ДИДАКТИЧНА ГРА У НАВЧАННІ ПРАВОЗНАВСТВУ

Підлипна Б. С.
здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти,
Центральноукраїнський державний педагогічний університет
імені Володимира Винниченка,
м. Кропивницький, Україна

Розкривається сутність та значення дидактичної гри у процесі навчання правознавству як ефективного засобу активного, інтерактивного, проблемно-пошукового навчання. Викладено характеристику видів дидактичної гри у навчанні правознавству, а також вимог та умов щодо їх проведення.
Ключові слова: *технологія навчання, урок, навчальна гра, діяльнісний підхід, уміння й навички, цінності та ставлення, компетентність.*

The essence and significance of the didactic game in the process of learning jurisprudence as an effective means of active, interactive, problem-based learning is revealed. The characteristics of the types of didactic games in the study of law, as well as the requirements and conditions for their implementation, are outlined.
Keywords: *learning technology, lesson, educational game, activity approach, abilities and skills, values and attitudes, competence.*

Дидактична гра — одна з технологій, застосування яких дозволяє інтенсифікувати процес навчання, перейти від репродуктивного до активного й інтерактивного навчання, повною мірою забезпечити діяльнісний підхід. Навчальна гра є також ефективним засобом проблемного навчання. Проблемні ситуації наразі можуть виникати спонтанно у процесі обговорення певного питання, або вчитель їх запланувати шляхом постановки відповідних запитань.

Мета статті полягає в аналізі сутності та значення дидактичної гри у процесі навчання правознавству та визначенні її ефективності як засобу активного, інтерактивного, проблемно-пошукового навчання.

Безпосередня участь учнів у дидактичній грі, в якій, до прикладу, імітується конкретна життєва ситуація, виконання певних ролей, дозволяє також учням виробити особисте ставлення до неї, сприяє розвитку критичного мислення, здатності знаходити альтернативні варіанти вирішення проблем, тощо. Наразі до суттєвих ознак дидактичної гри С. М. Крапив'янський відносить такі, як: колективний характер гри, актуальність і значущість її для всіх, педагогічний підхід до розподілу ролей і педагогічне керівництво [1, с. 66–67].

На уроках правознавства переважно використовують окремі елементи імітаційного характеру, що не потребує багато навчального часу (у середньо-

му — 10–15 хвилин), а також попередньої підготовки учнів. Такі елементи можуть використовуватися на різних етапах уроку, зокрема і на етапі вивчення нового матеріалу. Натомість проведення повноцінної дидактичної, зокрема рольової, гри вимагає більше часу й тривалої підготовки. Заздалегідь (за 2-4 тижні) варто визначити тему гри та розподілити «ролі». Проте, у деяких нескладних іграх (більшість ігор з трудового законодавства, деякі ділові ігри з кримінально-процесуального права) ролі можливо розподілити й безпосередньо перед початком. У більш складних іграх ролі слід розподілити заздалегідь, а також підготувати пам'ятки для учасників гри, необхідні документи, матеріали, тощо. Перед початком гри вчитель має нагадати учням основні правові норми, що стосуються теми, можливо актуалізувати відповідні знання шляхом опитування. Учням, які не задіяні безпосередньо у навчальні грі, варто сформулювати завдання щодо спостереження за процесом гри для подальшого аналізу та/або визначення помилок [2, с. 128].

Слід зазначити, що аналіз за результатами гри — обов'язкова складова кожного такого заходу. Особливо важливо при цьому виявити й виправити допущені учнями помилки. Корисним буде і самоаналіз. Підведення підсумків та формулювання висновків — ще один важливий елемент або етап гри, коли необхідно акцентувати увагу учнів на норми права, на закріплення знань про які, власне, і спрямовувалася гра.

