

сб. материалов II междунар. науч.-практ. конф. / Дальневост. юрид. ин-т МВД России. – Хабаровск, 2015. – С. 67–70.

4. Хорькова, А. С. Зарождение теоретических знаний о физическом воспитании / А. С. Хорькова, М. Д. Малкова // Вестник ЮГУ. – 2017. – № 1-1 (44). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/zarozhdenie-teoreticheskikh-znaniy-o-fizicheskom-vospitanii> (дата обращения: 09.05.2025)

5. Семантика и взаимосвязь понятий «физическая культура личности», «профессионально-прикладная физическая культура личности», «профессионально-прикладная физическая подготовка» / К. Д. Чермит, М. М. Эбзеев, Н. Х. Хакунов, Д. Е. Бахов // Ученые записки университета Лесгафта. – 2007. – № 6. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/semantika-i-vzaimosvyaz-ponyatiy-fizicheskaya-kultura-lichnosti-professionalno-prikladnaya-fizicheskaya-kultura-lichnosti> (дата обращения: 09.05.2025).

6. Грязев, М. В. Профессионально-прикладная физическая подготовка в системе физического воспитания студентов / М. В. Грязев, С. А. Архипова // Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. – 2011. – № 3-2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/professionalno-prikladnaya-fizicheskaya-podgotovka-v-sisteme-fizicheskogo-vospitaniya-studentov> (дата обращения: 15.05.2025)

7. Зацiorский, В. М. Спортивная метрология : учебник для институтов физической культуры / В. М. Зацiorский. – М. : Физкультура и спорт, 1982. – 256 с.

УДК 378.147

Л. А. Рябцева

*старший преподаватель кафедры уголовного права,
уголовного процесса и криминалистики
Могилевского института МВД,
кандидат педагогических наук*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

USING GAMIFICATION POSSIBILITIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Аннотация. Автор оценивает потенциал геймификации на предмет использования ее инструментов в образовательном процессе учреждений высшего образования, уделяя особое внимание методическим приемам, опыт

использования которых в образовательной деятельности позволяет рассчитывать на их эффективность.

Ключевые слова: геймификация, образовательный процесс, элементы игры, методическое обеспечение.

Annotation. The author evaluates the potential of gamification for the use of its tools in the educational process of higher education institutions, paying special attention to methodological techniques, the experience of using which in educational activities allows us to count on their effectiveness.

Keywords: gamification, educational process, game elements, methodological support.

Процессы цифровизации неотъемлемо присутствуют в жизнедеятельности современного человека, независимо от его негативного или позитивного отношения к ним. Исключением не является и сфера образования, в которой проявления указанных процессов создают условия для расширения границ геймификации (игроизации) — процесса, связанного с использованием, внедрением элементов игры в образовательный процесс.

Понятие «геймификация» (от англ. game — «игра») сложно считать новым, однако результаты поискового запроса, выполненного с использованием ресурса ELIBRARY.RU, свидетельствуют о неснижаемом научном интересе к указанному явлению (более 29 тысяч публикаций) [1]. Их содержательный анализ показывает, что исследование проблемы не утратило своей актуальности, поскольку на изучение различных ее аспектов до настоящего времени ориентирована не только сфера образования, но и остальные отрасли деятельности (экономика, банковское обслуживание, управление персоналом и др.).

Несмотря на то, что попытки внедрения игровых технологий в обучение носят достаточно активный характер, перспективы использования геймификации в образовательном процессе сложно представить исчерпывающе.

Так, игра в учебно-воспитательной деятельности присутствовала в различные периоды исторического развития общества, а в условиях существующих реалий она приобрела новые формы и смыслы, сохранив свое назначение. Все чаще для организации учебных занятий на всех уровнях образовательной деятельности используются ее элементы либо методы или приемы игрового обучения. Цифровизация и компьютеризация жизни общества позволили по-новому конструировать учебный процесс, обновить методику преподавания отдельных предметов и дисциплин, внедрить организационные формы, отвечающие клиповому

восприятию современного обучающегося и стремительному темпу жизни.

Синонимами понятия «геймификация» выступают «игроизация», «играизация». В какой бы форме ни употреблялся термин, он в одном из своих значений подразумевает использование элементов игры (методов, приемов, форм и др.) в целях организации образовательной деятельности различных категорий обучающихся. На уровне реализации высшего образования их применение также имеет право на существование, несмотря на то, что кто-то может быть не согласен с указанной позицией, мотивируя тем, что обучающиеся учреждений высшего образования, находясь на этапе профессионализации, уже не нуждаются в активности подобного рода. В качестве доводов в защиту авторской позиции обозначим некоторые преимущества геймификации образовательного процесса.

Так, ее использование способствует:

- активизации познавательной деятельности;
- расширению границ коммуникативного взаимодействия;
- поддержанию интереса к изучению учебной дисциплины (отдельных ее тем);
- снятию эмоционального напряжения обучающихся;
- обновлению методического содержания образовательного процесса.

