

Научная статья
УДК 371.385.3

Кейс-стади и облачная технология в преподавании поведенческих дисциплин в образовательной организации высшего образования Министерства внутренних дел Российской Федерации

Юрий Юрьевич Комлев¹, доктор социологических наук, профессор
Суфия Загитовна Еникеева², кандидат педагогических наук, доцент
Ольга Николаевна Рябцева³, кандидат педагогических наук

^{1,3} Казанский юридический институт МВД России
Казань (420108, ул. Магистральная, д. 35), Российская Федерация

² Университет управления «ТИСБИ»
Казань (420012, ул. Муштары, д. 13), Российская Федерация

¹ levkom@list.ru, ² uki777@mail.ru, ³ ryabceva_kfvui@mail.ru

¹ <https://orcid.org/0009-0005-5394-8385>, ² <https://orcid.org/0009-0000-9909-1042>,

³ <https://orcid.org/0009-0003-3979-2172>

Аннотация:

Введение. На основании содержательного анализа большого числа источников, раскрывающих специфику современного педагогического дискурса по интерактивным методам обучения и облачным технологиям, обосновывается актуальность поиска, апробации и внедрения в образовательных организациях высшего образования системы МВД России новых технологических решений для повышения качества, антропоцентричности и практической направленности учебного процесса. Авторским коллективом выдвигается гипотеза и ставится цель исследования, которая состоит в обобщении положительного опыта эмпирического изучения и внедрения кейс-стади в сочетании с облачной технологией для хранения и использования видеокейсов с элементами геймификации в преподавании поведенческих дисциплин, накопленного в Казанском юридическом институте МВД России. **Методы.** В работе использованы: педагогический эксперимент, развернутый в три этапа; неформализованный контент-анализ новых научных публикаций по теме исследования; неформальное интервьюирование практических работников органов внутренних дел, сплошной опрос курсантов в методической форме полужформализованной анкеты; прямое включенное наблюдение на практических занятиях с обучающимися на четвертом курсе очной формы обучения. **Результаты.** На основе обобщения оригинального педагогического опыта, итогов трехлетнего педагогического эксперимента, данных других собственных эмпирических исследований сделан вывод, что использование в преподавании поведенческих дисциплин комбинации кейс-стади, облачной технологии и игровых элементов определенно повышает антропоцентричность и практическую направленность обучения и, следовательно, качество учебного процесса, поскольку позволяет лучше готовить обучающихся к работе не только в профессиональной, но и цифровой среде. Преподаватель как фасилитатор и игровой дизайнер, использующий кейс-метод в сочетании с облачной технологией хранения и видеоконтент с элементами геймификации, вызывает интерес обучающихся к изучаемому предмету, стимулирует их активность и вовлеченность, мотивацию к учебе, развивает самостоятельность в суждениях, дает возможность проявить себя в дискуссиях и научиться работать в команде над решением практических задач. Авторы полагают, что предложенная модель как успешно протестированное технологическое решение может применяться в образовательных организациях высшего образования системы МВД России путем создания необходимых педагогических условий. Среди них конструирование «живых» тематически ориентированных видеокейсов; увеличение объема их учебного компендиума с использованием отечественных облачных платформ с большой емкостью хранилищ для видеоматериалов и широким набором цифровых инструментов; подготовка и переподготовка преподавателей, практикующих кейс-метод, цифровые технологии и геймификация познавательного процесса.

Ключевые слова:

кейс-стади, облачная технология, интерактивная образовательная технология, цифровая трансформация образования, геймификация, видеокейс, компендиум, антропоцентричность и практическая направленность обучения

Для цитирования:

Комлев Ю. Ю., Еникеева С. З., Рябцева О. Н., Кейс-стади и облачная технология в преподавании поведенческих дисциплин в образовательной организации высшего образования Министерства внутренних дел Российской Федерации // Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России. 2026. № 2 (110). С. 229–241.

Статья поступила в редакцию 10.02.2026;
одобрена после рецензирования 07.05.2026;
принята к публикации 25.06.2026.



Original article

Case study and cloud technology in teaching behavioural disciplines at a higher educational institution of the Russian Ministry of the Interior

Yuri Yu. Komlev¹, Doc. Sci. (Sociol.), ProfessorSufiya Z. Enikeeva², Cand. Sci. (Ped.), DocentOlga N. Ryabtseva³, Cand. Sci. (Ped.)^{1,3} Kazan Law Institute of the MIA of Russia

35, Magistralnaya str., Kazan, 420108, Russian Federation

² The University of Management "TISBI"

13, Mushatari str., Kazan, 420012, Russian Federation

¹ levkom@list.ru, ² uki777@mail.ru, ³ ryabceva_kfvui@mail.ru¹ <https://orcid.org/0009-0005-5394-8385>, ² <https://orcid.org/0009-0000-9909-1042>,³ <https://orcid.org/0009-0003-3979-2172>**Abstract:**

Introduction. A substantive analysis of numerous sources on modern pedagogical discourse regarding interactive teaching methods and cloud technologies provides the basis for substantiating the relevance of seeking, testing, and implementing new technological solutions in higher educational institutions of the Russian Ministry of the Interior to improve the quality, anthropocentricity, and practical focus of the learning process. The authors put forward a hypothesis and set a research goal: to summarise the positive experience of empirical study and implementation of case studies, combined with cloud technology for storing and using video cases with game elements, in teaching behavioural disciplines at Kazan Law Institute of the Russian Ministry of the Interior. **Methods.** The study employed the following methods: a pedagogical experiment conducted in three stages; an informal content analysis of recent scientific publications on the research topic; informal interviews with serving police officers; a comprehensive survey of cadets using a semi-formalized questionnaire; and direct participant observation during practical classes with full-time fourth-year students. **Results.** Summarising the authors' original pedagogical experience, the results of a three-year pedagogical experiment, and data from other empirical studies, the paper concludes that integrating case studies with cloud-based gamification technology in teaching behavioural disciplines significantly improves anthropocentricity, practice-oriented learning, and overall educational quality. This approach better prepares students for work in both professional and digital environments. The teacher, acting as a facilitator and game designer, combines the case method with cloud-based storage and use of gamified video content. This stimulates student interest, encourages active involvement, strengthens motivation, develops independent judgment, enables participation in discussions, and teaches collaboration in solving practical problems. The authors believe that the proposed model, having been successfully tested as a technological solution, can be implemented in higher educational institutions of the Russian Ministry of the Interior through creation of necessary pedagogical conditions. They can include creating dynamic thematic video cases; expanding the educational compendium via domestic cloud platforms with large-scale video storage and a diverse set of digital tools; and training and retraining instructors in the case method, digital technologies, and gamified learning.

Keywords:

case study, cloud technology, interactive educational technology, digital transformation of education, gamification, video case, educational compendium, anthropocentricity, practice-oriented learning

For citation:

Komlev Yu. Yu., Enikeeva S. Z., Ryabtseva O. N. Case study and cloud technology in teaching behavioural disciplines at a higher educational institution of the Russian Ministry of the Interior // Vestnik of Saint Petersburg University of the MIA of Russia. 2026. № 2 (110). P. 229–241.

