

Державний професійно-технічний навчальний заклад  
«Краматорський Центр професійно-технічної освіти»,  
84331, Донецька область, м. Краматорськ, вул. Ювілейна, 62.  
Государственное профессионально-техническое учебное заведение  
«Краматорский Центр профессионально-технического образования»,  
84331, Донецкая область, г. Краматорск, ул. Юбилейная, 62.  
Public vocational school «Kramatorsk Vocational Technical Training  
Centre», 84331 Kramatorsk Donetsk region, 62 Yuvileyna St.

## ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ПРАВОЗНАВСТВА

**Постановка проблеми.** Сьогодні в освітньому просторі України відбуваються істотні зміни, які обумовлені процесом реформування професійно-технічних навчальних закладів, що відповідають Закону України «Про освіту». Це забезпечує системне оновлення змісту та перехід на нову структуру навчання. У викладачів з'являється можливість застосовувати нові активні технології навчання, цінні для кожного учня.

На сучасному етапі розвитку методики викладання «Правознавства» особливої уваги набувають проблеми удосконалення методів навчання як шляхом поновлення методичних надбань новими методами та прийомами навчання, так і за рахунок модернізації традиційних методів.

Саме тому, актуальними є питання про ефективні методи взаємодії викладача та учнів на уроці; про використання навчальних ігор, що відіграють одночасну навчальну, розвиваючу та виховну функцію, мають велике значення для духовного, емоційного, інтелектуального розвитку підлітка і його фантазії.

Актуальність, важливе практичне значення проблеми та недостатня розробленість її теоретичних аспектів зумовили вибір теми дослідження – «Використання ігрових технологій під час проведення уроків «Правознавства».

**Аналіз основних досліджень і публікацій.** Великий педагог Ушинський К. Д. стверджував, що для дитини гра – це «дійсність, і дійсність значно цікавіша, ніж та, яка її оточує. Цікава вона для дитини тому, що зрозуміла, а зрозуміла тому, що частково є її власним творінням». Рольова гра може бути як формою уроку, так і його елементом [6, с. 12]. «Одноманітність у роботі стомлює не лише учня, але й учителя», – говорив Ш.Амонашвілі, тому, саме нестандартні уроки спрямовані на активізацію навчально-пізнавальної діяльності учнів, бо вони глибоко зачіпають емоційно-мотиваційну сферу, формують дух змагальності, збуджують творчі сили, розвивають творче мислення, формують мотивацію навчально-пізнавальної та майбутньої професійної діяльності. У свій час академік Бабанський Ю.К. після відвідання таких уроків зазначив, що, звичайно, ці заняття

забавляють, збуджують, захоплюють, але викладачам варто не забувати, що урок повинен ще й навчати. Плотнікова Л.Г. вважає, що навчальний процес буде набагато ефективнішим за умови перевтілення учня з пасивного спостерігача в активного і творчого учасника дій [5, с. 21]. Гра і драматизація як виховна технологія, на думку Філімонової Н.Н., розвиває лідерські якості учнів, дозволяє подолати страхи, освоєння соціальних ролей. Головним результатом використання ігрових елементів є збільшення віри у власні сили.

**Мета даної роботи** полягає в тому, щоб на основі навчально-методичної літератури розкрити особливості використання ігрових технологій на уроках правознавства.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Протягом тривалого часу в нашій країні була поширена аудиторно-урочна система навчання, яка дозволяла викладачу одночасно навчати багатьох учнів. Головним компонентом цієї системи є урок. Це частина навчального процесу, яка є викінченою в смисловому, часовому й організаційному плані. Від ефективності уроків залежить ефективність навчального процесу. Такі уроки прийнято вважати стандартними. Вони охоплюють основні етапи навчального процесу.

Соціально-психологічні дослідження, результати яких зафіксовані у наведеній «піраміді запам'ятовування» (рис. 1), наочно показують, що чим більш активною є роль учнів у процесі пізнання, тим більше інформації ними засвоюється.

Як побудувати сучасний урок? Як зробити так, щоб урок не тільки озброював учнів знаннями та вміннями, а й викликав би щирий інтерес, природню зацікавленість, формував би їх творчу свідомість?

