

RU

## Формирование знаний обучающихся о правовых и нравственных ценностях в деятельности сотрудников МВД в процессе ролевой игры

Кутенкова О. Ю.

**Аннотация.** Цель работы – обосновать значимость внедрения ролевых игр в процесс обучения в образовательных организациях высшего образования МВД России с целью его направленности на формирование и развитие традиционных российских духовно-нравственных ценностей. В статье актуализируется значимость ролевой игры как интерактивной формы обучения для формирования профессионально-нравственных знаний будущих сотрудников органов внутренних дел. Научная новизна исследования заключается в разработке сценария ролевой игры, предусматривающей углубленное рассмотрение не только положений нормативных правовых актов, содержащих в себе требования к служебному поведению сотрудника ОВД, но и обсуждение вопросов, связанных с личным моральным выбором тех или иных правовых и нравственных ценностей на основе принципов деятельности полиции. В апробировании ролевой игры приняли участие обучающиеся Санкт-Петербургского университета МВД России 1 курса 1 семестра 2023-2024 учебного года по специальности 40.05.02 Правоохранительная деятельность (уровень специалитета): курсанты 6 взводов в количестве 162 человека в возрасте от 16 до 19 лет. В результате исследования представлена вариативность трактовок понятия «игра»; дан пример применения в образовательном процессе разработанной ролевой игры как интерактивного метода обучения, способствующего формированию у курсантов знаний о правовых и нравственных ценностях в деятельности сотрудников ОВД.

EN

## Formation of students' knowledge about legal and moral values in the activities of Interior Ministry employees in the process of role-playing

O. Y. Kutenkova

**Abstract.** The purpose of the work is to substantiate the importance of the introduction of role-playing games into the learning process in educational institutions of higher education of the Ministry of Internal Affairs of Russia in order to focus on the formation and development of traditional Russian spiritual and moral values. The article actualizes the importance of role-playing as an interactive form of education for the formation of professional and moral knowledge of future employees of internal affairs bodies. The scientific novelty of the research lies in the development of a role-playing game scenario, which provides for in-depth consideration not only of the provisions of normative legal acts containing requirements for the official behavior of an internal affairs officer, but also discussion of issues related to the personal moral choice of certain legal and moral values based on the principles of police activity. The role-playing game was tested by students of the St. Petersburg University of the Ministry of Internal Affairs of Russia of the 1st year of the 1st semester of the 2023-2024 academic year in the specialty 40.05.02 Law Enforcement (specialty level): cadets of 6 platoons in the number of 162 people aged 16 to 19 years. As a result of the study, the variability of interpretations of the concept of "game" is presented. An example of the application of the developed role-playing game in the educational process as an interactive teaching method that contributes to the formation of cadets' knowledge about legal and moral values in the activities of police officers is given.

### Введение

Актуальность изучения геймификации как способа организации процесса обучения курсантов и слушателей в образовательных организациях высшего образования Министерства внутренних дел Российской Федерации (далее – МВД России) обусловлена не только особенностями «цифрового» поколения XXI века

(поколения Интернета), для которого игровые технологии являются эффективным способом развития мотивации и интереса к изучению тех или иных дисциплин, вовлечения в учебную деятельность, но и потребностью в подготовке специалистов, обладающих знаниями нормативных правовых актов, регламентирующих поведение сотрудников МВД, принципов этики и морали, которые из теоретического поля обучающиеся смогут перенести в практическое, приобретая в ходе образовательно-воспитательного процесса необходимые навыки быстрого и самостоятельного принятия решения в нестандартных ситуациях, взаимодействия в команде для решения поставленных задач, обобщения опыта, критического мышления, тем самым формируя профессионально-ориентированную личность.

Кроме получения и отработки практических навыков, необходимых для дальнейшей служебной деятельности, специфика работы в МВД предполагает развитие в процессе обучения ценностных компонентов личности, формирование морально-нравственных ориентиров, интериоризации ответственности за свои решения и действия. Так, в новой редакции федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по специальности 40.05.02 Правоохранительная деятельность обозначены компетенции (универсальные, общепрофессиональные, профессионально-специализированные), которые должны сформировать у выпускника устойчивые внутренние мотивы профессионально-служебной деятельности, базирующиеся на ответственном отношении к выполнению профессионального долга; способность анализировать мировоззренческие, социальные и личностно значимые проблемы в целях формирования ценностных, этических основ профессионально-служебной деятельности; осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий (ФГОС ВО 40.05.02 Правоохранительная деятельность (уровень специалитета): приказ Минобрнауки России от 28.08.2020 № 1131: зарегистрировано в Минюсте России 14 сентября 2020 г. № 59828. <https://fgos.ru/fgos/fgos-40-05-02-pravoohranitelnaya-deyatelnost-1131>).