The article was submitted February 10, 2026;
approved after reviewing May 7, 2026;
accepted for publication June 25, 2026.

Введение

Одно из парадигмальных оснований отечественной системы высшего образования – это реализация компетентностного подхода, характерного для педагогической теории и практики последних лет. Формирование набора заданных образовательными стандартами и потребностями практики компетенций сочетается с «традиционными» для нашей страны парадигмами в теории и практике высшего образования (знаниевая, деятельностно-ориентированная, личностно-ориентированная) и одновременно дополняет их. В ходе реформ высшей школы разработаны и внедрены федеральные государственные образовательные стандарты высшего образования (З++), а ожидаемый результат обучения раскрывается через совокупность компетенций выпускника (УК, ОПК, ПК). В 2026/27 учебном году состоится переход высших учебных

заведений на новую отечественную трехуровневую модель высшего образования, которая должна обеспечить более высокое качество российского образования и последующее гарантированное трудоустройство выпускников.

На рынке труда быстро меняются требования к молодым специалистам. В обществе первой четверти XXI века стремительно развиваются и внедряются цифровые и сетевые технологии. Идет активная цифровая трансформация высшего образования, как показано в работе А. Ю. Уварова, на пути перехода от «прохождения материала» к формированию у каждого обучаемого требуемых компетенций [1].

В новом, быстро меняющемся мире от выпускника образовательной организации требуются уже не только сформированные компетенции (знания, умения, навыки), но и то, что особенно ценится на практике: владение способами поиска и решения, как правило, нетривиальных служебных задач. Все большую актуальность в современных условиях приобретает широкое внедрение в учебный процесс интерактивных, цифровых образовательных технологий и инструментов, направленных на развитие у обучающихся практических навыков креативного, самостоятельного решения профессиональных проблем [2]. Отечественная модель высшего образования создает необходимый для этого потенциал, который раскрывается за счет конструирования профессиональных компетенций, в творческом развитии образовательного процесса, в выборе содержания, форм, методов, технологий и средств обучения.

Реформирование российской высшей школы ставит задачи и перед образовательными организациями высшего образования (далее – ООВО) системы МВД России, многие из которых определены приказами МВД России от 19 сентября 2022 г. № 689 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования, программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, реализуемым в интересах обеспечения законности и правопорядка в федеральных государственных образовательных организациях, находящихся в ведении Министерства внутренних дел Российской Федерации»¹ и от 2 февраля 2024 г. № 44 «Об утверждении Порядка организации подготовки кадров для замещения должностей в органах внутренних дел Российской Федерации»².

В научно-педагогической литературе последних лет представлено большое число авторских исследований, направленных на повышение качества и иных аспектов профессионального образования в ООВО системы МВД России (В. В. Карпов, А. М. Столяренко, А. Н. Сивак, В. И. Коваленко, Т. Е. Хижняк, Д. С. Мольков, Е. Н. Мацнева, А. А. Блонская, Е. А. Федорова, В. В. Васильев, Ю. Н. Русскова, Е. С. Иванченко, М. В. Соловейчик и многие др.). Вместе с тем исследований по разработке и внедрению в учебный процесс интерактивных образовательных технологий (кейс-стади, вебинар, тренинг, дискуссия, мозговой штурм, деловая игра, компьютерные симуляции и др.) еще недостаточно. Для повышения качества ведомственного образования в теории и педагогической практике, с нашей точки зрения, особенно актуальны технология кейс-стади и другие интерактивные методы обучения, реализуемые в сочетании с цифровыми технологиями (облачные вычисления, мобильное обучение, онлайн-курсы, геймификация, веб-квест машинного обучения и др.).

Из зарубежного и отечественного опыта применения кейс-стади в высшей школе известно, что разбор и решение учебных кейсов – основа практических занятий с обучающимися. Например, за время учебы в Гарварде современный студент в среднем разбирает около 700 кейсов³. В настоящее время кейс-метод занимает ведущие позиции в подготовке специалистов и считается одним из самых эвристически эффективных способов обучения студентов практическим навыкам решения типичных служебных задач в области правоприменения, разрешения конфликтов, в других областях деятельности, связанных с выработкой и принятием решений.

В 20-е годы XX века советский педагог-экспериментатор С. Т. Шацкий предпринял попытку внедрить метод «казусов» в отечественную образовательную систему [3]. В 1926 году

¹ Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования, программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, реализуемым в интересах обеспечения законности и правопорядка в федеральных государственных образовательных организациях, находящихся в ведении Министерства внутренних дел Российской Федерации: приказ МВД России от 19 сентября 2022 г. № 689 (зарег. в Минюсте России 25.10.2022, № 70690) // Официальный интернет-портал правовой информации (<http://pravo.gov.ru>) : [сайт]. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202210250047> (дата обращения: 05.01.2025).

² Об утверждении Порядка организации подготовки кадров для замещения должностей в органах внутренних дел Российской Федерации: приказ МВД России от 2 февраля 2024 г. № 44 (зарег. в Минюсте России 12.03.2024, № 77488) // Там же. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202403130011?pageSize=100&index=1> (дата обращения: 05.01.2025).

³ См.: Бахтина А. С. Проблема использования кейс-стади в образовательном процессе // Вестник науки Сибири. 2016. № 2 (21). С. 23–31.

состоялась первая конференция, на которой с его подачи рассматривались вопросы применения различных образовательных технологий, в т. ч. кейс-метода. Однако уже в 1930-е гг. подход к образованию изменился и произошел возврат к традиционному варианту лекционного и семинарского обучения. Возрождение метода кейс-стади в отечественном высшем образовании произошло только в 70-е гг. прошедшего века на экономическом факультете Московского государственного университета. Значительный вклад в его развитие и внедрение внесли Г. А. Брянский, Ю. Ю. Екатеринославский, О. В. Козлова, Ю. Д. Красовский, В. Я. Платов, Д. А. Пospelов, О. А. Овсянников, В. С. Раппопорт и другие. В российском бизнес-образовании кейс-метод стал широко использоваться в 90-е гг. XX века, что в определенной степени было связано с поддержкой международных образовательных программ и фондов, переходом к рыночной экономике. Его активное продвижение началось в Школе бизнеса МГУ в рамках проектов по линии TACIS⁴ благодаря инициативе ряда преподавателей-энтузиастов.

Интерес к кейс-стади как образовательной технологии в российском высшем образовании заметно усилился в XXI веке. С 2004 года начинает функционировать первый кейс-клуб в ГУ-ВШЭ, с 2006 года – A-club при МГИМО(У). В 2007 году Высшая школа менеджмента Санкт-Петербургского государственного университета выступила инициатором и учредителем проекта «Российский центр учебных кейсов». Она стала первой в России бизнес-школой, которая в последующем создала солидную коллекцию учебных кейсов, раскрывающих практику ведения успешного бизнеса и инноваций в менеджменте. В настоящее время в России проходят регулярные чемпионаты по решению бизнес-кейсов, приумножается число кейс-клубов.

