

РОЛЬ ІГРОВИХ ЗАНЯТЬ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧА ПРАВОВИХ ДИСЦИПЛІН

В.М.Слугоцька, Т.М.Юзько

Анотація. Стаття висвітлює окремі положення значення ігрових занять у професійній діяльності викладача правових дисциплін.

Ключові слова: активні методи навчання, навчальний процес, дидактична гра, рольова гра, ділова гра, практичне заняття, семінарське заняття.

Аннотация. В данной статье рассматриваются отдельные положения весомой роли игровых занятий в деятельности преподавателя правовых дисциплин.

Ключевые слова: активные методы обучения, учебный процесс, дидактическая игра, ролевая игра, деловая игра, семинарское занятие, практическое занятие.

Abstract. This article is dedicated to the enlightening role of playing lessons in the professional activity of the law teacher.

Key words: the active methods of studying, the educational process, a didactic play, a role play, a business play, the practical lesson, a seminar.

Актуальність дослідження. Процес інтегрування України до спільного європейського освітнього простору потребує швидких змін усієї парадигми вищої освіти в нашій державі. Тож природним видається зміщення наголосів з процесу на результат навчання, зміна ролі та функцій викладача вищої школи, зрушення в організації навчання та його інтенсифікація, зміни методів оцінювання та забезпечення якості навчання. Тому актуальним є розуміння й усвідомлення рівнів необхідної професійної компетентності, яку повинні опанувати сучасні студенти в ході навчального курсу [6, с.309].

Огляд досліджень і публікацій. Порівняно з традиційними методами навчання гра значно активізує навчальний процес і являє собою особливий вид діяльності в умовах створення навчальної ситуації та її застосування для реалізації головного дидактичного завдання. Сучасні педагогічні ігрові технології базуються на фундаментальних ідеях К.Д.Ушинського, С.П.Рубінштейна, Л.С.Виготського, Д.Б.Ельконіна, Ж.Піаже, М.Монтесорі, Ф.Фребеля, В.Г.Чужикової, М.М.Михеєнко та інших учених, які розробили методи ігрового навчання.

Постановка проблеми. Найважливішими завданнями реформування освіти в Україні є підготовка освіченої, творчої особистості та формування її фізичного й морального здоров'я. Розв'язання цієї проблеми передбачає психолого-педагогічне обґрунтування змісту й методів навчально-виховного процесу.

Реформування вищої школи й ті вимоги, що висувуються до випускників університетів, академій, інститутів, коледжів повинні докорінно змінити навчальні методик вищої школи. Розглядаючи позиції Г.П.Пятакової та Н.М.Зачківської, які наголошують на тому, що сьогодні передбачається перехід від авторитарної педагогіки до гуманістичного розвитку особистості, від накопичення знань – до вміння оперувати знаннями, від "одноразової" освіти – до безперервної, від поточної організації навчання – до індивідуальної. Нова парадигма освіти обумовила оновлення фахової освіти. Цей процес є особливо актуальним у зв'язку з кардинальними змінами в освіті, що відбуваються в країнах ближнього і дальнього зарубіжжя [5, с.5].

Педагоги, психологи, правники, методисти фахових дисциплін відчують потребу у впровадженні таких методик, які б допомогли реалізації особистісного підходу до студента. Саме такий підхід є одним із найважливіших принципів організації навчально-виховної роботи.

Сьогодні вже неможливо викладати дисципліни традиційно, коли у центрі навчального процесу знаходиться викладач, а студенти мовчки сприймають матеріал, слухають пояснення на лекціях або звітують на семінарських і практичних заняттях, виконують контрольні завдання, складають заліки, іспити, одержують оцінки за ті знання і навички, яких набули у процесі навчання.

Впровадження інтерактивних методик у викладання фахових дисциплін дає змогу докорінно змінити ставлення до об'єкта навчання, перетворивши його на суб'єкт. Студент стає співавтором лекції, семінарського заняття тощо. Підхід до учня, який знаходиться у центрі процесу навчання, ґрунтується

на повазі до його думки, на спонуканні до активності, на заохоченні до творчості, добре відомий ще з праць Л.Виготського, П.Гальперіна, В.Шаталова, В.Дяченка, С.Шевченка, Ш.Амонашвілі та ін. Він полягає насамперед у підвищенні навчально-виховної ефективності занять, і як наслідок – у значному зростанні рівня реалізації принципів свідомості, активності та якості знань, умінь і навичок, яких набули студенти. У працях зарубіжних педагогів цей новий підхід має назву "навчання за методом участі" [1, с.171], "кооперативне навчання", коли створюється можливість обговорення кожної проблеми, доведення, аргументування власного погляду. Це сприяє не лише глибшому розумінню навчального матеріалу, а й розвитку мислення та мовлення. Інтерактивне навчання у вищій школі передбачає докорінну зміну методичних стереотипів, які сформувалися у викладачів.

