

УДК 378.147

**Китаев Андрей Борисович**

доцент кафедры тактики служебно-боевого применения подразделений  
Санкт-Петербургский военный ордена Жукова институт войск национальной гвардии  
г. Санкт-Петербург, Российская Федерация  
ab.kitaev@gmail.com

**Павловский Сергей Петрович**

старший преподаватель кафедры тактики служебно-боевого применения подразделений  
Санкт-Петербургский военный ордена Жукова институт войск национальной гвардии  
г. Санкт-Петербург, Российская Федерация  
rsp850@mail.ru

## ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ МЕТОДА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ПОДГОТОВКЕ ВОЕННЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ВОЕННАЯ ТОПОГРАФИЯ»

**Для цитирования:**

Китаев А.Б., Павловский С.П. Особенности реализации метода игровых технологий при подготовке военных специалистов по дисциплине «Военная топография» // Вестник Санкт-Петербургского военного института войск национальной гвардии. 2021. № 1 (14). С. 24–27. URL: <https://vestnik-spvi.ru/2021/03/006.pdf>

**Аннотация.** В предлагаемой статье рассмотрена возможность реализации метода игровых технологий обучения на занятиях по дисциплине «Военная топография» с курсантами военных образовательных организаций высшего образования с целью привития профессиональных компетенций.

**Ключевые слова:** метод, выработка решения, маршрут движения, вводные, военно-профессиональные компетенции.

В связи с реализацией компетентностного подхода к организации образовательной деятельности и необходимости формирования военно-профессиональных компетенций в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов в военных институтах войск национальной гвардии Российской Федерации появилась потребность в реализации новых форм проведения учебных занятий. Эта проблематика логично проистекает из цели подготовки специалистов, которая в общем виде формулируется следующим образом: «уметь действовать в определенных условиях». Такая логика реализации компетентностного подхода при организации подготовки специалистов потребовала от преподавателей применения новых форм и методов обучения. Одним, наиболее перспективным из них, представляется метод «игровых технологий», в ходе которого могут реализовываться различные игровые формы обучения. К ним следует отнести «действия обучающихся в конкретных ситуациях в ходе проведения занятия», «реализация проектов для достижения требуемых результатов» и применение других игровых технологий. Целью применения таких занятий является привитие обучающимся практических навыков и умений при работе с картой.

В одной из статей авторы рассматривали осо-

бенности реализации одной из игровых форм проведения практических занятий по военной топографии. В этой статье был приведен сценарий игры «Кто лучше знает условные знаки топографической карты?», раскрыты методические особенности ее проведения на практическом занятии. В настоящей статье рассматриваются методические особенности другой военно-профессиональной игры, целью которой является практическое применение картографических условных знаков в различных условиях обстановки, совершенствования навыков анализа местности, отображенной на топографической карте при изучении, оценке и выборе маршрута движения. Представленная игра называется «Пройди свой маршрут».

В педагогической практике преподаватели военной топографии часто используют методические приемы, целью которых является развитие у обучающихся навыков самостоятельной выработки решения. На плановых занятиях по военно-профессиональной подготовке обучающиеся всегда испытывают затруднения при анализе сложившейся обстановки, при ее оценке и в ходе выработки решения на определенные действия. При этом на качество их ответов влияют кроме недостаточных знаний и неуверенность в правильности своих действий, что снижает уровень сформированности требуемых военно-

профессиональных компетенций.

В представленной игре основные методические приемы преподавателя сводятся к следующим: он не вмешивается в выработку решений участниками игры, а наблюдает за ними со стороны. В этом случае при отсутствии вмешательства преподавателя, как показывает практика, обучающиеся принимают решения за более короткий срок. Преподаватель при практическом преодолении маршрута осуществляет педагогическое наблюдение за обучающимися, уясняет их основные недостатки в практической работе, которые берет себе на заметку с целью проведения разбора действий обучающихся в конце занятия.