Реализация кейс-метода в отечественном образовании традиционно осуществляется с использованием текстового формата и ограничена малым объемом коллекций кейсов. Большинство исследователей и практиков справедливо считают, что кейс-метод создает позитивный эффект «в комбинации с традиционными методами обучения» [4], поскольку они дополняют друг друга [5]. При этом сдерживает ее распространение в российских образовательных организациях недостаточное по объему и качеству коллекционирование учебных текстовых кейсов. Еще реже используются компендиумы учебных видеокейсов по поведенческим дисциплинам, потенциал которых еще недостаточно изучен.

Закономерный интерес к использованию кейс-метода в образовательной практике проявляется в педагогическом сообществе образовательных организаций высшего образования системы МВД России на примере работ Л. В. Кузнецовой, Л. М. Осинцевой (2019); Д. Д. Мухтарова, Д. Б. Кумаховой (2021); П. В. Разбегаева (2022); Е. В. Пигановой (2023); А. А. Камагуровой, В. В. Шахова (2023); Ю. Ю. Комлева (2023); М. П. Щербаковой, А. А. Кислухина (2023); Л. В. Кузнецовой, И. Ю. Лазаревой (2023); А. Н. Бессарабова, А. Г. Семиглазова, С. И. Иванова (2025); В. В. Шабаева, М. А. Таранина, Н. С. Дудина (2025) и многих других авторов. Так, Л. В. Кузнецова и Л. М. Осинцева обобщают опыт использования кейс-метода для формирования универсальных компетенций обучающихся в Барнаульском юридическом институте МВД России при проведении занятий по дисциплине «Специальная техника органов внутренних дел»⁵. В Белгородском юридическом институте МВД России А. А. Камагурова и В. В. Шахов подчеркивают роль, преимущества и потенциал инновационных педагогических технологий, интерактивных учебных платформ в обеспечении повышения качества обучения, адаптации выпускников ведомственных учебных заведений к современным вызовам и киберугрозам [6]. Е. В. Пиганова из Санкт-Петербургского университета МВД России делает вполне обоснованный вывод о «высокой степени преимущества интерактивных технологий и о возможности внедрения разработанных методических средств, содержащих интерактивные технологии в виде кейс-метода и метода деловой игры в процесс обучения по дисциплине «Основы управления в органах внутренних дел»⁶. А. Н. Бессарабов, А. Г. Семиглазов, С. И. Иванов анализируют преимущество и ограничения использования в ведомственных образовательных организациях активных методов, таких как деловые игры, кейс-стади и др. [7]. Л. В. Кузнецова и И. Ю. Лазарева, анализируя проблематику повышения эффективности подготовки научно-педагогических кадров в ООВО МВД России, убедительно обосновывают необходимость изучения учебных дисциплин с помощью цифровых

⁴ TACIS (Technical Assistance to the Commonwealth of Independent States – техническая помощь Содружеству Независимых Государств) – программа Европейского союза, существовавшая с 1991 по 2007 год.

⁵ См.: Кузнецова Л. В., Осинцева Л. М. Кейс-метод обучения при формировании универсальных компетенций, обучающихся в образовательных организациях системы МВД России // Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России. 2019. № 3 (83). С.188–196.

⁶ См.: Пиганова Е. В. Практика внедрения интерактивных технологий в процесс подготовки будущих сотрудников органов внутренних дел // Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России. 2023. № 1 (97). С. 160–168. <https://doi.org/10.35750/2071-8284-2023-1-160-168>.

образовательных технологий и ресурсов, позволяющих обучающимся проявлять творчество и самостоятельность⁷.

Многие исследователи из образовательных организаций высшего образования системы МВД России справедливо отмечают, что интерактивные технологии должны быть сфокусированы на формировании практических навыков и умений, необходимых для выполнения служебных задач сотрудников органов внутренних дел (далее – ОВД) [8].

В работах А. Долгорукова⁸, С. Т. Султонова [9], Л. И. Сурата и И. Е. Вострокнутова [10], Б. А. Бурняшова [11], К. С. Итинсона [12] рассмотрены особенности метода кейс-стади, облачных технологий, их типов и моделей, достоинств и недостатков при использовании в системе высшего образования. Авторский коллектив разделяет точку зрения, что использование облачных технологий несомненно определит будущее в хранении, обработке больших учебных данных и создании образовательных экосистем, ориентированных на потребности обучающихся цифровой эпохи [13]. В ООВО системы МВД России тема облачных технологий и вычислений в учебном процессе также смещается в фокус внимания исследователей. Например, в работе И. Г. Евсеевой и С. Н. Тихомирова рассмотрены варианты использования облачных сервисов для подготовки научно-педагогических кадров [14]. Однако изучение опыта использования видеокейсов в сочетании с другими цифровыми инструментами в учебной практике наших ведомственных образовательных организаций, а также педагогических условий его распространения еще только начинается. В настоящее время чрезвычайно актуальны поиск и апробация в учебном процессе новых технологических решений и комбинаций для качественной реализации компетентностного, деятельностного, личностно-ориентированного подходов, повышения антропоцентричности и практической направленности ведомственного высшего образования в условиях его цифровой трансформации.

Гипотеза исследования состоит в том, что использование учебных видеокейсов, извлекаемых из облачного хранилища, для их микрогруппового обсуждения с элементами игры по сравнению с традиционными текстовыми кейсами позволяет обучающимся на практических занятиях на примере дисциплины «Психология конфликта» более качественно осваивать учебный материал и овладевать заданными компетенциями (знаниями, умениями и навыками) для самостоятельного поиска и обоснования решения прикладных задач.

В связи с этим представляется уместным в качестве цели исследования обобщить положительный опыт эмпирического изучения и внедрения кейс-стади в сочетании с облачной технологией для хранения и использования видеокейсов и элементов геймификации в преподавании поведенческих дисциплин, накопленный в Казанском юридическом институте МВД России.

Научная новизна и ценность статьи находят отражение в обобщении и описании авторским коллективом оригинального педагогического опыта, в результатах проделанной экспериментальной работы. Основной научный результат состоит в обосновании и эмпирической проверке предложенной авторской модели, соединяющей потенциал метода кейс-стади с облачной технологией для хранения и использования видеокейсов с элементами геймификации в преподавании поведенческих дисциплин, что обеспечивает более тесную связь их содержания с будущей профессиональной деятельностью выпускников, способствует качественному формированию заданных компетенций благодаря росту активности и вовлеченности курсантов в учебный процесс. В ходе исследования разработан компендиум учебных текстовых и видеокейсов, установлены основные педагогические условия, обеспечивающие эффективность предложенного методического решения, при соблюдении которых полученный опыт может быть распространен в ООВО системы МВД России.

Методы

Авторский коллектив, формируя методологическую рамку исследования, исходил из классических образовательных парадигм, компетентностного подхода с приоритетом антропопрактики интерактивного образовательного процесса. В ходе поэтапного эмпирического исследования с 2023 по 2026 гг. был проведен педагогический эксперимент. На этапе констатирующего эксперимента в 2023/24 учебном году выполнен контент-анализ современного педагогического дискурса по активным и интерактивным методам обучения, облачным

⁷ См.: Кузнецова Л. В., Лазарева И. Ю. Роль цифровых технологий в организации учебных занятий будущих преподавателей // Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России. 2023. № 2 (98). С. 208–214. <https://doi.org/10.35750/2071-8284-2023-2-208-214>.