В останній час «модним» стало проведення уроків у новій, нетрадиційній ігровій формі: урок-аукціон, урок-вікторина, урок-екскурсія (подорож), урок-диспут, урок-квест тощо. У них незвичайний задум, організація, методика проведення. Тому, багато викладачів бачать у них прогрес педагогічної думки, правильний крок у напрямку демократизації навчального процесу.

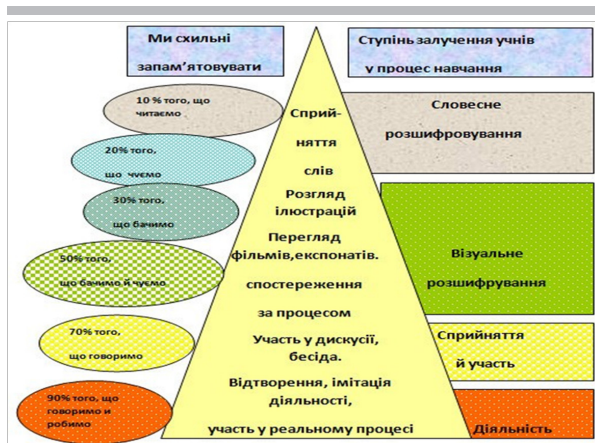


Рис. 1 «Піраміда запам'ятовування»

Для нестандартних уроків характерною рисою є інформаційно-пізнавальна система навчання – оволодіння готовими знаннями, пошук нових даних, розкриття внутрішньої сутності явищ через диспут, змагання. На такому уроці викладач може організувати діяльність групи так, щоб учні в міру можливості працювали самостійно, а він керував цією діяльністю, забезпечуючи її необхідним дидактичним матеріалом.

Порівняно із звичайним, нормативним заняттям нестандартний урок стимулює пізнавальну самостійність, творчу активність та ініціативу підлітка. Навчання на таких уроках спрямоване на підвищення знань, формування працелювності, потрібних у житті навичок і вмінь.

Крім того, ці уроки більше подобаються учням, ніж буденні навчальні заняття. Насамперед тому, що навчальний процес тут має багато спільного з ігровою діяльністю. Гра дозволяє зробити урок більш динамічним і цікавим. Гра починається не тоді, коли учні отримують завдання, а тоді, коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції й дає роботу розуму. А, якщо до проведення гри долучити представників правоохоронних органів, то в гру учні зануряться з більшою самовіддачею, ентузіазмом, креативністю та винахідливістю.

Звичайно, не можна стверджувати, що всі ці уроки в апоріє є не ефективні. Проте деякі викладачі переоцінюють значення цієї форми до такого ступеня, що вона превалює над змістом, метою навчальної діяльності на уроці. Як свідчить практика, найрезультативнішим є той урок, на якому оптимально та раціонально підібрані навчальні форми і методи, поєднані традиційні та нетрадиційні підходи до проведення навчального заняття.

Розробка гри потребує значної підготовки. Аналізуючи структуру активних методів навчання, можна легко помітити, що єдиного підходу до їх класифікації не існує, як немає єдиного погляду на визначення поняття «гра».

Проведення ролевих ігор вимагає більш ретельної підготовки. Тему гри слід визначити не пізніше, як за 1–2 тижні, а для більш склад-

них – навіть за 3–4 тижні до її проведення. У найпростіших іграх (більшість ігор з трудового законодавства, деякі ділові ігри з кримінально-процесуального права) розподіл ролей доцільніше проводити безпосередньо перед початком гри (це сприятиме тому, щоб всі учні готувалися до виконання кожної з ролей). В інших, більш складних іграх, ролі слід розподілити заздалегідь, підготувати пам'ятки для учасників гри, щоб учасники встигли не лише ретельно вивчити свої «службові обов'язки» у грі, а й підготувати необхідні документи, матеріали, а іноді й обладнати приміщення. Однак в усіх випадках бажано використовувати жеребкування для розподілу ролей, враховуючи їх складність та можливості окремих учнів [3, с. 104].

Перед початком гри доцільно нагадати учням основні правові норми, що стосуються теми.

Це бажано зробити шляхом опитування учнів (як правило, тих, хто не отримав активних ролей у грі). Також необхідно визначити цілі гри.

Для активізації роботи кожного учня на уроці, їх залучення до участі у грі доцільно поставити завдання перед учнями – спостерігати за діями кожного з учасників із метою подальшого аналізу дій, визначення допущених помилок.

