**УДК 378**

## **ИГРА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ**

*Кузнецова Алена Дмитриевна, 4 курс, бакалавр,*

*О.В. Шмурыгина, к.ф.н., доц.,*

*ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет»*

**Аннотация**: в статье рассмотрены преимущества и недостатки применения игр как метода обучения; проанализированы актуальность и особенности применения игры в учебном процессе, а также приведены результаты апробации игры в учебном процессе.

**Ключевые слова**: игра, метод обучения, правовые дисциплины; эффективное обучение.

**GAME AS A METHOD OF TEACHING LEGAL DISCIPLINES**

*A. D. Kuznetsova, 4 year, baccalaureate*  
*O.V. Shmurygina*

*Russian state vocational pedagogical University*

**Abstract**: in the article discusses the advantages and disadvantages of using games as a teaching method; analyzed the relevance and features of game using in educational process, as well as the results of testing game.

**Keywords**: game, teaching method, legal disciplines; effective training.

Игровой метод обучения представляет собой сложный социокультурный феномен, которому посвящено множество философско-культурологических, психологических и педагогических исследований, т.к. игра является одним из древнейших методов обучения. Среди них особое место принадлежит вопросу об использовании игры в учебных целях [1].

На протяжении последнего десятилетия игра как метод обучения практически не изучалась, хотя игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и выполняют ряд других важных функций: диагностическую, игротерапевтическую, коррекционную, социокультурную, коммуникативную, развлекательную функцию и функцию самореализации человека.

Актуальность игры как метода обучения подтверждается разработчиками Атласа новых профессий. В образовании начинают использоваться инструменты обучения с применением информационных технологий ~~ИТ~~ – онлайн-курсы, симуляторы, тренажеры, игровые онлайн-миры. Это дает новые возможности –обучающиеся не просто усваивают необходимые знания, но и развивают умение работать с информацией. В дальнейшем игровые формы обучения будут использоваться всё чаще, поскольку игра позволяет более эффективно осваивать изучаемый предмет.

До 2020 года в соответствии с Атласом новых профессий появится такая специальность как игромастер – специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использование симуляторов. Подтверждением этому служит тот факт, что В последние годы геймификация (применение игровых механик в неигровых процессах) стала заметным трендом. В России направление обучающих игр также поддерживается Всероссийской ассоциацией по играм в образовании.

А уже после 2020 года должен появиться специалист, который будет создавать образовательные программы на основе игровых методик, при этом выступая игровым персонажем. Профессия имеет такое название как игропедагог. Данный Специалист в школах будет замещать традиционного учителя. Нельзя сказать, что В России данное направление будет новым,развитые традиции игропедагогики существуют в школах давно. И проникновение игр в школы сейчас в основном ограничено нормативной правовой базой [2].

Игра как метод обучения имеет преимущества и недостатки. Преимуществами являются: высокий уровень усвоения материала; полученные знания сохраняться на длительное время; ориентация на все уровни познания; активная роль обучающихся; внутренний интерес студента к обучению; практическая направленность полученного в игре опыта; способствует повышению памяти, коммуникабельности, целеустремленности, познавательной и интеллектуальной активности обучающихся, развитию речевых умений и навыков; возможность использования на разных этапах учебного занятия; помогает активизировать творческий потенциал обучающихся.

Однако, можно выделить следующие Недостатки: неумелое или чрезмерное использование игры может привести к искажению планируемых результатов обучения в отрицательную сторону; недостаточное развитие теоретического мышления, если игра проводится в ущерб теоретической подготовке; необходимость задействования значительно большего периода времени обучения в условиях игровых методик, что затруднено в системе определённой программы изучения предмета, изначально не предусматривающей их использование; недостаточная профессиональная подготовка преподавателя как создателя и ведущего игр; возможность появления конфликтных ситуаций в условиях игрового урока; отказ от игры как проблемная ситуация при проведении игрового урока; высокие энергозатраты преподавателя; необходимость наличия материально-технической базы.

Таким образом, педагог, решивший использовать в своей деятельности игровые методы, должен чётко представлять возможности этих методов и требования, которые будут предъявляться к нему в процессе их использования. Необходимо помнить, что игровые методики имеют и негативные стороны, и задача педагога устранить их влияние, на педагогический процесс, оставив лишь самые сильные её стороны.

