

УДК: 37.378.14

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ПРАВА

Наумова Е.А.

ПГППУ – Пермский Государственный Гуманитарно-Педагогический Университет,
Россия, Пермь, e-mail: naumova.ekaterina99@gmail.com

В статье предлагается анализ технологии игр. Рассматривается их применение на уроке права, его особенности и потенциал. Выявляются положительные стороны применения правовых игр, их влияние на развитие и обучение учащихся. Рассматриваются виды игр и описывается их ресурсная составляющая. Анализируется целесообразность их применения в современных правовых реалиях государства и мира в целом. Автор приходит к выводу, что развивающее значение игры состоит не только в усвоении материала, изучаемого на уроке, но и в том, что с помощью игр возможна реализация внутреннего потенциала детей. Рассматривается роль игры в становлении ребенка как личности патриотической, любящую свое государство и следующую закону.

Ключевые слова: игровые технологии, игра, воспитание, виды игр, развитие ребенка, игровая деятельность.

GAMING TECHNOLOGIES AT THE LESSONS OF LAW

Naumova E. A.

PSPU-Perm state Humanitarian Pedagogical University, Russia, Perm, e-mail:
naumova.ekaterina99@gmail.com

The article offers an analysis of game technology. Their application at the lesson of law, its features and potential is considered. The positive aspects of the use of legal games, their impact on the development and training of students are revealed. The types of games are considered and their resource component is described. The expediency of their application in modern legal realities of the state and the world in General is analyzed. The author comes to the conclusion that the developmental value of the game is not only in the assimilation of the material studied in the lesson, but also in the fact that with the help of games it is possible to realize the inner potential of children. The role of the game in the formation of the child as a Patriotic person, loving his state and following the law is considered.

Keywords: game technologies, game, education, types of games, child development, game activity.

Применение игровых технологий в преподавании такой дисциплины как «право» в образовательных учреждениях способствует формированию правовой культуры в государстве, стимулируют подрастающее поколение к защите своих прав и законных интересов.

В связи с массовой информатизацией общества возрастает неправомерное поведение среди детей и подростков. Массовость данного явления становится причиной для введения дисциплины права не только в старших классах, но и в средних, и даже в начальных. Воспитание ответственного гражданина происходит на всем жизненном пути человека. Как известно, человек перенимает на себя множество ролей за свою жизнь, так же как и роли, сменяется и его правовая роль. Именно применение игровых технологий позволяет реализовать ту или иную роль в рамках урока права. Здесь ученик может попробовать себя в качестве работодателя, судьи, присяжного заседателя и многое другое. Это позволяет детальному разбору урока и более глубокому усвоению материала обучающимися.

Изучение права в школе по игровой технологии позволяет школьникам понимать и осознавать правовые реалии настоящего времени, способствует самосознанию ребенка как

правовой единицы общества, имеющей свои права и обязанности. Это способствует развитию ребенка и становление его как полноценного гражданина современного общества.

Преподавание права в школе способствует пониманию школьниками основных регулятивных начал общества, осознанию своих прав и мер ответственности, что влечет за собой позитивное нравственное развитие полноценного гражданина. В данном случае мы должны рассматривать обучение праву школьников как нравственный процесс развития общества в целом. Изучение основных правовых категорий, а также изучение фундаментальных основ права, способствуют формированию осознания школьником потенциала для реализации своих профессиональных предпочтений, способствующих развитию общества и государства.

При описании дидактической игры в праве следует отметить ее особенности [1, С. 12-15]:

1. Всякая игра есть прежде всего свободная деятельность. Благодаря свободному характеру игра выходит за рамки школьных стен. Она как бы номинально присоединяется к действующему праву, ведь она реализуется согласно его нормам, т.е. дети, действуя в игре ориентируются главным образом на правовые акты действующего законодательства, наблюдают последствия того или иного действия с их стороны.
2. Игра не является «обыденной» жизнью. Она выходит из рамок этой жизни во временную, возможно, потенциальную для ребенка сферу деятельности. Это позволяет учащемуся разобраться в различных правовых сферах. В результате такой игры на время «откидываются» реальные правовые роли. Благодаря этому можно проследить схожее и различное в правовых статусах, отследить очередность действий и их последствий и др.
3. Игра обособляется от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.
4. Игре свойственно волевое и эмоциональное напряжение, заинтересованность. Благодаря широкому информационному доступу наиболее актуальные темы могут лечь в основу правовой игры. На практике отмечается, чем более приближена тематика игры ученику, тем он больше заинтересован. Он может встретить схожую ситуацию в своей жизни, и он уже осознает ее и разбирается в ней.
5. Каждая игра является исключительной и особенной. Это проявляется в самостоятельности действий учащихся и индивидуальных последствий, следующих за ними.