Обов'язковою складовою кожної ролевої гри має бути підсумковий аналіз. Для цього можна запропонувати учням оцінити дії кожного з учасників гри, визначити допущені ними помилки, а також продемонструвати, як слід було діяти правомірно. Доцільно також запропонувати самим учасникам зробити самоаналіз своїх дій, запитати, з якими зауваженнями вони погоджуються, а які вважають помилковими.

Після такого багатостороннього аналізу викладач має підвести підсумки гри, акцентувати увагу учнів на найважливіших та найактуальніших для них нормах, що вивчались у процесі гри.

Для активізації учнів можна застосувати ще один прийом: під час розподілу ролей слід дозвучити кожному учаснику підібрати одну свідомо допущену помилку та заздалегідь повідомити про неї вчителю. Бажано, щоб ця помилка не була очевидною, а вимагала виявлення глибоких знань та уваги під час гри [1, с. 133–134].

Рольова гра є найбільш ефективним засобом організації проблемного навчання.

Проблемні ситуації виникають природно при обговоренні того чи іншого питання [6, с. 12].

Розігрування конкретної життєвої ситуації за ролями допомагає учням виробити власне ставлення до неї, досвід шляхом гри, сприяє розвитку уяви та навичок критичного мислення, виховання здатності знаходити й розглядати альтернативні можливості дій, співчувати іншим [2, с. 15–16].

Для мотивації навчальної діяльності та актуалізації опорних знань, уявлень учнів можна використовувати:

1. «Що? Де? Коли?»

Це ефективний метод колективного обгово-

рення, пошуку рішень, що спонукає учасників проявляти свою увагу і творчість. Його досягають шляхом вільного висловлювання думок всіх учасників. Він допомагає знаходити кілька рішень з конкретної теми.

#### 2. Правовий турнір «Хто кращий?»

Групова навчальна діяльність – це форма організації навчання в малих групах учнів, об'єднаних спільною навчальною метою, за опосередкованого керівництва викладача.

Стосунки між викладачем і учнями набувають характеру співпраці, оскільки безпосередньо педагог втручається в роботу груп тільки тоді, якщо в учнів виникають запитання і вони самі звертаються по допомогу. Це їхня спільна діяльність.

#### 3. Квест

Для більшості учнів проблемним є здійснення логічних операцій, засвоєння великого обсягу інформації, яка, на їхню думку, не завжди їм потрібна.

Впровадження інноваційних технологій та методик навчання і виховання сприяє різнобічному розвитку в учнів, зацікавленості учнів і викладачів. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, надавати її аналізу, систематизувати та вирішувати поставлені задачі є квест.

Квест дозволяє розвивати активне пізнання на уроках, сприяє розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощі. А саме: вирішити, розплутати, придумати, уміти застосовувати свої знання на практиці у нестандартних ситуаціях, тобто актуалізувати знання, вчить мислити логічно, розвиває інтерактивні здібності.

#### 4. Слабка ланка

На таких уроках використовують різноманітні завдання, які необхідно забезпечити дидактичним матеріалом, наочністю.

Залучати учнів до підготовки таких уроків. Вони виконують різноманітні творчі завдання: складають головоломки, малюють рисунки, готують запитання для суперників, а головне – серйозно готуються за запропонованими запитаннями.

Більшості ігор притаманні такі головні риси: вільна розвивальна діяльність, яка реалізується лише за бажання підлітка, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату; творчий, значною мірою імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності, емоційна піднесеність, суперництво, змагання, конкуренція, наявність.

Майже всі прийоми, особи, дії нестандартних уроків відзначаються ігровим стимулюванням.

Найвищої майстерності в проведенні такого уроку досягає той викладач, який дозволяє своїй групі вільно почуватися й переживати, але утримує його в тих рамках, які потрібні для успіху в навчанні.

При вивченні різних розділів права можна використовувати різноманітні ігри, так, напри-

клад, під час вивчення трудового законодавства можливе проведення ігор, що імітують прийняття на роботу, накладення дисциплінарних стягань, розгляд заяв до комісії по трудовим спорам, звільнення.

При вивченні кримінально-процесуальних норм у комплексі ігор «Слідчі дії» можна запропонувати учням розіграти ситуації допиту обвинувачуваного, свідка, впізнання предмета чи особи, очної ставки тощо. Для виконання ролей призначаються лише основні учасники: слідчий, підозрюваний, свідок, адвокат.