Тому **метою даної статті** є визначення основної спрямованості ігрової діяльності студентів, яка дозволяє підвищити ефективність навчання та стимулює цікавість до майбутньої діяльності спеціаліста.

Виклад основного змісту дослідження. Серед важливих завдань, які вирішує сьогодні вища школа України, — поліпшення якості підготовки спеціалістів будь-якого професійного спрямування, в тому числі з юридичною освітою. Розв'язання цього завдання вимагає вдосконалення форм і методів викладання, і, насамперед, переходу від інформативних до активних методів навчання з тією метою, щоб навчальний процес був спрямований не тільки на запам'ятовування матеріалу студентами, а й на його розуміння і творче осмислення.

Активні методи навчання можна застосовувати як на неімітаційних (лекціях, семінарських заняттях), так і на імітаційних видах занять. На перших відсутня представлена в тій чи іншій формі імітаційна модель об'єкта (процесу чи діяльності), що вивчається; активізація засвоєння матеріалу досягається в результаті постійних зворотних зв'язків між викладачем і студентами. Інші передбачають імітацію процесу чи колективної професійної діяльності, що дозволяє поєднати теоретичну і практичну підготовку студентів [4, с.3].

Імітаційні методи дозволяють студентам відтворити певний аспект професійної діяльності чи поведінки в конкретних ситуаціях [8, с.359], швидко орієнтуватися у складних ситуаціях, що виникають, наприклад, при розслідуванні кримінальної справи, розгляді і вирішенні її в суді, наданні юридичної консультації тощо.

Найбільш ефективними є ігрові (ділові ігри, розігрування ролей, ігрове проектування), оскільки вони проводяться в наближених до практики умовах і обставинах. У процесі таких занять студенти мають можливість не лише одержати наочні уявлення про роботу судді, прокурора, адвоката, слідчого (з їх роботою вони можуть ознайомитись і під час практики), а й вперше перевірити себе, набути практичних навичок.

Історія ігор має давню традицію. До них звертались у своїх працях видатні філософи та науковці. У розвитку превентивного підходу велике значення мають ідеї та досвід Дж.Л.Морено (який у 1921 р. створив метод, що одержав назву "театр спонтанності") та Е.Берна (засновник трансактного аналізу)[6, с.391].

Спеціалізація ігор різноманітна. У наш час часто використовують терміни "ділова гра", "рольова гра". Існують назви "організаційно-діяльнісна", "проблемно-рольова", "педагогічна гра". Зазначені поняття стосуються різновидів рольової гри, де на рівні імпровізації розігрується задана проблемна ситуація. Рольова гра передбачає включення її учасників у певний сценарій або у вигадану проблемну ситуацію та її подальший спонтанний розвиток. Кожен з учасників має лише рольову установку, яку він і реалізує в процесі гри. Таким чином забезпечуються умови для глибшого усвідомлення ситуації. Водночас, це сприяє більшому прояву ініціативи і самостійності. Ігрові технології сприяють більш ґрунтовному засвоєнню превентивних знань, умінь і навичок, розвивають мислення, інтерес; допомагають знаходити підходи до вирішення конкретних життєвих проблем, профорієнтують тощо.

Через гру людина накопичує найкращий свій досвід, бо грати – це те ж саме, що й експериментувати. Будь-яка гра – це новий досвід, котрий, у свою чергу, стає джерелом нових знань, нових бажань, нових дій і нових ідей [2, с.2].

Необхідно зауважити, що застосування ігрових методів у викладанні правових дисциплін є досить актуальним, адже це дає можливість вводити та відпрацьовувати знання, вміння та навички (комунікативні, організаторські, управлінські) на змодельованому, умовному чи реальному ситуаційному матеріалі, що дозволяє студентам набувати досвіду ефективного розв'язання реальних професійних завдань. Отже, особливості ділових ігор сприяють тому, що викладач і студент мають можливість співпрацювати, діяти спільно.

У сучасних умовах в силу їх простоти та зручності надзвичайну популярність здобули дидактичні ігри. Дидактична (навчальна) гра – це гра за правилами, підпорядкованими досягненню заздалегідь накресленого ігрового результату (за М.В.Кларінім) [1, с. 172]. На відміну від ігрової діяльності,

цілеспрямована гра передбачає момент змагання. Зокрема, автор наголошує, що діловим іграм притаманна: творчість, яка має імпровізаційний та активний характер; емоційність, суперництво та конкуренція; наявність прямих або опосередкованих правил, які відтворюють зміст гри, логічну послідовність її розвитку.

