



ПРИМЕНЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «ВОЕННАЯ ИСТОРИЯ»

Чирвинский В.С.

*Военная академия Республики Беларусь, г. Минск, Беларусь,
kozlova@bsuir.by*

Abstract. In the article features of use of some innovative technologies are considered at cadets of military high schools studying discipline «Military history». The goal of innovative technologies in the educational process was noted.

В настоящее время появление новых информационных технологий, связанных с развитием компьютерных средств и сетей телекоммуникаций, дало возможность создать качественно новую информационно-образовательную среду как основу для развития и совершенствования системы образования.

Инновации (от англ. innovation – нововведение) – это внедрение новых форм, способов и умений в сфере обучения, образования и науки. В принципе, любое социально-экономическое нововведение, пока оно не получило массового, т. е. серийного распространения, можно считать инновациями. Основной задачей инновационных технологий является выявление совокупности закономерностей с целью определения и использования на практике наиболее эффективных, последовательных образовательных действий, требующих меньших затрат времени, материальных и интеллектуальных ресурсов для достижения какого-либо результата [1].

Изучение военной истории способствует формированию у военного человека широкого кругозора и тактического мышления, высоких морально-боевых качеств, оказывает помощь в овладении современной теорией военного искусства. Изучение военной истории является важным условием для правильного понимания характерных черт и особенностей современного военного искусства и перспектив его развития в будущем [2].

При изучении военной истории использование инновационных технологий обучения в условиях учебного процесса позволяет решать ряд задач:

- повышение интереса к изучаемому предмету;
- увеличение объема информации по изучаемому предмету;
- улучшение качества организации учебного процесса;
- использование индивидуального характера обучения [3].

В настоящее время широко популярны компьютерные технологии обучения (КТО), которые основываются на применении персональных компьютеров в их органичной связи с учебными целями, содержанием обучения, компьютерными программами и дидактическими приемами применения ПЭВМ как средства обучения.

Применение ПЭВМ в процессе обучения способствует реализации дидактических принципов и наполняет их новыми возможностями:

- принцип научности – использование современной вычислительной техники позволяет отражать в образовательном процессе сегодняшние рубежи нау-

ки и выводить обучающихся на уровень опережающих знаний;

- принцип наглядности реализуется в достаточной степени на основе технологий мультимедиа, имиджмедиа, гипермедиа и гипертекста;

- принцип активности – работа с ПЭВМ обеспечивает повышение у обучающихся творческой деятельности и психических процессов (восприятия, ассоциации, интуиции и др.), что в итоге оказывает положительное влияние на формирование уровня знаний;

- принцип системности и последовательности обеспечивается за счет программированного представления учебной информации, что обуславливает успешное усвоение не только предметных знаний соответствующей науки, но и ее структуры, логики и методики изучения;

- принцип индивидуализации обучения реализуется с помощью адаптивных программных средств, обеспечивающих каждому обучающемуся свой уровень сложности предоставляемой информации.

КТО с каждым годом находят все большее применение в процессе обучения военнослужащих. Однако следует учитывать, что ПЭВМ только помогает преподавателю в обучении, но не заменяет его.

Стандартными формами представления информации на экране персонального компьютера (ПК) являются текстовая и графическая. Они позволяют широко использовать ПК как средство обучения, но он остается лишь вспомогательным, в большей или меньшей мере дополняющим основные, традиционные средства и методы. Не менее существенный недостаток компьютерного обучения – отсутствие интерактивности, т. е. возможности обучающегося активно вмешиваться в процесс, задавать вопросы, осуществлять самоконтроль, получать более подробные и доступные пояснения по неясным для него разделам и фрагментам учебного материала, а ведь именно эти приемы составляют основу обучения.

Новые КТО, позволяющие качественно расширить обучающие возможности ПК и обеспечить интерактивность процесса общения с ним, стали называть средствами мультимедиа (от англ. multi – много и media – средство), а их использование в обучении – мультимедийными технологиями.

Мультимедиа означает одновременное наличие звуковой, видеографической и компьютерной среды. Такое объединение обеспечивает качественно новый уровень восприятия информации: человек, работающий с этой технологией на ПК, не просто пассивно созерцает, а активно участвует в происходящем, в процессе обучения.



Под мультимедийной технологией понимают совокупность аппаратных и программных средств, которые обеспечивают такое представление информации, при котором человек воспринимает ее одновременно и параллельно несколькими органами чувств. Ведь в реальной жизни это происходит именно так, когда более 90 % информации мы получаем от совместной деятельности органов зрения и слуха, а не последовательно, как это сохраняется в ПК [4, с. 248-254].