Поскольку игра относится к активным/интерактивным методикам обучения, то, следовательно, ей присущи все их характеристики: высокий уровень усвоения материала; по глубине изучения ориентация на все уровни познания; активная роль обучающихся; у обучающегося появляется внутренний интерес к обучению [3].

Проведение игр помогает активизировать творческий потенциал обучающихся, выработать у них умение анализировать сложные социальные процессы, привить навыки коллективной работы над конкретной проблемой.

Важную роль в методике преподавания правовых дисциплин отводится дидактическим играм (деловые и ролевые игры, блиц-игры и т.д.). Построенная на условностях, игра вместе с тем достаточно точно и продуктивно отражает структуру реальной деятельности, а это значит, что приобретенные в игре знания, приемы и навыки будут применяться игроками в реальной повседневной жизни [4].

Использование игры как метода обучения правовым дисциплинам возможно на любом определенном этапе урока, главное, чтобы применение игровой технологии было эффективным, имело четко поставленную цель обучения и соответствующий педагогический результат.

Нами были созданы несколько методических разработок (план-конспект, сценарий, презентация), которые были использованы на занятиях по правовым дисциплинам: гражданское право, жилищное право, земельное право.

Приводим данные методические разработки в качестве успешного опыта и примера того, что можно разнообразно использовать игровые технологии в учебном процессе. Уроки, разработанные на основе исследованного нами теоретического материала, были апробированы в ходе педагогической практики.

Апробация четырех игровых уроков по правовым дисциплинам:

1. Интеллектуально-развлекательной игры «В поисках сокровищ» (может использоваться как входной контроль или внеклассное мероприятие).

2. Игра по жилищному праву на повторение пройденного материала (актуализация и проверка знаний за пройденный курс по дисциплине).

3. Игра по земельному праву на повторение пройденного материала (актуализация и проверка знаний за пройденный курс по дисциплине).

4. Игра по дисциплине: «Правоведение (гражданское право)» на тему: «Тур для «чайников» или как защитить свои права, отправляясь в путешествие» (поиск новой информации через применение на практике уже имеющихся знаний).

Апробация осуществлялась на базе ФГАОУ ВО «Российского государственного профессионально-педагогического университета» у студентов второго и третьего курсов, обучающихся по профилю «Правоведение и правоохранительная деятельность» по направлению «Правозащитная деятельность» в 2017-2018 учебном году.

Результаты апробированных уроков позволили сделать следующие выводы:

1) хорошая материально-техническая база (аудитория с компьютером, который имеет выход в Интернет; интерактивная доска; проектор; аудиосистема) дает возможность для реализации любых педагогических идей;

2) студентам было комфортно и удобно работать с мультимедийной презентацией;

3) урок с использованием игровых технологий вызывает у обучающихся повышенный интерес и активность на занятиях, что, несомненно, привело к лучшему освоению материала;

4) положительные отзывы об игровом уроке повышают интерес студентов к изучению дисциплины;

5) игра с визуализированным теоретическим материалом воспринимается обучающимися лучше и легче, а также в рамках игры теория подкрепляется практикой, а значит, лучше запоминается и дает возможность развития профессиональных навыков.

Таким образом, можно сделать выводы, что игровая форма занятия с комплексным использованием компьютерных средств в обучении правовым дисциплинам сделает урок не только интересным, но и эффективным. Обучающиеся усваивают большой объем информации, поскольку учебный материал визуализирован и позволяет теорию подкреплять практикой через выполнение заданий.

С помощью инструмента Microsoft Office PowerPoint педагог имеет возможность разработать любой тип урока, наполнив его разнообразным содержанием: подкрепить теоретический материал видеороликом или аудиозаписью; оформить текст графически (диаграммы, таблицы, схемы, 3D рисунки и др.).

Были определены следующие цели уроков на апробацию:

1) проверить, как повлияет мультимедийный игровой урок на мотивацию студентов (повышение интереса к предмету);

2) узнать, способствует ли игра как метод обучения лучшему освоению материала;

3) определить рациональность проведенных уроков с применением компьютера и новых информационных технологий;

4) с помощью рефлексии (обратной связи) узнать мнения студентов, учесть замечания для исправления допущенных ошибок.