Указанные компетенции говорят о том, что правоохранительная деятельность носит нравственный характер, следовательно, профессиональное образование будущих сотрудников ОВД имеет морально-нравственную специфику в зависимости от решения профессиональных задач

Однако, как показывает практика, сосредоточенность на изучении нормативно-правовой базы и получении знаний о составлении учетно-отчетной документации приводит к смещению ценностно-ориентирующих дисциплин на дальние позиции, что влечет за собой, во-первых, отсутствие методических материалов для практических занятий по темам, связанным с профессионально-нравственными основами службы в ОВД и, соответственно, невозможность отработки полученных теоретических знаний на практике, а во-вторых, к подготовке специалистов без активной гражданской позиции, с негативным и легкомысленным отношением к службе, преобладанием значимости материальных благ перед духовно-нравственными общечеловеческими ценностями. Эта проблематика, на наш взгляд, также может быть решена методом включения игровых технологий в образовательный процесс.

Таким образом, всестороннее обучение и воспитание будущих сотрудников МВД России является сложным многоуровневым и разнонаправленным процессом, включающим в себя как формирование необходимых профессиональных компетенций, так и развитие профессионально значимых и нравственных качеств.

Обобщая вышесказанное, приходим к выводу, что организационно-педагогические условия, способствующие эффективной подготовке кадров для МВД России, необходимо совершенствовать, внедряя новые педагогические методы, соответствующие реалиям развития науки и общества, а также адаптированные в соответствии с потребностями современного подрастающего поколения в активной и социально значимой деятельности.

В связи с этим необходимо рассмотреть возможность внедрения игр в образовательный процесс образовательных организаций высшего образования МВД России с целью его большей практической ориентированности и направленности на формирование и развитие традиционных российских духовно-нравственных ценностей, таких как достоинство, права и свободы человека, высокие нравственные идеалы, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение (Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей: Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809. <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405579061/>).

Для достижения указанной цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- проанализировать научную литературу по проблеме исследования и на основе полученной информации представить вариативность трактовки понятия «игра»;
- дать пример применения в образовательном процессе разработанной ролевой игры как интерактивного метода обучения, способствующего формированию у курсантов правовых и нравственных ценностей, необходимых в деятельности сотрудников ОВД: приоритета духовного над материальным, гуманизма, милосердия, справедливости, коллективизма, взаимопомощи, взаимоуважения, а также знаний этических основ профессионально-служебной деятельности, указанных в Приказе МВД России от 26 июня 2020 г. № 460 «Об утверждении Кодекса этики и служебного поведения сотрудников органов внутренних дел Российской Федерации».

Для решения поставленных задач в статье теоретико-методологической базой выступили интерактивные модели обучения, концепции ролевых игр. Для более подробного рассмотрения особенностей применения ролевых игр в рамках профессионально-нравственного воспитания будущих сотрудников ОВД проводился анализ научной литературы последних лет по указанной проблематике, а также обобщение накопленного педагогического опыта для выявления оптимальных условий формирования профессионально-нравственных качеств обучающихся.

Теоретическую базу исследования составили научные работы, раскрывающие особенности ролевой игры как интерактивного метода обучения (Жуковская, 1975; Реванс, 1983; Кикоть, Якунин, 1996; Бадмаев, 1997;

Кларин, 2000; Полат, 2000; Кинилев, Коммерс, Коцик, 2005; Гузеев, 2006; Можар, 2006; Панина, Вавилова, 2007; Двуличанская, 2011; Гуца, 2012; Егурнов, 2014; Мальцева, 2017; Сяба, 2017; Жигалова, 2020; Марченко, Сошникова, 2020; Слостенин, Подымова, Подымов, 2020; Хайновский, 2022).

Практическая значимость исследования заключается в описании теоретико-методологической основы формирования профессионально-нравственных качеств обучающихся, раскрытии понятия «игра», ее роли и потенциала в практической ориентированности образовательного процесса и ценностного насыщения личности курсантов. Разработанная ролевая игра может быть в дальнейшем использована при организации учебного процесса в образовательных организациях системы МВД России с целью улучшения качества обучения.

## Обсуждение и результаты

Практико-ориентированный подход в обучении при помощи интерактивных техник имеет концептуальную основу в теории интеракционистской ориентации (символического интеракционизма, ролевых теорий и теорий референтной группы). Английский специалист Рег Реванс (1983) предпочитал употреблять термин «активное обучение» в противовес интерактивному, представив его формулу в виде суммы «запрограммированного» знания и знания «фактического», полученного путем задания вопросов и обратной связи, т. е. ответа, заключающегося в производстве реальных действий. Скорость получения знаний, по его мнению, должна быть не меньше, чем скорость изменения информации. Главная цель обучения, согласно этой теории, – поведенческие изменения специалистов, развитие у них способности к изменениям. Особенностью обучения действием считается то, что решаются не только «свои», но и «чужие» проблемы, то есть обучение через участие, участники учатся на опыте других. Позднее Г. Фриц пополнил терминологию понятием «интерактивная педагогика», подразумевающая взаимовлияние участников педагогического процесса (Кинилев, Коммерс, Коцик, 2005).

