

УДК 347

DOI: 10.26140/bgz3-2021-1001-0099

РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ СТАНОВЛЕНИИ СТУДЕНТОВ – БУДУЩИХ ЮРИСТОВ

© Автор(ы) 2021

SPIN-код: 9209-5840

AuthorID: 777696

ДЖИОЕВА Луиза Георгиевна, кандидат юридических наук, доцент кафедры
гражданского права и процесса

*Северо-Осетинский государственный университет им. К.Л. Хетагурова
(362025, Россия, Владикавказ, улица Ватутина, 46, e-mail: dzhioeva_55@mail.ru)*

Аннотация. Статья посвящена выявлению роли игровых технологий обучения в профессиональном становлении студентов – будущих юристов. В статье автором доказывается тезис о том, что игровые технологии обучения способствуют реализации таких функций, как: активизирующая функция, направленная на стимулирование познавательного интереса обучающихся как к теоретическим знаниям, так и практическим навыкам осуществления успешной профессиональной деятельности; развивающая, направленная на формирование устойчивой профессиональной мобильности на основе усвоенных профессиональных и общепрофессиональных компетенций; психологическая, заключающаяся в формировании основных психических познавательных процессов, среди которых: внимание, воображение, мышление, речь, память; коммуникативная, направленная на формирование способности к деловому общению; воспитывающая, способствующая регулированию межличностных отношений на основе социально-перцептивного взаимодействия. Анализ и интерпретация результатов многочисленных исследований позволил сделать в статье вывод о том, что в ходе учебно-воспитательного процесса осуществляется интегрированное решение задач обучения, воспитания и формирования личности обучающегося в рамках подготовки высококвалифицированного юриста, обладающего способностью к жесткой конкуренции на современном рынке труда, выражающие важнейшие гарантии обеспечения успешного трудоустройства. Игровая технология обучения в статье представлены как проигрывание подлинной профессиональной ситуации, в которой участвуют все обучающиеся и имеют возможность реализовать свои индивидуальные статусные роли, в которых выражены упрощенные модели будущей профессиональной деятельности. Основной целью статьи является установление роли и места игровых технологий обучения в становлении и развитии личности студента как будущего квалифицированного юриста, готового к успешной творческой профессиональной деятельности.

Ключевые слова: юридическое образование, подготовка студентов – будущих юристов, игровые технологии обучения, деловая игра, сюжетно-ролевые игры, конкурентоспособность на рынке труда.

THE ROLE OF GAME TEACHING TECHNOLOGIES IN THE PROFESSIONAL FORMATION OF STUDENTS - FUTURE LAWYERS

© The Author(s) 2021

DZHIOEVA Luiza Georgievna, candidate of law sciences, associate professor
of the department of civil law and process

*North Ossetian State University named K.L. Khetagurov
(362025, Russia, Vladikavkaz, Vatutina Street, 46, e-mail: dzhioeva_55@mail.ru)*

Abstract. The article is devoted to identifying the role of gaming teaching technologies in the professional development of students - future lawyers. In the article, the author proves the thesis that gaming teaching technologies contribute to the implementation of such functions as: an activating function aimed at stimulating the cognitive interest of students both in theoretical knowledge and practical skills for the implementation of successful professional activities; developing, aimed at the formation of sustainable professional mobility on the basis of mastered professional and general professional competencies; psychological, which consists in the formation of the main mental cognitive processes, including: attention, imagination, thinking, speech, memory; communicative, aimed at developing the ability to business communication; educational, contributing to the regulation of interpersonal relations on the basis of social-perceptual interaction. Analysis and interpretation of the results of numerous studies made it possible to conclude in the article that in the course of the educational process, an integrated solution of the tasks of teaching, upbringing and the formation of the student's personality is carried out in the framework of training a highly qualified lawyer with the ability to fiercely compete in the modern labor market, expressing the most important guarantees of ensuring successful employment. The game technology of teaching in the article is presented as a reproduction of a genuine professional situation in which all students participate and have the opportunity to realize their individual status roles, in which simplified models of future professional activities are expressed. The main purpose of the article is to establish the role and place of gaming teaching technologies in the formation and development of a student's personality as a future qualified lawyer, ready for successful creative professional activity.

Keywords: legal education, training of students - future lawyers, game technologies of teaching, business game, role-playing games, competitiveness in the labor market.