После апробации следующих игровых уроков – 1. Интеллектуально-развлекательная игра «В поисках сокровищ»; 2. Игра по жилищному праву на повторение пройденного материала; 3. Игра по земельному праву на повторение пройденного материала; 4. Игра по дисциплине: «Правоведение (гражданское право)» на тему: «Тур для «чайников» или как защитить свои права, отправляясь в путешествие» сделаны следующие выводы (таблица 9).

Таким образом, можно сделать вывод, что апробируемые игры на правовых дисциплинах прошли успешно, цели апробации достигнуты. Игра как метод обучения правовым дисциплинам является весьма эффективным и интересным. Игра позволит разнообразить занятия, сложные и объемные темы преподнести просто и увлекательно. Игра может использоваться как в качестве вводного урока, так и в качестве контрольного. Использование информационных технологий на игровых уроках дает возможность оформить игру, наполнить её различным содержанием, а также реализовать принцип наглядности.

Игра – средство повышения эффективности урока, которым должен овладеть каждый преподаватель.

Таблица 9. Результаты апробации игровых уроков в ФГАОУ ВО РГППУ

| Критерий оценки | 1. Интеллектуально-развлекательная игра «В поисках сокровищ» | 2. Игра-актуализация знаний по жилищному праву | 3. Игра-актуализация знаний по земельному праву | 4. Игра по правоведению/гражданскому праву «Тур для «чайников» или как защитить свои права в путешествии» |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Мотивация  студентов | Студенты получили большую мотивацию после получения информации о том, что занятие пройдет в форме игры. Студенты были поделены на 2 группы, в связи с чем соревновательный элемент послужил дополнительной мотивацией. Обучающимся были объяснены правила, цель, задачи и ожидаемый результат игры, направленные на получение и закрепление знаний, также мотивацией послужило выставление баллов за активность. | | | |
| Активность студентов | Студенты были поделены на 2 группы. Группы работали одинаково активно, чувствовался соревновательный процесс, студенты переживали и боролись за победу в игре, используя логику и активизируя свои знания, работали сообща, дружно, энергично. Все студенты старались показать свою активность и заработать баллы, внутри группы происходили дискуссии и споры по определенным теоретическим вопросам, которые иногда приходилось решать с помощью преподавателя, что говорит о заинтересованности студентов в учебной дисциплине. | | | Каждый студент из группы старался проявить свои способности, опирались на свой жизненный опыт, а также на ранее полученный знания. Активно и с интересом принимали участие во всех этапах, особенно в творческом. |
| Качество усвоения материала | Студенты качественно усвоили новый для них правовой материал, что нашло свое подтверждение спустя некоторое время в беседе с ними. | Обучающиеся, выполняя задания, стремились заглянуть в конспекты или в нормативный правовой акт, чтобы освежить или уточнить информацию, найдя подтверждение тому или иному вопросу, студенты прочно закрепляли данный материал в памяти, о чем свидетельствуют результаты итогового контроля. | | В целом студенты верно отвечали на вопросы, выполняли задания, но уточнения и некоторые нюансы были обговорены при разборе каждого этапа игры, также студенты получили всю информацию в памятках-буклетах. |
| Рациональность (распределение времени, объем материала) | Время, отведенное на игру = 60 минут. Объем правовой информации составляет 30-40%, остальная часть отведена под вопросы на проверку кругозора студента (литература, логика, обществознание и др.) В первой половине игры студенты размялись, втянулись в игру, заинтересовались игрой, поскольку поняли, что сложностей не возникает, а за их ошибки не следует наказания. Со второй половины игры начались вопросы, отведенные правовым дисциплинам. Студенты были уже готовы размышлять и говорить на правовые темы, решать задания. Таким образом, студенты не устали, расширили свой кругозор, повторили и изучили информацию по правовым дисциплинам. | Время, отведенное на игру = 90 минут.  