

Вторым аспектом является оптимизация количества обучающихся. Как правило, общее количество группы, направляемой одновременно на обучение, составляет 30 человек. В силу особенностей учебного курса (практических занятий, круглых столов), требующих более детального рассмотрения отдельных вопросов, ситуационных заданий, ведение тематических дискуссий является достаточно проблематичным, что не способствует усвоению в полном объеме излагаемого материала. Рассматриваемый негативный аспект можно нивелировать путем деления группы на подгруппы с привлечением двух преподавателей.

Третьим аспектом, который может негативно отразиться на качестве повышения квалификации, может являться низкая степень взаимодействия между преподавателями и заказчиками. Снижению негативного влияния рассматриваемого аспекта будет способствовать координация вопросов между образовательной организацией и заказчиком не только по вопросам комплектования и состава групп, но и изучение потребностей заказчика по более глубокому изучению отдельных направлений закупочной деятельности.

Подводя итог, следует подчеркнуть, что в целях повышения эффективности образовательного процесса и дальнейшего совершенствования методики преподавания необходимо осуществлять комплектование учебных групп не позднее месяца до начала учебных занятий с представлением соответствующей информации в учреждение образования «Академия Министерства внутренних дел Республики Беларусь». При планировании графика заездов и набора учебных групп, направляемых для обучения по учебной программе повышения квалификации «Организация и проведение процедур государственных и иных закупок», использовать дифференцированный подход, с учетом стажа и опыта работы в закупочной деятельности. Активизировать взаимодействие между организаторами обучения и заказчиками по более глубокому изучению отдельных направлений закупочной деятельности.

УДК 371.32

Е.В. Семененко, преподаватель кафедры белорусского и иностранных языков Академии МВД Республики Беларусь

VR-ТЕХНОЛОГИИ В ПОДГОТОВКЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КАДРОВ СИСТЕМЫ ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫХ ОРГАНОВ

В эпоху цифровизации всех процессов общества, а в частности и системы образования, в процесс обучения внедряется все больше но-

вых информационных технологий для наиболее эффективного обучения различным дисциплинам – от иностранного языка и философии до криминалистики и криминологии. Первоначально информационные технологии использовались для элементарных вычислительных действий и служили средством для облегчения процессов развития экономики. Однако сегодня данные технологии используются почти во всех сферах жизнедеятельности человека.

Существуют менее развитые, однако весьма перспективные информационные технологии, которые могут повлиять на все процессы жизни общества, а также в корне изменить их. К таким наиболее перспективным проектам относятся и VR-технологии.

Виртуальная реальность (virtual reality, VR) – компьютерная симуляция некоего пространства, в которое, через воздействие на рецепторы (зрение, слух, обоняние, тактильные ощущения), погружается пользователь. Проводником пользователя в виртуальную реальность выступают *VR-устройства*, ключевыми из которых являются шлем, а также различные датчики движения и контроллеры.

С помощью технологий виртуальной реальности могут быть созданы программы для изучения различных дисциплин. Например, с помощью виртуальной реальности без использования дополнительных средств (аудитории, материала, времени) можно создать симулятор сбора и разборки табельного оружия сотрудника правоохранительных органов, с помощью которого курсанты специализированных вузов смогут ознакомиться с устройством и механикой работы табельного оружия без дополнительных затрат. Это делает процесс обучения более эффективным и менее ресурсозатратным.

Еще одним примером эффективности внедрения технологий виртуальной реальности в процесс обучения является образовательная VR-среда *World of Comenius*, созданная чешским разработчиком Томасом Марчианчиком и названная в честь знаменитого чешского педагога Яна Амоса Коменского. Она уже помогает школьникам усвоить учебный материал – от скелета человека до устройства клетки. Данная образовательная VR-среда может помочь при изучении первой медицинской помощи курсантами Академии МВД.

Что касается иностранных языков, с помощью данных технологий может быть смоделирована ситуация, в которой обучающийся полностью помещается в атмосферу иноязычного общения, что может полностью избавить от принципа аппроксимации.

Существует множество примеров того, как VR может изменить наши жизни – от покупки дома до посещения врача и просмотра фут-

большого матча. В то время как технология совершенствуется и становится более доступной, а на рынке появляется множество разнонаправленных приложений существует и уверенность, что у VR есть потенциал создать многомиллиардную индустрию и привнести изменения во все сферы жизни человека, сравнимые с появлением персональных компьютеров.

УДК 377 (07)

Д.П. Семенюк, доцент кафедры административной деятельности органов внутренних дел факультета милиции общественной безопасности Академии МВД Республики Беларусь, кандидат юридических наук, доцент

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПЛАТФОРМЫ LEARNINGAPPS

В настоящее время без применения современных информационных технологий уже невозможно представить образовательный процесс. Они играют ключевую роль в обучении, создавая для этого уникальные возможности. Интерактивные приложения обеспечивают быстрый и удобный доступ к обширному объему информации.

Важным является то, что интернет, электронные библиотеки и образовательные платформы позволяют обучающимся и преподавателям получать необходимые знания в режиме реального времени.

Современные образовательные технологии дают возможность создания интерактивных материалов, которые способствуют более активному вовлечению обучающихся в проблематику учебных программ. Адаптивные системы могут подстраиваться под индивидуальные потребности каждого пользователя, обеспечивая оптимальный темп и метод овладения знаниями.

Одним из таких эффективных средств организации образовательного процесса является интернет-ресурс LearningApps (доменное имя <https://LearningApps.org>), который можно определить как научно-исследовательский проект и платформу для создания интерактивных образовательных материалов.

Данный научно-исследовательский проект создан под руководством Центра педагогического колледжа информатики образования РН Верн в сотрудничестве с университетами г. Майнц и г. Циттау (Германия).

По информации разработчиков (по состоянию на ноябрь 2023 г.), на платформе находится более 24 млн созданных приложений, зарегистри-