Для підсилення пізнавальної активності учнів О. П. Зеленська пропонує застосувати такий прийом, як свідоме допущення помилок (щодо застосування тієї чи іншої норми, процесуальної дії, тощо), які мають бути виявлені й виправлені учасниками гри шляхом застосування знань, набутих раніше, або пошуку нових знань. Дидактичні ігри можливо проводити під час вивчення різних тем правознавства. Так, під час вивчення трудового права і законодавства варто проводити ігри, що імітують прийняття на роботу, накладення дисциплінарних стягнень, звільнення. Комплекс ігор «Слідчі дії» доцільно застосовувати у рамках вивчення тем з кримінального та кримінально-процесуального права. Учні зможуть виконувати ролі слідчого, підозрюваного, свідка, адвоката. Можливо імітувати допит обвинувачуваного, провести впізнання предмета чи особи, тощо, при цьому, вести протокол [3, с. 44].

Найбільш складною дидактичною грою вважається гра «Судовий процес». Для його імітації визначаються такі учасники, як: суддя, секретар судового засідання, підсудний, адвокат, прокурор (державний обвинувач), свідки, експерт, тощо. Склад учасників залежить від фабули та обставин справи, що пропонується для розгляду. У процесі гри варто дотримуватися основних стадій судового процесу (підготовча частина, судове слідство, судові дебати, останнє слово підсудного, винесення вироку) та виконувати основні процесуальні вимоги щодо порядку допиту свідків,

забезпечення права на захист, тощо. Значення дидактичної гри наразі полягає у тому, що учні залучаються до практичної діяльності, у процесі якої у них формуються відповідні уміння й навички, загалом активізується їх пізнавальна діяльність, вони стають активними учасниками процесу навчання. Участь у дидактичній грі має істотний виховний потенціал, сприяє у розвитку правової свідомості учнів, крім того, у них розвиваються комунікативні вміння [4, с. 116].

Значення гри у навчання полягає ще й у тому, що в ігровій діяльності учні краще сприймають та засвоюють навчальний матеріал, а також бачать моделі та шляхи його застосування в реальному повсякденному житті. Разом з тим, слід зазначити, що, незважаючи на значний дидактичний потенціал, ігрова діяльність є ефективною при вивченні не всіх тем шкільного правознавства, так не доцільно до неї звертатися у рамках засвоєння тем щодо теорії держави і права.

Важливою роль ігрових технологій є для підготовки учнів до участі у громадському житті, розвитку у них почуття впевненості у собі, своїх діях і, водночас, самокритичності, виховання поваги, толерантного ставлення до людей. І. О. Отоса констатує, що утвердилася пряма залежність між активним залученням учнів до різних видів ігрової діяльності на уроках та високою ефективністю формування у них відповідних переконань, їх готовністю до самореалізації та самоутвердження [5, с. 71].

Таким чином, реалізація у навчанні правознавства такої інноваційної технології, як дидактична гра, забезпечує високу ефективність навчання, дозволяє закріпити теоретичні знання й розвивати в учнів практичні уміння й навички, цінності і ставлення, загалом ключові громадянську та соціальну компетентності, а також правову предметну компетентність.

Список використаних джерел

1. Крапив'янський С. М. Методика викладання «Основ правознавства» : курс лекцій. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2004. 212 с.
2. Рябовол Л. Т. Система навчання правознавства учнів основної і старшої школи : дис. … д-ра пед. наук : 13.00.02. Київ, 2015. 600 с.
3. Зеленська О. П. Дидактичні ігри в процесі навчання загальноосвітніх дисциплін майбутніх бакалаврів-правознавців та бакалаврів правоохоронної сфери. Педагогічний альманах. 2016. Вип. 31. С. 42–47.
4. Чижикова О. В. Рольова гра як засіб розвитку творчого мислення студентів-правознавців методами проблемного навчання. Науковий вісник Миколаївського державного університету ім. В. О. Сухомлинського. (Серія : Педагогічні науки). 2012. Вип. 36, Т. 1. С. 114–118.
5. Отоса І. О. Використання ігрових технологій на уроках правознавства. Професійна освіта: проблеми і перспективи. 2018. Вип. 14. С. 68–72.