Якщо процесуальні норми вимагають участі інших осіб (учасників впізнання особи, понять, представників неповнолітнього, викладача тощо), то учасники гри повинні заявити про це для їх додаткового призначення або самостійно запросити додаткових учасників із числа присутніх учнів. Для спрощення гри та економії часу слід завчасно запланувати проведення всіх цих дій без реального складання протоколу лише із зазначенням його введення.

Після «закінчення слідства» можна перейти до найскладнішої гри в цьому комплексі – «Судовий процес». Для цього призначаються судді, секретар судового засідання, підсудний, адвокат, прокурор (державний обвинувач), свідки, експерт тощо. Склад учасників залежить від змісту та обставин справи, що пропонується для розгляду. У процесі проведення цієї гри не обійтися без спрощень, але основні стадії процесу (підготовча частина, судове слідство, судові дебати, останнє слово підсудного, винесення вироку) є обов'язковими.

Крім того, повинні бути збережені основні процесуальні моменти (порядок допиту свідків, забезпечення права на захист тощо). З метою активізації учнів, підвищення їх зацікавленості для цієї гри необхідно створити обстановку, наближену до інтер'єру зали судових засідань (розташування меблів, наявність місця для «видалення» свідків тощо).

Для розгляду в іграх доцільно пропонувати учням реальні або близькі до реальних ситуації. Це розвиває фантазію учнів, дає змогу їм активніше долучитися до «розслідування» обставин справи. Такими ситуаціями можуть бути крадіжка, розбійний напад, хуліганство, нанесення тілесних ушкоджень тощо [1, с. 139].

Отже, цінність драматизації як методу навчання в тому, що учні безпосередньо включатимуться в практичну діяльність, у процесі якої в них формується вміння і навички; активізується пізнавальна діяльність; учнівська молодь відчуває себе активним учасником навчального процесу. Вона несе в собі високий виховний потенціал як в самому змісті, так і в процесі роботи, коли підлітки залучаються до спільної творчості. При цьому між ними виникають нові відносини, вони по-новому дивляться один на одного і викладача, змінюється їх відношення до предмету в цілому.

Хтось відкриває в собі новий талент, хтось знаходить нових друзів, комусь виступи допо-

магають побороти сором'язливість.

Провідна роль драматизації належить заключному ретроспективному обговоренню, в якому учні спільно аналізують її хід; результату, виконують дії з пошуку співвідношення ігрової моделі та реальності. Оцінюють хід навчально-ігрової взаємодії, прогнозують майбутні події тощо [4, с. 63].

Користуючись свободою творчості й самостійної діяльності, учні не повинні забувати, що вони на уроці, та дотримуватися певної дисципліни.

Використання у педагогічній практиці викладача історії та правознавства ігрових моментів та цілих ігор – це лише один із можливих шляхів отримання учнями знань з предмета, реалізації своїх можливостей, здобуття не тільки гарних оцінок, але й задоволення від уроку.

«Сучасний урок – це твір мистецтва, де педагог уміло використовує всі можливості для розвитку особистості учня», – стверджував М. Ебнер-Ешенбах, тому саме гра допомагає учням повірити в себе, викликає натхнення і захоплення.

Отже, гра – засіб для з'ясування тих об'єктивних стосунків, у яких реально живе підліток. Під час гри він вступає в реальні стосунки з іншими гравцями, своїми партнерами, виявляє притаманні йому якості.

Під час гри учню легше сприйняти і запам'ятати матеріал, який йому може стати у нагоді в житті. Але, варто зазначити, що за всієї привабливості ідеї використання ігрової діяльності у навчальному процесі, ігри доречні й ефективні не на всіх уроках. Не природною буде ігрова контрольна робота чи гра під час вивчення зовсім нового матеріалу. Також у курсі вивчення права існують такі теми, при

розгляді яких недоречно використовувати ігри.

Активні методи сприяють кращому засвоєнню знань, учні розвивають увагу, вміння швидко зорієнтуватися, виконати завдання, точно відповісти, проявити кмітливість.

Отже, використання активних форм і методів навчальної роботи активізує розумову діяльність підлітка, сприяє зацікавленню навчальним предметом, розвиває історичне мислення, вміння та навички, допомагає проявити особисте «Я».

