

своїєї структури професійної спрямованості, створюючи тим самим особистісні регулятори подальшого набуття фаху.

Крім того, чинником підвищення якості аудиторної роботи зі студентами можуть виступати практичні ситуації (кейси). Авторський досвід аудиторної роботи зі студентською молоддю засвідчує виняткове значення використання загальних та вузькоспеціалізованих практичних ситуацій в процесі психолого-педагогічної підготовки. Практичні ситуації загального спрямування придатні для використання при роботі зі студентами різних спеціальностей. Вони не посиляються на конкретну вузькопрофільну діяльність. Натомість, специфікою вузькоспеціалізованих практичних ситуацій виступає їх опора на досвід конкретної практичної діяльності. Вони використовуються у спряженості зі спеціалізацією студентської аудиторії.

Важливим соціально-психологічним фактором підвищення якості аудиторної роботи зі студентами можуть також виступати мотиваційні компоненти оцінювання якості навчальної діяльності студента. Оцінка мотивації студентів в процесі контролю якості виконання ними певних завдань з боку викладача пов'язана з урахуванням великої кількості прямих та опосередкованих мотиваційних компонентів, серед яких важливо зазначити наступні: конструктивність індивідуальних консультацій студента з викладачем у момент отримання завдання та в ході його виконання; термін виконання завдання; спосіб представлення виконаного завдання; емоційний фон презентації завдання в аудиторії; наявність посилань на особистісний досвід в змісті виконаного завдання; тривалість презентації завдання в аудиторії; рівень креативності змісту виконаного завдання; співвідношення кількісно-якісних показників інформаційних джерел, що забезпечили виконання завдання; рівень прагнення до виконання подібних завдань в рамках майбутньої аудиторної роботи.

Лисунь Г. Д., асистент кафедри
правового регулювання економіки

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР В ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ЮРИДИЧНИХ ДИСЦИПЛІН

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 уні-

версальною 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 ввійшли 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 цією 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 «виращування» 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 відпрацьовування 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, контрольно-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 інших «ігрових» органів, підприємств, установ, організацій; обговорення існуючих правових проблем; внесення зауважень з приводу прогалин в законодавстві та існуючих проблем правового урегулювання.

3. Підсумково-оціночна стадія гри, що передбачає узагальнення результатів гри; формулювання висновків та певних пропозицій правового характеру; визначення позитивних та 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 засіб 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.

Література

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. І.М. Мельничук Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України 4/2010.