Несмотря на то, что в игре предполагается выработка простых решений, обучающимся, в силу их неопытности, сложно предусмотреть возможное развитие ситуаций по вводным на выбранных участках анализируемого маршрута. Это происходит потому, что участник игры должен принимать решение по очередной вводной с учетом выполнения основной задачи, которая состоит в прибытии в пункт назначения раньше других. Достаточно часто на занятиях, проводимых методом группового упражнения, обучающиеся на определенных этапах успешно справляются с предлагаемыми им вводными. Однако в этих условиях их внимание снижается, так как следующую вводную будет решать кто-то другой. В ходе игры созданные на занятии условия требуют от обучающегося постоянной мыслительной работы, непрерывного внимания при решении всех вводных, что значительно интенсифицирует процесс усвоения учебного материала.

В определенных случаях, перед выработкой решения по предусмотренным вводным, у обучающегося появляется потребность в обсуждении своих действий с товарищами по игре. Такая необходимость при ее реализации стимулирует формирование навыков по применению военно-специальных профессиональных терминов, опыта в докладе содержания выработанного решения старшим начальником, что составляет содержание практически всех военно-профессиональных компетенций.

Вариант плана рассмотренной в статье игры и ее материальное обеспечение представлены далее по тексту.

Игра «Пройди свой маршрут»

В комплект входит: игровое поле на карте масштаба 1:50000 У-34-37-В (рисунок 1), фишки по числу участников (рисунок 2) и комплект карточек с вводными (рисунок 3).

Игровое поле (маршруты движения, исходные и конечный пункты, участки с вводными) готовится заранее. Вводные при необходимости можно менять местами, применительно к изображенной на карте местности, либо при приобретении достаточ-



Рисунок 1 – Игровое поле на карте У-34-37-В

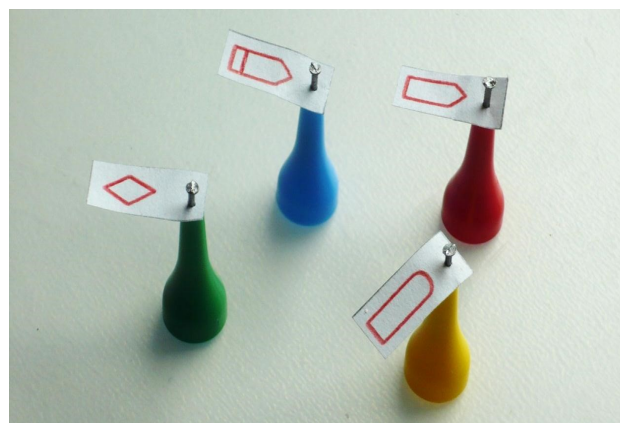


Рисунок 2 – Фишки для игры

ных навыков заменить их на более сложные.

Количество участников от 2 до 6 (оптимальный вариант – 4 игрока).

#### Правила игры.

Для выполнения совместных действий в ходе специальной операции подразделениям А, Б, В, Г... войск национальной гвардии приказано к установленному времени прибыть в район сбора 600 м южнее отметки 224,0 (8020) г. Крутая (рисунок 4).

Каждый из участников игры по договоренности или по жребию выбирает себе название подразделения, технику или транспорт, на котором собирается совершать марш (один из 4 вариантов: танки, БМП, БТР, автомобили) и исходный пункт. Исходные пункты обозначены красными кружками в квадратах 6507, 6408, 6409 (рисунок 5). При














<b>6608-1</b>	<b>7310-1</b>
Проведи разведку населенного пункта. Пропусти ход.	Мост поврежден.  движение по жд мосту с ходу.  пропустить танки. Пропусти ход.  ,  шаг назад, переправа в кв.7112.
<b>6809-7</b>	<b>7112-5</b>
После дождей глубина реки 1,2 м.  вернуться на шаг назад, преодолеть реку в районе паромной переправы (6709-2).	 подготовить для движения по дну. Пропусти ход.  ,  подготовить для преодоления реки вплавь. Пропусти ход.  двигаться далее на паромную переправу (7113-1).
<b>7010-7</b>	<b>6610-2</b>
Принять решение: 1). Продолжить движение по шоссе. Проведи разведку населенного пункта. Пропусти ход. 2). Обойти населенный пункт.	Мост разрушен.  ,  ,  вброд под мостом, задержка в движении. Пропусти ход.  объезд через брод (6610-3).

Рисунок 3 – Внешний вид и содержание некоторых карточек с вводными

количестве игроков более четырех допускается использовать один и тот же исходный пункт для двух-трех игроков.