Советские исследователи В. В. Гузеев (2006), М. В. Кларин (2000), Е. С. Полат (2000), В. А. Слостенин, Л. С. Подымова, Н. А. Подымов (2020) уже в конце 1980-х годов среди моделей обучения выделили не только пассивную (традиционную) и активную, а также и интерактивную модель обучения, в основе которой лежат групповые диалоговые формы познания (Можар, 2006).

В отечественной науке понимание интерактивной модели обучения можно представить и как обучение, основанное на психологии взаимоотношений и группового взаимодействия (Бадмаев, 1997), и как процесс познания, в котором знание добывается путем диалога и совместной деятельности группы (Панина, 2007).

По-настоящему интерактивным обучение стало в связи с созданием сети Интернет и появлением возможности доступа к учебному контенту из любой точки мира. Это, в свою очередь, привело к появлению в конце 1990-х годов бескомпьютерного обучения, основанного на коммуникации всех субъектов образовательного процесса (Гуца, 2012).

Особенностью, отличающей интерактивные технологии обучения от активных, «является направленность на взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом, причем активность доминирует в процессе обучения» (Шилина, Аксенова, 2021, с. 56). Интерактивное обучение в современном мире представляет «отличную от привычной логики образовательного процесса: не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение» (Жуковская, 1975, с. 34).

По мнению Е. В. Коротяевой, интерактивное обучение одновременно решает три задачи:

- 1) учебно-познавательную (предельно конкретную);
- 2) коммуникационно-развивающую (связанную с общим, эмоционально-интеллектуальным фоном процесса познания);
- 3) социально-ориентационную (результаты которой проявляются уже за пределами учебного времени и пространства) (Коротяева, 2003, с. 103).

Н. Н. Двуличанская (2011) выделяет в своей работе следующие формы интерактивного метода обучения: метод проектов, кейс-метод, исследовательский метод, дискуссии, игровые методики, метод «мозгового штурма».

Классификация интерактивных методов обучения Л. И. Корнеевой базируется на практической отработке передаваемых знаний, умений. Наиболее распространенными, по ее мнению, являются тренинги, групповые дискуссии, анализ конкретных ситуаций, деловые и ролевые игры, компьютерное обучение и программирование (Корнеева, 2004).

Рассмотрим подробнее игровые методики, посредством которых, как пишет Н. Н. Двуличанская, «происходит освоение участниками игры нового опыта, новых ролей, формируются коммуникативные умения, способности применять приобретенные знания в различных областях, умения решать проблемы, толерантность, ответственность» (2011, с. 8).

Сущность понятия «игры» сформулировала Р. И. Жуковская: «...она социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе» (1975, с. 167). Человек, являясь частью социума, на протяжении всей жизни адаптируется к разным условиям и правилам групп, в которых существует в разные временные периоды, поэтому утверждение Р. И. Жуковской можно применить и к другим возрастным этапам. Это важное для теории ролевой игры положение позволяет говорить, что она прежде всего интересна не как психологическое явление (т. е. деятельность индивида), а как социально-педагогическое явление (через игру передается принятая в обществе норма деятельности), т. к. благодаря рефлексии участник игры может выделить ту деятельность, которая существует не только в пространстве игры, но и в культуре.

Л. Л. Егурнов отмечает, что «игра позволяет поместить человека в ситуацию приобретения нового опыта, достижения определенного смысла... участнику дается возможность свободно действовать в специально конструируемой сложной ситуации и, тем самым, получить опыт, обнаружить свое незнание и достигнуть определенного понимания» (2014, с. 4).

А. Р. Джигоева, А. Г. Бесаева, Н. К. Гассиева отмечают существование многочисленных трактовок понятия «игра», условно разделяя их на две подгруппы: первая группа – «моделирование социального взаимодействия людей за пределами границ их чисто прагматической деятельности», а вторая – «механизм приобретения и выражения дошкольником его непосредственных взглядов и представлений, его отношения к обстоятельствам, которые он моделирует с позиции собственного видения действительности» (2022, с. 102).

Большой психологический словарь определяет игры как «форму деятельности в условных ситуациях, направленную на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления действий предметных, в предметах науки и культуры» (Зинченко, 2008).

Н. Ф. Адилова определяет ролевую игру как «комплексный методический прием обучения, в котором маленькая группа в форме игрового представления критически рассматривает важную для неё тему... и при этом участники в защищенной воображаемой ситуации, как в модели реальной ситуации, исполняют роли различных предполагаемых людей... происходит критическое рассмотрение комплексности социального поведения, которое имеет гибкое и критическое, т. е. компетентно – ролевое отношение к учебной цели» (2011, с. 121).

