

**РОЗВИТОК МОТИВАЦІЇ УЧНІВ НА УРОКАХ  
ПРАВознавства ЗАСОБАМИ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

*У статті подано відомості про розвиток мотивації учнів на уроках правознавства, обґрунтовано важливість використання ігрової діяльності під час мотивації учнів до юридичних знань.*

У сучасному інформаційному світі доля правової освіти займає пріоритетну позицію в розвитку дитини. Процес формування в учнів правової свідомості пов'язаний із розвитком юридичної компетентності учня, яка зі свого боку виступає гарантом успішної інтеграції дитини в середовище правової держави. У зв'язку з цим розвиток мотивації учнів до пізнання засад правознавства є важливою і доцільною. Для здійснення такої роботи сучасна школа має низку засобів. Серед них важливе місце посідає ігрова діяльність, оскільки вона є тим механізмом, що збуджує інтерес дитини до пізнання.

Загальнотеоретичні положення навчальної мотивації, розроблені в працях В. Давидова, Д. Ельконіна, Г. Костюка, О. Леонтьєва, С. Максименка, С. Рубінштейна. Взаємозумовленість зовнішніх і внутрішніх чинників розвитку особистості та її мотиваційної сфери розглядали Б. Ананьєв, В. М'ясищев, Ш. Чхартишвілі; джерела мотивації досліджувались в роботах А. Ковальова, Ю. Кулюткіна, В. Мерлій, Г. Сухобської; становлення і розвиток навчальної мотивації – у працях М. Алексєєвої, Л. Божович, Ю. Орлова, П. Якобсона. В експериментальних дослідженнях М. Дригус, В. Кухарської, В. Леонтьєва, Ю. Орлова розкрито взаємозв'язок між мотивацією і успішністю навчальної діяльності школярів.

Мета статті – розкриття важливості використання ігрової діяльності на уроках правознавства для розвитку мотивації учнівської молоді.

Позитивне та негативне ставлення учнів до навчання пов'язане з різними чинниками. Позитивне ставлення характеризується наявністю допитливості, спонтанного інтересу, розуміння цілей ігрової діяльності. В учнів виникає перевага одного навчального предмета над іншим, з'являються пізнавальні інтереси.

Негативне ставлення пов'язане: з бідністю та вузькістю мотивів; несформованістю вміння ставити цілі, долати труднощі; відсутність орієнтації на пошук різних способів дії; відсутність уміння виконувати дію за інструкцією дорослого.

До чинників низької мотивації можна віднести недоліки в розвитку пізнавальних процесів, коли дитина не може зосередитися, має погану пам'ять та зазнає труднощів під час розв'язання задач. Коли в учня несформовані прийоми навчальної діяльності, він не володіє способами навчальної роботи (наприклад, не вміє працювати з підручником, не контролює

---

\* **Токаленко П. О.**

## НА ДОПОМОГУ ПЕДАГОГУ

свою роботу). У випадку відсутності мотивації досягнення успіху дитина проявляє невпевненість у своїх силах, з'являється нерішучість, низька самооцінка та відсутність ініціативи. Не взявши до уваги індивідуальні особливості нервової системи учня, учитель може зробити хибні висновки, якщо дитина не встигає виконати поставлені завдання у відведений час, або болісно реагує на невдачі. Також, до труднощів та чинників низької мотивації можна віднести погане здоров'я дитини як причина того, що дитина швидко стомлюється до кінця уроку, або після перших уроків, часто пропускає заняття.

У старшому шкільному віці виникає потреба вдосконалення своєї навчальної діяльності. Підліток прагне до самоосвіти, яка виходить за межі шкільної програми. Виникає потреба в допомозі дитині при виборі орієнтирів самоосвіти. Гра в цьому випадку може виконувати функцію розширення світогляду учня. Ігрова діяльність сприяє розвитку творчої уяви. У свою чергу творча уява збагачується новими образами, з'являється можливість творчого мислення, інтерес до науки та до інших видів діяльності.

