

различного уровня сложности психологические полосы препятствий (ППП), через которые за время службы должен пройти каждый военнослужащий.

Опыт ВС Украины показывает диалектику развития подготовки войск. На первом этапе АТО, в зону боевых действий посылались те, кого удавалось мобилизовать и оснастить. После первых поражений, были срочно созданы различные учебные центры и полигоны, на которых личный состав проходил и проходит подготовку. О ее качественной стороне речь не идет, т.к. это зависит от ресурсов и возможностей государства. А вот сам принцип – понятен, внесение в процесс боевой учебы элементов опасности, напряженности и внезапности, опасности и риска, свойственных реальной боевой обстановке, и многократная тренировка личного состава в выполнении изучаемых приемов и действий формирует уверенность, стойкость, смелость. В ходе многократного повторения упражнений в постоянно усложняющихся условиях контроль военнослужащего над своими психическими состояниями и действиями улучшается и доводится до максимально высокого уровня.

Проблемным вопросом для нас является отсутствие современных ППП с автоматизированными комплексными системами имитации обстановки, компьютерными системами создания и управления эффектами реальности: визуальных (лазерных) и звуковых имитаторов взрывов, стрельбы, огневого воздействия противника – использования снайперов, усложнения обстановки и условий прохождения полосы, возникновения препятствий, изменений в содержании задач в зависимости от результатов прохождения полосы и др.

В вооруженных силах других стран ППП получили настолько большое распространение, что если вначале их строили и оборудовали только в учебных центрах, то сегодня стали выделять уровни психологических полос: полковые, бригадные, окружные, отличающиеся уровнем сложности и этапности в обучении. Об эффективности данного вида боевой подготовки свидетельствует тот факт, что по данным СМИ подобные полосы были подготовлены даже в учебных центрах террористов в Сирии.

Подводя итог, необходимо выделить ближайшие задачи, требующие решения:

1. Определиться с методикой расчета и работы с психогенными потерями с учетом опыта других стран.

2. Приступить к созданию специализированных ППП с современным автоматизированным обеспечением и изменяемым тактическим фоном в учебных центрах и полигонах, чтобы практические занятия по общевоинской подготовке проводить исключительно на них.

3. Продумать вопрос практического обучения курсантов военно-учебных заведений военными психологами (медицинскими работниками) в специальных центрах (кабинетах) методам:

ускоренного освоения приемов психической саморегуляции вне зависимости от индивидуальных способностей к релаксации, концентрации внимания и визуально-образного чувственного мышления;

осуществления непосредственно в полевых условиях как объективного самоконтроля за уровнем боевого стресса, так и формирования высокого уровня стрессоустойчивости, адекватного реагирования на психотравмирующие факторы боевой обстановки;

профилактики развития постстрессовых расстройств в полевых условиях.

Список использованных источников:

1. Съедин С.И., Абдурахманов Р.А. Психологические последствия воздействия боевой обстановки. М., 1992. С. 6;

2. Р.Дрейлинг Военная психология как наука // Душа армии. Русская военная эмиграция о морально-психологических основах российской вооруженной силы. М., 1997. С. 161;

3. Военная психология и педагогика. М., 1998. С. 299; Александровский Ю.А. Пограничные психические расстройства. М.-Ростов н/Д., 1997. С. 326.

4. Н. Агаев Психогенные потери среди участников АТО на востоке Украины. // <https://interfax.com.ua/news/pharmacy/230360.html>

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ БУЧЕНИЯ ВОЕННОСЛУЖАЩИХ: СУЩНОСТЬ, ОРГАНИЗАЦИЯ И УСЛОВИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ

Нарейко А.Г., Романенко Д.В.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники

Решение проблем связанных с эффективным обучением и воспитанием военнослужащих неразрывно связано с использованием новых методов.

Одним из требований к кадрам является готовность военнослужащего к выполнению его конкретной профессиональной деятельности и развитие высоких профессиональных и морально-боевых качеств. Общеизвестно, что самым эффективным методом овладения новых знаний и навыков является деловая игра.

Деловая игра — метод имитации, принятия управленческих решений в различных ситуациях путем игры по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам. Они предназначены для выработки и принятия управленческих решений, что и обуславливает их обширное применение в самых разных областях науки и образования. Однако можно выделить четыре основные области (направления, сферы) использования деловых игр:

- для принятия решений;
- в научных исследованиях;
- при выборе рациональных решений;
- при обучении курсантов и повышения квалификации в институтах и на факультетах.

Создание деловой игры является сложным процессом. При проектировании игры, способной выполнить поставленные перед ней цели, необходимо соблюсти ряд условий:

наглядность и простота конструкции (модели) деловой игры. Не следует стремиться отразить в ней все функции и процедуры управления реальной деятельностью. Необходимо отобрать наиболее существенные, определяющие содержание и характер функционирования того или иного объекта, деятельность которого имитируется деловой игрой. Усложнение нередко создает значительные трудности с организацией проведения деловых игр. Нельзя допускать и излишнего упрощения деловой игры;

автономность тем и фрагментов деловой игры. Автономность тем и даже фрагментов игры позволяет «настраивать» игру для конкретного состава ее участников. Игра теряет свою целостность и завершенность, но приобретает другие полезные качества;

возможность дальнейшего совершенствования и развития конструкции (модели) деловой игры. «Открытые» игровые модели создают благоприятные возможности для создания деловых игр с минимальными затратами труда и времени;