Объем правовой информации составляет 100%. Игры разработаны по всему курсу обучения дисциплины, то есть игра охватила все пройденные темы, а также имеет правовые вопросы (дополнительные вопросы), которые не были затронуты. Студенты за 90 минут полностью повторили весь материал, те вопросы, которые были непонятны, сразу же были разобраны, преподаватель делал отметки на тех вопросах, которые плохо усвоились и в конце занятия акцентировал на них свое внимание. Большой объем информации был разбавлен анаграммами, ребусами и другими отвлекающими элементами, благодаря которым студенты могли немного отвлечься и отдохнуть от интенсивной умственной работы. Обучающиеся заранее не готовились, поэтому никаких средств кроме гаджетов и тетрадей с конспектами при себе не имели. Поскольку вся информация выводилась на интерактивную доску через проектор, студентам было легко и удобно работать с информацией на слайде.  Итак, за одну пару (90 минут) студенты повторили целый курс дисциплины, сделали работу над ошибками, отметили трудные вопросы для подготовки к итоговой контрольной работе, а также провели самоанализ, повысили уровень коммуникации, память и логику. | | Время, отведенное на игру = 45 минут. Объем правовой информации составляет 100%. Именно через практику и жизненный опыт студенты решали проблемные ситуации. Права потребителя легче и эффективнее усваиваются, если их изучать через практическую деятельность. Студенты, выполняя задания, опирались на уже имеющиеся правовые знания, применяли аналогию закона, если затруднялись в решении; выдвигали несколько вариантов решения поставленной проблемной ситуации, исходя из возможных действий собеседника (отельера, сотрудника аэропорта, официанта и др. участников игры). Визуализация информации, выведение на слайд общей «картины» позволяло развивать творческие способности студентов. Таким образом, за 45 минут удалось охватить большой объем информации о защите прав потребителей, подкрепив теорию практикой. |
| Отзыв студентов о занятии (использовалась одинаковая форма рефлексии) | 1. Понравилось ли Вам занятие в игровой форме:  Да = 100 %  Нет = 0 %  2. Узнали ли Вы что-нибудь новое?  Да = 83 %  Нет = 17 %  3. Смогли ли Вы вспомнить и воспользоваться теми знаниями, которые были получены ранее?  Да = 91 %  Нет = 9 %  4. Чувствуете ли Вы усталость после занятия?  Да = 0 %  Нет = 100 % | 1. Понравилось ли Вам занятие в игровой форме:  Да = 100 %  Нет = 0 %  2. Узнали ли Вы что-нибудь новое?  Да = 16 %  Нет = 84 %  3. Смогли ли Вы вспомнить и воспользоваться теми знаниями, которые были получены ранее?  Да = 89 %  Нет = 11 %  4. Чувствуете ли Вы усталость после занятия?  Да = 9 %  Нет = 91 % | 1. Понравилось ли Вам занятие в игровой форме:  Да = 100 %  Нет = 0 %  2. Узнали ли Вы что-нибудь новое?  Да = 10 %  Нет = 90 %  3. Смогли ли Вы вспомнить и воспользоваться теми знаниями, которые были получены ранее?  Да = 77 %  Нет = 23 %  4. Чувствуете ли Вы усталость после занятия?  Да = 13 %  Нет = 87 % | 1. Понравилось ли Вам занятие в игровой форме:  Да = 100 %  Нет = 0 %  2. Узнали ли Вы что-нибудь новое?  Да = 100 %  Нет = 0 %  3. Смогли ли Вы вспомнить и воспользоваться теми знаниями, которые были получены ранее?  Да = 70 %  Нет = 30 %  4. Чувствуете ли Вы усталость после занятия?  Да = 5 %  Нет = 95 % |
| Допущенные ошибки | Возникла спорная ситуация с заданием, в которой использована Пирамида А. Маслоу. Студенты называли различные классификации потребностей по А. Маслоу, в аудиторных условиях трудно найти официальный источник, поэтому при составлении заданий не стоит использовать понятия, которые имеют различную классификацию. | Встречались 1-2 студента в группе, которые просто наблюдали за процессом, поэтому необходимо придумать занятие для таких людей, например, отдельное задание в рамках игры или специальные вопросы для неактивных студентов. | | Каждый студент хотел быть услышанным, часто не соглашаясь с чьим-то мнением, поэтому работа в двух-трех группах (по 7-9 человек в группе) – не самый удачный вариант проведения игры, необходимо разделить студентов на более маленькие группы (по 3-5 человек), чтобы каждый студент мог показать себя, особенно творчески (моделирование ситуаций на практике). |

**Литература:**

1. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография. М.: Педагогическое общество России, 2008. С. 12

2. Атлас новых профессий. [Электронный ресурс]: URL: http://atlas100.ru/ (дата обращения: 10.12.2018)

3. Кропанева Е.М. Теория и методика обучения праву: Учеб. пособие. – Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф. - пед. ун-та, 2010. 166 с. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. С. 94-95

4. Ермолаева М.Г.Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. СПб.: СПб АППО, 2005. С. 34