В. Я. Кикоть и В. А. Якунин, отмечая особенности интерактивных методов в образовательных учреждениях силовых структур, определяют игру как «системный способ моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющий целью обучение отдельных лиц и групп принятию решений» (1996, с. 83). Они подчеркивают, что несмотря на то, что ролевая игра – это воображаемое поле и искусственно созданная ситуация, в ней, однако, воспроизводится реальная ситуация, что позволяет обобщить опыт и развить таким образом теоретическое мышление.

Особенности обучения в образовательных учреждениях МВД России и их практическая ориентированность определяют использование ролевой игры как формы приобретения профессиональных навыков, однако зачастую применение интерактивных подходов к образовательному процессу ограничено овладением исключительно специальными физическими, психологическими и узкоспециализированными техниками, необходимыми для дальнейшей служебной деятельности (Атнагулова, 2023; Белицкий, 2010; Демидов, Белоногова, 2021; Дудникова, Муравьева, Колесников, 2020; Кларин, 2000; Поляков, Шаповалов, 2019).

Анализ современных научных источников показал, что на сегодняшний день отмечается недостаточное рассмотрение возможности внедрения ролевых игр в образовательные организации МВД России с целью формирования профессионально-нравственных компетенций будущих сотрудников ОВД.

О значимости игровых форм проведения занятий в образовательных учреждениях МВД России говорит Е. А. Жигалова, отмечая, что игра обеспечивает «формирование ценностей, связанных с выбранной профессией» (2020, с. 148). Автор пишет о цели данного метода обучения как о решении конкретных жизненных ситуаций, которые могут возникнуть в будущей служебной деятельности, помощи в приобретении профессионального опыта.

Г. В. Марченко и И. А. Сошникова (2020), акцентируя внимание на необходимости качественной организации образовательного и воспитательного процессов для формирования профессионально-нравственных качеств и ценностей у курсантов образовательных организаций МВД России, выделяют как приоритетные следующие направления учебной деятельности: формирование у курсантов профессионально-нравственных ориентиров, которые в процессе обучения трансформируются в личностные ценности; развитие умения курсантов действовать в рамках правовых и моральных норм. Авторы в своей работе предлагают рассматривать на практических занятиях «конкретную ситуацию в правоохранительной сфере, связанную с личным моральным выбором на службе или в бытовой обстановке на основе принципов деятельности полиции: соблюдения и уважения прав и свобод человека и гражданина, законности, беспристрастности» (Марченко, Сошникова, 2020, с. 205).

Таким образом, подводя итог вышесказанному, мы имеем необходимость формирования профессионально-нравственных качеств и умений будущих сотрудников ОВД действовать в рамках моральных и правовых норм, но при этом недостаточную разработанность сценариев для проведения ролевых игр по заданному направлению.

С целью выяснения того, как проведение практических занятий в интерактивной форме ролевой игры влияет на уровень усвоения обучающимися теоретических знаний по теме «Профессионально-нравственные основы службы в органах внутренних дел» в рамках дисциплины «Основы профессиональной служебной деятельности», была организована ролевая игра. В соответствии с поставленной целью был создан сценарий игры под названием «Дисциплинарная комиссия» с учетом темы практического занятия. Для проверки степени усвоения теоретического материала было проведено тестирование до занятий в форме игры и осуществлен повторный контроль после занятий.

В исследовании приняли участие обучающиеся 1 курса 1 семестра 2023-2024 учебного года Санкт-Петербургского университета МВД России по специальности 40.05.02 Правоохранительная деятельность (уровень специалитета): курсанты 3 взводов (79 человек в возрасте от 16 до 19 лет), в которых занятие было проведено в форме ролевой игры (экспериментальная группа), и курсанты 3 взводов (83 человека в возрасте от 16 до 19 лет), в которых практическое занятие было реализовано в формате докладов (контрольная группа).

В рамках проведения практического занятия в обеих группах предусмотрена реализация компетенции, закрепленной за темой «Профессионально-нравственные основы службы в органах внутренних дел» дисциплины

«Основы профессиональной служебной деятельности» и предполагающей формирование способности организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

В соответствии с указанной компетенцией обучающиеся должны приобрести:

– знания об этических нормах, правилах и требованиях к служебному поведению сотрудников МВД, указанные в Приказе МВД России от 26 июня 2020 г. № 460 «Об утверждении Кодекса этики и служебного поведения сотрудников органов внутренних дел Российской Федерации» и основывающиеся на принятых в российском обществе нравственных принципах и ценностях (достоинство, права и свободы человека, высокие нравственные идеалы, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение);

– умение соблюдать этические нормы, правила и требования к служебному и внеслужебному поведению сотрудников МВД;

– владение способностью анализировать мировоззренческие, социальные и лично значимые проблемы в целях формирования указанных выше нравственных и правовых ценностей деятельности сотрудников МВД, осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

Для проведения практического занятия в контрольной группе были использованы следующие задания:

1. Краткий устный опрос на знание этических основ служебной деятельности сотрудников ОВД; организации нравственно-этического воспитания в служебных коллективах ОВД; этики взаимоотношений и параметров взаимодействия руководителя и подчиненного.

