

ВОЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Известия Балтийской государственной академии
рыбопромышленного флота. 2026. № 2(76). С. 286–289

Научная статья

УДК 378.1

Doi:10.46845/2071-5331-2026-2-76-286-289

Военно-тактические виды спорта как способ повышения огневой выучки будущих офицеров

Александр Васильевич Жемчужников

Пермский военный институт войск национальной гвардии Российской Федерации,

Пермь, Россия

zemchyg63@mail.ru

Аннотация. Рассматривается возможность использования военно-тактических видов спорта (страйкбол, пейнтбол, лазертаг) в системе подготовки офицеров силовых ведомств. Проведен теоретический анализ использования игровых и имитационных методов обучения в системе подготовки военных специалистов. Выделены ключевые характеристики военно-тактических видов спорта. Приведено обоснование по каждой из выделенных характеристик и рассмотрена возможность их адаптации и внедрения в образовательный процесс для формирования профессионально-значимых качеств военного специалиста. Организован педагогический эксперимент, характеризующий возможность, целесообразность и особенности использования военно-тактических видов спорта в системе подготовки офицеров. Дана характеристика формирования псевдопрофессиональных навыков в процессе использования военно-тактических видов спорта. Выделен комплекс специальных педагогических условий, необходимых для повышения эффективности процесса подготовки офицеров с использованием предложенных педагогических инструментов.

Ключевые слова: подготовка военных специалистов, военно-тактические игры, игровые методы обучения, псевдопрофессиональные навыки, огневая выучка

Для цитирования: Жемчужников, А. В. Военно-тактические виды спорта как способ повышения огневой выучки будущих офицеров // Известия Балтийской государственной академии рыбопромышленного флота. – 2026. – № 2(76). – С. 286–289.

Современный этап развития системы подготовки офицерских кадров для российских силовых ведомств характеризуется качественным скачком. Это связано, в первую очередь, с внедрением новых высокотехнологичных технических средств обучения, позволяющих моделировать мишенную обстановку, частную тактическую обстановку и другие элементы погружения обучающихся в образовательный процесс.

Так, в настоящее время успешно решены вопросы использования средств дополненной реальности для проецирования целей на огневом рубеже [1, 5], светозвукового воздействия на стрелка в процессе выполнения учебных упражнений стрельб [4, 8] и т. д. Однако, противоречивым и недостаточно изученным на сегодняшний день является вопрос непосредственного огневого противоборства. Существующие технические средства обучения ориентированы на моделирование мишенной обстановки, что обеспечивает отработку отдельных элементов огневой подготовки.

В свою очередь, возникает необходимость реализации полноценной имитации динамичного взаимодействия между противоборствующими сторонами. Соответственно, возникает необходимость детальной проработки и изучения возможности внедрения практики военно-тактических видов спорта в систему подготовки офицерских кадров.

В научно-педагогическом сообществе вопросы применения игровых и имитационных форм обучения представляют большой интерес. Так, Ю. А. Рубан в своем исследовании [6] отмечает, что использование дидактических игр в системе подготовки военных специалистов обеспечивает активизацию познавательной деятельности у обучающихся и повышение уровня вовлеченности в образовательный процесс. С. В. Титова отмечает, что дидактические игры целесообразно относить

к системе методов развивающего обучения, поскольку они позволяют в полной мере реализовать принцип креативности и обеспечить сокращение стереотипизации мышления [7].

Костычаков В. Ф. в рамках педагогического эксперимента, описанного в научном исследовании, доказывает эффективность применения игровых технологий в системе подготовки специалистов в образовательных учреждениях силовых ведомств [3].

Ретроспективный анализ показывает, что элементы игрового моделирования активно использовались в системе подготовки военных кадров. А. М. Князев [2] отмечает, что военные игры обеспечивают развитие тактического мышления, способностей к анализу обстановки и принятию решений, однако исторически носят вспомогательный характер по отношению к практическим занятиям и учениям.

В современных условиях широкую популярность получили так называемые военно-тактические виды спорта, представляющие собой формы игровой деятельности, основанные на имитации боевого взаимодействия между участниками с использованием технических средств фиксации поражения: страйкбол, пейнтбол, лазертаг.

В педагогическом контексте военно-тактические виды спорта целесообразно рассматривать как имитационно-игровые системы, позволяющие моделировать отдельные элементы огневого и тактического взаимодействия в условиях противоборства. Выделим ключевые характеристики военно-тактических игр.

Наличие двустороннего взаимодействия участников. Данная характеристика предполагает одновременное выполнение участниками функций воздействия и противодействия. В отличие от традиционных средств огневой подготовки, ориентированных на поражение статичных и движущихся целей военно-тактические виды спорта, обеспечивают полноценное взаимодействие с противником, способным адаптировать свое поведение в зависимости от изменяющейся обстановки, что обеспечивает создание условий для формирования навыков принятия решений в условиях неопределенности.

Моделирование огневого контакта с фиксацией поражения. В рамках военно-тактических игр реализуется имитация огневого взаимодействия между участниками с использованием технических и механических средств регистрации поражения цели, что обеспечивает возможность формализации результата действий. Однако, формализация результата носит условный характер и не отражает совокупности факторов реального огневого воздействия.

Высокая степень динамичности и неопределённости обстановки. Игровая среда характеризуется постоянным изменением тактической ситуации, а также отсутствием полной информации о местонахождении и действиях противника, что вынуждает участников принимать решения в условиях дефицита времени и отсутствия чувствительной информации о противнике, что внешне обеспечивает схожесть игрового процесса с реальной боевой обстановкой.