Застосовуючи на уроках активні методи навчання, потрібно прагнути підготувати учнів до участі у громадському житті. Виховуючи в них почуття впевненості у собі, у своїх діях і, разом з тим, критичне ставлення до своєї особистості, намагатися формувати у них повагу, толерантне ставлення до людей.

Загалом, утвердилася пряма залежність: чим активніше включаються учні до різноманітних видів ігор в рамках тем предмету, тим успішніше формуються їхні переконання у важливості і необхідності цієї справи для людей, однолітків. Вони переживають почуття гордості, що і є основою утвердження їхніх переконань, дає можливість учню самореалізуватися та самоутвердитися; запобігає механічності в навчанні.

Реалізація проблемного підходу в процесі вивчення правознавства є, на мою думку, одним із засобів, який забезпечує засвоєння програмного матеріалу на належному рівні, сприяє поглибленню предметних компетентностей, стимулює учнів до пошукової і дослідницької діяльності і, таким чином, сприяє формуванню творчої особистості, її активної громадської позиції в житті українського суспільства, а це є одним із головних завдань, які стоять перед навчальним закладом.

#### Література

1. Андрусишин Б. І., Гуз А. М. Методика викладання шкільного курсу «Основи правознавства»: Підручник. – К.: Знання, 2008. – 301 с.
2. Журба О. В. Дидактичні ігри на уроках в загальноосвітніх навчальних закладах // Історія в школі. – 2001. – № 5. – С. 15-16.
3. Крапив'янський С. М. Методика викладання «Основи правознавства». Курс лекцій. – Ніжин: Видавництво НДУ імені М. Гоголя, 2004. – 212 с.
4. Мамчур І. Теорія гри та її пізнавальні можливості // Рідна школа. – 2003. – № 6. – С. 61-62.
5. Пальотова Т. А. Сучасні методи навчання: досвід впровадження // Завуч. – 2005. – № 14. – С. 21-26.
6. Поліщук Л. Рольова гра на уроках історії та права // Історія України. – 2003. – № 2. – С. 12-13.
7. Нетрадиційні уроки. [Електронний ресурс]: режим доступу до статті: konserq. ucoz. ua

#### References

1. Andrusyshyn B. I., Huz A. M. Metodyka vykladannia shkilnoho kursu «Osnovy pravoznavstva»: Pidruchnyk. – K.: Znannia, 2008. – 301 s.
2. Zhurba O. V. Dydaktychni ihry na urokakh v zahalnoosvitnikh navchalnykh zakladakh // Istoriia v shkoli. – 2001. – № 5. – S. 15-16.
3. Krapivianskyi S. M. Metodyka vykladannia «Osnov pravoznavstva». Kurs lektsii. – Nizhyn: Vydavnytstvo NDU imeni M. Hoholia, 2004. – 212 s.
4. Mamchur I. Teoriia hry ta yii piznavalni mozhlyvosti // Ridna shkola. – 2003. – № 6. – S. 61-62
5. Palotova T. A. Suchasni metody navchannia: dosvid vprovadzhennia // Zavuch. – 2005. – № 14. – S. 21-26.
6. Polishchuk L. Rolova hra na urokakh istorii ta prava // Istoriia Ukrainy. – 2003. – № 2. – S. 12-13.
7. Netradytiini uroky. [Elektronnyi resurs]: rezhyim dostupu do statti: konserq. ucoz. ua

### **Отоса І. О. Використання ігрових технологій на уроках правознавства**

У статті представлено використання ігрових технологій під час проведення уроків «Правоознавства». Підкреслено, що сьогодні настав час, коли навчання треба перевести на іншу, нову основу шляхом перебудови педагогічної психології викладача і навчальної технології учня, змінивши сам підхід до здобуття знань. Уроки правознавства допомагають підготувати учнів до життя, навчити їх правомірно діяти у реальних життєвих ситуаціях, виховувати обізнаних, розумних, активних громадян правової держави. Практика стверджує: поки що залишається низький рівень правосвідомості учнівської молоді і тому є актуальним подальше вдосконалення змісту, форм, методів і засобів навчання.

