

УДК 377:371.68
DOI: 10.26140/knz4-2020-0904-0010

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ

© 2020
AuthorID: 284243
SPIN: 1890-0952
ResearcherID: J-3306-2017
ORCID: 0000-0001-8347-484X
ScopusID: 57190967543

Ваганова Ольга Игоревна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Профессионального образования и управления образовательными системами»

AuthorID: 1058445
SPIN-код: 1900-1994
ORCID: 0000-0003-1778-6372

Гордеев Кирилл Сергеевич, магистрант

AuthorID: 362702
SPIN-код: 6051-4279,
ResearcherID: T-9419-2018
ScopusID: 57190970167
ORCID: 0000-0002-3175-4978

Кутепова Любовь Ивановна, кандидат педагогических наук, доцент

AuthorID: 1055043
SPIN: 2184-3965
ResearcherID: AAB-2693-2020
ORCID: 0000-0003-4485-8108

Барабина Ирина Евгеньевна, магистрант

*Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина
(603004, Россия, Нижний Новгород, ул. Челюскинцев 9, e-mail: barabinaie@gmail.com)*

Аннотация. В статье проводится анализ возможностей применения игровых технологий при преподавании правовых дисциплин. Были охарактеризованы теоретические основы игровых технологий в качестве инструмента профессионального обучения. На основе методической и педагогической литературы были выделены преимущества применения игровых технологий при преподавании правовых дисциплин: возможность формирования и развития у студентов профессиональных правовых компетенций; у студентов колледжа во время учебной игры активизируется интеллектуальная деятельность, они овладевают различными правовыми умениями и навыками; учебные игры позволяют моделировать разного рода профессиональные ситуации, то есть студенты учатся разрешать профессиональные проблемы, действовать в нестандартных ситуациях; игровые технологии развивают у студентов умение взаимодействовать с другими участниками учебного, а в будущем производственного процесса. Далее в статье был проанализирован опыт применения педагогами колледжа данной образовательной технологии при преподавании дисциплины «Правоведение» студентам 1 курса колледжа. При применении игровых технологий в учебном процессе при изучении студентами 1 курса дисциплины «Правоведение» их успеваемость увеличилась.

Ключевые слова: образовательные технологии, игровые технологии, профессиональное образование, правоведение, проблемные ситуации, практические задания, правоведение, взаимодействие, коммуникации, студент.

GAME TECHNOLOGIES OF TRAINING LEGAL DISCIPLINES

© 2020

Vaganova Olga Igorevna, candidate of pedagogical sciences, associate professor of the department of «Professional Education and Management of Educational Systems»

Gordeev Kirill Sergeevich, magistant

Kutepova Lyubov Ivanovna, candidate of pedagogical Sciences, associate Professor of «Physical education and sports»

Barabina Irina Evgenievna, undergraduate department of «Professional Education and Management of Educational Systems»

*Kozma Minin Nizhny Novgorod state pedagogical university
(603004, Russia, Nizhny Novgorod, Chelyuskintsev street 9, e-mail: barabinaie@gmail.com)*

Abstract. The article analyzes the possibilities of using gaming technologies in teaching legal disciplines. The theoretical foundations of gaming technologies as a tool for professional training were described. On the basis of the methodological and pedagogical literature, the advantages of using gaming technologies in teaching legal disciplines were highlighted: the possibility of forming and developing students' professional legal competencies; during the educational game, college students activate their intellectual activity, they master various legal skills and abilities; educational games allow simulating various kinds of professional situations, that is, students learn to solve professional problems, to act in non-standard situations; game technologies develop students' ability to interact with other participants in the educational, and in the future, production process. Further, the article analyzed the experience of college teachers using this educational technology when teaching the discipline "Jurisprudence" to 1st year college students. With the use of gaming technologies in the educational process when students of the 1st year of study of the discipline "Jurisprudence", their academic performance increased.

Keywords: educational technologies, gaming technologies, professional education, jurisprudence, problem situations, practical tasks, jurisprudence, interaction, communication, student.

ВВЕДЕНИЕ

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами.

Значение игровых технологий в преподавании правовых дисциплин невозможно охарактеризовать и оценить исключительно развлекательно-рекреативными возмож-

ностями, они трансформируются в обучение, в модель человеческих отношений и дальнейших проявлений на практике. Поэтому, именно игровые технологии в процессе обучения правовым дисциплинам, позволяют спроецировать потенциальную ситуацию, на примере которой наглядно представлена юридическая сила раз-

личных источников права и механизмы их действия, а также методы защиты прав и свобод в соответствии с действующим законодательством.

В статье представлен опыт использования игровых технологий при преподавании дисциплины «Правоведение». Правовые компетенции, входящие в конструкт профессиональной компетентности будущих специалистов, представляющей собой сплав составляющих элементов его подготовки в образовательной организации профессионального обучения. Выпускник, освоивший образовательную программу, в которую входит дисциплина «Правоведение», должен обладать профессиональными компетенциями, в частности, способностью осуществлять профессиональную деятельность на основе развитого правосознания, правового мышления и правовой культуры (ПК-2). Игровые технологии должны способствовать формированию и развитию у студентов как будущих специалистов в области юриспруденции данной профессиональной компетенции.

Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых обосновывается автор; выделение неразрешенных ранее частей общей проблемы.

О дидактических возможностях игр известно довольно давно. Разработкой теории игры, её методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития студентов в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский [1], А.Н. Леонтьев [2], Д.Б. Эльконин [3], М.В. Кларин [4] и др. Они пишут, что игровые технологии дают возможность сделать учебный процесс увлекательным для студентов, помогают педагогам развивать у студентов прочный интерес к изучаемой дисциплине. Студенты, обучаясь в игровой форме, интересуются тематикой изучаемой дисциплины, начинают самостоятельно искать учебную информацию, решать практические задания с наибольшей вовлеченностью в учебный процесс. Что наиболее значимо для профессионального обучения – игровые технологии способствуют наиболее оптимальному формированию и развитию у студентов профессиональных компетенций, то есть они направлены на формирование у них готовности к осуществлению будущей профессиональной деятельности. Игровые технологии представляют собой составной компонент образовательных технологий. Разработкой теории игры, методологических основ игровых технологий, значения игровых технологий для современной системы профессионального образования занимались такие исследователи, как Т.М. Михайленко [5], В.А. Кальней [6], В.Б. Копылова [7].

МЕТОДОЛОГИЯ

Формирование целей статьи. Цель статьи заключается в рассмотрении возможностей применения игровых технологий при преподавании правовых дисциплин.

Постановка задания. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- изучить теоретические основы игровых технологий;
- проанализировать опыт применения игровых технологий при преподавании дисциплины «Правоведение» в ГБОУ ВО «Институт пищевых технологий и дизайна».

РЕЗУЛЬТАТЫ

Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов.

Кальней В.А. и Милешкина Е.Н. считают, что на сегодняшний день игровые технологии при преподавании правовых дисциплин используются в следующих случаях: в качестве интерактивного метода обучения во внеучебной деятельности студентов; в качестве существенного компонента наиболее обширной образовательной технологии; в качестве компонента учебного занятия (введение, заключение, упражнение, объяснение, контроль, закрепление); в качестве самостоятельной образовательной технологии, моделируя учебное занятие полностью на основе игровой технологии [6].

По мнению исследователя Копыловой В.Б., функ-

ции игровых технологий можно представить следующим образом. Во-первых, это функция самореализации. Студенты осваивают профессиональные правовые компетенции в игровой форме, что позволяет им моделировать свою будущую профессиональную деятельность, проверить свои силы и уровень своих умений и навыков, а также выявить собственные недостатки и ошибки. Во-вторых, функцией игровых технологий является коммуникативная. Студенты имеют широкую возможность входить в реальный контекст человеческих коммуникаций и взаимодействий, а коммуникативные навыки и умение работать в команде – необходимые качества для правоведов. В-третьих, это функция социализации. Игровые технологии направлены на включение студентов в контекст общественных, социальных и правовых взаимодействий между субъектами общества. В-четвертых, диагностическая функция, которая проявляется в том, что игровая технология даёт педагогу возможность диагностировать творческие, интеллектуальные и эмоциональные проявления студентов. В-пятых, коррекционная функция, выражающаяся во внесении в учебный процесс и личностные показатели студентов позитивных изменений, способствующих, в первую очередь, квалифицированной профессиональной правовой подготовке будущих специалистов. В-шестых, необходимо выделить развлекательную функцию игры, что выражается в том, что студенты имеют возможность в игровой развлекательной форме осваивать необходимые профессиональные правовые компетенции. В-седьмых, терапевтическая функция. Игровые технологии могут применяться в качестве метода преодоления трудностей, которые возникают на пути студентов. В-восьмых, функция межнациональной коммуникации. Игровые технологии направлены на освоение студентами различных мировых культур, общечеловеческих ценностей. Игровые технологии являются одновременно и межнациональными, и интернациональными и в то же время общечеловеческими [7].

Можно выделить следующие преимущества применения игровых технологий при преподавании правовых дисциплин: студенты колледжа в рамках организации учебного процесса в игровой форме учатся нести ответственность за свои действия и решения, что непосредственно может помочь им в будущей правовой деятельности; у студентов колледжа во время учебной игры активизируется интеллектуальная деятельность, они овладевают различными правовыми умениями и навыками, которые могут пригодиться в будущей профессии правовой специфики; различные учебные игры могут нести характер будущей правовой деятельности, моделировать разного рода профессиональные ситуации, то есть студенты учатся разрешать профессиональные проблемы, действовать в нестандартных ситуациях; игровые технологии стимулируют у студентов желание и умение работать сообща, в команде, то есть взаимодействовать с другими участниками учебного, а в будущем производственного процесса [8]. На наш взгляд, главное достоинство игровых технологий при преподавании правовых дисциплин – возможность формировать профессиональные правовые компетенции, так как практическая (будущая профессиональная) деятельность имитируется в учебном процессе, так как освоение правовых знаний возможно не только в теоретических знаниях, но и в практических ситуациях, в жизни, в профессии [9-13]. Важно не только знать, а уметь использовать правовые знания, чему и способствует применение игровых технологий [14].