⁸ Долгоруков А. Метод case-study как современная технология профессионально-ориентированного обучения // Евгений Волков (Evgeny Volkov): [сайт]. URL: <https://www.evolkov.net/case/case.study.html> (дата обращения: 10.01.2026).

технологиям в образовании. Сформулированы цель, задачи и гипотеза исследования, выполнен подбор диагностического инструментария, сформирован компендиум учебных текстовых и видеокейсов по правоприменительной и социальной практике. На опытно-экспериментальном этапе (формирующий эксперимент) в 2024/25 учебном году в исследовании приняли участие курсанты четвертого курса по направлению подготовки 40.05.01 «Правовое обеспечение национальной безопасности», изучающие дисциплину «Психология конфликта» в объеме двух зачетных единиц (семь лекционных и восемь практических занятий, недифференцированный зачет). Были определены экспериментальная группа (далее – ЭГ) и контрольная группа (далее – КГ), равнозначные по исходному уровню успеваемости, в каждой по 20 курсантов. Выборочная совокупность участников, задействованных в эксперименте, составила половину от числа всех курсантов, обучающихся на курсе (40). На практических занятиях по дисциплине «Психология конфликта» в ЭГ была использована экспериментальная модель, построенная на разборе в микрогруппах учебных видеокейсов, извлекаемых с помощью смартфонов из облачного хранилища, с обсуждением которых использовались приемы геймификации. В КГ практические занятия проводились по традиционной методике с использованием учебных текстовых кейсов без игровых элементов. Метод включенного наблюдения использован для регистрации эмоциональной вовлеченности в учебный процесс и активности в микрогрупповой работе курсантов. Результаты текущего контроля успеваемости в экспериментальной и контрольной группах фиксировались в учебных журналах в традиционной пятибалльной системе. На аналитико-обобщающем этапе в 2025/26 учебном году выполнено сравнение и интерпретация результатов формирующего эксперимента; выявлены статистически значимые различия по оценкам текущей успеваемости и качеству промежуточной аттестации в пользу экспериментальной модели, а также сформулированы основные педагогические условия для ее распространения в ведомственной образовательной системе.

В первом семестре 2025/26 учебного года авторская экспериментальная модель была внедрена на практических занятиях во всех четырех учебных группах 4-го курса (направление подготовки 40.05.01 «Правовое обеспечение национальной безопасности»), изучающих дисциплину «Психология конфликта». Для оценки эффективности предложенной модели с позиций субъективной удовлетворенности обучающихся на этом курсе проведен сплошной анонимный опрос в методической форме полуструктурированной анкеты спустя месяц после зимней экзаменационной сессии (опрошены 76 курсантов).

Результаты и обсуждение

Замысел авторов обобщить педагогический опыт по использованию кейс-стади с интеграцией облачной технологии для хранения и использования учебных видеокейсов с элементами геймификации в преподавании дисциплины «Психология конфликта» в Казанском юридическом институте МВД России сложился не сразу. Это стало возможно только после того, как авторским коллективом на кафедре философии, политологии, социологии и психологии института были проведены в течение трех лет педагогический эксперимент, ряд других эмпирических исследований, подтвердивших исходные гипотетические предположения. Постановка проблемы и первые эмпирические результаты были представлены на научно-практической конференции в Тюмени (2023) и частично отражены в учебном пособии «Кейс-стади в психологии конфликта»⁹ (2023). Кроме того, разбор на практических занятиях видеокейсов с элементами геймификации был опробован и положительно зарекомендовал себя при изучении ряда прикладных тем по таким поведенческим дисциплинам, как «Социология», «Юридическая психология», «Педагогика и психология в профессиональной деятельности», «Психология в деятельности сотрудников органов внутренних дел».

Курсантам и слушателям в юридических учебных заведениях системы МВД России, как известно, наряду с основательным изучением правовых и специальных учебных предметов необходимы прочные знания, умения и навыки в области поведенческих наук. Это закономерно, поскольку сотрудники полиции имеют дело с законом и людьми. Учебный процесс в нашей ведомственной образовательной системе опирается на традиционные и инновационные образовательные парадигмы, компетентностный подход. Однако на практике в учебной работе все же доминируют традиционные варианты, сориентированные на передачу знаний, умений и навыков, реципиенты которых в массе своей нередко пассивны и на классической лекции, и на занятии семинарского типа или практическом занятии.

⁹ См.: Комлев Ю. Ю. Кейс-стади в психологии конфликта: учебное пособие. Казань: Казанский юридический институт МВД России, 2023. С. 143–158.

Кейс-метод выгодно отличается тем, что предполагает под контролем преподавателя проведение курсантами анализа проблемной ситуации, выдвижение, обсуждение, обоснование и сопоставление нескольких вариантов ее разрешения с выбором самого оптимального из них. Она переносит акцент в обучении с овладения готового на все случаи жизни знания на процесс его активного поиска, на сотворчество всех обучаемых при разборе кейсов в ходе микрогрупповых дискуссий для наилучшего решения проблемы, что и способствует более качественному закреплению знаний, формирует необходимые и достаточные умения и навыки, укрепляет связь теории и практики, поскольку кейс-стади создает дополнительный дидактический эффект в сочетании с традиционными методами обучения.

Одним из результатов экспериментального исследования и важным педагогическим условием практического внедрения разработанной авторами модели кейс-стади является создание на его первом этапе авторского компендиума из 32 учебных текстовых и видеокейсов в формате мини¹⁰. 68 % из них – текстовые кейсы, 32 % – видеокейсы. Текстовые кейсы рассчитаны на 0,5 или одну страницу, видеокейсы включают сюжеты на 2–3 минуты. В учебных кейсах разворачиваются проблемная ситуация, служебное событие, конфликт. Они опираются как на реальные, «живые», так и сконструированные конфликтные ситуации из правоприменительной и социальной практики. Исходный материал для учебных текстовых кейсов был получен по результатам транскрибирования неформализованных интервью слушателей заочной формы обучения (следователей, дознавателей, сотрудников уголовного розыска), которые сообщали о курьезных случаях и конфликтах из собственной служебной деятельности в ОВД регионов Поволжья. Видеокейсы были отобраны исследовательской группой из телевизионных новостных программ ЦТ и регионального телевидения, фрагментов из лучших кинопроизведений на полицейскую тематику. Были использованы видеоматериалы, в т. ч. мультипликационные, размещенные на платформе RuTube. Все отобранные видеокейсы отличаются повышенным динамизмом, острым сюжетом и эмоциональностью, яркой визуализацией, игровой интригой и драматизмом.

Компендиум учебных видеокейсов при завершении первого этапа экспериментальной работы был размещен с помощью облачной технологии на Mail.ru, что обеспечивало просмотр и работу с видеоматериалами по ссылке с помощью QR-кода (рисунок 1).



