Дата поступления рукописи в редакцию: 29.07.2026 г.
Дата принятия рукописи в печать: 25.09.2026 г.

DOI: 10.24412/2782-3849-2026-9-289-292

БАДЗЮК Ирина Леонидовна,
кандидат химических наук, доцент, доцент кафедры информационных технологий, Федеральное государственное казенное образовательное учреждение высшего образования «Восточно-Сибирский институт Министерства внутренних дел Российской Федерации»,
e-mail: demy@bk.ru

ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ И ПРИМЕНЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХ ПРОГРАММ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ В ВУЗАХ ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

Аннотация. *В условиях цифровой трансформации и автоматизации производств образование сталкивается с необходимостью подготовки специалистов, способных решать нестандартные задачи. Особую значимость приобретает развитие у студентов критического мышления, коммуникативных навыков и эмоционального интеллекта. Одним из наиболее эффективных инструментов для достижения этих целей выступают игровые формы обучения. Игра позволяет не только повысить мотивацию, но и смоделировать реальные профессиональные ситуации. В статье анализируются положительные стороны деловых игр, симуляторов, квестов и кейс-стади в высшей школе. Отмечается, что применение компьютерных обучающих игр усиливает эти преимущества за счет интерактивности и адаптивности. Для успешного создания подобных программ необходимо соблюдать ряд принципов, включая четкую дидактическую цель и связь с реальной деятельностью. Особый интерес представляет описанный опыт внедрения учебной игры по дисциплине «Уголовное право» для юридических специальностей. Данная программа построена по принципу ролевой игры с тестовыми заданиями и комментариями к ответам. Использование такого формата снижает страх ошибки у студентов и способствует формированию рефлексивных и поисковых умений. В работе делается акцент на том, что игра задает социальный и предметный контекст будущей профессии.*

Ключевые слова: *обучающие компьютерные программы, игровые формы обучения, образовательный процесс, образовательные технологии.*

BADZIUK Irina Leonidovna,
Candidate of Chemical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Information Technology, Federal State Budgetary Educational Institute of Higher Education "East Siberian Institute of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation"

FEATURES OF THE CREATION AND USE OF GAME-BASED TRAINING PROGRAMS IN UNIVERSITIES FOR LEGAL SPECIALTIES

Annotation. *In the context of digital transformation and automation of production, education is faced with the need to train specialists who can solve non-standard problems. The development of critical thinking, communication skills, and emotional intelligence in students is of particular importance. One of the most effective tools for achieving these goals is through the use of game-based learning. Games not only increase motivation but also allow for the simulation of real-life professional situations. This article provides a detailed analysis of the benefits of business games, simulations, quests, and case studies in higher education. It highlights that the use of computer-based learning games enhances these advantages through their interactive and adaptive nature. To successfully create such programs, it is necessary to follow a number of principles, including a clear didactic goal and a connection to real-world activities. Of particular interest is the described experience of implementing a training game in the discipline of Criminal Law for legal professions. This program is based on the principle of a role-playing game with test assignments and comments on the answers. Using this format reduces the fear of making mistakes among students and promotes the development of reflective and search skills. The work emphasizes that the game sets the social and subject-specific context of the future profession.*

Key words: *educational computer programs, game forms of learning, educational process, educational technologies.*

Стремительное развитие технологий и переход к цифровому, ориентированному на человека, производству, использующему сложную автоматизацию, обусловливают необходимость трансформации образовательных подходов. В условиях усложнения технологий критически важным становится владение современными компетенциями, такими как критическое мышление, коммуникация и эмоциональный интеллект [1]. Искусственный интеллект и развитие сложной автоматизации смещают ожидания от выполнения рутинных, повторяющихся задач, которые легко автоматизируются, к более сложным, требующим сотрудничества и межличностных навыков. В связи с этим образование играет ключевую роль в подготовке обучающихся к неопределённым и постоянно меняющимся требованиям реальности [1]. Построение качественно новой информационной образовательной среды влечет за собой пересмотр образовательных ориентиров, которые отражаются в содержании средств, методов и организационных форм учебной работы. Одной из основных целей образовательного процесса становится развитие творческого потенциала обучающихся, а непосредственное усвоение готовых знаний уходит на второй план. Результаты обучения зависят от мотивационных установок обучаемых, согласно выводам в значимых исследовательских работах по педагогики в современной информационной образовательной среде высоким мотивационным потенциалом формирования личностно-образовательной траектории обладают информационно-коммуникационные технологии [2]. Данные технологии обладают хорошей способность адаптировать разноплановые предметные знания к индивидуальным особенностям и личностным интересам, развивая навыки самостоятельного поиска и творческой обработки информации.

По мнению специалистов в сфере информатизации образования [1-4] компьютер и компьютерные обучающие программы являются современными инструментами в электронной образовательной среде, соответственно, разработка специального программного обеспечения является важным направлением научно-педагогических исследований.

