

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, управленческого 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. Каращенко 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

7. Обучение в трехмерной интерактивной виртуальной реальности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://3d-virtual.ru/virtualnoe-obuchenie.html>