

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

«Полоцкий государственный университет»

Республиканский институт высшей школы



**ИННОВАЦИОННЫЕ ПОДХОДЫ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ:
НАЦИОНАЛЬНЫЙ И МЕЖДУНАРОДНЫЙ АСПЕКТЫ**

Электронный сборник статей
международной научно-практической конференции,
посвященной 50-летию Полоцкого государственного университета

(Новополоцк, 8-9 февраля 2018 г.)

Под редакцией
Ю. П. Голубева, Н. А. Борейко

Новополоцк
2018

Инновационные подходы в образовательном процессе высшей школы: национальный и международный аспекты [Электронный ресурс] : электронный сборник статей международной научно-практической конференции, посвященной 50-летию Полоцкого государственного университета, Новополоцк, 8-9 февр. 2018 г. / Полоцкий государственный университет ; под. ред. Ю. П. Голубева, Н. А. Борейко. – Новополоцк, 2018. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

Представлены результаты новейших научных исследований, посвященных различным аспектам организации образовательного процесса высшей школы в инновационной среде, а именно: проблемам проектирования и реализации компетентностно-ориентированных образовательных программ в учреждениях высшего образования, возможностям использования информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе, вопросам педагогики и методики высшего образования.

Предназначен для научных и педагогических работников высшей школы, будет полезен студентам, магистрантам и аспирантам университетов педагогических специальностей.

Сборник включен в Государственный регистр информационного ресурса. Регистрационное свидетельство № 3141814304 от 05.02.2018.

Компьютерный дизайн *М. С. Мухоморовой*
Техническое редактирование *Т. А. Дарьяновой, О. П. Михайловой*
Компьютерная верстка *Д. М. Севастьяновой*

211440, ул. Блохина, 29, г. Новополоцк, Беларусь
тел. 8 (0214) 39 40 46, e-mail: n.boreiko@psu.by

УДК 378.147.34

**ЗНАЧЕНИЕ И ОСОБЕННОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДЕЛОВЫХ ИГР
В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ-ПРАВОВЕДОВ**

*В. В. Максименюк, ст. преподаватель кафедры гражданского права
Полтавский государственный университет*

В настоящее время перед учреждениями высшего образования стоит задача подготовки юристов высокой профессиональной компетентности, с развитым творческим мышлением. Эта задача не может быть успешно выполнена при традиционной системе обучения, в основе которой лежат главным образом объяснительно-иллюстративные методы.

В современных условиях, когда объем необходимых специалисту знаний непрерывно возрастает, в условиях дефицита учебного времени уже невозможно ограничиваться усвоением учебного материала, предоставляемого преподавателем. Внимание должно быть сосредоточено на привитии обучаемым умения правильно ориентироваться в новой информации самостоятельно и творчески перерабатывать ее. Кроме того, практика все более настойчиво выдвигает требования подготовки специалистов, способных без длительной адаптации, творчески решать возникающие задачи, действовать уверенно и профессионально.

В условиях внедрения инновационных педагогических технологий отмечается специфичность построения педагогического процесса. Цели педагогического процесса и его содержание в структуре данной модели не остаются постоянными. Они изменяются в связи с переменами в обществе, формированием нового мышления и миропонимания, развитием психолого-педагогической науки [1, с. 15].

Важное место в решении указанных проблем принадлежит изменению методики обучения, широкому внедрению в учебный процесс активных методов обучения. Активность учения человека была обоснована Л.С. Выготским и С.Л. Рубинштейном [2, с. 37]. Активное обучение «взрывает» традиционные методы, требует от педагогов психологической и методической перестройки. Это чрезвычайно важно для того, чтобы будущие юристы не только овладевали рецептурой стандартных действий, но и учились смело браться за решение возникающих перед ними проблем, нестандартных ситуаций.

Наиболее распространенной в современной педагогической теории является классификация активных методов обучения по Ю.С. Арутюнову [3, с. 23]. В соответствии с указанной классификацией в числе имитационных активных методов выделяют деловую игру, под которой рекомендуется понимать моделирование в условной обстановке объектов реального процесса. Она имитирует выработку и принятие решения на основе анализа объективной информации о состоянии дел конкретного предприятия, учебного заведения. К характерным признакам деловой игры возможно отнести следующие:

- воспроизведение труда специалистов учреждений и организаций;

- наличие объектов игрового моделирования;
- распределение ролей между участниками игры;
- взаимодействие участников игры, исполняющих те или иные роли (занимающие конкретные «должности»);
- различие интересов у участников игры;
- наличие конфликтной ситуации в игре;
- наличие общей цели всего игрового коллектива (игровой группы);
- реализация в процессе деловой игры «цепочки решений»;
- привязка моделируемых в игре событий к определенному моменту времени;
- наличие разветвленной системы индивидуального или межгруппового оценивания деятельности участников игры [2, с. 80].

Первая деловая игра была разработана и проведена в СССР в 1932 году М. М. Бирштейн. В самом начале 1933 г. Л.С. Выготский прочитал в Ленинградском педагогическом институте им. А. И. Герцена ряд лекций по психологии детей дошкольного возраста, среди них и лекцию по игре [4, с. 6].