Однако, чтобы совокупность указанных эффектов была достигнута, необходимо четко понимать обоснованность использования элементов, методов и приемов геймификации в образовательном процессе, осознавать их подчиненность решаемым учебным целям и задачам. Геймификация не должна применяться исключительно ради самой геймификации, замещая обучение развлечением, вероятность чего становится возможной в условиях избыточности применения одноименных ресурсов либо бесконтрольного насыщения ими учебной деятельности обучающихся. Важно помнить, что каждый из методических ресурсов имеет свое место и назначение в образовательном поле занятия.

В данной связи нами предпринята попытка охарактеризовать отдельные приемы, содержащие в себе элементы игротехники и использованные при проведении семинарских и практических занятий по учебной дисциплине «Уголовное право» с курсантами учреждения высшего образования Министерства внутренних дел, — «Облако тегов», «Ребусы», «Тематический кроссворд», «Фишбоун», «Колесо Фортуны», «Чемодан, корзина, мясорубка».

Прием «Облако тегов» — визуальное представление бессистемно (вперемешку) расположенных слов (меток), используя которые курсант должен составить определение того или иного понятия. Прием нацелен на актуализацию опорных знаний, ключевых понятий. Реализация данного приема создает условия для здоровой учебной конкуренции, поскольку те, кто в полной мере владеет понятием, а соответственно, не имеет трудностей с его воспроизведением, быстрее и активнее справятся с поставленной задачей. Вместе с тем курсанты, имеющие невысокий уровень подготовленности к занятию, также будут иметь возможность «собрать» понятие из предложенных слов.

Использование тематически ориентированных «Ребусов» — качественно иной методический прием, направленный на решение более сложных учебных задач, но не лишенный игрового потенциала, способный поддержать активность обучающихся. Ребус есть головоломка, сопровождающаяся поиском ответов на вопросы, поставленные в ходе учебного занятия.

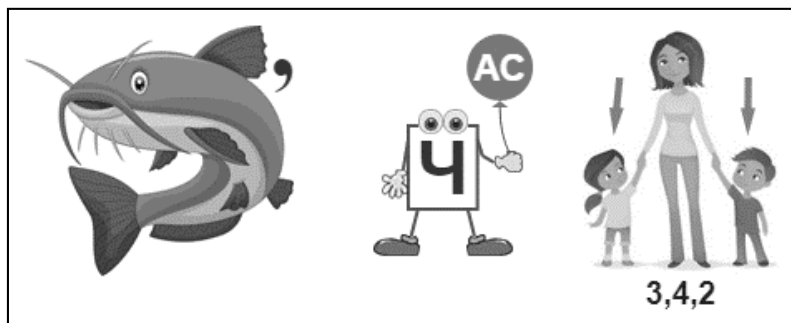


Рис. 1. Образец ребуса, составленного на платформе kvestodel.ru

Так, система вопросов к ребусу, представленному на рисунке, может быть следующей: 1) определите, какое понятие зашифровано; 2) дайте его определение; 3) назовите его признаки; 4) раскройте их содержание и др. Это создаст импульс для дальнейшей продуктивной учебной коммуникации субъектов образовательных отношений.

Прием «Фишбоун» («Рыбий скелет») также ориентирован на вовлечение курсантов в учебную деятельность и тесно связан с приемами схематизации материала, составляющего основу дисциплинарного знания. Данный методический ресурс оптимально использовать

для презентации признаков того или иного понятия, характеристик явления, наименования его видов и форм (рис. 2).

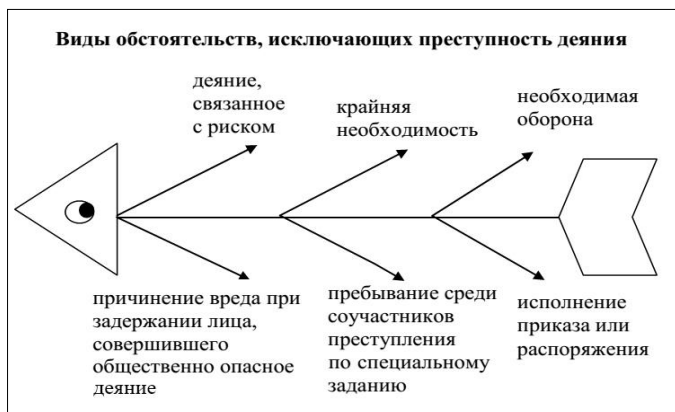


Рис. 2. Продукт учебной деятельности, полученный по результату использования приема «Фишбоун»

«Тематический кроссворд» — еще один методический прием, ориентированный на геймификацию образовательного процесса. В обозначенном случае программный материал становится основой для конструирования вопросов, ответы на которые напрямую связаны с темой(-ами) учебного занятия [2, с. 129–130]. Кроссворды, различные по объему, способны обеспечить в том числе участие каждого курсанта, если они предлагаются обучающемуся для индивидуальной работы. Взаимодействие в микрогруппах в данной связи способно дополнительно обеспечить эффективность учебной коммуникации, повысить роль каждого курсанта, участвующего в принятии решения.

