

## ПЕДАГОГИКА

**Зоткин Сергей Федорович**

старший преподаватель

**Степанкин Игорь Анатольевич**

преподаватель

ФГКОУ ВПО «Волгоградская академия МВД РФ»

г. Волгоград, Волгоградская область

### **КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ОСВОЕНИЯ ТАКТИЧЕСКИХ ПРИЁМОВ НЕСЕНИЯ СЛУЖБЫ СОТРУДНИКАМИ ПОЛИЦИИ**

*Аннотация: статья посвящена роли компьютерной игры в обучении сотрудников органов внутренних, показана значимость виртуального обучения в игровой форме. Главное достоинство игровых заданий в том, что они позволяют моделировать типичные ситуации, в которых оказывается сотрудник полиции при несении службы по охране общественного порядка.*

*Ключевые слова: информационные технологии, компьютерная игра, виртуальное обучение, мотивация, интерес к занятиям, действия полицейского наряда, качество обучения.*

В современном мире неуклонно возрастает информатизация и компьютеризация общества, информационные технологии проникают во многие сферы человеческой деятельности, в том числе и профессиональную деятельность сотрудников органов внутренних.

В целом с использованием компьютерных технологий в органах внутренних дел отрабатываются задачи оперативно-розыскного, справочного назначения, а также задачи учетно-статистического, управленического и производственно-экономического назначения. Ведется работа по формированию единого информационного пространства подразделений ОВД.

Мы видим, что при помощи интернет технологий происходит активный обмен информацией, практически все сотрудники ОВД обладают навыками работы с компьютерной техникой, а для некоторых должностных категорий сотрудников, умение работать с ЭВМ, является необходимым условием для выполнения своих должностных обязанностей.

С учетом современных тенденций развития компьютерных и информационных технологий, мы считаем, перспективным применять виртуальное обучение в подготовке сотрудников органов внутренних дел и как одно из направлений обучения, использовать элементы компьютерной игры.

Компьютерная игра, как в средство обучения, создает условия, в которых обучающиеся могут отработать полученные в процессе традиционного обучения знания, умения и навыки. Обучение проходит в наглядной и привлекательной форме. Повышается мотивация и интерес сотрудников к занятиям. Процесс запоминания информации ускоряется и становится осмысленным и долговременным. Значительно сокращается время на формирование профессиональных навыков.

Значимость виртуального обучения в игровой форме неоспорима, поскольку позволяет смоделировать реальные ситуации, с которыми приходится сталкиваться сотрудникам полиции при несении службы и самое главное приобретение практических умений и навыков, необходимых в формировании профессиональных компетенций [1].

При обучении с использованием виртуального игрового элемента есть возможность создавать ситуации, с которыми могут столкнуться сотрудники полиции при исполнении своих служебных обязанностей, без использования дорогостоящих тренажеров, полигонов и специальных средств. Мы ни в коем случае не отказываемся от практических занятий и считаем, что они составляют, и будут составлять основу обучения сотрудников органов внутренних дел. Но между тем, сочетание теоретического, практического и виртуального обучения дает возможность, повысит уровень готовности сотрудников полиции действовать в различных экстремальных ситуациях и в повседневной служебной деятельности.

По нашему общему мнению, виртуальное обучение нужно строить не в виде, какого-либо полноценного квеста (*квест* (англ. *quest*) в данном контексте как один из основных жанров компьютерных игр), а создавать всевозможные игровые ситуации, т.е. проигрывать всевозможные действия полицейского наряда в различных ситуациях. В этих ситуациях закрепляется опыт владения способами решения служебных задач, усвоение образцов, правил и норм поведения.

В игровых заданиях необходимо предусмотреть возможность обращения обучающегося сотрудника органа внутренних дел к нормативным правовым актам, учебной литературе, другим источникам дополнительной информации.

На мониторе компьютера обучающийся должен видеть перед собой игровую ситуацию, в которой нужно раскрыть тактические действия наряда полиции, возникающие в ситуациях связанных с исполнением своих служебных обязанностей, например, пресечение административного правонарушения или задержание предполагаемого преступника, при этом предусматриваются несколько этапов развития ситуации.

В результате таких игровых заданий происходит закрепление теоретических знаний и развитие у слушателей способности самостоятельно анализировать и оценивать первичную информацию о правонарушении, а также определять действия для его эффективного пресечения. Кроме того, игровые ситуации помогают развивать умения и навыки по тактическим действиям сотрудников полиции при осложнении обстановки на месте происшествия.

Игровые задания позволяют моделировать типичные ситуации, в которых оказывается сотрудник полиции при несении службы по охране общественного порядка, в виде воспроизведения фрагментов реального мира, при этом можно моделировать макеты учреждений, улиц, домов, магазинов.

Особенно актуальна подготовка сотрудников полиции при постановке конкретных целей и задач, например, при охране значимых объектов, при массовых или спортивных мероприятиях, когда создается виртуальная модель здания, стадиона, банка и сотрудник, прежде чем заступить на службу, изучает особенности объекта и отрабатывает варианты различных ситуаций в виртуальном пространстве.

Виртуальная ситуация дает уникальную возможность в игровой форме пережить события, что ведет к устойчивому интересу и, как следствие, к запоминанию необходимых знаний, что в конечном итоге приводит обучаемого к правильному пониманию и выработке алгоритмов соответствующих данной ситуации [2].

Способность полицейского выполнять свои служебные обязанности в значительной мере зависит от степени его общей профессиональной подготовки и практических навыков несения службы. Возникает потребность эффективной и качественной подготовки сотрудников полиции. И здесь как раз использование в обучении виртуального пространства (компьютерной игры) поможет повысить качество обучения, улучшить организацию самого учебного процесса, обеспечить высокий уровень взаимодействия преподавателя и обучающегося.

### ***Список литературы***

1. Вайндорф-Сысоева М.Е. Виртуальная образовательная среда – современный ресурс для современного // Материалы XXII Международной конференции «Применение новых технологий в образовании», 29–30 июня 2011г. г. Троицк, Московской области – ГОУ ДПО «Центр новых педагогических технологий» Московской области, МОО Фонд новых технологий в образовании «Байтик» Специалиста. – С. 272–276.
2. Зоткин С.Ф., Степанкин И.А., Шматов В.М. Возможности виртуального обучения для первоначальной подготовки сотрудников полиции // Материалы Международной научно-практической конференции «Информатизация образования», г. Волгоград, 23–26 апр. 2014г. – Волгоград: Перемена, 2014. – С. 223–228.
3. Технология работы педагога в виртуальной образовательной среде. МГОУ: Учебно-методическое пособие / Составители: М.Е. Вайндорф-Сысоева, В.А. Шитова. – М.: ООО «Диона», 2008. – 61 с.
4. Хуторской А.В. О виртуальном образовании / А.В. Хуторской // Дистанционное и виртуальное обучение: Дайджест рос. и зарубеж. прессы. – 2000. – №1. – С. 25–27.

5. Ефремов В.С. Виртуальное обучение как зеркало новой информационной технологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cfin.ru/press/management/1999-6/11.shtml>
6. Карапенко В.В., Проскурина В.А., Москвитин Е.Ю. История развития дистанционного обучения и виртуальных школ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.rusnauka.com/25\\_NPM\\_2009/Pedagogica/51330.doc.htm](http://www.rusnauka.com/25_NPM_2009/Pedagogica/51330.doc.htm)
7. Обучение в трехмерной интерактивной виртуальной реальности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://3d-virtual.ru/virtualnoe-obuchenie.html>