

компьютерное тестирование. Не менее важным является и то, что использование компьютерных технологий в обучении соседствует с изданием ЭУМКД более ориентированных на конкретных людей, так как всегда можно оставить свои предложения и замечания издателю. Отличительным достоинством является то, что использование ЭУМКД позволяет каждому учащемуся самостоятельно обучаться, выполнять различные тесты и задания на закрепление, осуществлять самоконтроль знаний, и выбирать наиболее приемлемый для него темп изучения материала.

Таким образом, современные компьютеры обеспечивают адаптацию процесса обучения к индивидуальным характеристикам обучаемых: запасу знаний, специфике памяти, скорости усвоения материала и т.д. Поэтому один из путей усовершенствования обучения состоит в развитии именно автоматизированного образования, в разработке и ещё большем внедрении в учебный процесс автоматизированных курсов и мультимедийных обучающих программных комплексов в дополнение к имеющемуся учебно-методическому обеспечению. А в заключении хотелось бы сказать – качественное содержание электронного учебника как информационной системы образовательного содержания, зависит от интеллектуального и технологичного развития автора. Ведь интересный материал с научной точки зрения можно представить в электронном учебнике так, чтобы он затронул душу каждого читателя и побудил тем самым его на дальнейшие научные исследования.

Литература

[1] Информационные технологии в образовании: учебное пособие для студ. высших педагогических учебных заведений / И.Г. Захарова. – М.: «Орион», 2003.

[2] Использование современных информационных и коммуникационных технологий в учебном процессе: УМК / Авт.-сост.: Д.П. Тевс, В. Н. Подковырова, Е.И. Апольских, М.В, Афонина. – Спб: изд-во СпбГПУ, 2006.

[3] Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат [и др.]. – М., 2001.

[4] Информационно-телекоммуникационные технологии в образовательном процессе / А.А. Кораблёв. – М: «Арэс», 2006.

УДК 378.6

ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ВОЕННЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ

УО «Белорусский государственный университет информатики и
радиоэлектроники»

Г.Ю. Дюжов, м.т.н., С.В. Романовский

В арсенал инструментария всех звеньев руководства вооруженных сил (ВС) наиболее развитых государств уже довольно давно и прочно вошло применение компьютерного моделирования имитации боевых действий, как прообраза современных компьютерных игр.

На заре компьютерной техники (60-е годы прошлого столетия) предпринимались интенсивные попытки использования различных имитационных систем военного назначения преимущественно в США и СССР. Однако практическое использование компьютерной техники и полученных на основе ее использования результатов было незначительным.

Однако лишь только к началу 90-х годов уровень развития компьютерных технологий и средств коммуникаций преопределил первые попытки внедрения компьютерного моделирования имитации боевых действий, а впоследствии и компьютерных игр в повседневную деятельность ВС наиболее технологически развитых армий.

Первоначально видеоигры были созданы в качестве тренажеров для персонала, деятельность которого требует быстрой реакции в ограниченные интервалы времени и обучение которого на натуральных объектах либо невозможно, либо очень дорого. Постепенно благодаря развитию компьютерных и информационных технологий они перешли сначала в разряд элитарных развлечений, а затем в массовую культуру.

Кроме создания реалистического образа вероятного противника видеоигры позволяют решать такие дополнительные задачи как:

1. воссоздавать реалистичную многомерную картину современного боя;
2. отрабатывать тактику ведения боевых действий в соответствии с принципами ведения современного боя, при этом оставаясь абсолютно безопасным средством обучения;
3. готовить военнослужащих к действиям в любых природно-географических условиях;
4. эффективно обучать военнослужащих предметам боевой подготовки, тактико-техническим характеристикам любых средств вооружения и военной техники;
5. расширять общий кругозор;
6. снимать стресс у военнослужащих, участвующих в военных действиях;
7. формировать мировоззрение любого пользователя компьютерных игр в соответствии с принятой идеологией.

Наиболее велика роль видеоигр в психологической работе как традиционно важного компонента морально-психологической подготовки военнослужащих. Ее цель — обеспечить эмоционально-волевую устойчивость личного состава к внешним раздражителям в условиях реальной боевой обстановки. Основное преимущество видеоигр заключается в том, что при отсутствии реальной угрозы для жизни и здоровья обучающихся психологические условия виртуальной реальности приближены к боевым, то есть достигается эффект, психологически сравнимый с условиями реального боя. Видеоигры дают возможность приобрести опыт ведения военных операций заблаговременно, без существенных затрат и риска для жизни людей. На данный момент армия США приступила к использованию системы визуализации военных компьютерных игр, построенную на основе графической системы SGI Onyx 3400, для создания высокореалистичных симуляторов,

которые помогают готовить вооруженные силы к принятию эффективных решений в «горячих точках» за пределами США.

Компьютерные игры начали активно использовать британские и французские военные. В 2002 году для них была выпущена специальная версия известной игрушки Half-Life. С ее помощью, прежде чем попасть на поле настоящей битвы, британские или французские военные учились воевать в виртуальной реальности. Так, одно из подразделений британского миротворческого корпуса в Афганистане перед высадкой в этой стране в 2003 году проводило тренировки уличных боев на компьютерном военном симуляторе Half-Life. Этот симулятор уличных боев для британской армии был создан одной из компьютерных фирм, которая внедрила в игру оружие и экипировку, а также интерьеры, аналогичные "реальным". Встречаются разрозненные сведения о некоторых доработках ряда военных компьютерных обучающих программ и игр военными специалистами Польши, ФРГ и стран Балтии.

Следовательно, можно предположить, что очевидно существуют определенные программы взаимопомощи в боевой подготовке войск, в частности с использованием военных компьютерных игр, в рамках стран-участниц североатлантического альянса.

ЛИТЕРАТУРА

1. file://localhost/vpk-news.ru/article.asp-Бои в виртуальной реальности. Компьютерные тренажеры могут поднять на новый уровень качество боевой подготовки, В. Шенк, 26.03-01.03.2008г, ВПК № 12 (228)
2. <http://www.newizv.ru/news/2008-08-29/969328/>-Пентагон заманивает американцев в армию с помощью компьютерной игры
3. Развитие систем компьютерного моделирования в вооружённых силах США-Резяпов Н. __ЗВО №6 2007 с 17-23

УДК 355.232.6

ПОВЫШЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА С ПОМОЩЬЮ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИСТЕМ

УО «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»

Р.А.Божко, м.т.н.

Тенденции развития современного общества привели к активному внедрению в образовательный процесс информационных и компьютерных технологий. Результатом применения инновационных моделей и технологий являются такие современные движения в сфере образования, как e-learning. Массовое образование должно идти по пути развития обучения, базирующегося на современных информационно-коммуникационных технологиях. Эти вопросы весьма актуальны и для подготовки высококвалифицированных кадров в системе военного образования.

На текущий момент в УО «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники» идет активная работа по внедрению