

Г. Д. Лисунь,
асистент кафедри
правового регулювання економіки
ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана»

ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ЮРИДИЧНИХ ДИСЦИПЛІН У НЕПРОФІЛЬНИХ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Застосування ігор як засобу навчання бере початок із давнини — із змагальних навчально-виховних занять у Афінах (VI–IV ст. до н. е.). В епоху Відродження і реформації Т. Кампанелла та Ф. Рабле пропагували принцип ігрового навчання для опанування учнями основ наук. За Я. Коменським, навчання може стати універсальною грою для кожної вікової групи учнів. Прагнучи пробудити в дітях інтерес до занять, Я. Коменський широко використовував метод драматизації навчального матеріалу. Наприклад, на основі підручника «Відкриті двері мов» він написав вісім шкільних п'єс, які увійшли в книгу «Школа-гра». Особливою формою навчання вважали ГРУ Ж.-Ж. Руссо і Ф. Фрабель. У працях А. Макаренка зазначається, що потяг дитини до гри необхідно не лише задовольняти, а потрібно «проникнути цієї грою все її життя» [1]. Активні ігрові методи навчання можна назвати засобом повернення в освіту «олюднених знань», чому надавав великого значення В. Сухомлинський.

Філософські аспекти використання ігор знайшли своє відображення у працях Г. Щедровицького, І. Кона та інших учених. Так, Г. Щедровицький вважав, що гра створена суспільством для управління розвитком особистості: у цьому плані вона є особливим педагогічним творінням [2]. У процесі гри забезпечується трансляція певного елемента культури (сюжету), що є формою передавання культурного досвіду (наприклад, способу діяльності), який у процесі розвитку індивіда й апробації цієї діяльності під час гри наповнюється особистісним змістом, що є основою професійної підготовки фахівців. Отже, зразок діяльності (модель) передається від покоління до покоління, а навчання у грі забезпечує «вироснування» нових способів діяльності відповідно до заданих загальних форм.

Зміст правових ситуацій, які розглядаються на семінарських заняттях з юридичних дисциплін носять доволі відчужений характер від особистості майбутнього фахівця, а у процесі навчальної гри студенту надається можливість відчутти різницю між реальністю та умовністю, засвоїти професійні навички та проаналізувати існуючі правові недоліки, що допомагає в пошуку і формуванні професійної компетентності [3].

Моделювання професійної діяльності в умовах дидактичних ігор, які є «навчальним полігоном» для відпрацювання практичних умінь і навичок, надає змогу наперед, ще до безпосередньої практики в установах та організаціях, трансформувати отримані знання під час вивчення окремих дисциплін у системний комплекс професійних дій, з якими майбутній фахівець може приступати до професійної діяльності, удосконалюватися, професійно зростати, а не навчатися азів професіоналізму методом спроб і помилок на реальному робочому місці [4].

Методика застосування ігрових технологій передбачає реалізацію таких основних стадій:

1. *Підготовка до гри* — визначення об'єкту, процесу що моделюється; розробка сценарію гри, у якому характеризується об'єкт діяльності, визначаються ролі, описуються правила гри; похвилинне структурування етапів ігрової взаємодії (мотиваційного, діяльнісного, рефлексивного, контрольо-оцінювального); забезпечення необхідним обладнанням та матеріалами; розробка чіткої покрокової інструкції для студентів — учасників ігрової взаємодії (мета, завдання, правила, ігрові дії, умови).

2. *Стадія проведення гри*, яка передбачає проведення гри групами гравців з конкретними розподіленими ролями; розв'язання можливих правових ситуацій; функціонування гравців як представників тих чи тих «ігрових» органів, підприємств, установ, організацій; обговорення існуючих правових проблем; внесення зауважень з приводу прогалин в законодавстві та існуючих проблем правового регулювання.

3. *Підсумково-оціночна стадія гри*, що передбачає узагальнення результатів гри; формулювання висновків і певних пропозицій правового характеру; визначення позитивних і негативних аспектів результативності діяльності певних органів, підприємств, установ, організацій; винесення спільного рішення оформленого належним чином з конкретними розробленими пропозиціями і сутнісними порадами.

Використовуючи ігрові технології під час занять з правових дисциплін ми можемо дійти до висновку, що ділова гра — це за-сіб формування професійних навичок і вмінь, розвитку і вдосконалення здібностей студентів, етики правового спілкування. Використання ділових ігор забезпечує процес формування і розвитку правника, як освіченої, творчої особистості, яка здатна не тільки побудувати достойне правове суспільство, але і ефективно вирішувати нагальні правові проблеми сьогодення.

Список використаних джерел

1. *Макаренко А. С.* О моем опыте : в 7 т. / А. С. Макаренко. — М., 1958. — Т. 5. — С. 272.
2. *Интервью с Э. Рубиком // Импакт.* — 1984. — №2. — С. 3–11.
3. *Психолого-педагогічні аспекти реалізації сучасних методів навчання у вищій школі: Навч. посіб. / За ред. М.В. Артюшиної, О.М. Котикової, Г.М. Романової.* — К.: КНЕУ, 2007. — 528 с.
4. *Мельничук І.М.* Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі // *Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України.* — № 4. — 2010.

Стаття надійшла до редакції 30.08.13.

М. Х. Малишева,
асистент
кафедри міжнародного та європейського права
ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана»

ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ ВИКЛАДАННЯ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ЮРИСТІВ У НЕПРОФІЛЬНИХ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Навчальний процес юридичної освіти в Україні переобтяжений нормативно-теоретичним навчанням, а тому не повною мірою сприяє підготовці орієнтованих на практику фахівців, не стимулює індивідуальної навчальної активності студентів.

Викладання юридичних дисциплін переважно ґрунтується лише на позитивістських засадах, наслідком чого є не глибоке пі-