При использовании мультимедиа существенно изменяется и роль преподавателя, который стал более эффективно расходовать учебное время, сосредоточив внимание на индивидуальной помощи обучающимся, на обсуждении информации, на развитии у них творческого подхода.

Проведение занятий с использованием мультимедийных программных продуктов в последние годы стало широко использоваться преподавателями военной истории в военно-учебных заведениях Республики Беларусь. Однако необходимо отметить, что преподаватель должен владеть самыми разнообразными методами и приемами. Поэтому необходимо стремиться к тому, чтобы на каждом занятии присутствовал элемент неожиданности, новизны, творчества. Как говорил Вольтер: «Все, что становится обыденным, мало ценится». Для такого предмета как военная история, это особенно актуально. Необходимо отметить, что при движении вперед не обязательно отказываться от технологий обучения, которые практиковались ранее.

Нами предлагается скомбинировать компьютерные и мультимедиа технологии обучения с обучением на основе графических методов сжатия информации. Характерным примером технологий обучения на основе графических методов сжатия информации служит методика В. Ф. Шаталова, который еще в XX веке разработал так называемый «метод опорных сигналов» в предложенном им «опорном конспекте» [4, с. 258-261].

Опорный конспект – система опорных сигналов в виде краткого условного конспекта, представляющего собой наглядную конструкцию взаимосвязанных элементов целой части учебного материала. Этот конспект весьма лаконичен, в нем на одной тетрадной странице размещается материал нескольких занятий, закодированный в образной, легко обозримой форме. На страничке – короткие ключевые фразы, отдельные слова и понятия, математические выкладки, цифры, которые надо запомнить. Расположение материала, рамка, стрелки, разные шрифты и цвета, выделяющие главное, – все это строго продумано и составляет логически стройный и системный алгоритм рассуждения, траекторию движения идеи, движения мысли. Одновременно этот конспект – основа для рассказа преподавателя во время проведения лекции. Естественно, что при составлении такого конспекта (при свертывании материала) преподаватель должен проявить и свое творческое воображение, и в какой-то мере искусство изложения максимума информации при минимуме объема. Эти опорные сигналы изда-

ются затем массовым тиражом как учебные пособия, и преподаватели соответствующих дисциплин могут пользоваться ими, не затрачивая много времени на аналогичное конспектирование.

Принципы составления опорных конспектов:

1. Лаконичность.
2. Структурность.
3. Акцент.
4. Унификация.
5. Автономность.
6. Привычные ассоциации и стереотипы.
7. Непохожесть.
8. Простота.
9. Четкость, ясность.
10. Цветовая гармония.

Имея перед глазами такой опорный конспект на экране (мониторе компьютера), преподаватель начинает занятие с его детального декодирования, разворачивая сжатый конспект в полный текст. При этом, если потребуется, в быстром темпе повторяет ход своих рассуждений дважды или трижды, не боясь повторов, пока обучающиеся ясно не увидят логическую схему излагаемого вопроса.

Обучающийся самостоятельно, используя опорный конспект, вспоминает рассказ преподавателя и, естественно, используя рекомендованную ему учебную литературу, мысленно разворачивает схему в полный текст и сворачивает его снова в опорный сигнал. При этом не запоинает, не «зубрит», а работает умом.

Таким образом, благодаря комбинированию компьютерной и мультимедиа технологии обучения с обучением на основе графических методов сжатия информации и логико-смысловая модель достигает все цели занятия. Данный метод уделяет внимание не только межпредметным и внутрпредметным связям, но и систематизирует логическое последовательное изложение материала, по данной технологии достигается хорошая активизация мыслительной деятельности. Материал излагается, с использованием блочного метода. На протяжении всего занятия устанавливается хорошая взаимосвязь «преподаватель – курсант». Необходимо отметить, что данная технология не исключает и другие методы обучения: использование плакатов, раздаточно-дидактического материала, тестов.

Литература

1. Алексеева, Л. Н. Инновационные технологии как ресурс эксперимента / Л. Н. Алексеева // Учитель. – 2004. – № 3. – С. 28-30.
2. Военная история. Учебно-методическое пособие. Часть 1. – Минск: ВА РБ, 2010. – С. 27.
3. Кабакович, Г. А., Николаева, Ю. Э. Применение инновационных технологий в учебном процессе – основа подготовки военных специалистов в вузах / Г. А. Кабакович, Ю. Э. Николаева // Современные наукоемкие технологии. – 2008. – № 6. – С. 73-74. – Режим доступа: <https://www.top-technologies.ru/ru/article/view?id=23951>.
4. Военная педагогика: Учебник для вузов, под ред. О. Ю. Ефремова 2-е изд., испр. и доп. – СПб.: Питер, 2017. – 640 с.