Основні складові мотивації ігрової діяльності можливо розділити на декілька частин: організаційну, змістовну та проблемну. Організаційна складається з формулювання правил, визначення ролі та настановчих інструкцій. Оголошуються очікувані результати, пов'язані із завданнями правової гри. Змістова частина – створення атмосфери співробітництва, побудова певної структури інтриги, підвищення рівня зацікавленості учня. Проблемну частину можна реалізувати за допомогою уявних правових ситуацій, знайомством з різними поглядами на одну проблему. Також учитель може визначити проблему на початку правової гри.

Мотивація пов'язана із процесом гри і проходить певні стадії розвитку. Початкова стадія характеризується вибором між передбачуваними мотивованими діями; вибором між різними варіантами сприймання; прогнозуванням (моделюванням) поведінкового акту (з урахуванням психологічної та соціальної складових) від його початку до завершення.

Друга стадія – реалізація мотивації, тобто функціональна стадія, на якій застосовуються функціональні здібності, актуалізується інтенсивність і наполегливість у здійсненні обраної дії та досягненні її результатів.

Завершальна стадія пов'язана з прагнення досягти певного цільового стану (з пояснюється очікуванням наявності емоційного забарвлення (надія, страх, розчарування, полегшення).

Постмотиваційна стадія не є власне мотиваційною стадією. Тут оцінюються актуальність поведінки і дій особистостей відповідно до їхніх індивідуальних особливостей, мотивів та наявної ситуації (умов реалізації дії) [8, с. 139–140].

Формування мотивації навчання залежить від індивідуальних психологічних характеристик учня, його вікових особли-

## НА ДОПОМОГУ ПЕДАГОГУ

Педагог повинен вирішити завдання розвитку мотиваційної сфери, враховуючи віковий етап учня, та підготувати його до наступного етапу розвитку особистості.

Функціональні здібності учня та шляхи їх застосування певною мірою залежать від мотивації. Різні варіанти сприймання інформації, інтенсивність і наполегливість у досягненні результатів, свідчать про різноманітний вплив мотивації на поведінку та кінцевий результат.

Особливу роль у формуванні мотивації відіграють батьки. Від них залежить, як дитина сприймає свої досягнення в навчанні. Батьки можуть відігравати провідну роль у виборі майбутньої професії, у випадку якщо вона пов'язана з юридичною сферою, підліток починає приділяти більшу увагу урокам правознавства. Звичайно, окрім батьків, потужним джерелом мотивації може бути рівень престижності майбутньої професії серед друзів, що може скоригувати індивідуальні погляди учня на навчання.

Психолог Т. Драганчук визначає ряд вимог, яких повинні дотримуватися як учителі, так і батьки.

1. За можливості скасувати нагороди та призи за правильно виконані завдання, обмежитися лише оцінюванням і похвалою.

2. Якомога менше використовувати на уроках ситуацію змагання. Краще привчати дитину до аналізу й порівняння особистих результатів і досягнень. Ситуацію змагання можна замінити на ігрові види діяльності.

3. Намагатися не нав'язувати навчальної мети «зверху». Спільне з дитиною визначення мети й завдань може виявитися дуже ефективним.

4. Необхідно пам'ятати й про те, що покарання за неправильне виконання навчальних завдань є найостаннішим і найменш ефективним засобом, який завжди викликає негативні емоції й негативно впливає на ставлення дитини до навчання.

5. Намагатися уникати встановлення часових обмежень там, де можливо, тому що це не лише пригнічує розвиток творчості, а й перешкоджає розвитку внутрішньої мотивації.

6. Стежити за тим, щоб початкові завдання не лише відповідали віковим обмеженням, а й мали рівень оптимальної складності (посильні завдання), сприяли виявленню майстерності та компетентності дитини. Слід регулювати рівень складності завдань, шоразу підвищуючи його (створення ситуації успіху).

7. Надавати дитині право вибору навчального завдання, не обмежуючи при цьому її свободи.