Существует множество видов игр в рамках игровых технологий. Их изучением занимались многие ученые и каждый выводил свои разновидности. В свою очередь правовые учебные игры принято разделять на:

1. Дидактические игры.
2. Имитационные игры.
3. Сюжетно-ролевые игры.
4. Деловые игры.
5. Иллюстративные игры.

При проведении каждого из видов игр выявляются свои достоинства.

Дидактические игры

Дидактические игры в обучении праву представляют собой искусственное моделирование определенных жизненных ситуаций, которое носит интеллектуальный, познавательный характер. В конце игры ученик должен прийти к верному ответу с помощью уже имеющихся у него знаний [5, С. 184].

Имитационные игры

Применяемые с целью детального разъяснения правовых явлений и понятий и служат для глубокого осмысления юридической мысли, осознания сущности права, выработке гражданственности и позитивного отношения к любым правовым последствиям [5, С. 189].

Сюжетно-ролевые игры

Один из наиболее предпочитаемых детьми форм игровой деятельности. В основе сюжетно-ролевой игры может быть любая жизненная ситуация, которая носит правовой характер. Ее ведущим компонентом специалисты называют сюжет. Он может быть смодулированным или реальным. Участники игры распределяют между собой роли, «исполнение» которых предполагается в ее процессе. Учитель может быть организатором игры, имея право вносить исправления, пояснения в случае ошибок. Так закрепляется правильная модель поведения в процессе игры с помощью специальных приемов [5, С. 195].

Деловые игры

Деловая игра – это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерного для данного вида труда [2, С. 18]. Основная цель деловой игры на уроке права заключается в том, чтобы обучить школьников умению применять правовые знания при решении значимых проблем жизни, где взаимодействуют различные субъекты права, разрабатываются нестандартные выходы из сложившихся противоречий, возникают новые идеи и проекты [5, С. 199]. Здесь нет заранее прогнозируемого результата, требуется творческое и

многоаспектное, разноплановое поведение участников. Деловые игры популярны в обучении, они призваны моделировать важные процессы правовой жизни общества.

Иллюстративные игры

Иллюстративные игры применяются в обучении с целью детального разъяснения правовых явлений, понятий. Каждая такая игра создается для *иллюстрации* определенного конкретного юридического понятия, явления, мысли: поэтому она не может служить моделью, на ее основе не может быть сконструировано несколько идентичных игр с другими подробностями (как в ролевых) [5, С. 201].

Для наглядного примера применения игр на уроках права рассмотрим одну из множества игр, наиболее универсальную, которую можно использовать – «Правовой крокодил». Она относится к сюжетно-ролевым играм. В данной игре каждому участнику поочередно выдается карточка с названием государственной должности либо государственного органа, человек, получивший карточку должен объяснить остальным с помощью дефиниции, особенностей полномочий либо иных отличительных черт какая должность выпала ему на карточке. Данную игру можно адаптировать под любую тему урока. С помощью нее закрепляется уже имеющийся материал. Ребята учатся находить отличительные признаки и особенности понятий, грамотно и точно строить свои высказывания, эффективно коммуницировать с другими людьми.

При рассмотрении нескольких видов игр и одного из примеров, их потенциала в развитии ребенка следует отметить, что нельзя отрицать их применение на уроках права. Технология игр, при рациональном ее использовании, влечет обширное развитие ребенка в различных направлениях помимо интеллектуальных: коммуникация, творчество и многие другие качества.

При применении игровых технологий в обучении происходит активизация и интенсификация деятельности учеников в процессе подготовки и участия в различных играх. Учащиеся увлеченно занимаются при использовании данной технологии, проявляют свой творческий потенциал, учатся работать в команде, овладевают умением видеть разные точки зрения и аргументировать их и многое другое.

Таким образом, данная технология включает активные методы обучения праву в школе, которые направлены на близкий и открытый диалог преподавателя и ученика, а также учащихся друг другом. Также формируется творческий подход к пониманию права, ученики развивают самостоятельность мышления и умение принимать оптимальные правовые решения в различных правовых ситуациях. Это позволяет говорить об эффективности игровых технологий на уроках права, так как они способствуют интересу учеников к праву, что позволяет решать необходимые учебные и воспитательные задачи.

Актуальность использования данной технологии заключается в ее практической направленности, что является основополагающим аспектом обучения и воспитания в настоящее время. Помимо этого, правовые знания, благодаря продуктивной деятельности самого ученика, способствуют погружению в правовую реальию, ее понимание, осознание себя как субъекта права.

Список литературы:

1. Новиков А. М. Методология игровой деятельности. - М., 2006. С. 668.
2. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании: электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015. С. 87.
3. Дьячкова С. Игры по праву в школе// Учитель. - № 5., 2001. С. 218.
4. Певцова Е.А. Теория и методика обучения праву: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. С. 400.
5. Певцова Е. А. Теория и методика обучения праву. М., «Владос».2003. С. 214.