

Разработанный нами цикл лабораторных работ издан отдельными брошюрами и имеет электронный вариант, расположенный в локальной сети компьютерных классов. Это является необходимым условием самостоятельной работы студентов со всеми вытекающими последствиями.

Значительное место занимают информационные технологии в выполнении студентами творческих, реферативных, а также курсовых работ. В качестве результата такой работы выступают различные программные продукты, которые затем используются в научной и методической работе кафедры. В некоторых случаях выполненные таким образом студенческие работы имеют высокой научно-методический уровень, докладываются на конференциях, публикуются в сборниках научных трудов, что способствует повышению престижа кафедры и вуза.

Список использованных источников:

1. Информационно аналитический ресурс о системе высшего образования. [Электронный документ]. – (<http://www.rae.ru>).

## **ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТРЕНАЖЕРОВ В БОЕВОЙ ПОДГОТОВКЕ ВОЕННОСЛУЖАЩИХ**

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

*Карнаушенко А. Л.*

*Кашкаров А. В.*

Значительные сокращения ассигнований на Вооруженные силы Республики Беларусь с особой остротой поставили вопрос сохранения и роста боеготовности при масштабном сокращении использования вооружения и военной техники в учебных целях. Для решения этой задачи необходимо создание тренажерной и учебной техники, так как обучение на реальной боевой технике не всегда возможно и ведет к выработке ее моторесурса.

В связи с этим предприняты попытки в Вооруженных Силах Республики Беларусь по созданию в первую очередь тренажерных комплексов (как менее дорогостоящих по сравнению с военными компьютерными играми). А формирование локальных вычислительных сетей на базе тренажерных комплексов позволяет отрабатывать боевые задачи дуэльного, многостороннего противостояния в искусственной боевой обстановке.

В попытках командования армии Республики Беларусь найти новые способы повысить уровень подготовки своих военнослужащих, было принято решение создать в Минске специальный компьютерный центр подготовки виртуальных военных. Первоначальная цель проекта – использование компьютерных игр, симуляторов военной техники и вооружения в системе военно-патриотического воспитания и допризывной подготовки молодежи Республики. Однако, учитывая эффективность обучения, которую подтвердили несколько лет работы центра, было предложено организовать процесс обучения действующих военнослужащих с использованием компьютерных игр. Солдаты будут играть в ролевые и стратегические игры, многие из которых будут иметь исторический контекст. Так командование рассчитывает убить сразу двух зайцев – научить солдат логике, скорости реагирования, навыкам использования боевой техники и ее ТТХ, а также ознакомить их с историей страны и войн при минимуме экономических затрат. В итоге Министерство обороны Республики Беларусь разработало перечень компьютерных игр для организуемого Центра подготовки виртуальных военных.

На данный момент существующие тренажеры для подготовки войск связи можно разделить на 3 группы:

- ✓ Автономный (включающий 3 вида):
  - А-1 (индивидуальный) обеспечивает отработку навыков и повышение специальных знаний на самостоятельной подготовке;
  - А-2 обеспечивает отработку действий обучаемых при выполнении практических занятий, тренировок, групповых учений и групповых занятий в составе одной учебной группы;
  - А-3 обеспечивает решение задач, связанных с проведением тактико-специального учения кафедры связи, в составе нескольких учебных групп.
- ✓ Групповой обеспечивает обучение слушателей при взаимодействии с другими специализированными тренажерами.
- ✓ Комплексный обеспечивает решение задач, связанных с проведением оперативно-командного штабного учения.

Не случайно учебные подразделения механизированных бригад, УО «ВАРБ», 72-й ОУЦ Вооруженных сил Беларуси комплектуются новыми компьютерными тренажерами, позволяющими с максимальной достоверностью имитировать полигонную обстановку.

В дальнейшем в развитие проекта Министерством обороны планируется создание отделений Республиканского центра подготовки виртуальных военных специалистов в регионах республики.

Но все же главной проблемой, которая встает на пути осуществления этой блистательной образовательной задумки, является то, что в Беларуси не достаточно компьютерных студий, которые могли бы разработать подобные программы.

Остается отметить, что в связи с указанными проблемами по разработке современных военных компьютерных игр, белорусский ВПК может позволить себе исключительно пока только разработку виртуальных тренажеров средств связи, автомобильной, бронетанковой, авиационной и специальной техники, работы над созданием которых проводятся на военном факультете БГУИР, а также предприятием «Белфортекс», и, строго говоря, не являются военными компьютерными играми.

Список использованных источников:

1. [www.rbcdaily.ru](http://www.rbcdaily.ru) – Компьютерные игры помогают военным совершенствовать технику и тренировать бойцов.