

Далеко не каждый сотрудник полиции готов именно психологически вступить в

бой с преступником, что влечет за собой порой тяжкие последствия.

Гричанов А.С.

Барнаульский юридический институт МВД России

Об особенностях метода геймификации в образовательном процессе образовательных организаций МВД России

Профессия преподавателя в образовательных организациях МВД России постоянно требует подготовки и повышения квалификации для расширения возможностей качественного выполнения своих профессиональных обязанностей и разно-сторонней передачи знаний обучающимся. Профессиональная подготовка преподавателя будет способствовать максимальному раскрытию собственных возможностей, которые позволят активно и ответственно участвовать в общественной жизни, интегрируясь в развитие современной культуры. Одним из ключевых факторов достижения хороших результатов обучения является качественное преподавание, где роль преподавателя развивается по мере развития быстро меняющегося окружающего мира¹.

Обеспечение качественной начальной подготовки, хорошая поддержка в рамках школы молодого преподавателя и непрерывное профессиональное развитие являются определяющими факторами в обеспечении того, что преподаватель будет обладать навыками, необходимыми для эффективной работы в современных учебных аудиториях, и совершенствовать их. В этой связи приобретает значение использование на практических занятиях активных методов обучения, в основе которых лежат игровые практики (геймификация) с макетами

объектов и интерактивной доской в качестве учебного ресурса.

Геймификация – один из современных эффективных способов оптимизации образовательного процесса. Под этим термином понимается «процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и вовлечения людей в какой-либо процесс»².

Средствами геймификации находятся возможности мотивирования обучающихся, улучшая различную групповую динамику, в то же время активизируются внимание, мышление и осмысленное обучение³. Однако при реализации данного типа стратегий в вузах необходимо помнить о сложившемся опыте игровой механики, т.к. успех или неудача зависят от них. Поэтому внимательность при разработке, планировании и реализации стратегии использования игровых методов становится более чем необходимой⁴.

Деятельность по разработке методологии требует ответственности и работоспособности обучающихся, поскольку все действия сосредоточены на совместной работе с уклоном на цифровую компетентность. Работа требует проявления способностей ориентироваться, искать и фильтровать информацию, данные и цифровой контент; производить обмен информацией и контентом с другими

¹ Подр.: Гричанов А.С. Совершенствование педагогического мастерства преподавателей вузов МВД России на основе компетентного подхода // Мир науки, культуры, образования. 2015. № 5 (54). С. 153-154.

² Гусев И.Е. Геймификация как инструмент совершенствования профессиональной деятельности педагога в цифровом обществе // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 68 (1). С. 87.

³ Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. (9). С. 60.

⁴ Подр.: Тюкин В.Г., Гричанов А.С. К вопросу формирования нравственно-волевых качеств обучающихся в учебно-тренировочном процессе образовательных организаций МВД России // Вестник Барнаульского юридического института МВД России. 2019. № 1 (36). С. 180-182.

обучающимися, используя социальные сети в качестве ресурсов для распространения; создавать документы и файлы, связанные с содержанием определенной темы занятия, а также проектировать, создавать и редактировать собственные видео- и аудиофайлы, как локально, так и в облаке, для их публикации.

Результаты, полученные в ходе анализа информации, выявленной после применения метода геймификации на практических занятиях по дисциплине «Тактико-специальная подготовка» в Барнаульском юридическом институте МВД России, показали определенную положительную эффективность рассматриваемого метода. Этот вывод был сделан при учете следующих параметров: теоретическая подготовка; уровень навыков, необходимых для освоения интерактивной доски; приобретенные знания, навыки и время; содержание игровых заданий; предложения по улучшению работы с интерактивной доской и необходимыми макетами объектов; выбор методологии; сбалансированность используемых методов.

Выводы, сделанные по окончании исследовательской работы, позволяют сделать ряд практических заключений. В связи с тем, что 58% обучающихся знали о сущности игровых методов и основах геймификации, а 42% никогда о них не слышали, метод геймификации, действующий в нашем случае интерактивную доску как учебный ресурс, выступает в качестве подходящего инструмента для мотивации обучающихся в разработке контента согласно полученным заданиям и активном участии в практических занятиях.

После выполнения игровых заданий и их реализации с помощью интерактивной доски 90% обучающихся считают, что полученные знания способствуют как совершенствованию педагогической практики профессорско-преподавательского состава в образовательных организациях МВД России, так и профессиональному развитию обучающихся.

