

ИНТЕГРАЦИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ

Сандрацкая Е.В., магистрант

Васин Д.С., магистрант

Галимова Х.Х., к.п.н., доцент

БГПУ им. М. Акмуллы, г. Уфа, Россия

Аннотация. В статье рассматривается взаимосвязь цифровизации и геймификации в обучении правовому обеспечению управления образованием. Особое внимание уделяется разработке и внедрению игровых методик, основанных на цифровых технологиях, для повышения вовлеченности студентов и развития их профессиональных компетенций.

Ключевые слова: цифровизация, геймификация, правовое обеспечение, управление образованием, высшее образование.

Последние годы все чаще обуславливаются связанными с цифровизацией образования вызовами, которые требуют внедрения инновационных методик обучения, соответствующих требованиям глобального технологического прогресса. Одной из таких является геймификация, которая, благодаря цифровым платформам, способна преобразовать традиционные подходы в образовательном процессе. В обучении правовому обеспечению управления образованием геймификация играет ключевую роль, позволяя студентам осваивать сложные правовые концепции через интерактивные сценарии, симуляции и ролевые игры.

Цифровизация образовательного процесса создает необходимую инфраструктуру для применения игровых технологий. Современные онлайн-платформы, а также специализированные симуляторы, предоставляют преподавателям инструменты для разработки интерактивных заданий, которые вовлекают студентов в активное обучение. Так, в процессе изучения законодательства студенты могут принимать участие в геймифицированных ситуациях, связанных с анализом нормативных актов, принятием управленческих решений или разрешением юридических конфликтов. Такой подход не только делает обучение более увлекательным, но и развивает навыки критического мышления и применения знаний непосредственно в практических ситуациях.

Кроме этого, цифровые технологии способствуют созданию гибких образовательных программ, которые учитывают индивидуальные потребности и интересы студентов. Игровые элементы позволяют персонализировать процесс обучения, задавая разный уровень сложности заданий или предлагать альтернативные пути их выполнения.

Геймификация также способствует формированию профессиональных компетенций, необходимых для управления образованием. Ключевые компетенции включают умение работать с нормативно-правовыми актами, принимать решения в сложных ситуациях, эффективно взаимодействовать в команде и анализировать юридические последствия управленческих действий. Интеграция отдельных игровых механик, таких как уровни, баллы, достижения и рейтинговые таблицы, стимулирует студентов к самостоятельному изучению материалов и активному участию в образовательном процессе[3].

Однако, внедрение геймификации в обучение правовым дисциплинам мы также связываем с рядом вызовов. Прежде всего, это необходимость разработки качественного цифрового контента, соответствующего современным образовательным стандартам. Кроме того, важным остается вопрос подготовки преподавателей, которые должны обладать не только юридическими, но и цифровыми компетенциями. Для успешной реализации геймифицированных методик необходимо организовывать тренинги и курсы повышения квалификации для преподавательского состава[2].

Положительные результаты интеграции геймификации уже демонстрируют ряд образовательных программ, где студенты осваивают навыки анализа ситуаций через цифровые симуляторы [1]. Например, использование кейс-симуляторов позволяет моделировать реальную юридическую практику, включая работу с документами, судебными актами и аналитическими отчетами. Такие программы повышают не только теоретическую подготовку студентов, но и их готовность к профессиональной деятельности [4].

Таким образом, интеграция геймификации в обучение правовому обеспечению управления образованием представляет собой эффективное направление в развитии образовательного процесса в условиях цифровизации. Этот подход сочетает в себе инновационные технологии и современные педагогические практики, направленные на формирование компетенций, необходимых будущим управленцам. Однако для успешного внедрения обозначенной нами технологии требуется системный подход, включающий в том числе комплексную модернизацию образовательных программ. Важно адаптировать содержание курсов к новым форматам, обеспечить техническую поддержку и обучить преподавателей современным методикам. При этом необходимо учитывать особенности целевой аудитории и социально-культурный контекст, чтобы игровые элементы соответствовали ожиданиям студентов и способствовали их профессиональному развитию.

Литература

1. Васин, Д. С. Внедрение компьютерных тренажеров в образовательный процесс будущих специалистов по социальной работе / Д. С. Васин, Е. В. Сандрацкая, А. Ф. Фазлыева // Вестник Башкирского государственного педагогического университета им. М. Акмуллы. – 2023. – Т. 2, № S1(67). – С. 93-98.
2. Васин, Д. С. Формирование ИКТ-компетентности педагогов, как один из ключевых факторов цифровизации образовательного процесса в Российской системе образования / Д. С. Васин, Е. В. Сандрацкая // Человек. Общество. Культура. Социализация : материалы XX Международной молодежной научно-практической конференции, Уфа, 18 апреля 2024 года. – Уфа: Башкирский государственный педагогический университет им. М. Акмуллы, 2024. – С. 115-119.
3. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. - 2015. - № 9 (162). - С. 60-64.
4. Сандрацкая, Е. В. Перспективы интеграции компьютерных тренажеров в

Интеграция геймификации в процесс обучения правовым дисциплинам

Автор: Сандрацкая Е.В., Васин Д.С., Галимова Х.Х.

08.12.2024 19:48 -

образовательный процесс высших учебных заведений / Е. В. Сандрацкая, Д. С. Васин // Цифровые и информационно-коммуникационные технологии в образовании и науке : Материалы Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием) (г. Бирск, Республика Башкортостан, 27-29 марта 2024 г.). Часть I, Бирский филиал Уфимского университета науки и технологий, 27–29 марта 2024 года. – Бирск: Уфимский университет науки и технологий, 2024. – С. 290-293.