

характеристики различных памятников права. Исходя из этого, на нашей кафедре все эти сложные темы выносятся на семинарские занятия. К семинарскому занятию курсанты должны изучить памятники права и опираться на них при ответе на поставленные вопросы. На кафедре разработаны тематические блоки, которые позволяют дать четкий анализ различных отраслей права по конкретному памятнику права. Эти блоки соответствуют основным положениям общей теории права, без знания которой, как отмечалось выше, невозможно преподавать историко-правовые дисциплины.

Таким образом, слагаемыми успешного освоения курсантами историко-правовых дисциплин являются: личность преподавателя, способного увлечь и заинтересовать предметом, а также качественное проведение лекционных и семинарских занятий в соответствии с положениями общей теории права.

УДК 37.013.32

О.В. Волчкевич, старший преподаватель кафедры конституционного и международного права Академии МВД Республики Беларусь

ПРОГРАММНЫЙ ПРОДУКТ «ДЕЛОВАЯ ИГРА» КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ

Существующая сегодня необходимость разнообразить проведение учебного процесса обуславливает использование игрофикации при проведении семинарских занятий и управляемой самостоятельной работы в высшем учебном заведении. Технология геймификации основана на использовании игровых механизмов, которые мотивируют аудиторию на деятельность по усвоению знаний посредством прохождения игры.

Нами подготовлен и разработан программный продукт «Деловая игра» в виде электронной игры, при прохождении которой обучающийся выполняет задания, используя полученные знания по международному уголовному праву и международному сотрудничеству в рамках изучения темы «Международная правовая помощь по уголовным делам» учебной дисциплины «Международное публичное право». Обучающийся выбирает решение ситуационной задачи и в зависимости от выбранного решения задачи проходит игру далее, до того уровня, который зависит от количества правильных ответов.

Деловая игра – это разновидность игровых технологий, которую отличает продуктивная деятельность ее участника. Продуктивная деятельность предполагает наличие конкретного, очевидного для участ-

ника результата его усилий. Деловая игра является средством развития профессионального творческого мышления, при выполнении ее заданий человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи.

Также любая игра должна способствовать решению основной учебной задачи – закреплению знаний, лучшему усвоению навыков работы.

Программный продукт «Деловая игра» является воссозданием реальных ситуаций, в которых изображаются определенные фрагменты действительности. Деловые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделирует управленческие, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к изучаемой дисциплине, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

В ходе проведения деловой игры предполагается решение ситуационной задачи, связанной с практическим взаимодействием сотрудников территориальных органов внутренних дел с Национальным центральным бюро Интерпола МВД Республики Беларусь, органами прокуратуры при рассмотрении вопросов экстрадиционной проверки.

Предлагаемая концепция программного продукта предполагает создание графической оболочки с элементами анимации, в которой будет размещен алгоритм действий участников экстрадиционного процесса. Прохождение деловой игры будет связано с несколькими вариантами концовок, а также включать элементы интерактивности, предполагающие отражение последствий принимаемых решений и их влияние на результат деловой игры.

Оценивание знаний в результате прохождения игры производится в результате прохождения игры, где обучающий может набрать от 0 до 20 баллов, и выполнения задания в виде составления запроса, которое может быть оценено от 0 до 10 баллов. Далее в зависимости от суммы баллов, где обучающийся мог набрать от 0 до 30 баллов, согласно имеющейся шкале оценивания получает отметку.

Согласно классификации деловых игр Л.В. Ежовой, наш программный продукт «Деловая игра» по времени проведения будет являться игрой с ограничением времени; по оценке деятельности – балльная оценка ответов игрока; по конечной цели – обучающей (направлена на появление новых знаний и закрепление навыков участников) и поисковой (направлена на выявление проблем и поиск путей их решения).

Разработанный программный продукт «Деловая игра» применяется в образовательном процессе у обучающихся третьего, четвертого года обучения после изучения большинства тем учебной дисциплины. Появляется возможность строить учебные игры с моделированием поиска решения комплексных задач обучающимися различных специальностей. Такие игры требуют установления межпредметных связей, изучения межотраслевых отношений.

В результате разработки программного продукта «Деловая игра» следует выделить такие рекомендации для разработчиков и пользователей деловых игр:

1. Деловые игры рекомендуется использовать только на тех видах и темах учебных занятий, где они необходимы и их использование рационально. Это способ получения опыта будущей практической деятельности.

2. К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы с обучающимися, а также реакцию других преподавателей, которые не имеют возможности подготовить данный метод проведения занятий или контроля управляемой самостоятельной работы.

3. Структурные компоненты деловой игры должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала тренажером, не вызывала азартного интереса.

4. Процесс прохождения игры должен самостоятельно регулироваться обучающимся. Преподаватель участвует перед началом игры, а также в конце, при анализе игры, что требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования деловых игр.

Подводя итог, отметим, что программный продукт «Деловая игра» – это метод имитации принятия решений обучающимся в различных теоретических и практических ситуациях, осуществляемый по заданным правилам посредством использования персонального компьютера или мобильного телефона в диалоговом режиме, при наличии установленных сведений и фабулы задания.

Программный продукт «Деловая игра», приближая учебную обстановку к практической деятельности сотрудника, развивает в нем умение оперативно мыслить, быстро принимать решения, сотрудничать. Внедрение деловых игр в образовательный процесс – важный фактор повышения качества образования и подготовки обучающихся к практической деятельности.