Использование условных средств поражения. В целях формализации результатов поражения противника применяются имитационные устройства, не обладающие реальной поражающей способностью. Это, с одной стороны, обеспечивает безопасность игрового процесса, с другой – приводит к искажению восприятия последствий огневого воздействия.

Отсутствие реальных последствий ошибок. Одной из ключевых особенностей военно-тактических видов спорта является отсутствие критических последствий при допущении ошибок. Поражение участника игрового процесса носит временный характер и полностью исключает угрозы жизни и здоровью, что формирует специфическое отношение к риску и снижает уровень ответственности за принимаемые решения.

В рамках обоснования возможности использования военно-тактических игр в системе подготовки офицеров нами был организован и проведен педагогический эксперимент, направленный на выявление особенностей формирования огневой выучки у обучающихся в условиях применения военно-тактических видов спорта. В эксперименте приняли участие 58 человек. Характеристики эксперимента представлены в таблице.



Таблица

Характеристика педагогического эксперимента по обоснованию возможности использования военно-тактических игр в системе подготовки офицеров

Наименование группы	Количество респондентов	Характеристика группы
Контрольная группа (КГ)	23	Обучение по традиционной программе огневой подготовки
Экспериментальная группа 1 (ЭГ-1)	21	Обучение по программе огневой подготовки с регулярным участием в военно-тактических играх без педагогической коррекции
Экспериментальная группа 2 (ЭГ-2)	24	Обучение по программе огневой подготовки с регулярным участием в военно-тактических играх с введением специально разработанных педагогических условий, направленных на формирование профессионально значимых качеств

Проведенный педагогический эксперимент позволил детально оценить влияние военно-тактических видов спорта на формирование у будущих офицеров профессиональных навыков. В ходе проведения педагогического эксперимента респонденты ЭГ-1 демонстрировали высокий уровень активности и вовлеченности в игровой процесс, однако наблюдались систематические нарушения правил скрытого передвижения, что обеспечивало количество тактических ошибок на 17,8 % по сравнению с КГ.

Полученные данные свидетельствуют о формировании у респондентов ЭГ-1 псевдопрофессиональных навыков, когда навыки практических действий в игровом процессе воспринимаются как эквивалентные реальной боевой обстановке, но фактически не соответствуют требованиям действий в реальной обстановке.

В ЭГ-2, где военно-тактические игры проводились с введением специальных педагогических условий, направленных на формирование профессионально-значимых качеств наблюдалось значительное улучшение тактических показателей. Количество ошибок снизилось на 5,7 % по сравнению с КГ. Обучающиеся ЭГ-2 демонстрировали более рациональное использование укрытий, своевременную реакцию на изменение обстановки и адекватную оценку потенциальных угроз.

Полученные экспериментальные данные позволяют заключить, что использование военно-тактических игр без педагогической адаптации не обеспечивает формирования профессионально-значимых качеств у обучающихся. Требуется систематическое изменение правил проведения военно-тактических игр с адаптацией их к условиям реальной обстановки.

Таким образом, военно-тактические игры являются действенным педагогическим инструментом для вовлечения обучающихся в образовательный процесс и повышения активизации обучающихся в ходе проведения занятий. Более того, они могут быть использованы в процессе подготовки военных специалистов при условии адаптации правил их проведения к условиям реальной обстановки.

Список источников

1. Киришко, В. П. Проблема внедрения информационно-телекоммуникационных технологий в системе высшего образования в военных образовательных организациях высшего образования / В. П. Киришко, А. М. Пихтелев // Информационные технологии в системе военного образования России: проблемы и пути решения : сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции, Саратов, 20 декабря 2022 года. – Саратов : СВКВИ, 2023. – С. 48–55.
2. Князев, А. М. История и современность активно-игрового обучения в подготовке военных кадров регулярной армии России. – Москва : Московский государственный университет культуры и искусств, 2002. – 115 с.
3. Костычаков, В. Ф. Игровая технология активизации учебно-тренировочного процесса подготовки борцов в образовательных учреждениях силовых ведомств / В. Ф. Костычаков // Вестник Сибирского юридического института ФСИН России. – 2014. – № 3 (16). – С. 138–141.

4. Лысков, С. А. Некоторые вопросы применения технических средств в боевой подготовке / С. А. Лысков, А. А. Борщ // Направления и перспективы развития образования в военных институтах войск национальной гвардии Российской Федерации : сборник научных статей Международной научно-практической конференции, Новосибирск, 15 ноября 2023 года. – Новосибирск : НВИ ВНГ РФ, 2023. – С. 259–269.

5. Полковников, А. В. Применение инновационных технологий в обучении военнослужащих стрельбе / А. В. Полковников // Балтийский морской форум : материалы IX Международного Балтийского морского форума, Калининград, 4–9 октября 2021 года. – Калининград : КГТУ, 2021. – С. 57–60.

6. Рубан, Ю. А. Применение дидактических игр в предметной области педагогики военных институтов / Ю. А. Рубан // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2020. – № 2 (225). – С. 61–67.

7. Титова, С. В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С. В. Титова, К. В. Чикризова // Педагогика и психология образования. – 2019. – № 1. – С. 135–152.

8. Тихов, В. В. Применение приемов идеомоторной и аутогенной тренировки для достижения высоких результатов в стрельбе / В. В. Тихов // Human Progress. – 2024. – Т. 10 – № 11. – С. 22–28.

Информация об авторе

А. В. Жемчужников – доцент.

Статья поступила в редакцию 01.04.2026; одобрена после рецензирования 04.05.2026; принята к публикации 12.05.2026.