2. Заслушивание докладов и сообщений.

Как следует из данного плана, проведение практического занятия будет заключаться в основном в прослушивании докладов, вероятно, взятых из открытых источников сети Интернет без должного анализа информации, ее переработки и интериоризации в собственный опыт с последующим перенесением в практическую деятельность. А между тем эта тема является одной из основополагающих для осознания профессионально-нравственных аспектов службы в органах внутренних дел и сложной для восприятия недавними школьниками, т. к. изучается на 1 курсе в 1 семестре обучения. Сложность восприятия и интериоризации в собственный опыт полученных теоретических знаний можно преодолеть с помощью игровой формы проведения занятия.

Для проведения практического занятия в экспериментальной группе был разработан сценарий игры «Дисциплинарная комиссия».

Цель ролевой игры – закрепление теоретической информации о профессионально-нравственных основах не только на уровне усвоения понятий, структуры и принципов, но и включения в процесс эмоционального компонента переработки информации с последующим внедрением в свой жизненный опыт.

Сценарий ролевой игры основывается на нарушениях служебной дисциплины и законности, а также на основных моральных категориях, таких как «добро» и «зло», «честь», «достоинство», «сострадание», «справедливость» и др.

Перед началом игры необходимо кратко напомнить тему занятия и вопросы, которые были рассмотрены на лекции, объяснить цель проведения ролевой игры.

Далее курсанты в соответствии с ролями (и кратким сценарием, полученным от преподавателя на бумажном носителе), которые они выбрали или которые были назначены преподавателем (исходя из представлений о психофизиологических особенностях конкретных обучающихся), готовятся к выступлению индивидуально или в сформированной группе (в соответствии с заданием).

Время на подготовку: 20 минут.

Представим примеры заданий:

1. Сотрудник патрульно-постовой службы, находясь на службе, в грубой враждебной форме ответил прохожему, спросившему дорогу до торгового центра. Прохожий сделал замечание относительно воспитания сотрудника и получил удар в лицо, который не повлек за собой травматизации пострадавшего, но причинил нравственные страдания. Сотрудник является одиноким отцом с 3 детьми, одному из которых необходима медицинская операция. До этого дисциплину и законность не нарушал.

2. Делая уборку в кабинете, сотрудник штаба случайно уничтожил в шредере нужные документы. В отношении другого сотрудника, отвечавшего за их исполнение, проводится служебная проверка. Сотрудник, уничтоживший документы, боялся признаться в этом, т. к. думал, что его обвинят в преднамеренной порче. В ходе проведения проверки по записям видеонаблюдения было установлено, кто виноват. Коллеги характеризуют обоих сотрудников с хорошей стороны. Виновник инцидента обладает тихим, скромным нравом, одинок, имеет тяжелобольную недееспособную мать, за которой ухаживает. Второй сотрудник только поступил на службу и отслужил 4 месяца, однако зарекомендовал себя как исполнительного и дисциплинированного.

3. Оперуполномоченный, гуляя во внеслужебное время, стал свидетелем дорожно-транспортного происшествия. Внезапно появившаяся машина задела на пешеходном переходе маленькую девочку. Водитель скрылся с места ДТП. Сотрудник видел, что за рулем был хороший друг его отца. Когда коллеги сотрудника попросили его как свидетеля рассказать о произошедшем, он сказал, что ничего не увидел, т. к. ему стало жалко знакомого. Ребенок отделался несколькими ушибами и царапинами. Эта ситуация стала известна, т. к. сотрудник рассказал обо всем своему коллеге, который посчитал правильным доложить об этом руководителю. Оперуполномоченный на службе характеризуется с положительной стороны.

Отдельных заданий для сотрудников, которые вызваны, чтобы дать характеристику их коллеге, нет. Курсанты, которым предложено представить на дисциплинарной комиссии характеристику коллегам, нарушившим

служебную дисциплину, на основании вышеописанных заданий сами составляют план своего ответа, исходя из выбранной по желанию роли защитника или негативно характеризующего.

Перед началом выступлений преподавателю необходимо отдельно озвучить правила проведения игры:

- каждый проявляет активность и включенность (чем больше вы участвуете в происходящем, тем больше учитесь и тем больше получаете опыта);
- каждый выслушивает друг друга до конца, не перебивает;
- каждый говорит по существу;
- каждый проявляет уважение (открытость в высказываниях появится лишь тогда, когда курсанты усвоят, что можно не соглашаться с чьим-то мнением, но недопустимо давать оценки в отношении других людей лишь на основании высказанных ими мыслей);
- каждый говорит за себя, от своего имени (стоит говорить не «Все считают, что...», а «Я считаю, что...» и т. п.);
- каждый аргументированно излагает свою точку зрения, без перехода на личности и оскорбления.