В 1938 году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений – они были запрещены. В то же время под руководством А. Н. Леонтьева и А. В. Запорожца был проведен ряд важных экспериментальных исследований Л. С. Славиной (1948), З. В. Мануйленко (1948), Я. З. Неверович (1948), А. В. Черковым (1949), З. М. Богуславской (1955), которые продвинули понимание игры в отечественной педагогике и психологии [4, с. 9].

Второе рождение концепции деловых игр произошло в 60-х гг., после того как появились первые деловые игры в США. Деловая игра в то время зародилась как инструмент поиска управленческих решений в условиях неопределенности и многофакторности прежде всего в бизнесе.

В настоящее время указанные технологии используются в учебном процессе вузов как один из методов активного обучения. В таких случаях присутствует «двуплановость деловой игры», и решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание студентов.

На основании ранее разработанных методик, в том числе белорусскими педагогами [2], возможно составить и вкратце охарактеризовать схему проведения деловых игр для учащихся-правоведов.

Выбор игры. Прежде всего необходимо определиться, каков состав играющих, их интеллектуальное развитие (в том числе, рейтинг группы по успеваемости), особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т.п. Перед проведением деловой игры также необходимо определиться с наличием аксессуаров, к которым в рассматриваемом случае относятся доступ к базе данных нормативных правовых актов (НПА), а при ее отсутствии – к НПА в письменной форме, тесты, видео- или аудио-сопровождение.

Цель игры находится за пределами игровой ситуации; в игре подмена мотивов естественна, так как студенты действуют не только (и не столько) в целях достигнуть

определенного познавательного результата. Игра способна выступать средством получения дополнительного общения, переключения с жизненных проблем на игровые, пробуждения творческого начала личности и здорового духа соревнования.

Для достижения указанных целей необходимо осуществлять выбор игры, максимально соответствующий текущему моменту с учетом действующего законодательства и примеров практики. Что касается места игры, то в учреждении образования это могут быть: учебный кабинет, актовый зал; другие помещения в зависимости от планировки учебного заведения (соответствующего корпуса).

Предложение игры студентам. Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели преподавателя и желания обучаемых. Предложения могут быть устного и письменного характера. Интерес вызывают примеры из практики ведущих зарубежных и белорусских юристов, из жизни страны, видеообъявления и т.п. В предложение игры входит объяснение ее правил, и техники действий. Игру следует объяснять кратко и точно непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании, объяснение основных и второстепенных правил, объяснение значения игровых аксессуаров.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. Игровым обычно называют коллектив студентов, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности жеребьевка, считалки и т.п.

Один из ответственных моментов в игре – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение не должно зависеть от пола, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются руководители (судьи в гражданском, уголовном или хозяйственном процессе, начальники отделов внутренних дел, директора предприятия). Для распределения ролей возможно использовать следующие способы.

- 1) Назначение на роль самим преподавателем.
- 2) Назначение на роль через старшего (помощника в игре).
- 3) Выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий).
- 4) Принятие роли студентом по его выбору.
- 5) Очередность выполнения роли в игре.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным – проявить активность, недисциплинированным – стать организованными, новичкам, студентам, сторонящимся коллектива – проявить себя, сдружиться с коллективом.

Развитие игровой ситуации. Под таким развитием понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий и т.п. Участники игры социально активны постольку, поскольку

никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Основные принципы организации игры:

1. Отсутствие принуждения любой формы при вовлечении в игру.
2. Принципы развития игровой динамики.
3. Принципы поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств участников).
4. Принципы взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт студентов.
5. Принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам. Логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил – от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к игровой инициативе, от локальных игр к играм-комплексам.

Констатация результата игры. Для этого может выбираться компетентное жюри.

В процессе проведения игры обязательны также игровые моменты необучающего характера (вступительное приветствие в виде песни, подготовка интересных примеров из практики и т.д.) для переключения внимания и снятия напряжения.

Следует отметить, что в отличие от обычной интеллектуальной игры (типа «Что? Где? Когда?») в деловой игре необходимо изначально моделировать выбранную производственную ситуацию, а уже затем по возможности адаптировать к ней имеющиеся сценарии. Ситуации могут быть типа: «Решение проблемы юристом на производстве», «Спорные ситуации в работе правоохранительных органов», «Судебное заседание» и т.д.

Таким образом, в выбираемой ситуации важно наличие проблемы, спора. Это связано не только со спецификой проведения деловых игр, но и с особенностями профессиональной деятельности юристов.

Важным аспектом проведения рассматриваемых мероприятий является то, что воспитательная и образовательная ценность деловых игр зависит от качественного участия в них педагогов, от их умения построить учебный процесс с максимальным интересом для студентов.

Список использованных источников

1. Подгорная, С. В. Методика организации вариативных форм учебной деятельности в вузе с использованием методов активного обучения : автореф. дис. ... к-та пед. наук : 13.00.08 / С. В. Подгорная; Ставропольский государственный университет – 2004. – 21 с.
2. Жук, А. И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов : учеб.-метод пособие. / А. И. Жук, Н. Н. Кошель. – Минск : Аверсэв, 2003. – 336 с.
3. Арутюнов, Ю. С. О классификации активных методов обучения / Ю. С. Арутюнов, Н. В. Борисова, С.Г. Колесниченко // Применение АМО в учебном процессе : межведомственная школа-семинар по активным методам обучения тез. доклада. – Рига, 1983.
4. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. –М. : ВЛАДОС, 1999. – 360 с.