

Кожевников И.С.¹, Николаенков С.В.²

¹ Центр психологической реабилитации и инновационного развития человека «Радомир-М», г. Москва

² Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации

Организационно-деятельностные игры как инновационная технология развития профессионального мышления в системе повышения квалификации военнослужащих

АННОТАЦИЯ:

Статья посвящена проблеме применения организационно-деятельностных игр в процессе развития профессионального мышления военнослужащих; описывается проблемная ситуация и актуальность исследования данного вопроса.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: *мышление военнослужащих; организационно-деятельностные игры*

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ:

Кожевников, И.С., Николаенков, С.В. (2015). Организационно-деятельностные игры как инновационная технология развития профессионального мышления в системе повышения квалификации военнослужащих. *Живая психология*, 2(1), 49-52.

doi: [10.18334/lp.2.1.2127](https://doi.org/10.18334/lp.2.1.2127)

Кожевников Илья Сергеевич, Центр психологической реабилитации и инновационного развития человека «Радомир-М», г. Москва (nachmed87@mail.ru)

Николаенков Сергей Владимирович, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации

ПОСТУПИЛО В РЕДАКЦИЮ: 08.02.2015 / ОПУБЛИКОВАНО: 30.03.2015

ОТКРЫТЫЙ ДОСТУП: <http://dx.doi.org/10.18334/lp.2.1.2127>

(с) Кожевников И.С., Николаенков С.В. / Публикация:
Издательский дом "БИБЛИО-ГЛОБУС"

Статья распространяется по лицензии Creative Commons CC BY-NC-ND
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>)

ЯЗЫК ПУБЛИКАЦИИ: русский



Metadata in English is available.

For detailed information, please, visit <http://dx.doi.org/10.18334/lp.2.1.2127>

В отличие от тщательного слежения, реконструкции жизненного пути субъекта, вычленения факторов, повлиявших на те или иные поступки, на возникновение ярчайших эффектов и результатов, применительно к полководцам, правителям, творцам, мыслителям, их мышление в ходе принятия решений, в ходе научных и философских поисков крайне редко подвергалось тщательному разбору со стороны аналитиков. Тем более механизм мышления выдающихся людей оставался, как правило, за горизонтом их интересов.

По мнению большинства исследователей, мышление относится к наиболее сложным формам интеллектуального профессионализма и требует высочайшей подготовленности человека (*Анисимов, 1997*).

Мыслительная деятельность офицеров, сержантов и других категорий военнослужащих в современной войне осуществляется в особых трудных, сложных и опасных, т. е. экстремальных, условиях. В ее успешном осуществлении большую роль играют качества личности военнослужащего, а также уровень сформированности его мышления. В свою очередь успешность формирования мышления у военнослужащего зависит от того, насколько эффективны методы руководства, управления этим процессом в ходе учебно-воспитательной работы в войсках и военно-учебных заведениях. Поэтому только целенаправленная деятельность командования подразделения или части по развитию мышления способна обеспечить правильность решений, которые предстоит принимать военнослужащим в экстремальной обстановке современного боя. При этом наиболее значимо для успешной военно-профессиональной деятельности творческое мышление. Под творческим мышлением военнослужащего принято понимать высшую ступень развития его умственных способностей, в том числе военно-профессиональных способностей, позволяющих успешно решать нетипичные, сложные задачи воинской деятельности. Нетипичные задачи характеризуются принципиальной новизной условий, отсутствием известных правил их решения. Подобные задачи возникают в процессе выполнения военно-профессиональной деятельности¹.

Сейчас подготовка военных специалистов-аналитиков является одним из ведущих направлений в формировании специальных информационных центров ситуационного реагирования. Для этих целей необходима хорошая теоретическая база и практическая деятельность.

«Жесткие» требования к мышлению означают, что оно должно быть не случайным (стихийным), а культурно оформленным. Наиболее жесткими формами культурного осуществления мышления являются способность к постановке проблем и решению задач в рамках строгих логических

¹ *Психология и педагогика. Военная психология* (2004). СПб: Питер.

требований. Это предполагает владение операциями, характерными для оперирования понятиями и категориями, применение схемотехники, что, в свою очередь, опирается на сформированность логико-семиотического сознания (адекватное использование теоретического языка с соблюдением логических законов) (Анисимов, 1997).

Одним из главных психолого-акмеологических условий активизации личностного потенциала развития мышления человека является погружение его в специальную среду, где он будет подвержен влиянию особым внешним и внутренним факторам развития.

В современной культуре мышления и в рамках акмеологических ценностей разработаны модели и технологии, учитывающие опыт самых сложных форм принятия решений в игромоделировании (Анисимов, 1997).

Как показала практика, наиболее эффективным средством развития мышления является форма организационно-деятельностной игры. Такая форма организации учебной площадки позволяет развивать мышление существенным образом в кратчайшие сроки (Анисимов, 1997).

В связи с этим остановимся на механизме оргдеятельностной игры (ОДИ) немного подробнее. В практике ОДИ воссоздаются все части цикла развития мышления на основе деятельности:

- исходная или развиваемая деятельность;
- рефлексия ретроспективная, критическая, проспективная;
- акцентировка на средства и поиск более надежных средств;
- повторная измененная деятельность с опорой на более надежные средства, выявленные в рефлексии;
- диагностико-исследовательское слежение за всем ходом обнаружения «разрыва» и его своевременная коррекция.

Это предпосылки для развития. Здесь оно наблюдается в полном объеме, затрагивая интеллектуальный, чувственный, волевой уровни субъектности человека.

ОДИ является пространством, где совмещаются игровой, деятельностный слои и их рефлексия, с вовлечением культурных аналитических средств, а также учет не только внешних, но и внутренних факторов развития мышления.

Обычно в игре все участники делятся на команды по 6–9 человек. Каждая команда проходит семь этапов:

1. Постановка задачи.
2. Групповая работа.
3. Межгрупповое взаимодействие (презентация каждой группой своей разработки и получение обратной связи).
4. Групповая работа над ошибками в рефлексии.
5. Консультирование.

6. Корректировка группой своей разработки.

Эти этапы в совокупности составляют один цикл в решении поставленных задач. По их итогам делаются выводы, даются рекомендации для достижения целей игры.

Технологии развития мышления должны базироваться именно на этих высокоэффективных формах обучения. Они успешно прошли апробацию на внутренних экспериментальных учебных площадках Центра психологической реабилитации и развития человека «Радомир».

В качестве основных разработок стоит отметить учебный курс «Путь к разумному мышлению» – первый долгосрочный курс по развитию мышления (продолжительность – более года); пока что в локальном масштабе. В будущем данная технология может успешно использоваться в высших учебных заведениях, а также в общеобразовательной школе (в более упрощенном виде).

ИСТОЧНИКИ:

Анисимов, О.С. (1997). *Акмеология мышления*. М.: ЛМА.

Кожевников, И.С. (2014). Путь к разумному мышлению. *Живая психология*, 4, 125–130.
doi: [10.18334/lp.1.4.2044](https://doi.org/10.18334/lp.1.4.2044)

Iliia S. Kozhevnikov, Center for Psychological Rehabilitation and Innovative Development of the Person “Radomir-M”, Moscow

Sergey V. Nikolaenkov, The Russian Presidential Academy Of National Economy And Public Administration

Organizational-activity games as an innovative approach to developing professional thinking in the army continuing education system

ABSTRACT:

The article is devoted to the issue of using organizational-activity games in the process of developing professional thinking in military personnel. It describes the problematic situation and relevance of studying this issue.

KEYWORDS: *thinking of military personnel; organizational-activity games*