Автор подає теоретичний аналіз понять: «урок», «психологічний комфорт», «творчість», «гра». Сучасний урок – це урок, на якому присутній демократичний стиль спілкування, де підлітки вчаться здобувати знання, а не отримувати готові, де жоден з них не боїться висловлювати свою думку і доводити її, обґрунтовувати. Він проводиться не для учнів, а разом з ними. Підкреслюється, що важливим компонентом для успішного навчання є психологічний комфорт учня, який зумовлює його бажання подальшого засвоєння знань і накопичення вмій.

Автор зазначає, що уроки, які проведені з використанням різноманітних ігрових технологій, були більш результативнішими, учні з завзятістю й старанністю прагнули отримати знання або їх вдосконалити. Гра – це творчість; «творчість – це не розкіш для обраних, а загальна біологічна потреба, інколи не усвідомлена нами» (Г. Іванов). І, саме, гра допомагає досягнути цих результатів. У викладачів завжди є вибір, яким чином побудувати свій урок, щоб він не тільки був навчальним, а й цікавим, спонукав до саморозвитку учня. І тільки нам обирати, яким чином цього можливо досягти.

Ключові слова: урок, психологічний комфорт, творчість, гра.

### **Отоса І. А. Использование игровых технологий на уроках правоведения.**

В статье представлено использование игровых технологий при проведении уроков по предмету «Правоведение». Подчеркнуто, что сегодня настало время, когда обучение надо перевести на другую, новую основу путем изменений педагогической психологии преподавателя и учебной технологии учащегося, изменив сам подход к получению знаний. Уроки правоведения помогают подготовить учащихся к жизни, научить их правомерно действовать в реальных жизненных ситуациях, воспитывать знающих, умных, активных граждан правового государства. Практика утверждает: пока остается низкий уровень правосознания учащейся молодежи, актуально дальнейшее совершенствование содержания, форм, методов и средств обучения.

Автор представляет теоретический анализ понятий «урок», «психологический комфорт», «творчество», «игра». Современный урок – это урок, на котором присутствует демократический стиль общения, где подростки учатся получать знания, а не усваивать готовые, где ни один из них не боится высказывать, обосновывать свое мнение и отстаивать его. Он проводится не для учащихся, а вместе с ними. Подчеркивается, что важным компонентом для успешного обучения является психологический комфорт учащегося, который обуславливает его желание дальнейшего усвоения знаний и накопление умений.

Автор отмечает, что уроки, проведенные с использованием различных игровых технологий, были бы более результативными, учащиеся с упорством и усердием стремились бы получить знания или их усовершенствовать. Игра – это творчество. «Творчество – это не роскошь для избранных, а общая биологическая потребность, иногда не осознана нами» (Г. Иванов). И именно игра помогает достичь этих результатов. У преподавателей всегда есть выбор, каким образом построить свой урок, чтобы он не только был обучающим, но и интересным, побудил к саморазвитию ученика. И только нам выбирать, каким образом этого можно достичь.

Ключевые слова: урок, психологический комфорт, творчество, игра.

### **Otosa I. O. The application of role playing methods during law lessons.**

The article presents the application of game technologies during jurisprudence lessons. It is emphasized that today it is time to shift training to a different, new level by means of reorganizing the teacher's pedagogical psychology and the student's training technology due to a change in knowledge acquisition approach. Jurisprudence lessons help to prepare students for adult life, teach them to act lawfully in real life situations, bring up cognizant, clever, active citizens of a jural country. As practice shows, the level of legal awareness of young students is still low, so further perfection of the contents, forms, methods and means of training is really urgent.

The author gives a theoretical analysis of the following notions: "lesson", "psychological comfort", "creativity", "game". The modern lesson is a lesson with democratic communication style, a lesson at which youngsters learn to acquire knowledge, not receive "ready-made" one, at which none of them is afraid to express his opinion and prove, substantiate it. Such a lesson is conducted not for students but together with them.

It is emphasized that one of important components for successful training is student's psychological comfort which conditions his desire for further acquisition of knowledge and skills.

The author points out that lessons given with the application of various game technologies would be effective, students would wish to acquire or improve their knowledge with more zeal and diligence. Game is creativity; "creativity is not luxury for the elite but general biological demand, sometimes not realized by us" (G. Ivanov). It is the game that helps to reach such results.

Teachers always have a choice in what manner to organize their lesson in order to make it not only educational but also interesting, which would stimulate a student to self-development. And only we should decide how it can be reached.

Keyword: lesson, psychological comfort, creativity, game.