Структура навчального процесу, який передбачає дидактичну гру, складається з 4 етапів:

1. *Орієнтація*. Вчитель вводить в суть теми, яка вивчається, подає основні правила гри та її загальний хід.

2. *Підготовка до проведення*. Розподіл ролей, вивчення ігрових завдань, процедурні питання.

3. *Проведення гри*. Вчитель стежить за грою, фіксує наслідки (підрахунки балів, прийняття рішень), роз'яснює незрозуміле.

4. *Обговорення гри*. Вчитель керує дискусійним обговоренням гри (що сподобалося; коли виникали труднощі; які ідеї з'явилися протягом гри). Увага приділяється зіставленню імітації з реальним світом, установленню зв'язку гри зі змістом навчальної теми [5, с.15].

Повноцінне розгортання навчального процесу, побудованого на дидактичній грі, передбачає від викладача, який у процесі навчання виконує різні ролі, значного особистісно-професійного потенціалу. Атмосфера гри трансформує позицію вчителя, який балансує між ролями організатора, помічника і співучасника загальної дії. Він забезпечує тонку межу між ігровою дією, у якій беруть участь студенти, і спеціальною фіксацією навчально-пізнавальних результатів гри.

Моделюючи або імітуючи умови і динаміку відносин між студентами, ділова гра служить засобом актуалізації, застосування і закріплення знань та розвитку комунікативної компетентності. Цей ефект досягається за рахунок взаємодії учасників гри. Отже, для досягнення поставлених навчальних цілей передбачають реалізацію в діловій грі п'яти психолого-педагогічних принципів, а саме: імітаційного моделювання ситуації; проблемності змісту; рольової взаємодії у сумісній діяльності; діалогічного спілкування; двоплановості ігрової навчальної діяльності [7, с.242].

Аналізуючи різні моделі навчання на основі гри, можна представити їх загальну схему:

Створення ігрової проблемної ситуації

Хід гри:

- дії учасників за ігровими правилами;
- розгортання ігрового сюжету;
- підведення підсумків;
- самооцінка гравців;
- аналіз ігрової ситуації;
- навчально-пізнавальні підсумки гри [6, с.393].

Наведені вище теоретичні міркування яскраво розкриваються в цілій низці прикладів.

Яскравим свідченням практичного застосування наведеного вище методу може бути гра "Принципи", яку ґрунтовно описав А.П.Панфілов. Гра була модернізована нами спеціально для викладання права. Пропонована новація може бути використана у викладанні теми «Права людини».

Слухачі розподіляються на мікрогрупи, кожна з яких має розглянути 10 статей "Декларації прав людини":

1 мікрогрупа— 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28.

2 мікрогрупа —2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 29, 23, 26, 29.

3 мікрогрупа —3, 6, 12, 15, 18,21,24, 27, 30.

Учасники гри повинні чітко визначити суть і принципи, які лежать в основі цих статей, та під час звітування узагальнити у стислій формі отриманий ними емпіричний матеріал.

У ході дискусії обговорюються такі питання:

– Чому ці принципи ви вважаєте важливими?

– Як практично змінилася б наша країна, якби цих принципів дотримувалися всі громадяни?

– Як, наприклад, змінилося б управління на місцях? Підтвердіть свою думку конкретними власними прикладами.

Гра "У деяких випадках..." або "Права людини" (ідея Citizenship Foundation, Велика Британія).

Мета: з'ясувати, чи існують дії по відношенню до людини, які не можна здійснювати за жодних обставин.

Ідея для засвоєння: право на життя, як і інші права, є невід'ємним правом людини.

Обладнання: ігрове поле (за кількістю мікрогруп), набір карток з текстом (за кількістю мікрогруп), текст загальної декларації прав людини. Наведемо типові приклади тексту для карток: "Людям дозволяється критикувати свій уряд", "Не можна примушувати людину працювати", "Люди, які перебувають у в'язниці, повинні знати, чому їх там тримають", "Не можна утримувати рабів" тощо.

Перебіг гри

1. Учасники гри отримують картки і, спираючись на власну думку та свої рішення, розкладають картки на ігровому полі.

2. Викладач проводить фіксування розташування карток з графами «Завжди», «У більшості випадків», «У деяких випадках», «Ніколи».

3. Обговорення кожної картки. Головне завдання тренера (викладача) з'ясувати, де має бути картка.

4. Поповнення переліку тверджень з центру ігрового поля.

5. Підбиття підсумків: картка в центрі ігрового поля відображає ті права, які повинні мати люди за будь-яких обставин.

