

УДК 355.586

## **ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ВОЕННОСЛУЖАЩИХ: СУЩНОСТЬ, ОРГАНИЗАЦИЯ И УСЛОВИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ**

**КРУГЛОВ С.Н.**

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

Аннотация: Решение проблем связанных с эффективным обучением и воспитанием военнослужащих неразрывно связано с использованием новых методов в образовательном процессе. Деловые игры и их применение при подготовке военных специалистов.

*Ключевые слова: Деловая игра, военный, специалист, эксперимент, управление.*

## **GAME METHODS OF TRAINING MILITARY PERSONNEL: THE NATURE, ORGANIZATION AND CONDITIONS OF EFFECTIVENESS**

**KRUGLOV S.N.**

*Belarusian state University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus*

Annotation: Solutions of the problems related to effective education and upbringing of serviceman is inextricably associated with the use of new methods in general educational process. Business games and their application in training of specialists.

*Key words: Business game, military, specialist, experiment, management.*

Деловые игры предназначены для выработки и принятия управленческих решений. Такого рода решения принимаются в различных областях человеческой деятельности, поэтому и диапазон применения деловых игр очень обширен. Можно выделить четыре основные области (направления, сферы) использования деловых игр:

для принятия решений в военно – тактических задачах, экстремальных ситуациях, особенно при необходимости учета многочисленных факторов, не все из которых могут быть однозначно количественно определены;

в научных исследованиях, когда определенные проблемы, гипотезы и теоретические положения изучаются и анализируются методом игрового моделирования;

при отборе рациональных вариантов проектных решений, уточнять подлежащие проработке организационные проблемы (проектные игры);

при обучении курсантов в вузах, а также при отборе руководителей, особенно при повышении их квалификации в институтах (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 деятельности. 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.

По существу, деловая игра — это действительно своеобразный спектакль с участием командиров различных уровней и настоящих воинских коллективов, в котором правила игры, могут быть различными в зависимости от тех конечных целей, которые должны быть достигнуты игрой.

Целесообразно соблюдение ряда принципов организации проведения игровых имитационных экспериментов, среди которых важнейшими являются следующие:

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;

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. Эти циклы должны сопровождаться лекциями на общие, а не на конкретные применительно к игре темы. Подробное и более детализированное изучение всех материалов, относящихся к игре, должно базироваться на опыте работы обучаемых в условиях игры. Такая последовательность проведения деловой игры позволяет лучше мобилизовать участников на творческую и более продуктивную работу со всеми материалами по изучаемой проблеме;

равномерная нагрузка. Реализация этого принципа означает, что участники игры получают ежедневно новые знания относительно равномерно, равными порциями. Вручаемые игрокам материалы должны быть подобраны таким образом, чтобы освоение их проходило с относительно равными затратами умственной и физической энергии. 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. Это помогает участникам игры лучше уяснить изучаемую проблему, проявлять больше активности и творческого подхода к делу. Принцип правдоподобия реализуется в деловой игре через: а) правдоподобие реакции внешней среды; б) использование комплекта реальных форм плановых и отчетных документов; в) правдоподобие процедур принятия управленческих решений и способов доведения их до исполнителей; г) похожесть на реальную организацию взаимодействия участников игры (проведение совещаний, летучек и т. п.);

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

Деловая игра как определенная разработка 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 деловой игры являются: проспект; сценарий; описание игровой обстановки; инструкции игрокам; руководство для администратора; руководство для счетной группы.

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.

Для успешной профессиональной деятельности, обучающиеся 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.

УДК 378.147:004

## **ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИНКЛЮЗИВНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

**КУЗЬМИНЫХ С.В., ЛАБКОВИЧ Е.М., НЕСТЕРЕНКОВ С.Н.**

*Белорусский Государственный Университет Информатики и Радиоэлектроники, Минск, Республика Беларусь*

**Аннотация:** В данной работе рассмотрены проблемы в образовании людей с ограниченными возможностями. Описаны эффективные методы совместного обучения учеников без особых потребностей и с ними. Рассмотрено применение цифровых технологий в контексте инклюзивного образования.

*Ключевые слова:* обучение, инклюзия, люди с ограниченными возможностями, взаимодействие, цифровые технологии.

## **DIGITAL TECHNOLOGIES IN INCLUSIVE EDUCATION**

**KUZMINYCH S.V., LABKOVICH E.M., NESTERENKOV S.N.**

*Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus*

**Abstract:** In this paper, problems in the education of people with disabilities are considered. The effective methods of joint training of students without and with special needs are described. Considered the use of digital technologies in the context of inclusive education.

*Key words:* learning, inclusion, people with disabilities, interaction, digital technologies.

По всему миру на данный момент существует множество различных подходов по организации обучения людей с ограниченными возможностями. Выделить можно два наиболее распространённых способа. Первый – специальные отдельные школы, колледжи, высшие учебные заведения или же отдельные классы или группы, входящие в состав обычных образовательных заведений, для детей с ограничениями или особенностями развития. Второй (инклюзивный) – внесение поправок и изменений в состав образовательного процесса для того, чтобы все ученики могли обучаться вместе. Однако же чаще всего появляется комбинация этих двух способов: когда ученики, к примеру, обычной школы и школы для людей с ограниченными возможностями занимаются над каким-либо общим проектом или же ученики занимаются вместе только часть времени, отделённого образовательному процессу[1][2].

Инклюзивное образование подразумевает некоторую методологию, основная суть которой заключается в том, что в принципе все обучающиеся – отдельные личности с различными наклонностями, способностями и потребностями в процессе обучения. Самое главное для инклюзивного образования – сделать процесс преподавания гибким для всех обучающихся. Чтобы люди с разными возможностями воспринимали материал так, как его