Стоит напомнить курсантам, что на занятии рассматриваются не только ситуации нарушения служебной дисциплины и законности, но и соблюдение Кодекса этики и служебного поведения самими обучающимися.

В ходе проведения ролевой игры преподаватель контролирует процесс, разъясняет спорные моменты. После окончания представления сотрудников и их коллег комиссии дается 10 минут на обсуждение и формулирование итогов по каждой истории, которые они озвучивают, давая оценку правовому и моральному компоненту действий сотрудников, объявляют, кто из заслушанных на дисциплинарной комиссии сотрудников получит лишь устное замечание.

В конце занятия необходимо подвести итог, ответив на вопросы курсантов, и представить точку зрения преподавателя.

Оценочный аппарат: оценка от 2 до 5 баллов, выставляется участниками команды членов комиссии своим однокурсникам в соответствии с их активностью и разработанностью аргументации ответа (с коррекцией при необходимости со стороны преподавателя).

С целью проверки эффективности выбранной формы проведения занятия в ходе прохождения темы «Профессионально-нравственные основы службы в органах внутренних дел» дисциплины «Основы профессиональной служебной деятельности» на семинаре был проведен тестовый опрос курсантов 3 взводов 1 курса (79 человек), в которых планировалось проведение ролевой игры (экспериментальная группа), и 3 взводов 1 курса (83 человека), в которых практическое занятие велось в формате докладов (контрольная группа), по знанию основных вопросов темы. Тестовый опрос включал в себя вопросы с несколькими вариантами ответов, среди которых необходимо было выбрать правильные, например:

1. Нормы профессиональной этики предписывают сотруднику ОВД:

- а. Вести себя с чувством собственного достоинства, доброжелательно и открыто, внимательно и предупредительно, вызывая уважение граждан к органам внутренних дел и готовность сотрудничать с ними.
- б. Постоянно контролировать свое поведение, чувства и эмоции, не позволяя личным симпатиям или антипатиям, неприязни, недоброму настроению или дружеским чувствам влиять на служебные решения.
- в. Оказывать уважение и внимание старшим по званию или возрасту, всегда первым приветствовать: младшему – старшего, подчиненному – начальника, мужчине – женщину.
- г. Всё перечисленное.

Результаты прохождения тестового контроля распределились следующим образом:

- Экспериментальная группа: оценка «3» – 22 человека, оценка «4» – 40 человек, оценка «5» – 17 человек.
- Контрольная группа: оценка «3» – 26 человек, оценка «4» – 36 человек, оценка «5» – 21 человек.

После проведения практического занятия по заданной теме в 2 группах была осуществлена повторная оценка знаний с помощью тестового задания, содержащего расширенный перечень вопросов, предполагающих более углубленное владение материалом, и включающего в себя задания с необходимостью развернутого ответа. Пример вопроса: 1. Напишите, что является высшим нравственным смыслом служебной деятельности сотрудника ОВД; 2. Перечислите требования к служебному поведению сотрудника, имеющего специальное звание полиции, в соответствии с Приказом МВД России от 26 июня 2020 г. № 460 «Об утверждении Кодекса этики и служебного поведения сотрудников органов внутренних дел Российской Федерации».

Результаты повторной проверки распределились следующим образом:

- Экспериментальная группа: оценка «3» – 7 человек, оценка «4» – 34 человека, оценка «5» – 38 человек.
- Контрольная группа: оценка «3» – 35 человек, оценка «4» – 43 человека, оценка «5» – 5 человек.

Как мы видим, количество оценок «3» в экспериментальной группе снизилось на 68,2%, а количество оценок «4» и «5» возросло на 26,32%. В контрольной группе произошло увеличение на 34,6% количества курсантов, получивших на более сложном тестировании оценку «3», и снизилось количество оценок «4» и «5» на 15,8%.

Подводя итог, можно говорить о том, что ролевая игра помогает более эффективному усвоению полученных теоретических знаний в сравнении со стандартными формами проведения практических занятий.

Проведение занятия в формате разработанной ролевой игры позволило курсантам раскрыть свое понимание общечеловеческих и профессиональных нравственных ценностей, услышать отличное от своего мнение о таких категориях, как гуманизм, милосердие, справедливость, приоритет духовного над материальным, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, а также уточнить свои знания этических основ профессионально-служебной деятельности, указанных в Приказе МВД России от 26 июня 2020 г. № 460 «Об утверждении Кодекса этики и служебного поведения сотрудников органов внутренних дел Российской Федерации».