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами. Одной из наиболее эффективных технологий обучения, направленных на активизацию учебно-познавательной деятельности студентов – будущих юристов, способствующих формированию у них необходимых профессиональных компетенций, выступает технология игровой деятельности, содержащей деловые, имитационные и сюжетно-ролевые игры. Игровая технология обучения – это имитирование реальной профессиональной ситуации, позволяющей каждому участнику игры реализовать упрощенную модель своей будущей трудовой деятельности в соответствии с определенными правилами и закономерностями, направленными на формирование профессиональной компетентности студентов – буду-

щих специалистов. «Современная образовательная парадигма обусловила появление новых требований к подготовке выпускников высших учебных заведений. На сегодняшний день компетентностный подход является основой формирования образовательных целей. Высшие учебные заведения (О.И. Ваганова, М.Н. Гладкова, М.М. Кутепов), выполняя требования Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования, ищут способы формирования компетентности будущих специалистов» [1]. В зависимости от специфики учебной дисциплины, готовности обучающихся к участию в игровой деятельности, игры могут осуществляться в различных комбинациях. Темы игр всевозможные, главное, чтобы их содержание соответствовало практико-ориентированной професси-

ональной ситуации в рамках изучаемой дисциплины. Существенной позицией при организации и анализе деловой игры выступает то, что преподаватель сосредоточивал свое внимание не на качестве проигрывания того или иного статус в сфере будущей профессиональной деятельности, а на активность участия каждого из обучающихся в игре; на инициативу и способность к импровизации; на возможность проигрывания студентами различных ролей и разнообразных видов деятельности.

Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых обосновывается автор; выделение неразрешенных ранее частей общей проблемы. Известно, что игровая деятельность – это значимое средство активизации всех форм человеческой деятельности, от физических занятий до умственной деятельности. По справедливому замечанию некоторых ученых, игровая деятельность выступает одним из основных условий развития их универсальных, профессиональных и общепрофессиональных компетенций (Л.Н. Аксенова, М.С. Дмитриев, В.В. Руднев, М.Л. Хасанова) [2]; обеспечения эмоционального воздействия на студентов, расширения их резервных возможностей (Н.А. Егорцева, Н.В. Сидоркина) [3]; активизации познавательной деятельности (Н.Т. Алтенова, С.М. Сергазина) [4]; формирования познавательного интереса обучающихся как к базовым, так и к вариативным дисциплинам (Н.П. Никонова) [5]. В структуре познавательной активности выделяются такие составляющие как: готовность выполнять учебные задания (Н.А. Абдеева) [6]; стремление к самостоятельной деятельности (Р.М. Гаранина) [7]; стремление к саморазвитию и саморегуляции (С.С. Заикин) [8]. Кроме того, у обучающихся вырабатываются проектно-конструктивные навыки (Г.А. Горелова, И.А. Дроздова, Т.А. Залезная, И.И. Комоско) [9], он привыкает самостоятельно планировать собственную деятельность (А.Г.О. Алиев) [10].

Формирование целей статьи (постановка задания). Система образования в условиях современного информационного общества характеризуется ярко выраженной инновационной направленностью, так как для сохранения конкурентоспособности необходимы инновационные преобразования, в том числе внедрение интерактивных технологий подготовки специалистов. Одним из форм интерактивного обучения выступает технология игровой деятельности (И.Е. Барабина, О.И. Ваганова, К.С. Гордеев, Л.И. Кутепова), как важной составляющей процесса подготовки профессионально-мобильных работников, востребованных на современном рынке труда [11]. В связи с этим в статье основной целью выступает обоснование роли игровых технологий обучения в профессиональном становлении студентов – будущих юристов, позволяющие студентам вступить в субъект-субъектное взаимодействие с будущей профессиональной деятельностью.

Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов. Учитывая, что в ходе образовательного процесса интегрировано решаются многочисленные проблемы обучения, воспитания и формирования личности (Н.А. Власенко, И.М. Пучкова, И.И. Салихов), в рамках подготовки к профессиональной нормативно-правовой практике, нами было проведено мероприятие, связанное с юридической деятельностью на основе игровых технологий обучения [12; 13]. Одной из самых распространенных видов игровых технологий считается технология деловой игры, способствующая успешному решению комплекса учебно-воспитательных задач: усвоение и закрепление нового материала, развитие творческих способностей, формирование умений предоставили возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Как правило, студенты при разработке сценария не всегда проявляют активность (М.Н. Булаева, И.Р. Воронина, М.А. Данильченко, М.В. Мухина), поэтому их

необходимо заинтересовать и вовлечь в процесс [14]. Для этого мы просматривали видеоролики судебных процессов, выявляли наиболее интересные из них, обсуждали и дискутировали, что мы возьмем за основу. Предварительно каждый из студентов был уже ознакомлен со всеми особенностями рассмотрения дел в гражданском или уголовном процессе, стадиями и этапами судебного разбирательства. Старались привлечь как можно больше студентов, им очень нравится импровизировать, думать над разнообразными фабулами дела.