рациональное сочетание в игровом эксперименте игровой деятельности и деятельности по поводу игры;

максимальное освобождение участников деловой игры, особенно игроков, от рутинных игровых процедур. Особенностью деловой игры является сжатый масштаб времени. Поэтому возможность выполнять рутинные процедуры в максимально сжатые сроки — важный фактор сокращения игрового времени;

максимальное использование готовых разработок. Успешное проведение деловой игры достигается в том случае, когда в подготовленных к игре материалах содержится хорошо продуманная и тщательно отработанная методика сбора, систематизации и обработки игровой и экспертной информации;

нацеленность всех элементов игры на решение изучаемой в игре проблемы. Проведение деловой игры не является самоцелью. Любая деловая игра призвана оказать помощь в разрешении определенной проблемы.

Специалисты рассматривают ряд этапов создания деловой игры. Выделяются основные стадии:

этап технического задания. Предназначается в основном для обоснования разработки деловой игры. На этом этапе исследуется объект имитационной управленческой игры, определяются ее цели и задачи, оценивается экономическая целесообразность разработки, формулируются требования к создаваемой игре. Суть технического задания можно сформулировать так: исследование объекта (процесса) имитации и разработка требований к деловой игре;

этап технического проекта. Разрабатываются и обосновываются основные проектные решения деловой игры, исследуются различные варианты ее структуры, разрабатывается технологический процесс обработки данных, а также оформляется и согласовывается проектная документация. Суть технического проекта деловой игры может быть изложена

так: выбор и обоснование проектных решений, разработка технологического процесса обработки данных, создание сценария игры;

этап рабочего проектирования. Уточняются и детализируются проектные решения, создается база данных игры, составляются и отлаживаются программы для ЭВМ (для машинных игр), разрабатываются инструкции и руководства для проведения игры. Суть рабочего проекта может быть сформулирована так: разработка инструкций и руководств, составление программ для ЭВМ или ручных расчетных процедур проведения деловой игры;

испытание игры. На этом этапе изготавливается опытный образец игровых и вспомогательных материалов, организуется опытное проведение игры, дорабатывается эксплуатационная документация. Суть испытаний может быть сформулирована следующим образом: изготовление игровых материалов, испытание игры и доработка ее по результатам испытаний. После этого деловая игра готова для регулярного проведения.

Деловая игра как определенная разработка, предназначенная для использования, состоит из документов, а нередко и других материалов, совокупность которых дает возможность любому коллективу (а не только разработчикам, создателям игры) воспроизвести ее (проиграть).

Основными документами этой деловой игры являются: проспект; сценарий; описание игровой обстановки; инструкции игрокам; руководство для администратора; руководство для счетной группы. Содержание игровых документов могут быть различными в зависимости от назначения деловой игры.

Однако не все зависит от проектирования. При ненадлежащем проведении даже хорошо задуманная игра может закончиться провалом. Чтобы избежать этого, необходимо учесть ряд правил и рекомендаций, среди которых выделяются самые важные:

полное погружение участников деловой игры в проблематику моделируемой в игре организационной системы. Этот принцип означает, что участники деловой игры в течение всего времени ее проведения должны заниматься изучением и анализом только тех вопросов, которые относятся к данной игре. Принцип полного погружения сформулирован аналогично тому, как поступают спортсмены перед ответственными соревнованиями, или как достигают ускоренного изучения иностранных языков, погружаясь в разговорную атмосферу, и т. п.;

постепенность вхождения участников деловой игры в экспериментальную ситуацию. Суть этого принципа состоит в том, что все основные сведения по рассматриваемой в игре проблеме игроки получают не до начала, а в процессе игровой деятельности. Причем первые циклы игры должны быть максимально упрощены с тем, чтобы легко осваивалась игровая деятельность. По мнению психологов, обучаемые приобретают необходимые навыки на лекциях — около 30 %, при самостоятельной работе с литературными источниками — около 50 %, а при личном участии в изучаемой деятельности — до 90 %;

равномерная нагрузка. Реализация этого принципа означает, что участники игры получают ежедневно новые знания относительно равномерно, равными порциями. Соблюдение принципа равномерной нагрузки обеспечивает повышение технологичности деловой игры;

правдоподобие экспериментальной ситуации. Этот принцип означает, что игровая деятельность должна быть в значительной мере похожа на реальную;

участие первого руководителя. Этот принцип состоит в том, что для успешного проведения деловой игры не просто желательно, а необходимо участие в ней командира подразделения (узла связи, радиоцентра, поста связи и т.д.) или его заместителя.

Таким образом, поддержание Вооруженных Сил Республики Беларусь в постоянной боевой готовности к выполнению возложенных на них задач настоятельно требует дальнейшего совершенствования учебной и воспитательной работы со всеми категориями военнослужащих. С учетом того, что решать эти задачи приходится в сложной социально-экономической ситуации в стране и духовного кризиса в обществе встает вопрос о создании нового механизма мобилизации людей на добросовестное выполнение воинского долга.

Для успешной профессиональной деятельности курсанты и слушатели должны глубоко усвоить сущность, закономерности, принципы, условия, и факторы формирования военнослужащих и воинских коллективов как активных субъектов воинского труда, овладеть теорией и практикой деятельности в специфических условиях военной службы. Помочь им в этом, призвана методика обучения – деловая игра.