Рисунок 1. Пример работы с видеоматериалами по ссылке с помощью QR-кода
Figure 1. Example of working with video materials via a QR-code link

По мере увеличения компендиума видеокейсов следующий шаг в разработке темы предполагает использование безопасного облачного хранилища с существенно большим объемом памяти и развитого цифрового функционала, такого, например, как СберДиск (15 ГБ бесплатного хранения видеофайлов). Накопление и обмен большими объемами учебного видеоконтента является существенным педагогическим условием для большей эффективности реализации предложенной модели, ее развития и распространения в образовательной системе. Внедрение в учебный процесс облачных хранилищ в ООВО системы МВД России сегодня объективно необходимо. Оно, по оценкам специалистов, ведет к повышению качества образовательных услуг, обеспечивает гибкость в организации учебного процесса, способствует росту удовлетворенности

¹⁰ См.: Комлев Ю.Ю. Указ. соч.

и вовлеченности обучающихся в активность онлайн [15]. Нужно заметить, что, наряду с беспрецедентной экономичностью, гибкостью, мобильностью и доступностью облачных данных с любого удаленного устройства, облачная технология создает и определенные риски. Прежде всего это касается проблем безопасности и конфиденциальности данных, зависимости пользователей от провайдеров цифровых услуг.

Справедливости ради следует отметить, что апробированный в ходе экспериментальной работы подход приводит преподавателя к заметно большему расходу времени на поиск, отбор и конструирование кейсов, на формирование их компендиума, подготовку занятия, групповую работу. Необходимо освоение и цифровых компетенций, и цифровой культуры в целом.

Следовательно, еще одним педагогическим (дидактическим) условием внедрения предложенной авторской модели реализации кейс-стади является компетентность преподавателя как фасилитатора и гейм-дизайнера с высокой культурой цифрового этикета, умеющего создать и усилить с помощью игровых и цифровых элементов творческую атмосферу командной работы. Именно это дидактическое условие, как показывает опыт, создает интерес акторов к педагогическим инновациям, существенно повышает мотивацию, активность и вовлеченность в учебу курсантов, повышает практико-ориентированную готовность выпускников к профессиональной деятельности в цифровой среде. Отсюда необходимо систематическое повышение квалификации профессорско-преподавательского состава для освоения новых цифровых инструментов, которые содержат большой набор средств геймификации познавательного процесса (виртуальные стикеры, рейтинги, бейджи, ролевые миссии, фиксация «цифрового следа», онлайн-опросы), обеспечивая прозрачность и «вес» вклада каждого обучающегося в поиск вариантов и решение практических задач.

Опыт экспериментальной работы убедительно показал, что метод кейсов, дополняя классические виды обучающих мероприятий (лекции, семинары), весьма продуктивен в комбинации с цифровыми технологиями. Так, по итогам анализа материалов включенного наблюдения, собранных на практических занятиях в ходе констатирующего эксперимента, установлено, что курсанты экспериментальной группы особенно чутко реагировали на учебные видеокейсы, обеспечивающие реализацию дидактического принципа наглядности обучения. Их особенно впечатляли визуальные образы, эмоции и динамичные действия участников конфликтных ситуаций. Преимущество предложенной авторской модели раскрылось в ходе экспериментальной работы в силу того, что «живые» видеокейсы создавали дополнительный дидактический эффект по сравнению с кейсами статичного текстового формата. Они более динамичны и более «чувствительны» к передаче в аудиторию «атмосферы» сложности, многомерности и субъективности человеческого поведения.

Видеокейсы, благодаря их облачному хранению, реализуются в любой момент времени не только на практических занятиях, но и в режиме самоподготовки и на промежуточной аттестации. Это дополнительно расширяет дидактические возможности кейс-стади в учебном процессе. Облачная технология позволяет в режиме онлайн неоднократно просматривать видеокейс, превращая курсанта в активного исследователя хронологии конфликта, анализирующего агента, оказавшегося внутри развивающегося процесса.

Учебный кейс не содержит формулировки проблемы или ответа на ее решение. Курсантам на практических занятиях было предложено в микрогруппах по 4–5 человек самостоятельно провести по заданной инструкции анализ кейсов правоохранительной и социальной практики. Аналитическая работа по определению природы объекта, предмета конфликта, описанию его среды, определению типа (по критерию субъектности и других), обоснованию путей его решения позволяет обучающимся накопить ценный опыт практического применения знаний, умений и навыков, необходимых для реализации должностных функций в рамках реальной служебной деятельности, структурно включающей зоны конфликтного взаимодействия как неотъемлемый элемент профессиональной коммуникации.

Учебный процесс в экспериментальной группе был организован в атмосфере игры и соперничества с обсуждением полученных результатов, распределением и подсчетом стикеров, отражающих активность и вовлеченность в микрогрупповую работу, дискуссию всех курсантов. Игровые элементы стимулировали развитие таких важных навыков, как самостоятельность в суждениях, работа в команде, креативное мышление. Текущий контроль успеваемости как оценка качества усвоения содержания изучаемых тем дисциплины происходил на практических занятиях в форме устного индивидуального опроса и учета баллов, начисленных в виде стикеров при анализе практических задач, что позволяло объективно оценить степень овладения учебным материалом. Опыт использования игровых элементов в экспериментальной группе показал, что курсанты, состязаясь, стремились «заработать» больше стикеров за участие

в разборе и разрешении конфликтов, представленных на видеокейсах. Игровой подход не давал «отсидеться» даже нерадивым курсантам, поскольку играли все. Включенное наблюдение и подсчет стикеров показали, что в экспериментальной группе возросли активность и вовлеченность курсантов в микрогрупповую работу, креативность и интерес к учебе.

Количественные данные, собранные в ходе формирующего эксперимента, свидетельствуют об образовательных достижениях. Подсчет балльных оценок успеваемости в стобальной системе за семестр показал, что в экспериментальной группе количество оценок «отлично» и «хорошо» текущего контроля оказалось на 20 % больше, чем в контрольной группе.

Статистическая обработка данных выполнена с помощью пакета программ для общественных наук IBM SPSS Statistics 26. Сравнительные показатели успеваемости входного и итогового исследования экспериментальной и контрольной групп с результатами расчетов представлены в таблице 1 и на графике.

Таблица 1

Сравнительные показатели успеваемости
в контрольной и экспериментальной группах (n = 20)

Table 1

Comparative performance indicators in the control and experimental groups (n = 20)

Показатель	Контрольная группа (КГ)	Экспериментальная группа (ЭГ)	Разница	Статистический критерий	Уровень значимости (p)
Количество обучающихся (n)	20	20	—	—	—
Входная диагностика (средний балл, max 100)	57,8 ± 8,94	58,5 ± 9,43	+ 0,7	t(38) = 0,24	p = 0,810 (н. з.)
Итоговая диагностика (средний балл, max 100)	62,05 ± 9,02	74,35 ± 10,21	+ 12,3	t(38) = 4,10	p < 0,001
Прирост внутри группы (итог – вход)	+ 4,25 ± 1,29	+ 15,85 ± 3,92	+ 11,6	t(19) = 14,71** / t(19) = 18,09	p < 0,001 / p < 0,001
Доля оценок «хорошо» и «отлично» (≥ 70 баллов)	20 % (4 из 20)	70 % (14 из 20)	+ 50 п. п.	$\chi^2(1) = 10,10$	p = 0,0015

Примечания: 1. t-критерий Стьюдента для независимых выборок (сравнение КГ и ЭГ на каждом этапе).
2. t-критерий Стьюдента для связанных выборок (парный t-тест, сравнение внутри одной группы).
3. Н. з. – различия статистически не значимы (p > 0,05).
4. П. п. – процентные пункты (доля оценок «хорошо» и «отлично»; разница: 70 % (ЭГ) – 20 % (КГ) = 50 процентных пунктов).
5. Данные представлены как среднее арифметическое ± стандартное отклонение.
6. Проверка нормальности распределения выполнена по критерию Шапиро – Уилка (p > 0,05 для всех групп, что позволяет использовать параметрические критерии).

