

Практика использования квестов при обучении криминалистическим дисциплинам

Воробьева Ирина Борисовна,

доцент кафедры криминалистики Саратовской государственной юридической академии,
кандидат юридических наук
irinavorobyeva@yandex.ru

Цель. Обратить внимание на необходимость поиска и интеграцию новых технологий в процесс обучения студентов нового поколения. Обосновывается актуальность и эффективность применения квеста как разновидности деловой игры в учебном процессе. Раскрываются основные аспекты применения квестов в процессе изучения криминалистических дисциплин. **Методология:** диалектический метод, методы анализа и синтеза, интервьюирования. **Выводы.** Установлено, что квесты расширяют педагогический потенциал преподавателя и удачно дополняют традиционные формы организации учебного процесса и методики преподавания. Они позволяют: мотивировать к более глубокому изучению дисциплин; активизировать процесс мышления; проявить сообразительность, эрудицию и умение нестандартно мыслить; находить выход из проблемных ситуаций; демонстрировать знания и умения в овладении формируемыми компетенциями; реализовывать страсть молодых людей к приключениям и загадкам. Именно такая форма организации учебного процесса наиболее оптимальна для современных студентов. **Научная и практическая значимость.** Обобщение опыта работы автора в разработке и применении квестов в учебном процессе может представлять интерес для преподавателей вузов. Квест обладает ярко выраженной практической направленностью, позволяющей закрепить и углубить знания и умения будущих юристов по изучаемым дисциплинам. Реализация данной образовательной технологии позволит разрешить некоторые проблемы, возникающие при овладении современными студентами дисциплинами криминалистического цикла.

Ключевые слова: юридическое образование, образовательные технологии, криминалистика, студенты, квест, деловая игра.

The Quest Use Practice in Criminalistic Discipline Teaching

Vorobyeva Irina B., Senior Lecturer of the Department of Criminalistics of the Saratov State Law Academy, PhD (Law), irinavorobyeva@yandex.ru

Purpose. Directing attention to the necessity of searching for new technologies and integrating those into the process of teaching students of a new generation. Quest actuality and efficiency as a business game variety for training is substantiated. Principal aspects of using quests in the process of teaching criminalistic subjects are revealed. **Methodology:** dialectic method, methods of analysis and synthesis, interviewing. **Discussion.** Quests have been shown to expand the teacher's pedagogical potential and to supplement traditional ways of arranging the process of training and the methods of teaching. They allow to motivate into more intensive study of the subjects; to activate intellectual processes; to exercises intelligence, erudition and nonconventional thinking; to find a way out of a problem situation; to demonstrate knowledge and skills in terms of the competences being formed; to actualize young people's passion for adventures and mysteries. It was this form of organizing the training process that proved to be the most optimal one for the nowadays students. **Scientific and practical significance.** Generalization of the author's experience in quest development and usage for teaching may prove to be of interest for teachers at higher educational establishments. Quests are peculiar for manifested practical orientation, that allows to solidify and to deepen the knowledge and skills of future lawyers in terms of the subjects matters. Actualization of the educational technology will allow to solve some problems faced by the present-day students while learning the subjects within the criminalistic cycle.

Keywords: legal education, educational technologies, criminalistics, student, quest, business game.