

- неправильная погрузка – 33 вагона (1,7 %);
- расстройство погрузки – 376 вагонов (18,9 %);
- открыт люк – 88 вагонов (4,4 %);
- пролом кузова – 4 вагона (0,2 %);
- нарушения при перевозке автотракторной техники – 2 вагона (0,1 %);
- течь груза – 81 вагон (4,1 %);
- прочих брак – 1110 вагонов (55,7 %).

На месте были устранены коммерческие неисправности в 1377 вагонах; 616 вагонов было отцеплено от составов поездов для исправления некоторых из вышеперечисленных коммерческих неисправностей. Очевидно, что наибольший процент неисправностей (без учета прочих) составляют срыв и повреждение пломб (ЗПУ), а также расстройство погрузки.

Следует также отметить, что значительное количество нарушений выявлено при приеме вагонов на Белорусскую железную дорогу от соседних дорог.

УДК 355/359

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КАЧЕСТВ ВОЕННОГО СПЕЦИАЛИСТА ДЛЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ДВИЖЕНИЯ ТРАНСПОРТА

А. П. ФЕЩЕНКО, С. Д. ЯРОЦКИЙ

Белорусский государственный университет транспорта

В современных условиях особое место отводится такому типу человека, который способен понять тенденции развития военно-политической ситуации и выбрать адекватные направления, средство и способ действия. В наибольшей мере это требование относится ко всем специалистам военного профиля, призванным инициировать нововведения в военный механизм, способным грамотно работать в перманентно-проблемных ситуациях.

Особую роль в выработке навыков адекватного вхождения в проблемно-практический контекст профессиональной деятельности должны сыграть, по нашему мнению, имитационные методы обучения, в первую очередь, игровые (деловые игры, разыгрывание ролей).

Проведенный нами лонгитюд студентов строительного факультета БелГУТа, обучающихся на военной кафедре, показал, что игровые методы используются в процессе изучения специальных дисциплин нерегулярно или вообще не используются. К тому же опрошенные студенты отмечают, что такие методы в вузе используются реже, чем в техникумах и колледжах. Вероятно, такая недооценка роли имитационных методов преподавателями проистекает как от непонимания их возможностей, так и от желания работать по старинке, без затраты дополнительных интеллектуальных сил на освоение соответствующих методик и компьютерных программ.

На наш взгляд, прежде всего в силу отмеченных обстоятельств не получила широкого распространения в учебном процессе и деловая игра. Она, при адекватной ее интерпретации, выступает как процесс выработки и принятия решения (в условиях поэтапного, многошагового уточнения необходимых факторов), анализ информации, дополнительно поступающей и вырабатываемой на отдельных этапах в ходе игры. Параметры ограничения могут изменяться, в связи с чем создаются новые частные ситуации, решение которых должно подчиняться общей цели деловой игры.

Игра имитирует все формы деятельности людей – труд, познание, коммуникацию. В процессе игры человек выражает свое отношение к миру, другим людям, самому себе. Важно, чтобы это происходило путем создания относительно достоверной модели действительности (в форме сценария), через рациональное прогнозирование ситуаций, возникающих в реальной, не игровой деятельности. В силу своих особенностей «деловая игра» предполагает получение инновационной информации активным путем, в ходе самостоятельного и коллективного поиска верного разрешения проблемы, определения собственного поведения в ситуации затруднения, способствует преодолению конформности мышления, выработке личной позиции. Деловая игра через создание проблемных ситуаций, требующих разрешения противоречий, создает высший уровень интеллектуального

и эмоционального напряжения, обеспечивает активность участников. Чтобы разрешить противоречия, необходимо вникнуть в суть концептуальных подходов, рассмотреть полярные мнения, сделать выбор в пользу одного или оставить вопрос открытым. Игра позволяет сформировать такие качества, как оперативность и самостоятельность решений, инициативность, креативность, коммуникабельность.

Ролевое поведение участников должно не только нести конструктивную функцию в сценарии игры, но и содействовать формированию практических навыков. При этом должны учитываться личные качества студента (курсанта), реальная возможность и необходимость их развития с точки зрения военных требований к нему, как к будущему военному специалисту и гражданину. В таком случае через игру можно сформировать у обучающегося уверенность в себе, быструю адаптацию в военной среде, научить приспосабливаться к меняющимся условиям жизнедеятельности без разрушения концептуального «я», при сохранении личного достоинства, по высоким стандартам и со знанием механизмов их осуществления.

Очевидное достоинство деловых игр – возможность учиться на опыте без материальных и моральных издержек. Достигается это тем, что в процессе их проведения имитируется реально-возможная ситуация, а задачи могут многократно «проигрываться» с целью поиска оптимальной стратегии поведения в стереотипных ситуациях, детерминируемых общей целью игры и пошагово разделяемых на множество частных случаев.

Нельзя не отметить, что участие в деловой учебной игре позволяет достоверно оценить готовность студента (курсанта) к предстоящей профессиональной деятельности.

На строительном факультете БелГУТа деловые игры ещё не получили прочную «прописку», но уже применяются в ряде учебных тем по дисциплине "Военно-специальная подготовка". Но в большинстве случаев – это скорее разыгрывание ролей, чем деловая игра. Это более простой метод активного обучения, он отличается от деловой игры своей одноплановостью (дается только одна задача), кратковременностью, наличием четкого разграничения позиции и контрпозиции ролей.

Полноценная деловая игра (при разнообразии тематики) в спектре военных дисциплин должна обеспечивать осознанность, активность и самостоятельность решений обучающихся. Ее обязательными признаками (от разработки сценария до технологии) являются:

- четкая целевая направленность;
- адекватность игровых вариантов реальной войсковой жизни;
- всевозможная детализация деловой игры;
- обеспечение взаимодействия участников игры, исполняющих различные роли;
- гибкая система группового и индивидуального оценивания действий участников игры;
- наличие информационно-справочной литературы;
- совместное решение спорных вопросов, конфликтных ситуаций с привлечением как можно большего количества участников деловой игры;
- применение условных вводных, позволяющих создать атмосферу состязательности.

Существенный момент деловых игр: в процессе их проведения можно обнаружить и разумно подкорректировать целый ряд личностных качеств будущего специалиста: психологические особенности, профессиональную компетентность, отношение к коллегам-игрокам (возможным начальникам и подчиненным), умение точно отдавать приказы как в нестабильных, так и в «штатных» ситуациях. В должной мере данные возможности используются в ходе деловых игр.

Деловая игра, инсценируя тематику жизни, ориентирует обучающихся на достижение успеха посредством собственных мыследеятельных программ и практической предприимчивости. В ситуации «разлома» культурных ценностей важен еще один момент. В деловую учебную игру должна вводиться в максимальном объеме нравственная составляющая, ориентирующая будущего специалиста не только на освоение традиций поведения в военной жизни, но и на нормы трудовой этики, т. е. не впадать в крайности индивидуализма и ложной коллективности.