Как видно из таблицы 1, в начале опытно-экспериментального этапа исследования экспериментальная и контрольная группы эквивалентны по входному уровню знаний (p = 0,810).

Средний итоговый балл в ЭГ оказался на 20 % выше, чем в КГ (74,35 против 62,05; t = 4,10; p < 0,001). Внутригрупповой прирост в ЭГ составил +15,85 балла против +4,25 в КГ (p < 0,001). Доля оценок «хорошо» и «отлично» в КГ составляет 20 %, а в ЭГ – 70 % ($\chi^2 = 10,10$; p = 0,0015).

Таким образом, все выявленные различия статистически значимы, что подтверждает эффективность экспериментальной модели (рисунок 2).

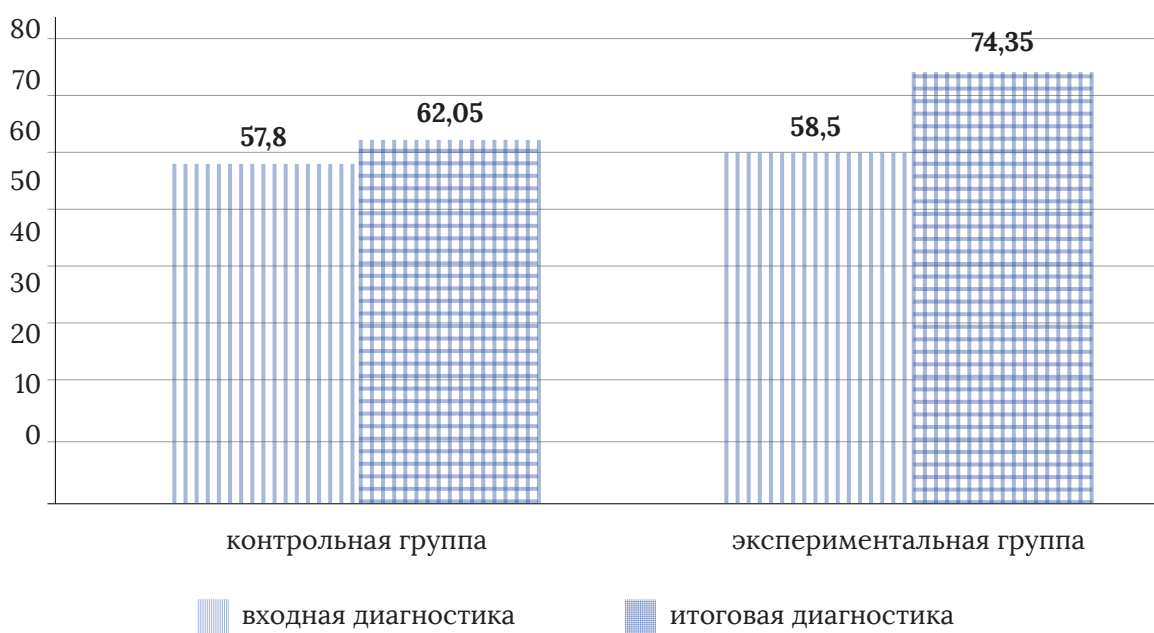


Рисунок 2. Сравнительные показатели успеваемости в контрольной и экспериментальной группах (n = 20)
Figure 2. Comparative performance indicators in the control and experimental groups (n = 20)

Итак, педагогическая практика показывает, что использование видеокейсов, их облачного хранения и элементов геймификации позволяет лучше сформировать заданные рабочей программой учебной дисциплины компетенции (УК-8, ОПК-8), усиливает антропоцентричность в проявлениях личной активности, заинтересованности и вовлеченности, а также практическую направленность обучения.

После завершения экспериментальной работы авторская модель видеокейсов, облачных инструментов и элементов геймификации была внедрена в учебный процесс в Казанском юридическом институте МВД России на четвертом курсе (направление подготовки 40.05.01 «Правовое обеспечение национальной безопасности») в первом семестре 2025/26 учебного года при изучении дисциплины «Психология конфликта». Для ее оценки с позиций субъективной удовлетворенности обучающихся после промежуточной аттестации был проведен сплошной анонимный опрос во всех четырех учебных группах курса в методической форме полуструктурированной анкеты.

Обобщенные данные субъективной статистики опроса свидетельствуют, что 78,8 % респондентов «отлично» и 14 % «хорошо» оценивают преподавание дисциплины «Психология конфликта» с использованием кейс-стади, облачной технологии и геймификации. По итогам изучения дисциплины 80,2 % на «отлично» и 15,8 % на «хорошо» оценивают уровень полученных знаний, 75 % на «отлично» и 18,4 % на «хорошо» – сформированные умения, 77,6 % на «отлично» и 19,7 % на «хорошо» – практические навыки. Из числа респондентов 72,4 % на «отлично» и 19,7 % на «хорошо» оценивают применение кейс-метода при изучении поведенческих дисциплин на примере психологии конфликта. Разбор учебных текстовых и видеокейсов на занятиях, по мнению опрошенных, больше всего способствуют получению знаний (42,1 %), умений (19,7 %), навыков (34,2 %).

Весьма положительное отношение курсанты проявили к оценке использования на занятиях видеокейсов. 78,9 % из них «отлично» и 14,5 % «хорошо» оценивают этот прием. Среди тех, кто дает отличную и хорошую оценку внедрению в учебный процесс облачной технологии для получения доступа к видеокейсам из компендиума по QR-кодам, составляет 75 % и 18,4 % соответственно.

На вопрос «Какой эффект имеют разбор (просмотр) и обсуждение кейсов на учебном занятии?» ответы распределились следующим образом (таблица 2):

Таблица 2

Эффект применения метода кейс-стади в учебном процессе

Table 2

Effect of applying the case study method in the educational process

в процентах

Применение кейс-метода при изучении поведенческих дисциплин на примере психологии конфликта	Результат
Усиливает практическую направленность обучения	69,7
Стимулирует интерес к учебе	53,9
Развивает активность и вовлеченность	60,5
Способствует самостоятельности	26,3
Развивает креативность	46
Привносит элемент игры на занятиях (геймификация)	50
Развивает навыки решения проблем	65,8
Ничего не дает	1,3

Как видим, дидактический эффект кейс-стади по субъективным оценкам курсантов больше всего проявился в реализации практической направленности обучения, в развитии навыков решения служебных проблем, в активности и вовлеченности обучаемых, в стимуляции интереса к учебе. Предложенное и апробированное авторами методическое решение способствует, по оценкам курсантов, не только более качественному освоению учебного материала, практической направленности и антропоцентричности обучения, но и открывает путь к личностному росту обучающихся, развивает креативность и самостоятельность в суждениях. Элементы игры, реализованные при обсуждении видеокейсов на занятиях, позволяют преодолеть рутину и статичность традиционных форм обучения.

