специалистов [14, с. 11].

В 1999 г. в США был основан Институт креативных технологий, перед которым было поставлено задание – объединить новейшие военные разработки с технологиями, которые используются в играх. Цель такой разработки заключается в том, что студенты, а также ученики, играя в военные игры, в некотором смысле и обучаются, и воспитывают в себе нравственные жизненные приоритеты. Поэтому в ВУЗах США, при обучении военному делу, начали активно использовать компьютерные игровые разработки [13].

В военных академиях ведущих стран мира активно используются игровые формы и методы обучения в подготовке военных кадров. Так, в

военной академии США (USMA, West Point) была введена такая дисциплина, как «Теория игр». Она предназначена для формирования у курсантов поведенческих стереотипов выхода из кризисных ситуаций, возникающих во время прохождения службы. Кроме того, данная дисциплина развивает стратегическое мышление, сводя неоправданные потери в живой силе и техники к минимуму. Этот курс состоит из двух компонентов, которые преподаются одновременно. Первым компонентом является введение в основу теории игр, а вторым компонентом – применение этих теорий на практике [15, р. 445]. В Центре военных игр слушатели Академии Генерального штаба Российской Федерации совершенствуют практические навыки в ходе командно-штабных деловых игр. Отличительной особенностью учебного процесса академии является то, что большая часть практического курса, составляющего 70 % бюджета учебного времени, отрабатывается в виде прикладных оперативно-стратегических задач и командно-штабных военных игр, проводимых на учебных командных пунктах с широким применением новых и перспективных информационных технологий [16].

В американском университете Беркли (Berkeley) введен новый учебный курс, который был составлен по мотивам игры «Starcraft: The Art of War». «Starcraft» представляет собой компьютерную игру в жанре стратегии в реальном времени, которая впервые была выпущена в 1998 г. Математический анализ игры позволяет обучать студентов эффективному мышлению, быстрому принятию решений, а также повышает уровень теоретических навыков, что и является основной целью такого курса [5]. Позитивный опыт ведущих стран мира по использованию игровых форм и методов обучения при подготовке военных кадров требует дальнейшего изучения и использования с учетом особенностей и традиций, сложившихся в системе военного образования. В большинстве вузов, деловая игра – это удачно найденный прием педагогического воздействия, эффективный инструмент педагогической деятельности и воздействия на обучаемых.

Итак, важными направлениями реализации современной образовательной концепции для перспективной системы военного образования должно являться широкое внедрение методов инновационного и развивающего образования на основе использования перспективных педагогических технологий, в том числе технологий игрового обучения. Не абсолютизируя роль игры в учебном плане, можно признать: игра может быть эффективна в общем контексте подготовки военных кадров, являясь своего рода лабораторией для получения, закрепления и проверки на практике приобретенных военно-профессиональных знаний.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Князев А. М.** История и современность игрового обучения в подготовке военных кадров регулярной армии России. – М. : Моск. гос. ун-т культуры и искусств, 2002. – 146 с.
2. **Топоркова О. В.** Понятие «куррикулум» в системе британского дополнительного образования для взрослых // Известия Волг. ГТУ. – 2008. – № 5. – Т. 5. – С. 95– 97.

3. **Hidden curriculum**. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.enotes.com/oxsocencyclopedia/hidden-curriculum> (дата обращения: 01.10.2013).
4. **Hamilton D.** Bread and Circuses: some challenges to educational research in the 1980s // British Educational Research Journal. – 1985. – Vol. 11, N 1. – P. 1–11.
5. **Брайн И.** Чему учат игры: тренировка полезных навыков. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://theoryandpractice.ru/posts/963-chemu-uchat-igry-trenirovka-poleznykh-navykov> (дата обращения: 14.09.2013).
6. **Игры** – обучение, тренинг, досуг: сборник сценариев / под ред. В. В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 1998. – 282 с.
7. **Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С.** Технология игры в обучении. – М.: Просвещение, 1996. – 380 с.
8. **Ветренко И. А.** Социально-исторический статус игры: философский анализ. – Омск: Прогресс; ОмИПП, – 2003. – 136 с.
9. **Белоусов Р. А.** Педагогические условия формирования коммуникативной компетентности молодых офицеров: автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Марийский гос. ун-т, Йошкар-Ола, 2002. – 56 с.
10. **Решетова О. В.** Коммуникативная компетентность как фактор успешной учебной деятельности: автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Оренбург. гос. ун-т, Оренбург, 2006. – 32 с.
11. **Казарцева О. М.** Культура речевого общения: теория и практика обучения. – М.: Флинта-наука, 1999. – 183 с.
12. **Казакова Н. Т.** Феномен игры в философии: методологический анализ: дис. ... д-ра филос. наук. – Иркутск. гос. ун-т, Иркутск, 1999. – 306 с.
13. **Емельянов М.** Военно-патриотическое воспитание в США. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.dosaaf.ru/blog/80-2011-10-17-14-14-10> (дата обращения: 30.09.2013).
14. **Хрипко В. В.** Феномен игры в военном обучении. – М.: ВАФ, 1998. – 140 с.
15. **USMA Academic Program (Redbook)** Academic program class of 2015 Curriculum and Course Descriptions office of the dean West Point, New York, 2012. – 493 p. – [Электронный ресурс]. – URL: http://www.usma.edu/curriculum/RedBook/AY13_RedBook.pdf (дата обращения: 11.10.2013).
16. **Москва.** Военная академия Генерального штаба ВС РФ. – [Электронный ресурс]. – URL: http://www.sovinformburo.com/organization/detail/?item_id=1526. (дата обращения: 14.10.2013).

Принята редакцией: 11.09.2013

УДК 94(47) + 37.0 + 72(091)

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ АСПЕКТЫ СИСТЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ СТАЛИНГРАДА

П. П. Олейников (Волгоград)

В статье представлены результаты исследования образовательной политики в Сталинграде в период 1920–1940 гг. Приведены сведения об

© Олейников П. П., 2013

Олейников Петр Петрович – кандидат технических наук, доцент, декан архитектурного факультета, профессор кафедры архитектуры, архитектурный факультет, Волгоградский государственный архитектурно-строительный университет.
E-mail: poleynikov@mail.ru