Слід зауважити, що результатом гри має бути групове обговорення таких питань:

– Чи легко було знайти приклади, ситуації, в яких права людини захищають, реалізують, заперечують?

– На який принцип було важко знайти приклад? Чому?

– Чи вдалося вам знайти опис такої ситуації, в якій захист прав однієї людини призводив до нехтування правами інших людей?...

Деякі навчальні ігрові прийоми – "Полювання за скарбами", "Інтерв'ю" – не тільки дають можливість ознайомитися з фактичним матеріалом, а й забезпечують запам'ятовування, розуміння та застосування знань на практиці [6, с.396].

Гра "Полювання за скарбами" може використовуватись при вивченні практично будь-якої юридичної дисципліни, оскільки її мета – опанування чинного законодавства.

Хід гри

Підготувати ксерокопію нормативно-правових актів, що регулюють правовідносини в державі, розрізати їх на кілька частин і заховати в різних частинах аудиторії. Учасники гри знаходять їх, коментують і пояснюють значення знайденого тексту.

Ігровий прийом "Інтерв'ю" надає можливість поширити соціальні уявлення студентів, пов'язати вивчення законодавства з реальним життям, а також розвивати комунікативні навички.

Ця гра може проводитись у вигляді опитування громадської думки з обраної проблеми або порівняння думок різних вікових (соціальних) груп людей.

Для результативності навчальної гри важливо створити мотивацію на гру, збуджувати бажання студента (учня) брати в ній участь. Дидактична гра містить у собі навчальні цілі. Під час гри одне із завдань може бути сформульовано у вигляді ігрової задачі, наприклад, розгадати кросворд.

Як відомо, правові курси відрізняються великою кількістю понять і термінів, тому використання на практиці дидактичного кросворду дозволяє формувати теоретичні знання слухачів, а саме: поглиблювати та поширювати їх, перевіряти рівень засвоєння нових понять і термінів, збагачувати словниковий запас тих, кого навчають, розвивати їхнє вміння правильно застосовувати здобуті знання. Окрім того, цей метод навчання дозволяє формувати такі якості особистості, як цілеспрямованість і готовність до самоперевірки. Дидактичний кросворд розвиває вміння та навички роботи з довідниковою літературою. Словник кросворду може включати основні поняття теми, розділу, параграфу. Експериментуються різні форми кросворду: головоломки, «порожні» кросворди (без підказки), також використовується самостійне складання кросворду.

Основне дидактичне завдання, яке виконується в процесі самостійного складання кросворду, полягає в формуванні вміння усвідомлювати тлумачення терміна, осмислювати його і адекватно використовувати в навчальній діяльності. В оцінюванні такого виду роботи враховується точність правових формулювань. Дидактичний кросворд – це прийом проблемного навчання, який спрямований на тривале, емоційне, усвідомлене запам'ятовування.

При проведенні практично-семінарських занять зупинимось, передусім, на заняттях, де відпрацьовуються комунікативні, вербальні, дискусійні вміння, які необхідні майбутнім випускникам-юристам [6, с.399].

На практичному занятті-конференції студенти "перевтілюються" у дослідників з конкретної проблеми, що зазначена у планах до заняття (здебільшого п'ять-шість питань). Студенти розподіляються на дослідників-доповідачів (п'ять осіб), опонентів (п'ять осіб), учасників конференції – більшість студентів. Обирається керівник секції та секретар. Викладач, залежно від мети заняття, може бути ментором, модератором або координатором-спостерігачем. Головне завдання – підготувати студентів до участі у конференціях різного рівня, тому питання до семінарського заняття будуть доповідями науковців з різних країн світу. Виступи учасників оцінюють колективно. Отже, на практичних такого типу доцільно використовувати рольові ігри.

Практичне заняття – "вибори". На цьому занятті моделюються ситуації, які допоможуть порівняти

два типи виборів (демократичні й недемократичні) і показати перевагу перших. Викладач призначає комітет з кількох студентів, який визначає імена кандидатів. З'ясовуються відмінності під час голосування за одну кандидатуру, або можливість обирати за альтернативним списком. Обов'язково пригадуємо вибори в Радянському Союзі та ін. Відзначаємо у процесі обговорення, які почуття викликає у виборців голосування за кандидатуру, що є у списку єдиною. Друга мета заняття: сформувати суспільно-громадянську позицію, відповідальність за майбутнє держави. Отже, на такому занятті викладач може допомагати формуванню загальнолюдських цінностей, демократичних ідеалів.

