

УДК 371.38

**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  
psp850@mail.ru

## ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ В ДИСЦИПЛИНЕ «ВОЕННАЯ ТОПОГРАФИЯ»

### Для цитирования:

Китаев А.Б., Павловский С.П. Особенности реализации игровой формы обучения в дисциплине «Военная топография» // Вестник Санкт-Петербургского военного института войск национальной гвардии. 2020. № 3 (12). С. 16–19. URL: <http://vestnik-spvi.ru/2020/09/004.pdf>

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

**Ключевые слова:** метод, курсанты, участник игры, картографические условные знаки, топографические элементы местности.

С переходом военных институтов войск национальной гвардии Российской Федерации на ФГОС<sup>1</sup> возникла потребность внедрения новых технологий обучения с целью повысить практические составляющие формируемых профессиональных компетенций. В настоящее время профессорско-преподавательским составом Санкт-Петербургского военного ордена Жукова института войск национальной гвардии Российской Федерации<sup>2</sup> на занятиях по военно-профессиональным дисциплинам все шире применяются новые современные методы обучения. В первую очередь к ним следует отнести такие методы как «метод конкретных ситуаций», «проектов» и «игровых технологий». В представленной статье рассматриваются особенности реализации этих методов в практике проведения занятий по дисциплине «Военная топография».

При обучении военной топографии существуют отдельные, сложные для освоения курсантами практические вопросы. К таким вопросам, в первую очередь, следует отнести освоение практики чтения картографических условных знаков.

<sup>1</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт (сокращенно – ФГОС) – совокупность обязательных требований к образованию определенного уровня и (или) к профессии, специальности и направлению подготовки, утвержденных федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере образования.

<sup>2</sup> Далее – «СПВИ войск национальной гвардии».

Поэтому рассмотрим применение игровых форм обучения при изучении этой темы. Объем материала, который обучающиеся должны усвоить при изучении этой темы, весьма значителен (свыше 200 знаков). Поэтому, учитывая незначительный ресурс учебного времени, преподаватель в ходе занятий может довести информацию только о системе графического, цветового и буквенно-цифрового обозначения изображаемых на картах элементов местности, раскрыть виды картографических условных знаков, дать принципы их построения, подсказать логику их запоминания, основываясь на собственном опыте. Следовательно, вопросы их усвоения до уровня рефлексии должны быть организованы в ходе самостоятельной подготовки.

Таким образом, игровой метод организации занятия, в данном случае, должен применяться в ходе самостоятельной подготовки. Целью такого занятия будет совершенствование знаний и формирование умений по практическому использованию условных знаков при работе на топографических картах.

Исходя из опыта преподавательской деятельности, метод игры в данных условиях будет наиболее эффективным и позволит сформировать требуемые элементы профессиональной компетенции на требуемом уровне. Такая учебная цель занятия достигается за счет формирования у обучающихся необходимой педагогической

направленности и положительной мотивации на интенсивное усвоение изучаемого учебного материала. Кроме того, такая организация позволяет достигнуть усвоения информации на уровне рефлексии, так как многократно повторяется в ходе проводимой игры с минимальными перерывами, что соответствует положениям теории наученности Эббингауза.

Тренировку в виде игры можно организовать и на занятиях по выполнению нормативов. Цель таких занятий будет состоять не только в повторении изученного материала и в контроле знаний обучающихся, но и в совершенствовании их навыков в ходе выполнения нормативов. При этом игровой метод позволит сделать занятие более интересным и увлекательным.

Кроме перечисленных игровых методов в настоящее время применяются игры-тренинги, деловые игры, которые также весьма эффективны. Однако эти методы требуют значительного времени на подготовку преподавателя и обучающихся. Поэтому они применимы только на плановых занятиях и не будут рассматриваться в данной статье. В ней мы обратим наше внимание на игровые методы, наиболее простые по форме, не требующие длительного объяснения или подготовки. Например: игры-упражнения и соревнования. Такие формы можно освоить, применяя наиболее простые правила. Кроме того, они не требуют привлечения значительных материальных затрат. Кроме плановых занятий такие игры могут использоваться курсантами не только во время самостоятельной работы, но и при подготовке к контрольным работам, зачетам и экзаменам.

Наибольшее значение такие формы приобретают в период изоляции при проведении занятий дистанционно. В таких условиях замысел планируемой игры не предполагает обязательного участия всей учебной группы. При этом преподавателю необходимо заранее создать в ней группу активистов (например, из членов военно-научного кружка), провести с ними тренировочные игры и при этом разъяснить условия и правила.

В последнее время в СПВИ войск национальной гвардии применяется следующая версия игры. Она называется «Кто лучше знает условные знаки топографической карты?» и имеет целью тренировки обучающихся в запоминании топографических условных знаков и быстром отыскании их на карте.

В комплект учебных материалов для организации такого занятия входят:

- учебная топографическая карта масштаба 1:50000 У-34-37-В;
- комплект карточек с названиями групп топографических элементов местности (20 шт.);
- лист бумаги формата А4, оформленный в табличном варианте по числу групп топографи-

ческих элементов местности (7 групп)<sup>3</sup>;

- секундомер (часы).

Правила игры сводятся к следующему. В игре принимают участие от 2 до 10 человек (оптимально 4 - 5 чел.). Игроки должны располагаться вокруг одной развернутой топографической карты У-34-37-В, или каждый из них может иметь свою карту.