Дополнительные аргументы в пользу научных результатов, полученных в ходе педагогического эксперимента, наблюдений и формализованной части опроса, дают материалы транскрибирования устных высказываний и тексты ответов курсантов на открытый вопрос анкеты: «Сообщите о своих субъективных впечатлениях об изучении дисциплины „Психология конфликта” (понравилось ли вам содержание курса и нужен ли этот предмет; какое впечатление на вас производит кейс-метод и использование облачного хранения видеофайлов; какие вы видите недостатки; сформулируйте свои предложения по повышению качества учебного процесса)?» 55 респондентов из 76 выразили свое отношение устно в пользу технологических инноваций весьма положительным образом, хотя отвечать на этот вопрос было необязательно.

Из высказывания критически мыслящего и отлично успевающего курсанта следует, что «...дисциплина очень понравилась, практическая направленность обучения позволила не только получить теоретические знания, но и применить их в жизни. Больше всего понравился метод кейс-стади. Он позволяет находить креативные решения проблем, развивать аналитическое мышление, совершенствовать навыки командной работы при совместном решении кейсов. Использование облачного хранения видеофайлов оказалось очень удобным, т. к. позволяет изучать учебные материалы в любое время...».

Из ответа посредственного курсанта, того, кто оценил уровень полученных знаний удовлетворительно, также следует, что «...содержание курса понравилось, особенно применение видеокейсов на занятиях...». Типичные, чаще всего встречающиеся, суждения состоят в том, что «...предмет понравился. Да, он нужен для изучения...»; «...необходимо использовать кейс-метод и облачное хранение видеофайлов...»; «...содержание курса понравилось, особенно применение видеокейсов на занятиях...»; «...дисциплина произвела положительное впечатление. Она отличается от других тем, что при ее изучении был использован необычный подход: изучение кейсов. Очень удобно пользоваться видеофайлами...».

Таким образом, анализ эмпирических данных, собранных в ходе экспериментальной работы и педагогической практики, субъективных оценок и суждений курсантов о дидактической эффективности реализованной модели кейс-стади дает возможность в первом приближении подтвердить гипотезу исследования. Использование учебных видеокейсов, извлекаемых из облачного хранилища, для их микрогруппового обсуждения с элементами игры позволяет обучающимся на примере дисциплины «Психология конфликта» более качественно по сравнению

с традиционными текстовыми кейсами осваивать учебный материал и овладевать заданными компетенциями (знаниями, умениями и навыками) для самостоятельного поиска и обоснования решения прикладных задач.

3 Заключение

Обобщенный опыт педагогической работы, эмпирического изучения и внедрения кейс-стади в сочетании с облачной технологией для хранения и использования видеокейсов, элементов геймификации в преподавании поведенческих дисциплин может быть полезен в совершенствовании учебного процесса в ведомственной высшей школе. Апробированная авторами модель кейс-стади не лишена дискуссионности, но имеет явную антропоцентрическую и практическую направленность, поскольку стимулирует активность и вовлеченность обучающихся в учебную работу, ориентирована на решение прикладных задач. Она позволяет использовать цифровые инструменты, геймификацию и тем самым лучше готовить выпускников к работе не только в профессиональной, но и цифровой среде. Полагаем, что полученный опыт может быть использован в преподавании не только общественных (поведенческих), но и юридических и специальных дисциплин при соблюдении определенных педагогических условий. В их ряду основные организационно-методические и дидактические предпосылки, которые состоят в следующем.

Во-первых, необходимы отбор и конструирование «живых» тематически ориентированных видеокейсов, создание на их основе компендиума с его последующим постоянным обновлением на облачных платформах с большей памятью хранилища и развитыми цифровыми функциями. В частности, такие возможности создают отечественные облачные цифровые платформы (СберДиск, «Яндекс 360», VK WorkSpace, «Облако Mail.ru»), с помощью которых можно практически неограниченно наращивать число не только мини-, но и более продолжительных видеокейсов. Развитие цифровых облачных платформ идет по пути увеличения их функциональных возможностей, в т. ч. с использованием инструментов геймификации и контроля за учебным процессом. Они позволяют автоматически фиксировать и делать наглядным участие каждого курсанта при обсуждении учебного материала, а в ткань дискуссии встраивать интерактивные опросы и голосования, другие игровые и оценочные решения.

Во-вторых, преподаватель, использующий в учебной практике кейс-метод и цифровые технологии, должен обладать высокой культурой цифрового этикета, в идеале он должен быть хорошим фасилитатором и гейм-дизайнером, что позволит ему лучше готовить обучающихся к работе не только в профессиональной, но и цифровой среде.

В-третьих, необходимо систематическое повышение квалификации профессорско-преподавательского состава для освоения новых облачных платформ и других цифровых инструментов, которые содержат эффективный набор средств геймификации познавательного процесса.

Исследовательский коллектив считает, что в перспективе за первым опытом последуют и другие образовательные инновации, основанные на более широком использовании различных цифровых инструментов в сочетании с кейс-стади и другими интерактивными методами для повышения антропоцентричности и практической направленности обучения.

Список источников

1. Уваров А. Ю. Образование в мире цифровых технологий: на пути к цифровой трансформации. Москва : Издательский дом ГУВШЭ, 2018. 168 с.
2. Нилимовская Ю. К. Кейс-метод: сущностно-диалоговое обучение в учебном процессе вуза // Проблемы современного образования. 2024. № 3. С. 270–276. <https://doi.org/10.31862/2218-8711-2024-3-270-276>
3. Шацкий С. Т. Наше педагогическое течение // Избранные педагогические сочинения: в 4 т. / под ред. Н. П. Кузина, М. Н. Скаткина, В. Н. Шацкой. Москва: Педагогика, 1980. Т. 2. С. 134–142.
4. Старикова Л. Д., Модестова Е. А. Метод кейсов в высшей школе // Инновационная наука. 2023. № 6-2. С. 120–123.
5. Милованова О. И., Гураль С. К. Реализация технологии кейс-стади метода в обучении иноязычному дискурсу студентов юридических специальностей // Язык и культура. 2025. № 69. С. 153–175. <https://doi.org/10.17223/19996195/69/8>
6. Камагурова А. А., Шахов В. В. Применение инновационных педагогических технологий в образовательном процессе образовательных организаций МВД России // Проблемы правоохранительной деятельности. 2023. № 4. С. 74–79.
7. Бессарабов А. Н., Семиглазов А. Г., Иванов С. И. Особенности применения активных методов обучения в вузах системы МВД России: от теории к практике профессиональной подготовки // Human Progress: [электронное издание]. 2025. Т. 11, № 4. С. 19. URL: http://progresshuman.com/images/2025/Tom11_4/Bessarabov.pdf. <https://doi.org/10.46320/2073-4506-2025-4a-25>
8. Шабает В. В., Таранин М. А., Дудин Н. С. Современные образовательные технологии в вузах системы МВД России: адаптация к вызовам цифровой эпохи и задачам профессиональной подготовки // Human Progress: [электронное издание]. 2025. Т. 11, № 4. С. 25. URL: http://progresshuman.com/images/2025/Tom11_4/Shabaev.pdf. <https://doi.org/10.46320/2073-4506-2025-4a-31>