Представленный нами формат обучения, способствуя повышению мотивации, продуктивности, эмоциональному насыщению, личностному развитию, делает процесс обучения более качественным. Приближение

процесса обучения к условиям реальной жизни позволяет обучающимся получить личный опыт, сформировать взгляды и мнения касательно широкого круга профессиональных или жизненных ситуаций. Игровая форма проведения занятий содействует развитию способностей обучающихся брать на себя ответственность, внимательно слушать своих однокурсников, задавать вопросы, актуализировать для себя важные аспекты изучаемой темы, решать поставленные задачи как индивидуально, так и в составе группы, предотвращать и регулировать межличностные конфликты, аргументированно излагать свою точку зрения.

Максимальная самореализация обучающегося становится возможной при условии интеграции в структуру личности опыта, полученного им на занятиях и его соотнесения с будущими профессиональными требованиями.

Эффективность освоения теоретического материала посредством проведения занятий в формате ролевых игр носит дискуссионный характер. Проведение занятий в указанной форме трудозатратно, требует подготовки как со стороны организатора, так и со стороны участников, однако игра как инструмент, «оживляющий» процесс обучения, открывает более широкий простор для всесторонней реализации цели и задач обучения, а также повышения уровня социально необходимых навыков взаимодействия в группе.

## Заключение

Обобщая полученные данные, можно сделать следующие выводы:

1. Теоретический анализ научных источников позволил уточнить понятие «ролевая игра» в общем понимании и как метод моделирования социального взаимодействия, и как механизм приобретения и выражения мировоззренческих взглядов и ценностных ориентаций, и как вид деятельности, способствующий усвоению социальных ролей и получению навыков формального и неформального общения, имеющий своей целью обучение отдельных лиц и групп принятию решений, получению опыта.

2. Разработанная ролевая игра «Дисциплинарная комиссия» имеет потенциал дальнейшего использования в процессе обучения курсантов образовательных организаций МВД России благодаря наличию в сценарии проблематики, охватывающей не только знания положений нормативных правовых актов, содержащих требования к служебному поведению сотрудника ОВД, но и задачу, связанную с личным моральным выбором на службе или в бытовой обстановке на основе общепринятых в российском обществе нравственных ценностей, а также принципов деятельности полиции: соблюдения и уважения прав и свобод человека и гражданина, законности, беспристрастности, справедливости, формируя тем самым основы профессионально-нравственных качеств будущих специалистов, а также способствуя повышению уровня мотивации к изучению темы.

Таким образом, интерес курсантов, связанный с нестандартным подходом к обучению и возможностью самореализации обучающегося на занятии, способствует стимуляции дальнейшего изучения дисциплины и обучения в целом, что особенно актуально в деятельности полиции в современных политических и социально-экономических условиях.

В качестве перспектив дальнейшего изучения указанной проблематики можно назвать разработку вариативных сценариев игр для различных дисциплин образовательных организаций МВД России с включением в них ценностного компонента, необходимого для формирования профессиональной самоидентификации и развития профессионально-нравственного мышления.

## Источники | References

1. Атнагулова А. Д. Ролевые игры как метод активизации учебной деятельности курсантов и слушателей на занятиях по дисциплине «Основы русского жестового языка» // Обзор педагогических исследований. 2023. Т. 5. № 3.
2. Бадмаев Б. Ц. Психология: как ее изучить и усвоить. М., 1997.
3. Белицкий В. Ю. Сюжетно-ролевые игры при формировании навыков организации и проведения следственных и иных процессуальных действий // Вестник учебного отдела Барнаульского юридического института МВД России. 2010. № 16.
4. Гузев В. В. Основы образовательной технологии: дидактический инструментарий / отв. ред. М. А. Ушакова. М.: Сентябрь, 2006.
5. Гуца Ю. В. Понятие и сущность интерактивного обучения // Вестник Белорусского государственного педагогического университета. Серия 1: Педагогика. Психология. Филология. 2012. № 4 (74).
6. Двучичанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций // Наука и образование: научное издание МГТУ им. Н. Э. Баумана. 2011. № 4.
7. Демидов О. Г., Белоногова И. Н. К вопросу о методике проведения практического занятия по теме «Трудовой договор» с курсантами третьего курса по учебной дисциплине «Трудовое право» в форме ролевой игры // Актуальные вопросы подготовки кадров для уголовно-исполнительной системы: сборник материалов учебно-методических сборов профессорско-преподавательского и начальствующего состава (г. Псков, 21-22 октября 2021 г.). Псков: Псковский филиал Академии ФСИН России, 2021.
8. Джигоева А. Р., Бесаева А. Г., Гассиева Н. К. Сюжетно-ролевая игра как основа деятельности ребенка в период дошкольного детства // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 76-4.
9. Дудникова М. В., Муравьева Н. А., Колесников А. В. Подготовка и обучение персонала: деловая игра как эффективный метод обучения // Нормирование и оплата труда в промышленности. 2020. № 10. <https://doi.org/10.33920/pro-3-2010-05>