Карточки с названиями групп топографических элементов в неопределенном порядке лежат на столе в стопке, чистой стороной вверх. Очередной участник игры открывает лежащую сверху карточку и зачитывает вслух название группы топографических элементов. Обучающийся, после этого, в течение 30 секунд должен найти и показать на топографической карте условный знак одного из элементов этой группы<sup>4</sup>. При количестве участников более 5 местоположение объекта на карте целесообразно давать с целеуказанием по координатной сетке. Далее использованную карточку необходимо переложить вниз стопки, а условный знак записать текстом или вычертить в соответствующей графе на листе бумаги. Запись условных знаков нужна для того, чтобы последующие игроки не повторяли этот знак. Если очередной игрок в течение 30 секунд не сможет найти какой-либо условный знак из требуемой группы, то он выбывает из игры. Победителем становится тот из игроков, кто сумел найти все предложенные знаки.

При организации необходимо также учесть следующее. Условные знаки обязательно должны отличаться начертанием, а не только текстовыми или цифровыми характеристиками. Например, условный знак брода с пояснительными характеристиками или без них – это один знак, а условных знаков моста может быть два, т. к. мост подъемный и разводной отличается начертанием. Пояснительные знаки учитываются как правильные. Например, за отдельные знаки можно считать: река и ее характеристика; стрелка, указывающую направление течения реки; отметка уреза воды.

Среди карточек с названиями групп топографических элементов есть одна карточка со словами «КОТ В МЕШКЕ». Участник игры, открывший такую карточку, передает ход следующему за ним игроку с заданием в течение 30 секунд отыскать на карте условный знак какого-либо элемента местности, незаписанного в графах ранее.

<sup>3</sup> Так как на одном листе топографической карты невозможно представить условными знаками все топографические элементы местности, перечисленные в справочнике, то количество этих элементов в каждой группе будет ограничено и неодинаково. В игре предложено объединить в одну группу условные знаки геодезических пунктов с условными знаками промышленных, сельскохозяйственных и социально-культурных объектов.

<sup>4</sup> При возникновении затруднений в определении принадлежности условного знака элемента местности к той или иной группе следует руководствоваться учебником Военная топография: учебник для высших военно-учебных заведений. М.: Воениздат, 2008, приложение 5.2.

Если игрок не сможет отыскать заданный условный знак, то он выбывает из игры. Если же игрок, открывший карточку «КОТ В МЕШКЕ», не сможет в течение 30 секунд дать задание следующему игроку, то он сам выбывает из игры.

Количество карточек с названиями групп топографических элементов местности для каждой группы соответствует процентному содержанию на карте У-34-37-В условных знаков, относящихся к каждой группе (рисунок 1).



Рисунок 1.

Ниже представлен пример заполнения участниками игры таблицы с группами топографических элементов местности (рисунок 2).

Из представленных правил видно, что условия

игры достаточно просты. Участвуя в ней несколько раз, курсант будет значительно быстрее ориентироваться в содержании карты, быстрее запомнит условные знаки. Для повышения эффективности в игре присутствует элемент интриги, а именно, карточка «КОТ В МЕШКЕ». Для быстрой выдачи задания сопернику курсант должен будет внимательнее изучить свою карту, найти на ней такие обозначения элементов местности, которые встречаются на ней в незначительном количестве, в одном-двух местах.

Таким образом, игра «Кто лучше знает условные знаки топографической карты?» подтверждает слова профессора Е.С. Полата, основателя метода проектов в России, что «вместе учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее» [1; 2]. Игра предоставляет обучающимся возможность самостоятельного приобретения знаний, а преподавателю отводится роль разработчика, координатора, эксперта, что подтверждает основное предназначение метода проектов [3; 4] и может быть рекомендована при изучении дисциплины «Военная топография» в военных институтах, учебных подразделениях и командирской подготовки сержантов и офицеров войск национальной гвардии Российской Федерации.

Населенные пункты	Пром., сель-хоз., соц-культ. объекты и геодезические пункты	Железные дороги	Автомобильные и грунтовые дороги	Гидрография	Растительный покров	Рельеф, формы рельефа, виды горизонталей
город	завод с трубой	узкоколейная	полевая	ручей		овраг
	шахта		шоссе			
.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.

Рисунок 2.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Современная гимназия: взгляд теоретика и практика / под ред. Е.С. Полат. М.: ВЛАДОС, 2000. 167 с.
2. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Полат Е.С. [и др.]; под ред. Е.С. Полат. М.: Academia, 2000. 270 с.
3. Чобанова Е.О. Роль игры в учебном процессе/ Игра как метод обучения // Учебно-методический кабинет [Сайт]. URL: <https://ped-kopilka.ru/pedagogika/igra-kak-metod-obuchenija.html> (дата обращения: 31.08.2020).
4. Романова Л.М. Роль игры в процессе обучения // Педсовет.org – Всероссийский интернет-педсовет [Сайт]. URL: <https://pedsovet.org/beta> (дата обращения: 31.08.2020).

**Kitaev Andrey Borisovich**

Associate professor of the Department of Tactics of Service and Combat Use of Units  
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 Use of Units  
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 GAME FORM OF TRAINING  
IN THE DISCIPLINE "MILITARY TOPOGRAPHY"**

---

**Abstract.** The article considers the possibility of implementing a game form of training in the classroom for military professional disciplines with cadets of military educational institutions of higher education in order to instill professional competencies.

**Keywords:** method, the cadets, participant of game, map symbols, topographical elements of the area.

---