8. Бажано готувати навчальні завдання з елементом новизни та непередбачуваності, що сприяє формуванню внутрішнього інтересу під час його виконання.

9. Слід пам'ятати, що посилення пізнавальної активності, успішне засвоєння навчальної програми, вищий рівень освоєння теоретичного матеріалу стає неможливим, коли будь-які стимули, що не стосуються навчання, стають основними [4, с. 37].

## НА ДОПОМОГУ ПЕДАГОГУ

Динамічність розвитку правової науки, постійна зміна змісту законодавчої бази країни без зміни правової форми, наявність альтернативних юридичних систем у світі – все це може заплутати дитину, сформувати особистість, не здатну орієнтуватися у правовому суспільстві. І тому основним завданням педагога є мотивація навчальної діяльності учня, формування інтересу школяра до предмета, шляхом створення ситуації емоційно-моральних переживань.

Одним з найкращих способів мотивації дитини є гра, у нашому випадку правова гра. Окрім своєї азартної складової в інтелектуальній конкуренції, ігрова модель спілкування може повною мірою розкрити творчий потенціал учня та спонукати його до індивідуальної діяльності. У свою чергу, індивідуальна діяльність учня підвищує його інтерес до предмета, відкриває шлях до самовдосконалення.

Процес правової гри має містити в собі приховані дидактичні завдання, пов'язані з подвійним результатом, у першу чергу – це мотивувальна, або розвивальна складова та, звичайно, навчальна й виховна.

Життя сучасного суспільства без гри – це розвиток освіти без експериментів. Таке важко собі уявити, хоча і можливо. Стагнація науки залишить знання на рівні вчення, а цивілізаційні досягнення перетворить на догматичні норми, консервативні уявлення про світ.

Актуальність ігрової діяльності пов'язана з шаленою динамічністю сучасного світу. Граючись, людина експериментує зі своїм творчим і інтелектуальним виміром, з іншого боку, гра допомагає складне зробити зрозумілим, побудувати конструкцію спільних дій з метою отримання певного результату, або навпаки неочікуваних наслідків, що також є експериментальною (ігровою) частиною людської природи та суспільства в цілому.

У сучасній навці існує багато визначень, спроб розкрити природу гри за допомогою психологічних, соціальних, культурних явищ, які взаємодіють, або пов'язані між собою. Сутність, багатовимірність проблеми залишає багато питань, які, у свою чергу, сприяють утворенню інших проблемних позицій. Усе це перетворює термінологічну основу проблематики на безкінечний пошук нових пояснень у педагогічній та психологічній науках, указує на актуальність.

Такі дослідники, як О. Пометун, Л. Пироженко, Г. Коберник поділяють ігри на моделюючі та ситуативні; моделюючі – на імітаційні та симуляції, а ситуативні – на рольові ігри, драматизацію та інсценування [5, с. 24-29]. Л. Борзова поділяє ігри, відштовхуючись від принципу їх застосування, тобто за сутністю ігрової основи, за структурними елементами уроку, за міжпредметними зв'язками та за джерелом пізнання. За сутністю ігрової основи – це рольові та комплексні ігрові системи, на зразок КВК. За структурними елементами уроку – це ігри, які допомагають у вивченні нового матеріалу. Для закріплення, перевірки

## НА ДОПОМОГУ ПЕДАГОГУ

знань, узагальнювальні, релаксаційні паузи. За міжпредметними зв'язками – це історико-літературні, історико-географічні, історико-правові тощо. За джерелом пізнання – це робота з научним матеріалом, практичні роботи та робота на основі усного викладу матеріалу [2, с. 23-24].

К. Баханов поділяє ігри за методикою проведення та дидактичною метою. За методикою проведення він поділяє ігри на ігри-змагання, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації. Згідно з дидактичною метою – на актуалізуючі, формувальні, узагальнювальні та контрольні-корекційні [1, с. 13].

Т. Іванова вважає всі ігри рольовими, які у свою чергу поділяє на театралізовані вистави, театралізовані ігри, проблемно-рольові ігри, дискусійного характеру та екскурсійні ігри [6, с. 5.].

