

и техникой и основной задачей которой будет являться выполнение работ по техническому обслуживанию на объектах воинских частей Вооруженных Сил Республики Беларусь. Существующим примером такой организации при является Республиканское унитарное предприятие «Торгово-производственное управление при Министерстве обороны», которые выполняет задачи вещевого, продовольственной и автомобильной службы на объектах Министерства обороны Республики Беларусь.

Это приведет к созданию дополнительных рабочих мест, увеличению автономности воинских частей, сокращению расходов Министерства обороны (без ущерба боеспособности), и значительной экономии бюджетных средств, что как следствие, даст возможность использовать сэкономленные бюджетные средства на другие, не менее важные статьи расходов государства.

УДК 355.442

**Совершенствование подготовки
механизированных воинских частей и подразделений
к ведению боевых действий в населенных пунктах**

Зырянов А.В.

Белорусский национальный технический университет

Бой выигрывает тот, чьи подразделения лучше подготовлены, более умело решают стоящие перед ними задачи. Следовательно, одна из главных целей обучения и воспитания войск – формирование высоких боевых, морально-психологических и физических качеств личного состава и выработка на их основе боевого мастерства, способности выполнить любую боевую задачу в самых сложных условиях обстановки.

Максимально приблизить содержание и условия обучения войск к реальной действительности современного боя, учить войска тому, что необходимо на войне, применять в учебном процессе наиболее эффективные формы и методы обучения – настоятельное требование сегодняшнего дня.

На данное время в ходе проведения занятий для подготовки к ведению боевых действий в населенных пунктах подразделения используют штатное оружие и имитацию.

На сегодняшний день существует три вида военно-тактических игр, это пейнтбол, страйкбол и лазертаг.

Пейнтбол – одна из разновидностей военно-тактических игр, с использованием пневматических маркеров, стреляющих хрупкими желатиновыми шариками, наполненными водорастворимой краской.

Страйкбол (от англ. *strike* – удар и *ball* – шар) – ролевая командная игра

военно-тактической направленности.

В качестве вооружения игроки используют, так называемую мягкую пневматику, стреляющую пластиковыми шариками калибра 6 и 8 мм и весом от 0,12 до 0,43 гр. Оружие – точная копия реального боевого вооружения.

Лазертаг (от англ. *laser* – лазер, и *tag* — метка), или лазерный бой, – происходящая в реальном времени и пространстве активная игра, суть которой заключается в поражении игроков и специальных интерактивных мишеней (АУЛов) – «баз», «мин» и т. п. – безопасными «лазерными» выстрелами из «бластера». Попадание засчитывается, когда луч из «бластера» соперника попадает на сенсоры, закреплённые на одежде или амуниции игрока.

Таким образом, для повышения качества подготовки механизированных подразделений к ведению боевых действий в населенных пунктах, выработки навыков и умений при обращении с оружием в городских условиях, наиболее эффективной оценке результатов огневого поражения, исключения случаев травматизма необходимо наряду с использованием штатного вооружения использовать вооружение военно-тактических игр, таких как страйкбол, лазертаг.

УДК 623.438.3

**Подготовка младших командиров и офицеров запаса
на военных факультетах
с использованием дистанционного обучения**

Ильющенко Д.Н., Янковский И.Н.

Белорусский национальный технический университет

Обучение студентов на военно-техническом факультете в Белорусском национальном техническом университете по программам подготовки младших командиров и офицеров осуществляется в «военные дни», которые выделяются деканатами гражданских факультетов. С целью повышения качества подготовки студентов, актуальным является использование технологий дистанционного обучения между «военными днями», а в день обучения на военных факультетах делать упор на практические занятия, что даст повышение качества подготовки специалистов.

Известно, что в системе высшего профессионального и военно-специального образования доля технологий электронного (дистанционного) обучения может составлять от 30–40 % в форме очного обучения до 60–70 % в форме заочного обучения. В принципе, практически для всех военных дисциплин возможно создание и использование компьютерных