Одним из эффективных мотивационных инструментов обучения считается игровая форма. Игра на протяжении всей жизни человека является неотъемлемой частью любой сферы деятельности. Еще древние философы утверждали «что, если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем игрой», образовательный процесс, как никакой другой, подтверждает эту мысль. «Учебная игра – это модель какого-либо реального процесса, имитирующая профессиональную деятельность и направленная на формирование и закрепление профессиональных умений и навыков» [3].

Практика применения игровых форм обучения в ВУЗе (деловых игр, симуляторов, квестов, кейс-стади) достаточно обширна [1, 3-5]. Игровой формат в образовательном процессе способствует повышению мотивации, вовлеченности и эффективности усвоения материала, позволяя студентам отрабатывать профессиональные навыки, развивать критическое мышление, принимать решения в смоделированных условиях и лучше запоминать информацию благодаря погружению в процесс, отсутствию строгой дисциплины и положительным эмоциям, что актуально для подготовки специалистов и соответствует современным требованиям образования.

Преимущества использования игровых форм в процессе получения высшего образования можно сформулировать по следующим аспектам.

Игра делает процесс обучения увлекательным и интересным, что повышает мотивацию обучения. Отработка практических навыков (продажи, лидерство, технические, установления критериев преступного деяния и их квалификации), развитие памяти, внимания, мышления способствуют развитию профессиональных навыков.

Обучающиеся учатся через действие, а не пассивное восприятие, принимают самостоятельные решения, что соответствует современным реалиям и является элементами активной формы обучения.

Игры позволяют моделировать реальные рабочие ситуации (переговоры, управление ресурсами, процессуальные действия) - моделирование реальности.

Участие в игровом процессе создает положительный эмоциональный фон, что способствует лучшему запоминанию формируется положительное эмоциональное вовлечение.

В качестве примеров активных игровых форм в ВУЗах можно привести:

деловые игры – имитация управления предприятием, переговоров, маркетинговых кампаний, следственных действий, судебных заседаний;

ролевые игры – отработка коммуникации, клиентских сценариев (продажи, психология); симуляторы: для освоения сложных технических и профессиональных операций;

квесты и викторины – для закрепления теоретических знаний в интерактивной форме (иностранные языки, история);

кейс-стади – анализ реальных или смоделированных ситуаций и поиск решений.

Преимущества описанных выше инструментов обучения (игровых форм и компьютерных

программ) аддитивны в учебных компьютерных играх.

Для эффективного применения игровых компьютерных программ в образовательном процессе при их создании необходимо соблюдать выполнение ряда принципов.

Во-первых, при создании игрового инструмента необходимо ставить четкую дидактическую цель: игра должна быть связана с учебным материалом и иметь конкретную цель.

Во-вторых, при создании сюжета игры должна обеспечивается связь с реальной деятельностью: моделирование реальности должно иметь максимальное приближение к жизненным или профессиональным ситуациям.

В-третьих, формат учебной компьютерной игры определенно структурирован, что достигается наличием сценария, правил, ролей и четкого механизма игры.

Также в игре желателен элемент соревнования, который повышает активность обучающих.

Интересен опыт создания и применения учебной компьютерной игры, внедренной в образовательный процесс для подготовки юристов. Программа представляет собой интерактивный обучающий инструмент, предназначенный для проверки и закрепления знаний обучающихся по дисциплине «Уголовное право». Учебная игра позволяет оценить знания будущего специалиста, требующиеся для применения правовых норм и юридических терминов, а также правильной квалификации деяний [5]. Программа построена по принципу кейс-стади, обучающийся индивидуально анализирует предложенную ситуацию и ищет решение. Каждый этап учебной игры организован в формате опроса с предоставлением ответа в нескольких вариантах: ввод с клавиатуры или простой выбор. Посредством игры проверяются знания терминологии уголовного права, характеристик и признаков деяний, умения их квалифицировать. Ответы сопровождаются комментариями (похвалой, в случае правильного ответа, или «недовольством» с предоставлением очередной попытки для ответа). То, что этот опрос осуществлён в форме игры, и предоставляется возможность нового выбора, у обучающихся уходит страх сделать ошибки в ответе, что придает большую уверенность в своих действиях.

Применение представленной обучающей программы позволяет сформировать у обучаемых такие значимые умения, как:

рефлексивные – осмысление и анализ ситуационных задач, для решения которых недостаточно имеющихся знаний;

поисковые – поиск нескольких вариантов решения учебно-ситуационной проблемы, выдвижение гипотез, самостоятельная генерация идей, установление причинно-следственных связей;

менеджерские – оптимизация временных затрат для принятия решений, прогнозирование результатов деятельности, построение моделей и алгоритмов действий [2].