Итак, нами проводилась деловая игра в рамках Гражданского судебного процесса «Признание брака недействительным». Анализируя подготовку к игре, сценарий менялся несколько раз, студенты импровизировали, обсуждали, придумывали свою речь самостоятельно по ходу процесса. Роль преподавателя заключалась лишь в консультировании и выявлении ошибок. А студентам была предоставлена свобода в составлении диалогов, безусловно, в соответствии с Гражданским процессуальным кодексом Российской Федерации.

При реализации технологии игрового обучения участники игры должны решать следующие задачи: выполнять свои статусные роли на основе законного и обоснованного применения норм и правил гражданского процессуального права и процесса (Е.Ю. Сапанцева) [15]; справедливое, законное и убедительное использование нормативно-правовых актов и указаний (О.М. Мещерякова) [16]; легитимное и аргументированное вынесение решения по делу (Н.А. Власенко) [12].

Несмотря на то, что все студенты в самом процессе не задействованы, было решено определить остальных студентов в качестве правовых экспертов. В процессе подготовки игры студенческим активом умышленно были допущены ошибки, которые остальными участниками должны были быть заменены правильными конструктами. Таким образом, мы реализовали игру-ловушку. Поэтому перед правовыми экспертами тоже стояли следующие задачи: анализ, оценка правильности процессуальных действий участников процесса; выявление нарушения действующих процессуальных норм.

На время вынесения решения судья удаляется в совещательную комнату для постановки решения. В это время правовые эксперты решают поставленную задачу путем обсуждения в команде и вынесения общего мнения. Дело в том, что проведение учебной деловой игры предполагает включение всех студентов группы, и недопустимо, чтобы во время работы одной команды, другая не работала вовсе. Допустим, в нашем случае, если во время вынесения решения судья удаляется в совещательную комнату, и правовые эксперты тоже заняты обсуждением, то остальных участников процесса (истец, ответчик и другие лица) тоже необходимо привлечь к работе. С ними возможно проведение мини игры «Да! Нет! Утверждение». Предполагаемый список вопросов:

1. Человек, обвиненный в преступлении, должен быть судим тем, кто не имеет личного интереса в деле.
2. Судебное заседание может быть только открытым?
3. Если у судьи имеются родственные связи с другими участниками процесса имеет ли он право осуществлять правосудие?
4. Предпоследняя стадия судебного разбирательства?
5. Прокурор присутствует на каждом процессе?

В результате проведения судебного процесса «Признание брака недействительным» был проведен анализ итогов работы. Ребята оценили работу каждого участника, причем каждый выявил свои ошибки самостоятельно. Основные участники процесса были подготовлены особо тщательно и были отмечены как лучшие участники процесса. По итогам игры были оценены все этапы, выявили ошибки проведения и даны рекомендации. Тем не менее, цели и задачи игры, которые были поставлены перед участниками процесса, достигнуты.

При реализации технологии деловой игры нами определялся регламент времени (чтобы ее хватало на

OECD: 5.05 Law; ASJC: 3308; WoS Subject Categories: OM

завершение обозначенной проблемы). В функции преподавателя входит доведение до студентов основных положений и выводов, определение выводов, заключения и результатов игры, описание дальнейших действий и рекомендаций по совершенствованию процесса реализации игровых технологий обучения. Деловую игру возможно представить по следующей схеме: четко обозначить название деловой игры, сформулировать учебную цель, определить количество и роли участников деловой игры, познакомить участников игры с исходной информацией, дать методические рекомендации для поэтапной реализации технологии деловой игры, анализ и интерпретация результаты игры с обозначением положительных и отрицательных моментов.

С исходной информацией можно познакомить участников, как во время проведения занятия, так и заблаговременно. Мы знакомили студентов заранее, чтобы не выделять дополнительно время на это. Студенты усвоили также особенности игры особенностями деловой игры, порядок реализации, параметры и критерии оценивания окончательных итогов игры.

В процессе реализации технологии деловых игр нами использовались различные ее вариации: имитационные игры, осуществляемые на основе максимального копирования деятельности конкретного фирмы, учреждения или его структурного подразделения; операционные игры, функция которых заключалась в обработке и выполнении определенных операций, направленных на совершенствовании практических профессиональных умений и навыков; игры, реализующие статусные роли, направленных на отработку плана тактических действий. При реализации деловой игры «Судебный процесс» мы убедились в том, что она содержит элементы почти всех дидактических игр, благодаря которым мы достигли планируемого результата. Перед студентами – участниками деловой игры была поставлена задача: обозначить достоинства и недостатки технологии реализации деловой игры. В качестве достоинств технологии деловой игры участниками были отмечены: четкая аргументация, анализ, освоение и решение определенной учебной проблемы; навыки работы в команде для принятия эффективного решения выдвинутой проблемы; формирование способности к решению нестандартных ситуаций и, как следствие, повышение критического мышления; развитие социально-перцептивного взаимодействия между обучающимися, сплочение участников игры в процессе стремления к общему высокому результату. В качестве недостатков реализации деловой игры студенты назвали относительную сложность подготовки деловых игр и недостаточно разработанный диагностический инструментарий для формализации критериев сформированности профессиональных компетенций студентов – будущих юристов.