«Колесо Фортуны» — одновременно эффектный и эффективный методический инструмент, применяемый в образовательном процессе. Указанный прием требует от преподавателя предварительной подготовки в части поиска или создания самого «колеса Фортуны» — вращающегося и останавливаемого по требованию условного игрока круга («барабана») с нанесенными на него понятиями, определения которых были изучены обучающимися ранее. Такое гармоничное сочетание учебной и игровой активности курсантов оптимизирует образовательный процесс, позволяя обновлять в памяти содержание ключевых для учебной дисциплины понятий в условиях нестандартных, но

отвечающих современным ожиданиям обучающегося на предмет соответствия обучения тенденциям цифровизации общества.

«Чемодан, корзина, мясорубка» — методический прием, предназначенный для организации рефлексии на заключительном этапе семинарского/практического занятия. Технология его использования выглядит следующим образом. На экран выводятся изображения чемодана, корзины, мясорубки. Обучающиеся в устном формате либо с использованием заранее заготовленных карточек с названиями изученных понятий распределяют их: в чемодан «отправляются» карточки с наименованиями изученных понятий, содержание которых хорошо усвоено и готово к дальнейшему использованию; в мясорубку будут «отправлены» карточки с теми понятиями, которые вызвали интерес курсанта, но не в полной мере усвоены им (нужно приложить усилия, чтобы их «переработать»); содержимое корзины будет указывать на то, с каким материалом обучающийся не разобрался, и позволит преподавателю приложить дополнительные усилия в данной связи, индивидуализировав работу с такими курсантами.

Приведенный перечень методических приемов успешно апробирован в ходе проведения семинарских/практических занятий по учебной дисциплине «Уголовное право», отмечен положительной реакцией обучающихся, высоко оценивается в методическом отношении, позволяет разнообразить процесс обучения путем внедрения элементов игры, что в полной мере одновременно отвечает клиповому мышлению современного обучающегося и достижениям информационного общества, вместе с тем не является исчерпывающим. Раскрыв потенциал отдельных из них на примере конкретной дисциплины, мы не исключаем возможности их использования по дисциплинам неюридической направленности с опорой на программный материал иных отраслей учебного знания.

Таким образом, современный образовательный процесс одновременно способен отвечать требованиям, предъявляемым к нему на законодательном уровне, и органично соответствовать тенденциям цифровизации образования в части направленного и оптимального создания и использования в образовательном процессе методических инструментов, способных вызвать положительную когнитивную и коммуникативную реакцию обучающихся, средствами геймификации обучения, не нарушая принципа целесообразности их применения.

Список основных источников

1. Научная электронная библиотека // eLIBRARY.RU. – URL: https://www.elibrary.ru/query_results.asp (дата обращения: 29.05.2025).

2. Рябцева, Л. А. Кроссворд как средство сохранения познавательного интереса курсантов в учебной коммуникации / Л. А. Рябцева // Актуальные вопросы права, образования и психологии : сб. науч. тр. / М-во внутр. дел Респ. Беларусь, учреждение образования «Могилевский институт Министерства внутренних дел Республики Беларусь» ; редкол.: Ю. П. Шкаплеров (пред.) [и др.]. – Могилев, 2024. – Вып. 12. – С. 127–132.

УДК 355.543.2

А. П. Скачинский
начальник кафедры
служебно-прикладной подготовки
Могилевского института МВД

АКТУАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ ОГНЕВОЙ ПОДГОТОВКИ

CURRENT TASKS OF FIRE TRAINING

Аннотация. В статье анализируется реализация актуальных задач огневой подготовки в рамках образовательного процесса в учреждении образования «Могилевский институт Министерства внутренних дел Республики Беларусь».

Ключевые слова: огневая подготовка, органы внутренних дел, меры безопасности, упражнения для стрельбы.

Annotation. The article analyzes the implementation of current tasks of fire training within the educational process in the educational institution «Mogilev Institute of the Ministry of Internal Affairs of the Republic of Belarus».

Keywords: fire training, internal affairs agencies, security measures, shooting exercises.

Совершенствование профессиональной готовности сотрудников органов внутренних дел к умелым и эффективным действиям с оружием в различных ситуациях служебной деятельности, при выполнении служебных задач в ситуациях осложнения оперативной обстановки является важным направлением профессиональной подготовки кадров для органов внутренних дел.

В соответствии с предъявляемыми Министерством внутренних дел Республики Беларусь требованиями к организации огневой подготовки, основными задачами огневой подготовки являются организация огневой подготовки в органах внутренних дел, формирование и