Практичне заняття за методом "снігова куля". Цей тип заняття складний за своєю методикою, проте може відіграти важливу роль у підготовці спеціаліста до самостійної наукової діяльності. До планів практичних занять обов'язково додаються проблемні дискусійні питання, вирішити які легше у невеликій групі. Об'єднуємо студентів у групи по двоє-троє, даючи змогу обговорити проблему протягом 5 хв. Наступний крок – об'єднання маленьких груп по дві, а згодом – в одну-дві великі, щоб поступово, аналізуючи складне питання, зібрати достатньо матеріалу та спільно розв'язати проблему. Відповідають переважно студенти, які обізнані з цього питання, або ті, кого висуває група (групи).

Метод дебатів являє собою ігрову ситуацію, в якій з визначеної проблеми досягається певний результат при обміні протилежних думок представників команди. Учасники поділяються на дві групи: команду – "за" і команду – "проти" [4, с.53].

Дебати складаються з двох фаз. Перша – підготовка до відповіді на визначену для групи позицію або поставлене ведучим запитання. Друга фаза – виступи, які скеровує один або декілька представників групи. При цьому інші учасники, які делегували право на відповідь своєму представнику, не беруть участі в обговоренні. Кожен з представників групи висловлює групову точку зору, обґрунтовує свій спосіб розв'язання проблеми. Група вислуховує аргументи протилежної сторони, аналізує виступ, знаходить суперечності, вишукує аргументи спростування тверджень (контраргументи), аргументи на підтримку свого погляду на розв'язання проблеми. Члени команди, які ведуть дебати, як правило, готуються до них заздалегідь. Перед початком дебатів устанавлюються правила проведення дебатів. Кожен з членів команди має право виступити по черзі (не більше 2 хвилини); поставити лише одне запитання; виступити з коротким поясненням своєї точки зору.

Отже, групова форма роботи в порівнянні з іншими має низку переваг:

- за той самий проміжок часу обсяг виконаної роботи набагато більший;
- висока результативність у засвоєнні знань і формуванні вмінь;
- формується вміння співпрацювати;
- формуються мотиви навчання, розвиваються гуманні стосунки між дітьми;
- розвивається навчальна діяльність (планування, рефлексія, контроль, самоконтроль) [5, с.18].

Висновки. Впровадження нових методик викладання у вищу школу потребує від викладача змінити ставлення до своєї ролі в аудиторії, як до керівника процесом навчання. Хоча це і викликає у нього певні упередження:

- страх втратити керівну роль у навчальному процесі;
- небажання мати клопіт зі змінами у навчальних курсах;
- хвилювання втратити контроль за навчанням студентів, а також побоювання того, що працюючи в групах, не всі студенти активні;
- неможливість постійно підтримувати на занятті "залізну" дисципліну і тишу.

Вважаємо, що кожен викладач має право обирати такі форми роботи, які відповідають меті навчальної дисципліни. Безумовно, методика викладання гуманітарних дисциплін у вищій школі потребує змін. Цей процес досить тривалий. Він залежатиме передусім від активності студентів, від їхнього бажання постійно самовдосконалюватися з фахових предметів.

Література

1. Грабовська С.Л. Інтерактивне навчання у вузі: проблеми і перспективи / С.Л. Грабовська // Вісник Львівського університету. Серія педагогічна. – Вип. 15-4.2. – 171-178 с.
2. Грищенко А.О. Ділова гра як інноваційний метод педагогічної діяльності майбутнього викладача / А.О. Грищенко // <http://www.nbu.gov.ua>
3. Кларин Н.В. Інновації в мировій педагогіці. / Н.В. Кларин. – М.: Дело, 1998. – 342 с.
4. Михеєнко М.М. та ін. Кримінальний процес України: ділові ігри та задачі: навч. посібник для студентів юрид. вузів і факультетів, / М.М. Михеєнко. – К.: Либідь, 1992. – 256 с.
5. П'ятакова Г.П. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі / Навчально-методичний посібник для студентів і магістрів вищої школи / Г.П. П'ятакова, Н.М. Заячківська – Львів: Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2003. – 55 с.
6. Чужикова В.Г. Методика викладання права: Навч. посіб. / В.Г. Чужикова. – К.: КНЕУ, 2009. – 425 с.

Матеріали конференції

(4-й Міжнародний семінар «Актуальні проблеми професійної освіти: теорія і практика»)

7. Яворська Ж. Ділові ігри та їх роль у підготовці сучасних фахівців / Ж. Яворська // Вісник Львівського Університету. – 2005. – Вип. 19. – 241-246 с.
8. Ягупов В.В. Педагогіка: Навч. посібник / В.В. Ягупов. – К.: Либідь, 2003. – 560 с.