

# ПУТИ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА НА ОСНОВЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

Навойчик В.В., Тропец С.Г.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, г. Минск, Республика Беларусь*

Abstract. Interactive education methods, in particular military computer games and technologies, can significantly increase the effectiveness and quality of military education, and prepare a comprehensively educated specialist capable of creative thinking

Современному обществу требуются не только высококвалифицированные специалисты, усвоившие опыт прошедших войн и конфликтов, но и подготовленные к предстоящим боестолкновениям, борьбе с только поступающими системами вооружения, основанными на новых, передовых принципах и технологиях. Это вызывает необходимость повышения эффективности образовательного процесса, применение современных методов и технологий, одним из которых является интерактивный.

Интерактивные методы и подходы ориентированы на активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством диалогового взаимодействия с преподавателем, между собой, с компьютером, с тренажерным комплексом и обучающей программой.

Реализация методов интерактивного обучения на основе современных компьютерных технологий в виде компьютерных игр позволяет закрепить полученные знания и смоделировать предстоящую обстановку, отработать навыки и умения противодействия новым образцам вооружения, отработать приемы ведения современного боя с минимальными финансовыми расходами без реальных потерь; готовить обучающихся к выполнению задач в различных физико-географических условиях; отработать применение всего многообразия систем вооружения, применение которых ограничено материальными, территориальными, полигонными и другими условиями; расширять профессиональный кругозор, готовить на вышестоящую должность командный состав; совершенствовать психологическую готовность участвовать в военных действиях; развивается пространственное и творческое мышление.

С методической точки зрения целевые компьютерные игры должны иметь: обучающую цель и задачи; интерактивную среду; игровые элементы; механизм оценки и многое другое.

Большинство развитых стран для подготовки своих вооруженных сил используют военные компьютерные игры и технологии, обучающие тактике боевых действий, позволяющие моделировать и исследовать реальные сценарии развития современных войн и конфликтов.

В вооруженных силах наиболее развитых стран, в частности в США, применение этих игр в процессе боевой подготовки войск поставлено на широком государственном уровне. Вооруженные

силы США до 2010 года инвестировали более \$50 млн. в разработку собственных военных компьютерных игр, выделяются средства на покупку соответствующего оборудования для видеоигр. Например, это трехмерная «стрелялка» «Охота на Саддама» (QuestforSaddam), игра «KumaWar», которая является командно-тактической игрой от первого и третьего лица, и ставшая хитом игра «FullSpectrumWarrior» (Воина полного спектра).

ВС США наряду с проведением обычных учебных приступили планомерному процессу перехода на совершенно новый вид боевой подготовки – виртуальные учения: игры DarwarsAmbush, GameAfterAmbush. Для прохождения подготовки по этим видеоиграм на базах в США и за границей создано 70 виртуальных тренировочных центров, а в каждом из них – свыше 50 рабочих места со всем необходимым оборудованием. А, например, расквартированные в Европе части ВВС США открыли 17 онлайн-игровых центров для 14 баз. Примечательно, что о желании покупать военные игры, разрабатываемые компьютерной промышленностью США заявила Индонезия, но американцы отказались продавать свои военные симуляторы, мотивируя этот шаг прежде всего строгой «направленностью» своей продукции на нужды ВС США, что показывает степень важности военных компьютерных игр.

В Вооруженных силах Российской Федерации и Республики Беларусь военные компьютерные игры и технологии также активно используются в боевой подготовке.

## Литература

1. Дидактические требования к построению УМП по ДО-курсам в СГУ/ Арюткина Л.Н., Генике Е.А., Иванова Е.О. - М. МЭСИ. 1998.
2. Некоторые возможности использования электронно-вычислительной техники в учебном процессе / Бальцук Н.Б., Буняев М.М., Матросов В.Л. – М.: Прометей. 1989.
3. Опыт разработки компьютерных учебных пособий по физике / Гварамия Г., Маргвелашвили И., Мосиашвили Л. - ИНФО. 1990.
4. Информатика и дистанционное образование / Евреинов Э.В., Каймин В.А.. - М. ВАК, 1998.
5. Использование современных информационных технологий в преподавании английского языка / Сташковская Н. В. – Уфа, 2014.