

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В КУРСЕ ПРАВОВЫХ ДИСЦИПЛИН

Аннотация: в статье рассматривается методика применения деловых игр как средство активного обучения в курсе правовых дисциплин.

В настоящее время существует большое количество разнообразных методов обучения, особого внимания среди них заслуживают активные методы обучения. Эффективность активных методов обучения доказана и педагогами, и психологами, но вот применение их нельзя назвать распространенным. Одним из методов активного обучения является деловая игра, использование которого в курсе правовых дисциплин достаточно оправдано и, порой, необходимо.

Деловая игра – это средство моделирования разнообразных условий деятельности (включая профессиональные) методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером деятельности. Существует много названий и разновидностей деловых игр, которые могут отличаться методикой проведения и поставленными целями: дидактические и управленческие игры, ролевые игры, проблемно-ориентированные, организационно-деятельностные игры и др.

Разработка деловых игр основывается на психологических исследованиях, само возникновение активных групповых методов связано с определенной парадигмой. В рамках этой парадигмы была идея децентрации, высказанная Ж. Пиаже и переосмысленная Л.С. Выготским. И хотя авторы не связывали ее с активными методами, но косвенно показали механизм, лежащий в основе этих методов. У истоков изучения процесса принятия группового решения стояли исследования школы К. Левина, показавшие эффективность групповой деятельности в изменении социальных установок, в повышении учебной мотивации и это-вовлеченности. Теоретические разработки в области активных групповых методов ассенизировали положения теории установок Д.Н. Узнадзе, теории поэтапного формирования умственных действий П.Я. Гальперина, указывающие на закономерности переноса знаний и умений, полученных в игре, в реальную действительность.

В настоящее время существует значительное количество определений понятия «деловая игра». Учитывая отсутствие единого определения, перечислим лишь *основные атрибуты деловых игр*:

1. Игра имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности.
2. Участники игры получают роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре.
3. Игровые действия регламентируются системой правил.
4. В деловой игре преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности.
5. Игра носит условный характер.
6. Контур регулирования игры состоит из следующих блоков: концептуального, сценарного, постановочного, сценического, блока критики и рефлексии, судейского, блока обеспечения информацией.

В настоящее время деловая игра занимает все более значимое место в цикле учебных предметов не случайно. Это оправдывается преимуществами игрового метода, такими как:

- цели игры в большей степени согласуются с практическими потребностями обучающихся. Данная форма организации учебного процесса снимает противоречие между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером деятельности, системным характером используемых знаний и их принадлежности разным дисциплинам;
- метод позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысливания;
- игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению;
- игровой компонент способствует большей вовлеченности обучаемых;
- деловая игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах;
- в игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка;
- традиционные методы предполагают доминирование интеллектуальной сферы, в игре проявляется вся личность;

– метод провоцирует включение рефлексивных процессов, предоставляет возможность интерпретации, осмысливания полученных результатов.

Опыт, полученный в игре, может оказаться даже более продуктивным в сравнении с приобретенным в реальной деятельности. Это происходит по нескольким причинам. Деловые игры позволяют увеличить масштаб охвата действительности, наглядно представляют последствия принятых решений, дают возможность проверить альтернативные решения. Информация, которой пользуется человек в реальности, неполная, неточная. В игре ему предоставляется хотя и неполная, но точная информация, что повышает доверие к полученным результатам и стимулирует процесс принятия ответственности. Рассмотренные преимущества определили успешность применения данного метода в учебном процессе.

Гатчинский педагогический колледж им. К.Д. Ушинского в комплексе подготовки высококвалифицированных специалистов – педагогических работников значительное внимание оказывает правовой культуре будущих педагогов. Требования к знаниям и умениям выпускника и должностные обязанности учителя предполагают знание специалистом основных законов Российской Федерации, решений Правительства РФ и органов управления образованием, основ права, соблюдение прав и свобод обучающихся, повышение их правовой культуры. Все это требует высокого уровня владения выпускником колледжа правовой культурой.

В связи с этим возникла необходимость организовать комплексное правовое образование и воспитание студентов. Целью данной работы является знание студентами правовых норм, их внутреннее уважение к праву, закону, правопорядку; умение применять самому правовые знания, умение защищать свои права; привычка поведения в соответствии с законом; духовная невосприимчивость к совершению правонарушений, преступления.

Различные виды работы способствуют выполнению этой цели. Так, одним из важных составляющих правового образования и воспитания студентов является учебный процесс. Помимо традиционного изучения этих предметов необходимо насытить их практико-ориентированными и нетрадиционными методами – творческими мастерскими, играми-тренингами, дискуссиями, практикумами (работа с документами и т.д.), и, в том числе, деловыми играми.

Деловая игра по правовым дисциплинам способствует росту правовой культуры учащихся как правосубъектных граждан Российской Федерации в осуществлении их политических прав, формирует активную гражданскую позицию, помогает в осознании проблем региона, в котором живут студенты, развивает социальную, творческую инициативу личности. Основными задачами деловой игры в правовых курсах являются:

1. Развитие у учащихся:

- политической и правовой культуры,
- гражданской зрелости и ответственности,
- самостоятельности мышления,
- личного отношения к рассматриваемым проблемам.

2. Формирование учебных навыков.

3. Развитие студенческого самоуправления.

В рамках предметов деловая игра может проводиться как с целью введения в новый материал (как стадия «Вызов»), например «Плана», «Законотворчество» и т.д., с целью закрепления, уточнения и проверки полученных знаний, например «Ток-шоу «Хочу спросить»», «По договору» и т.д., так и комплексные, многокомпонентные, где знания по различным аспектам получаются и отрабатываются студентами до, после и во время самой игры. Это сложные многоаспектные ролевые игры, такие как «Выборы», «Прием на работу» и т.д.

Насыщение курса правовых дисциплин деловыми играми дает возможность студентам применить полученные знания в комфортных условиях и отработать типичные линии и модели поведения в нестрессовой обстановке. Столкнувшись с подобными (а для деловых игр выбираются типичные) проблемами в реальной жизни, человек сможет решить их на высоком уровне правовой культуры.

Список литературы

1. Активные формы и методы обучения, Минск, 1993.
2. Вербцкий А.А., Борисова Н.В. Методологические рекомендации по проведению деловых игр, М., 1990.
3. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник. М., 1991.
4. Смолкин А.М. Методы активного обучения: Науч.-метод. пособие. М., 1991.
5. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений. М., 1991.