М. Короткова бере за основу мету гри, поділяючи їх на тренінгові ігри, нерольові ігри, ретроспективні та ділові. Обговорення та дослідження вона відносить до ділових, театралізовані вистави та дискусійні ігри до ретроспективних, сюжетні та настільні, з визначеними правилами – до тренінгових, а конкурси та маршрутні ігри – до нерольових [7, с. 13].

Гра на уроці правознавства залишається однією з найцікавіших форм проведення уроку. Звичайно, завдання такого уроку будуть повною мірою залежати від поставленої мети. Основною педагогічною метою та нагородою для вчителя буде формування в учнів інтересу до предмета. Учителі правознавства мають використовувати ігрову методику як потужний мотивувальний чинник, який підвищує рівень інтелектуальної конкуренції в класі.

Навчальна діяльність пов'язана із засвоєнням учнями нових знань, уміння їх систематизувати за правовим принципом. Виховна складова безперечно пов'язана з життям суспільства, з його правовою складовою, правовим вихованням: виховання в дітей грамотного ставлення до правової держави, дотримання законів суспільства, осягнення дитиною міри відповідальності за порушення встановлених норм; виховання шанобливого ставлення до інших людей; розвиток естетичних почуттів до навколишнього середовища. Розвивальна функція включає в себе розвиток у школярів особистісних якостей, пов'язаних з їхніми розумовими та пізнавальними здібностями.

Важко проводити ігрові уроки без попередньої підготовки. Учитель узгоджує підготовчі дії учнів, спрямовані на підготовку до гри. Учні виконують певний обсяг роботи, ознайомлюються з умовами гри, засвоюють певний матеріал, терміни, дати, у разі необхідності беруть участь у розробленні обладнання до уроку.

Важливу роль відіграють правила гри. Функціонально вони обмежують дії та спрямовують їх на вирішення ігрового й дидактичного завдання. Їх розробка повинна повністю враховувати мету та індивідуальні можливості учнів, визначати порядок та поведінку учнів під час гри. Правила гри мають містити в собі

## НА ДОПОМОГУ ПЕДАГОГУ

навчальний елемент, визначати способи дії та їх послідовність, учти наполегливості, кмітливості та чесності, організовувати дітей, учти працювати в колективі, узгоджувати свої дії з діями інших учнів. Окрім цього, дуже важливим в організації ігрового процесу є рівень дисципліни учнів, який повинен відповідати вимогам до поведінки під час проведення уроків.

Ігрові дії можуть корегуватися під час правової гри, якщо це не буде суперечити правилам. Засіб реалізації спрямований суто на рішення й виконання дидактичного завдання. Різноманітність ігрових дій буде сприяти вирішенню завдань та досягненню основної мети гри. Виступ у формі рішення поставленого ігрового завдання, а через нього і дидактичного, зробіть гру закінченою.

Питання застосування гри в навчальному процесі має враховувати деталізований опис дій учителя, тобто де саме, на якому етапі або виконання навчальної програми з дисципліни він бачить реалізацію своїх задумів – на уроках чи поза уроками, в якому класі, місці уроку, час, кількість гравців, під час вивчення якої теми, тривалість гри тощо.

Учитель Погорілівської загальноосвітньої школи-інтернату Миколаївської області Д. Десятов використовує новий підхід у рольових іграх, виокремлюючи з них ігри-стратегії. На відміну від рольової гри, де існує відповідний і запланований сюжет, у гри-стратегії сюжет самої гри є результатом ігрової поведінки її учасників. Крім того, у гри-стратегії головним завданням учасника є не демонстрація акторських здібностей, а вміле та по можливості об'єктивне відтворення певної стратегії поведінки, що може розглядатися як один із альтернативних варіантів розвитку певної ситуації [3, с. 8].

Як приклад, можна навести одну з ігор-стратегій на уроках правознавства. Назва гри – «Демократія, тоталітаризм, авторитаризм».