9. Султонов С. Т. Метод case-study как современная технология профессионально-ориентированного обучения студентов // Проблемы современной науки и образования. 2020. № 1 (146). С. 59–61.
10. Сурат Л. И., Вострокнутов И. Е. Облачные сервисы и облачные платформы управления вузом: современное состояние и перспективы развития // Информатика и образование. 2024. Т. 39, № 6. С. 53–64. <https://doi.org/10.32517/0234-0453-2024-39-6-53-64>
11. Бурняшов Б. А. Российские облачные пакеты офисных приложений в учебном процессе вузов // Информатика и образование. 2023. Т. 38, № 2. С. 5–15. <https://doi.org/10.32517/0234-0453-2023-38-2-5-15>
12. Итинсон К. С. Облачные технологии в образовании: концепция и реальность // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9, № 4 (33). С. 90–92. <https://doi.org/10.26140/bgз3-2020-0904-0024>
13. Кобичева А. М. Облачные технологии в вузе: преимущества, риски и модели внедрения // Проблемы современной науки и образования. 2025. № 12 (211). С. 45–47.
14. Евсеева И. Г., Тихомиров С. Н. Педагогический потенциал использования облачных технологий в профессиональной подготовке адъюнктов университета МВД России // Психология и педагогика служебной деятельности. 2021. № 1. С. 116–121. <https://doi.org/10.24412/2658-638X-2021-1-116-121>
15. Бузыкова Ю. С. Разработка и внедрение облачных платформ для управления образовательным процессом в условиях цифровой трансформации университетов // Академический исследовательский журнал: [электронное издание]. 2025. Т. 3, № 4. С. 138–153. URL: <https://aereview.ru/index.php/ae/article/view/86>. <https://doi.org/10.25726/f4871-6886-4400-u>

References

1. Uvarov A. Yu. *Образование в мире цифровых технологий: на пути к цифровой трансформации*. Москва : Издательский дом GUVSHE, 2018. 168s.
2. Nimirowskaya Yu. K. Kejs-metod: sushchnostno-dialogovoe obuchenie v uchebnoy processe vuza // *Problemy sovremennoy obrazovaniya*. 2024. № 3. S. 270–276. <https://doi.org/10.31862/2218-8711-2024-3-270-276>
3. Shackij S. T. *Nashe pedagogicheskoe techenie* // *Izbrannye pedagogicheskie sochineniya* : v 4 t. / pod red. N. P. Kuzina, M. N. Skatkina, V. N. Shackoj. Moskva: Pedagogika, 1980. T. 2. S. 134–142.
4. Starikova L. D., Modestova E. A. Metod kejsov v vysshej shkole // *Innovacionnaya nauka*. 2023. № 6-2. S. 120–123.
5. Milovanova O. I., Gural' S. K. Realizatsiya tekhnologii kejs-stadi metoda v obuchenii inoyazychnomu diskursu studentov yuridicheskikh special'nostej // *Yazyk i kul'tura*. 2025. № 69. S. 153–175. <https://doi.org/10.17223/19996195/69/8>
6. Kamagurova A. A., Shahov V. V. Primeneniye innovatsionnykh pedagogicheskikh tekhnologiy v obrazovatel'nom processe obrazovatel'nykh organizatsiy MVD Rossii // *Problemy pravoohranitel'noy deyatel'nosti*. 2023. № 4. S. 74–79.
7. Bessarabov A. N., Semiglazov A. G., Ivanov S. I. Osobennosti primeneniya aktivnykh metodov obucheniya v vuzakh sistemy MVD Rossii: ot teorii k praktike professional'noy podgotovki // *Human Progress* : [elektronnoe izdaniye]. 2025. T. 11, № 4. S. 19. URL: http://progresshuman.com/images/2025/Tom11_4/Bessarabov.pdf. <https://doi.org/10.46320/2073-4506-2025-4a-25>
8. Shabaev V. V., Taranin M. A., Dudin N. S. Sovremennyye obrazovatel'nyye tekhnologii v vuzakh sistemy MVD Rossii: adaptatsiya k vyzovam cifrovoy epohi i zadacham professional'noy podgotovki // *Human Progress*: [elektronnoe izdaniye]. 2025. T. 11, № 4. S. 25. URL: http://progresshuman.com/images/2025/Tom11_4/Shabaev.pdf. <https://doi.org/10.46320/2073-4506-2025-4a-31>
9. Sul'tonov S. T. Metod case-study kak sovremennaya tekhnologiya professional'no-orientirovannogo obucheniya studentov // *Problemy sovremennoy nauki i obrazovaniya*. 2020. № 1 (146). S. 59–61.
10. Surat L. I., Vostroknutov I. E. Oblachnyye servisy i oblachnyye platformy upravleniya vuzom: sovremennoye sostoyaniye i perspektivy razvitiya // *Informatika i obrazovaniye*. 2024. T. 39, № 6. S. 53–64. <https://doi.org/10.32517/0234-0453-2024-39-6-53-64>
11. Burnyashov B. A. Rossijskie oblachnyye pakety ofisnykh prilozheniy v uchebnoy processe vuzov // *Informatika i obrazovaniye*. 2023. T.38, № 2. S. 5–15. <https://doi.org/10.32517/0234-0453-2023-38-2-5-15>
12. Itinson K. S. Oblachnyye tekhnologii v obrazovanii: koncepciya i real'nost' // *Baltiyskiy gumanitarnyy zhurnal*. 2020. T. 9, № 4 (33). S. 90–92. <https://doi.org/10.26140/bgз3-2020-0904-0024>
13. Kobicheva A. M. Oblachnyye tekhnologii v vuzе: preimushchestva, riski i modeli vnedreniya // *Problemy sovremennoy nauki i obrazovaniya*. 2025. № 12 (211). S. 45–47.
14. Evseeva I. G., Tihomirov S. N. Pedagogicheskij potencial ispol'zovaniya oblachnykh tekhnologiy v professional'noy podgotovke ad'yunktov universiteta MVD Rossii // *Psihologiya i pedagogika sluzhebnoy deyatel'nosti*. 2021. № 1. S. 116–121. <https://doi.org/10.24412/2658-638X-2021-1-116-121>
15. Buzykova Yu. S. Razrabotka i vnedreniye oblachnykh platform dlya upravleniya obrazovatel'nyim processom v usloviyakh cifrovoy transformatsii universitetov // *Akademicheskij issledovatel'skiy zhurnal: [elektronnoe izdaniye]*. 2025. T. 3, № 4. S. 138–153. URL: <https://aereview.ru/index.php/ae/article/view/86>. <https://doi.org/10.25726/f4871-6886-4400-u>

Авторами внесен равный вклад в написание статьи.
Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

The authors have made an equal contribution to the writing of the article.
The authors declare no conflicts of interests.