10. Егурнов Л. Л. Деловые имитационные игры в инновационном учебном процессе: аспект формирования общекультурных и профессиональных компетенций // Общество, государство, право. 2014. № 2.
11. Жигалова Е. А. Интерактивные технологии в ролевых играх со слушателями в образовательной организации МВД // Фундаментальные и прикладные научные исследования: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей XXXVI международной научно-практической конференции (г. Пенза, 27 июля 2020 г.): в 2-х ч. Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г. Ю.), 2020. Ч. 2.
12. Жуковская Р. И. Игра и её педагогическое значение. М.: Педагогика, 1975.
13. Зинченко В. Большой психологический словарь. М.: АСТ, 2008.
14. Кикоть В. Я., Якунин В. А. Педагогика и психология высшего образования: учебник. СПб.: Санкт-Петербургский государственный университет; Санкт-Петербургский военный институт внутренних войск МВД России, 1996.
15. Кинилев В., Коммерс П., Коцик Б. Использование информационных и коммуникативных технологий в среднем образовании. Информационный меморандум. М.: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2005.
16. Кларин М. В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта // Педагогика. 2000. № 7.
17. Корнеева Л. И. Современные интерактивные методы обучения в системе повышения квалификации руководящих кадров в Германии: зарубежный опыт // Университетское управление: практика и анализ. 2004. № 4.
18. Коротаева Е. В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников. М.: Сентябрь, 2003.
19. Мальцева О. А. Ролевая игра как метод проведения занятий в вузах МВД России // Научный вестник Орловского юридического института МВД России имени В. В. Лукьянова. 2017. № 2 (71).
20. Марченко Г. В., Сошникова И. А. Применение методов воспитывающего обучения в образовательных организациях МВД России // Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России. 2020. № 3 (87). <https://doi.org/10.35750/2071-8284-2020-3-202-209>
21. Можар Е. Н. Стимулирование учебно-познавательной активности старшеклассников средствами интерактивного обучения: дисс. ... к. пед. н. Мн., 2006.
22. Адилова Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения // Молодой ученый. 2011. № 12 (35). Т. 2.
23. Панина Т. С., Вавилова Л. Н. Интерактивное обучение // Образование и наука. 2007. № 6 (48).
24. Полат Е. С. Обучение в сотрудничестве // Иностранные языки в школе. 2000. № 1.
25. Поляков А. А., Шаповалов С. В. Сюжетно-ролевая игра как коллективный метод обучения в профессиональной подготовке сотрудников органов внутренних дел // Актуальные проблемы науки и практики: сборник научных трудов по итогам научно-представительских мероприятий (г. Хабаровск, 1 апреля – 30 ноября 2019 г.). Хабаровск: Дальневосточный юридический институт Министерства внутренних дел Российской Федерации, 2019. Вып. 4.
26. Реванс Р. Азбука обучения действием («The A.B.C. of Action Learning»). М.: Олимп-Бизнес, 1983.
27. Слостенин В. А., Подымова Л. С., Подымов Н. А. Педагогическое наследие В. А. Слостенина: проблемы воспитания, личностного и профессионального развития. М.: Московский педагогический государственный университет, 2020.
28. Сяба М. В. Особенности проведения сюжетно-ролевой игры «переговоры» в образовательных организациях МВД // Перспективы науки. 2017. № 11 (98).
29. Хайновский С. Е. Интерактивные методы обучения и их актуальность на сегодняшний день // Педагогический журнал. 2022. Т. 12. № 4-1.
30. Шилина Н. В., Аксенова Г. И. Использование интерактивных технологий обучения при формировании иноязычной социокультурной компетенции курсантов // Современные векторы в образовании: теория и практика: материалы II всероссийской научно-практической конференции (г. Коломна, 24 декабря 2020 г.) / под общ. ред. С. А. Ермолаевой. Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2021.

### Информация об авторах | Author information



Кутенкова Оксана Юрьевна<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Санкт-Петербургский университет МВД России



Oksana Yurievna Kutenkova<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Saint Petersburg University of the Ministry of the Interior of the Russian Federation

<sup>1</sup> [ksjush2013@yandex.ru](mailto:ksjush2013@yandex.ru)

### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 01.05.2024; опубликовано online (published online): 27.06.2024.

**Ключевые слова (keywords):** правовые и нравственные ценности в деятельности сотрудников ОВД; интерактивные формы обучения; ролевая игра; профессионально-нравственные качества; профессионально-ориентированное мышление; курсанты; legal and moral values in the activities of police officers; interactive forms of education; role-playing; professional and moral qualities; professionally oriented thinking; cadets.