ими исходный пункт. Мысленно выбирают маршрут движения. Маршрут движения можно выбрать только по выделенным (поднятым) дорогам и участкам бездорожья. По очереди, пошагово игроки продвигают свои фишки в назначенный район.

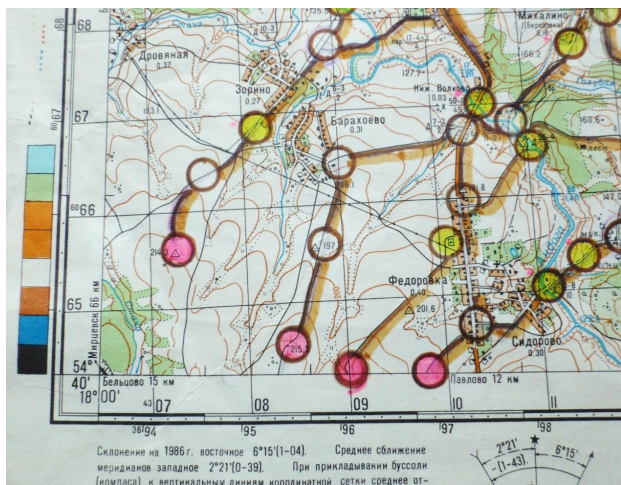


Рисунок 4 – Предполагаемые исходные пункты в квадратах 6507, 6408, 6409



Рисунок 5 – Предполагаемый район сбора (8020)

Карточки с вводными укладываются рядом с картой в 3 - 4 ряда, насколько позволяет место игры, текстом вводной вниз. Для более удобного отыскания необходимой карточки их следует укладывать снизу вверх по первым двум цифрам номера квадрата, например: 65..., 66... и т. д. (рисунок 6).

Игроки выставляют свои фишки в выбранный

Игроки, выбравшие подразделения с колесной техникой, на маршруте с участком шоссе продвигают свои фишки по этому участку с увеличенной скоростью, то есть по два хода.

При попадании фишки на кружок желтого цвета взять карточку с указанием местоположения дан-

4	6517-9	16	6910-4	27	7218-2	39	8017-9
3	6511-9	15	6819-8	26	7315-6	38	7920-8
2	6511-7	14	6817-7	25	7313-3	37	7914-3
1	6510-8	13	6809-7	24	7310-1	36	7909-6

Рисунок 6 – Фрагмент нижней части схемы раскладки карточек с вводными



Рисунок 7 – Фрагмент игры

ного кружка, выполнить указания вводной. Карточку вернуть на место, возможно она понадобится и другому игроку.

Победителем считается тот, кто первым прибывает в район сбора.

При достижении игроками первоначальных навыков в выборе маршрута движения по карте игру можно усовершенствовать, например, нарастить количество дорог для маршрутов, изменить или добавить количество вводных.

Предлагаемая игра «Пройди свой маршрут», в отличие от существующих форм обучения военных специалистов, значительно повышает эффективность проводимых занятий за счет многократного повторения действий, что формирует полученные навыки на уровне рефлексии.

Таким образом, применение рассмотренной в статье игры при ее реализации на занятиях по военной топографии значительно повышает качество специалистов за счет интенсификации действий обучающихся.

#### **Kitaev Andrey Borisovich**

Associate Professor of the Department of Tactics of Service and Combat Application of Divisions  
Saint-Petersburg Military Order of Zhukov Institute of the National Guard Troops  
Saint-Petersburg, Russian Federation  
ab.kitaev@gmail.com

#### **Pavlovskiy Sergey Petrovich**

Senior Lecturer of the Department of Tactics of Service and Combat Application of Divisions  
Saint-Petersburg Military Order of Zhukov Institute of the National Guard Troops  
Saint-Petersburg, Russian Federation  
psp850@mail.ru

### **FEATURES OF THE IMPLEMENTATION OF THE METHOD OF GAME TECHNOLOGIES IN THE PREPARATION OF MILITARY SPECIALISTS IN THE DISCIPLINE "MILITARY TOPOGRAPHY"**

**Abstract.** The article considers the possibility of implementing the method of game technologies for training in the discipline "Military topography" with cadets of military educational organizations of higher education in order to instill professional competencies.

**Keywords:** method, developing a solution, route of movement, introduction to the situation, military professional competencies.