Для исследования была выбрана дисциплина «Правоведение», входящая в образовательную программу среднего профессионального образования «Реклама» в ГБОУ ВО «Институт пищевых технологий и дизайна». Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать профессиональными компетенциями, в частности, способностью осуществлять профессио-

тельную деятельность на основе развитого правосознания, правового мышления и правовой культуры (ПК-2). Для того, чтобы узнать, каким образом применение педагогами в колледже игровых технологий, повлияло на формирование данной компетенции, необходимо проанализировать успеваемость студентов колледжа до внедрения образовательной технологии и после.

Анализ успеваемости студентов 1 курса специальности «Реклама» на основе среднего балла за 2 семестр 2020 года учебного года по учебной дисциплине «Правоведение» – 4,24 показал, что можно сделать вывод о достаточно высокой успеваемости студентов в сравнении с 1 семестром (4,02) когда игровые технологии не использовались педагогами в учебном процессе либо использовались реже.

ВЫВОДЫ

Выводы исследования и перспективы дальнейших изысканий данного направления.

Таким образом, игровые технологии представляют собой совокупность методов и средств воздействия на учебный процесс, которые педагог может использовать при преподавании различных дисциплин с целью формирования у них определённых знаний, умений и навыков. Игровые технологии могут способствовать наиболее успешному освоению профессиональных компетенций студентов в игровой форме, а значит могут успешно использоваться в рамках обучения правовым дисциплинам, так как его основная цель – это формирование у студентов правовых компетенций и профессионально значимых качеств для осуществления ими в будущем правовой профессиональной деятельности [15]. В статье был проанализирован опыт применения педагогами колледжа данной образовательной технологии при преподавании дисциплины «Правоведение» студентам 1 курса колледжа. При применении игровых технологий в учебном процессе при изучении студентами 1 курса правовых дисциплин их успеваемость увеличилась.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология. - 1995. - Вып. 1. - 55 - 76 с.
2. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: В 2-х т. Т.1. М.: Педагогика, 1983. - 303-323 с.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. -- 2-е изд. -- М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. - 360 с.
4. Кларин М.В. Технология обучения. Идеал и реальность. Рига, 1999. 180 с.
5. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. — Текст: непосредственный // Педагогика: традиции и инновации : материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). — Т. 1. — Челябинск : Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 16.05.2020).
6. Кальней В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник ФГОУ ВПО МГАУ. 2014. № 1 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/tendentsii-razvitiya-igrovyyh-tehnologiy-v-professionalnoy-podgotovke-spetsialistov-spo> (дата обращения: 03.03.2018).
7. Копылова, В. Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе / В. Б. Копылова. — Текст : непосредственный // Проблемы и перспективы развития образования : материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). — Краснодар : Новация, 2016. — С. 156-158. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/187/9596/> (дата обращения: 16.05.2020).
8. Sukhanova N.T., Kislitsyn D.I., Tarasov V.A., Balunova S.A., Boldin S.V., Lapin N.I. Application of flipped classroom technique in teaching bachelor students majoring in law // Opcion. 2020. Т. 36. № S26. С. 1712-1726. (Применение технологии «перевернутый класс» для студентов-правоведов универсального бакалавриата)
9. Балунова С.А., Шиганова М.В. Использование технологии «перевернутый класс» в подготовке студентов-правоведов // В сборнике: Инновационные подходы к решению профессионально-педагогических проблем сборник статей по материалам Всероссийской научно-практической конференции. Мининский университет. 2019. С. 118-120.
10. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения // Балканское научное обозрение. 2019. Т. 3. № 2 (4). С. 5-8.
11. Трифонова Г.А., Салионов А.Е. Формирование политической культуры у современной молодежи в процессе изучения истории в вузе (на примере игровых технологий) // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. Т. 8. № 4 (29). С. 227-231.
12. Николаева Э.Ф., Ковалева М.А. Роль профориентационных игр в решении задач профессионального самоопределения подростков // Карельский научный журнал. 2020. Т. 9. № 4(33)

Гуманитарные балканские исследования. 2019. Т. 3. № 1 (3). С. 40-42.

13. Терентьева Е.В. Роль игры в формировании предпосылок универсальных учебных действий // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 3 (24). С. 307-310.

14. Бахтиярова Л.Н., Балунова С.А. Профессиональное самоопределение IT-специалистов в вузе // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 66 часть 2. С. 44.

15. Мяскина Е.В. Диагностика качества образования в вузе // Вестник Мининского университета. 2019. Т. 7, №3. С 4.

Статья поступила в редакцию 03.08.2020

Статья принята к публикации 20.11.2020