Кроме того, данная компьютерная программа является примером методического материала по созданию обучающих компьютерных игровых программ преподавателями гуманитарного цикла дисциплин.

Алгоритм разработки обучающей программы на примере созданного проекта «Обучающая программа «Я знаю закон»» включает следующие этапы: 1) анализ и планирование; 2) проектирование; 3) программная реализация; 4) тестирование и отладка; 5) опытная эксплуатация; 6) сопровождение и развитие. При этом на каждом этапе перед разработчиком возникают задачи по подбору инструментария, описанию процессов и ожидаемого результата.

При создании обучающей программы «Я знаю закон» использовались ресурсы, находящиеся в свободном доступе, язык программирования Python, который достаточно прост в изучении и освоении, персональный компьютер с операционной системой Windows 10. Для формирования структуры и логических связей программы использовался общедоступный сервис MindMup (https://startpack.ru/application/mindmup). По материалам данного проекта разработаны методические рекомендации для профессорско-преподавательского состава, адъюнктов и аспирантов, в которых представлен процесс создания и применения обучающих программ в рамках дисциплин юридического цикла, проведен анализ научно-методических основ использования игровых форм для освоения учебного материала (определения целевой аудитории, примерного плана проведения учебного занятия с помощью данной образовательной технологии, формирования ожидаемого результата образовательной деятельности), даны рекомендации по выбору наиболее оптимальных инструментов создания обучающих программ.

На сегодняшний день разработка компьютерной обучающей программы не требует наличия специального образования и квалификации программиста. Достаточно иметь базовые навыки программирования, уметь использовать специальные программы для написания сценария и грамотно формулировать конечную цель разработки программы.

Образовательная функция игры очень значима, так, по мнению академика РАО Вербицкого А.А., «игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватное по сравнению с традиционным обучением условия формирова-

ния личности специалиста» [4]. Однако, следует помнить, что учебные компьютерные игровые программы только один из множества компонентов полноценной образовательный среды.

Список литературы:

[1] Чумичева, Р.М. Особенности подготовки игропедагогов в магистратуре (опыт Южного федерального университета) / Р.М. Чумичева, Л.Е. Кудинова, И.Э. Куликовская // ЦИТИСЭ. – 2025. – № 2(44). – С. 535-552. – EDN JCXSEZ.

[2] Алтухова, С.О. Повышение эффективности усвоения учебно-научной информации с помощью обучающей компьютерной программы / С.О. Алтухова // Ученые записки Орловского государственного университета. – 2016. – № 4(73). – С. 225-228. – EDN ZCBCWR.

[3] Николаев, М.В. Игровые методы обучения в подготовке студентов экономического вуза: от практики к учебному процессу / М.В. Николаев, Н.В. Манькова // Мир науки, культуры, образования. – 2017. – № 6(67). – С. 174-177. – EDN YKWKJQ.

[4] Вербицкий, А.А., Ильязова, М.Д. Инварианты профессионализма: проблемы формирования. Москва, 2011. 288 с.

[5] Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ № 2025616446 Российская Федерация. «Обучающая программа «Я знаю закон» : заявл. 26.02.2025 : опубл. 17.03.2025 / Д.С. Джурук, Е.Н. Бархатова, М.Б. Руденко [и др.]; заявитель Федеральное государственное казенное образовательное учреждение высшего образования «Восточно-Сибирский институт Министерства внутренних дел Российской Федерации». – EDN WASBRM.

References:

[1] Chumicheva, R.M. Features of training igropedagogues in the magistracy (experience of the Southern Federal University)/R.M. Chumicheva, L.E. Kudinova, I.E. Kulikovskaya // CITISE. – 2025. – № 2(44). - S. 535-552. – EDN JCXSEZ.

[2] Altukhova, S.O. Improving the efficiency of assimilation of educational and scientific information using a training computer program/S.O. Altukhova // Scientific notes of Oryol State University. – 2016. – № 4(73). - S. 225-228. – EDN ZCBCWR.

[3] Nikolaev, M.V. Game methods of training in the training of students of an economic university: from practice to the educational process/ M.V. Nikolaev, N.V. Mankova // World of Science, Culture, Education. – 2017. – № 6(67). - S. 174-177. – EDN YKWKJQ.

[4] Verbitsky, A.A., Ilyazova, M.D. The invariants of professionalism: problems of formation. Moscow, 2011. 288 pp.

[5] Certificate of state registration of the computer program No. 2025616446 Russian Federation. "Training program "I know the law": declared. 26.02.2025: publ. 17.03.2025 / D.S. Dzhuruk, E.N. Barkhatova, M.B. Rudenko [et al.]; applicant Federal State State Educational Institution of Higher Education "East Siberian Institute of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation." – EDN WASBRM.