Очень часто деловые игры проводятся и во внеурочной деятельности. В вузе, в рамках внеучебного мероприятия проводятся уголовные процессы, процессы с участием присяжных заседателей. Деловые игры часто используются нами в целях профориентационной работы во время проведения общеуниверситетского мероприятия «День открытых дверей». На данном мероприятии в качестве мастер-класса и представления специальности часто проводим деловые игры с применением элементов судебного процесса с участием присяжных заседателей. Студенты играли роль присяжных заседателей – непрофессиональных судей и принимали участие в судьбе подсудимого. Активизация обучающихся проходила на высшем уровне, с бурными дискуссиями, аргументированностью своих позиций. Поэтому такую деловую игру они запомнили и отметили в качестве одного из самых интересных станций на Дне открытых дверей. Хотя, как правило, нам гораздо сложнее представить специальность, нежели чем специальности технического профиля. Поскольку мы не ищем легких путей, то зачастую находим самые интересные профориентационные формы

для представления своей специальности (мини процесс, исследование отпечатков пальцев, исследование почерка в рамках внеклассной работы).

Несмотря на приведенные выше достоинства и недостатки деловых игр, хочется дополнить, что проведение судебных процессов позволяет решить множество проблем, с помощью студентов работа по подготовке к процессу минимизирована. Подготовка к деловой игре, а также ее проведение позволили студентам раскрыть свой творческий потенциал. И, как показала практика проведения нами деловых игр, пассивные на занятиях студенты были довольно активными в деловых играх.

Для того, чтобы заинтересовать большое количество студентов и на обычных занятиях необходимо проводить мини деловые игры. К примеру, на занятии проводилась игра на тему «Реформирование пенсионной системы». Тема возможно и не столь интересна для этой аудитории, но, тем не менее, игровая форма их смогла привлечь к активной работе. Участники разделились на три команды и придумали себе названия. Им было предложено определить свою позицию как социальных реформаторов и предложить свою программу для реформирования пенсионной системы. Занятие прошло бурно, каждая из команд отстаивали свою позицию, составились и наконец, пришли к единому мнению.

Итак, на традиционных занятиях процесс обучения носит знаниецентристский характер, а при усвоении знаний в процессе использования деловой игры студенты становятся причастными к реализации изучаемой темы, «проживают» учебное время в «подлинных» профессиональных ситуациях. Достоинства игровых технологий заключаются не в том, что они заменяют традиционные образовательные технологии, а в том, что они целесообразно дополняют, позволяя более эффективно решать установленные задачи.

Результативность технологии деловых игр зависит от ряда условий:

- созданы наиболее целесообразные условия совместной деятельности студентов и преподавателей;
- достигнуты более высокие уровни теоретических знаний и усвоены практические навыки и умения.

Оценка результатов игровой деятельности выполняется на основе исходного и промежуточного результатов деятельности студентов – участников ролевой игры. Это дает возможность получить более ясное представление о качестве игровой деятельности каждой из команд, и даже каждого отдельного участника.

Выводы исследования и перспективы дальнейших изысканий данного направления. Таким образом, для определения эффективности игровых технологий обучения можно применить отдельные характеристики, которые образуют комплекс косвенных показателей: развитие ценностного отношения студентов – будущих юристов к инновационным технологиям обучения, направленных на формирование универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций; формирование у студентов творческого креативного мышления; развитие способности к исследовательской деятельности; выработка комплексного пространственного мышления. Сформированные в процессе реализации технологии деловых игр компетенции отличаются более высокой степенью усвояемости по сравнению с существующими технологиями обучения. В таком ракурсе деловую игру студентов юридических направлений подготовки можно определить через комплексные методические приемы обучения, направленные на воспроизведение модели профессиональной деятельности юриста. Это говорит о том, что игровые технологии обучения позволяют студентам – будущим юристам осмыслить процесс, моделирующий будущую профессиональную деятельность. Как показали результаты нашего исследования, деловые игры способствуют формированию у студентов юридических направлений подготовки необходимые профессиональные навыки,