Содержание интерактивной доски (игровые задания, их наглядность и

ясность) 82% обучающихся сочли понятными и ясными, при этом 86% всех опрошенных считают, что организация и реализация предложенных игровых заданий осуществлены на высоком уровне.

Среди ряда умений и навыков, которые формируются у обучающихся, наиболее полезными были отмечены: умения самоуправления, автономии и решения возникающих проблем; навыки совместной работы; повышение способности к обучению; повышение мотивации; умения активного участия в рабочей группе; навыки рефлексии и критического мышления; умения взаимодействия с другими участниками образовательного процесса; навыки работы с ЭИОС института; умение создания положительных межличностных отношений.

Важно отметить, что при рассмотрении предложений по улучшению игровой методики поступила информация о нехватки времени для выполнения в полном объеме всего игрового задания. В связи с этим рекомендуется планировать работу с использованием метода геймификации на сдвоенных практических занятиях. Ряд других вопросов и предложений имели корректирующий характер и решались путем оперативного апгрейда и конструктивной модификации содержания используемого метода.

После проведения такого рода практических занятий все обучающиеся выбрали бы используемые методы и ресурсы повторно, при этом они подчеркивали необходимость увеличения уровня сложности игровых заданий. Это объясняется повышением мотивации обучающихся, которые были воодушевлены своими достижениями.

Главный вывод проделанной работы подтверждает эффективность использованного игрового метода, а также соответствующих ресурсов. Согласно результатам опроса все обучающиеся поставили высокие оценки после выполнения всего комплекса игровых заданий по определенной теме практического занятия.

Малиновский А.В.,

кандидат педагогических наук, доцент
Барнаульский юридический институт МВД России

Юркин Д.В.

Барнаульский юридический институт МВД России

Профилактика аддиктивного поведения сотрудников правоохранительных органов средствами физической культуры

В настоящее время значительное внимание уделено сохранению психического и физического здоровья населения со стороны государства и общества. Правовые основы отражены в нормативных актах, определяющих направления, способы, пути финансирования здоровья сберегающей и охранной работы: федеральный закон «О наркотических средствах и психотропных веществах» (1998), «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (1999), «Об ограничении курения табака и потреблении табачных изделий» (2001) и др.

Вместе с тем статистические данные, которые приводятся в официальных документах и публикациях последнего десятилетия, свидетельствуют об ухудшении состояния здоровья молодежи, о росте числа употребляющих табак, алкоголь, различные психоактивные вещества, в том числе наркотические. Так, по данным РБК, смертность в 2020 году от проблем с наркотиками увеличилась на 60% к предыдущему году. В 2016-2018 годах от наркотиков в России ежегодно умирали 4,4-4,8 тыс. человек¹.

На сегодняшний день не осталось сомнений, что аддиктивное поведение является как психологической, физической, так и социальной болезнью. Аддикция (от англ. addiction) – пагубная привычка, страсть к чему-либо, порочная склонность. Аддиктивным поведением (addictive behavior) стали называть злоупотребление различными веществами с немедицинскими целями, включая алкоголь и курение табака, изменяющими состояние сознания человека, вызывающи-

ми непреодолимую патологическую потребность в повторном употреблении, физическую и психологическую зависимость.

Проблема аддитивного поведения встала еще в конце 80-х годов прошлого столетия, включая в основном алкоголизм и наркоманию. Сегодня перечень аддикции пополнился различными типами нехимической, поведенческой зависимости. Среди них азартные игры (гемблинг), зависимость от компьютера (Интернета), аддикция отношений, зависимость от веселого автовождения (синдром Тоада), аддикция к еде (анорексия, булимия, переедание).

Как химическую, так и поведенческую аддикцию объединяет обсессивно-компульсивное проявление в отношении предмета зависимости, потеря ситуационного самоконтроля. Наблюдается дезадаптация с тревогой, депрессией, нарушение нормального функционирования личности. Зависимый испытывает сложности в общении с окружающими, значительные трудности в преодолении стресса.

Для сотрудников полиции наличие аддиктивного поведения, порочащего имидж правоохранительных органов, является недопустимым. Строгий психологический и медицинский контроль кандидатов и действующих сотрудников позволяет своевременно выявлять различные личностные нарушения.

Вместе с тем, согласно исследованиям, более половины сотрудников имеют тенденцию к проявлению аддиктивного поведения (нехимических аддикций). У 72% сотрудников отмечается

¹ Смертность от наркотиков в России выросла на 60% на фоне пандемии. URL: <https://www.rbc.ru/economics/18/07/2021/60f1b7cc9a79472c99206f4d>.