Очікувані результати: учні на основі власного досвіду ознайомлюються з методами здійснення державної влади залежно від типу державного режиму; у ході ігрової діяльності переконуються в перевагах демократичного режиму; здійснюють порівняльний аналіз типів державних режимів; вчаться приймати рішення та прогнозувати наслідки своїх вчинків.

Підготовчий етап. Ця гра може бути проведена на уроці правознавства в 10 класі при вивченні тем «Загальна характеристика держави та державної влади» та «Державний лад».

На першому етапі учні мають установити, на які типи можна класифікувати державні режими залежно від методів здійснення державної влади, опрацювати визначення термінів та усвідомити основні принципи функціонування кожного з типів державних режимів. Після цього учні об'єднуються в групи, можна з яких буде представляти тип державного режиму. Учні самостійно, або ж з допомогою вчителя формують у своїй групі систему влади, характерну для того чи іншого типу державного

## НА ДОПОМОГУ ПЕДАГОГУ

режиму та розподіляють між собою відповідні ролі, як то «тоталітарного вождя», «президента, обраного народом», «пересічних громадян», «членів уряду», «депутатів парламенту».

Ігровий етап. На цьому етапі можна використати метод «Акваріум». Кожній групі по черзі пропонується виконати відповідне завдання. Наприклад, умовно розподілити між членами групи певну грошову суму або ж прийняти певне рішення з якогось питання. У ході виконання навчального завдання учасники гри повинні у своїй діяльності дотримуватися тієї стратегії поведінки, що накладається на них певною роллю, взятою на себе індивідуально і групою в цілому. Усі групи мають по черзі побувати в «Акваріумі», після чого діяльність кожної з груп обговорюється в класі.

Заключний етап. Аналіз результатів гри. На цьому етапі обговорюються переваги й недоліки кожного з типів держаного режиму та досвід учнів, отриманий у ході самої гри. Оцінюється ступінь активності кожного учня. Обговорюється також сама гра та її окремі моменти, вислуховуються рекомендації учнів щодо її вдосконалення. [3, с. 9].

Таким чином, ігрова діяльність на уроках правознавства – це потужний мотивувальний стимул до розвитку особистості, удосконалення знань і навичок з предмета, адже в сучасній педагогіці, методична складова гри розглядається як невід’ємна частина розвитку дитини. Саме гра породжує почуття єдності, утворює колективну атмосферу в класі, виконує консолідуючу функцію та, що не менш важливо, не зменшує роль індивідуальних інтелектуальних особливостей учня. Гра – це експеримент. Експеримент, наслідки якого можливо спрогнозувати, але не можливо передбачити, завжди буде потужним стимулюючим фактором розвитку навчальної мотивації учнів.

### Література:

1. Баханов К. Традиції та інновації у навчанні історії в школі. Дидактичний словник-довідник / К. Баханов. – Запоріжжя : Просвіта, 2002. – 108 с.
2. Борзова Л. П. Игры на уроках истории / Л. П. Борзова. – М. : Владос-пресс, 2001. – 325 с.
3. Десятов Д. Ігри на уроках історії: дидактична гра-стратегія / Д. Десятов // Історія України. – 2007. – № 37 (533). – С.8–12.
4. Дроганчук Т. В. Мотивація підлітків до навчання / Т. В. Дроганчук // Поради психолога. – 2014. – №8. – С. 36–41.
5. Інтерактивні технології навчання / [авт.-уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко, Г. Коберник] – К. : Науковий світ, 2004. – 85 с.
6. Иванова Т. Н. История в 7 классе. Сценарии ролевых игр, тесты / Т. Н. Иванова. – Чебоксары : Изд-во Чувашского университета, 1993. – 44 с.
7. Короткова М. В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М. : Владос-пресс, 2001. – 256 с.
8. Макаревич О. Мотивація як підґрунтя дій особистості / О. Макаревич // Соціальна психологія. – 2006. – № 2. – С. 134–141.