

**УДК 37.02****Использование игровых методик в процессе преподавания дисциплин  
государственно-правового цикла в юридическом ВУЗе****Гамалей Софья Юрьевна**

Кандидат исторических наук, доцент,  
доцент кафедры государственно-правовых дисциплин,  
Дальневосточный юридический институт МВД РФ,  
600000, Российская Федерация, Хабаровск, переулок Казарменный, 15;  
e-mail: s.u.gamaley@mail.ru

**Гамалей Артем Александрович**

Кандидат юридических наук,  
доцент кафедры теории и истории права и государства,  
Российский государственный университет правосудия (Дальневосточный филиал),  
600000, Российская Федерация, Хабаровск, Восточное шоссе, 49;  
e-mail: a.a.gamaley@mail.ru

**Аннотация**

Статья посвящена вопросам использования игровой методики в процессе преподавания юридических дисциплин. Авторы статьи, на основе собственного педагогического опыта, анализируют следующие варианты игровой формы обучения: решение ситуационных задач через конструирование судебного процесса; интерпретация международного совещания по решению территориальных проблем; судебное разбирательство над исторической личностью. Авторы статьи также выделяют основные положительные и отрицательные моменты, которые могут возникнуть в процессе использования игровой методики в учебном процессе. К положительным моментам относятся: повышение уровня качества обучения, стимулирование учащихся к самостоятельной работе по поиску материалов, отказ от односложного восприятия информации. К отрицательным моментам можно отнести: выбор темы и необходимость качественного подбора студенческой аудитории, которая имея хороший уровень знаний по дисциплине готова творчески подойти к решению педагогических задач.

**Для цитирования в научных исследованиях**

Гамалей С.Ю., Гамалей А.А. Использование игровых методик в процессе преподавания дисциплин государственно-правового цикла в юридическом ВУЗе // Педагогический журнал. 2018. Т. 8. № 1А. С. 67-74.

**Ключевые слова**

Игровая методика, ситуационная задача, судебный поединок, рефлексия, форма обучения.

## Введение

Современный человек находится в постоянно меняющемся информационном поле. Благодаря современным компьютерным технологиям информация стала доступнее, ее объем значительно увеличился, возможно поэтому, ее значение для современного студента заметно упало. При этом образовательный процесс, в который погружен учащийся, стал более интенсивен, то есть объем получаемой им информации увеличился, а продолжительность обучения сохранилась на прежнем уровне. Именно поэтому педагоги активно разрабатывают и внедряют в учебный процесс научно обоснованные методы организации, мобилизующие творческий потенциал личности. В результате получили распространение игровые методы обучения, которые одновременно являются и активными методами и относятся к групповой форме обучения. Игровые методы появляются в России еще в XVIII веке, но лишь в XX веке деловые игры стали неотъемлемым элементом любого педагогического процесса, поскольку как показали исследования усвоение материала напрямую зависит от непосредственного участия обучающего в реальной деятельности, которую возможно воссоздать при помощи игры [Курс, 1997, 57]. Кроме того, в процессе игры всегда идет реализация двух целей: игровой (явной) и педагогической (латентной), которая всегда должна быть в приоритете, но не дозвлет над первой. Именно в реализации данной специфики педагог и проявляет свое мастерство.

### Игровая методика-особенности и виды

Использование игровых методик в процессе преподавания дисциплин государственно-правового цикла позволяет реализовать основные функции обучения. Так в процессе игры студенты знакомятся с материалом занятия в новой, интересной форме, что безусловно способствует лучшему запоминанию изучаемой темы. Так же игра развивает у студентов способность искать ответы на поставленные вопросы, дискутировать, отстаивая свою точку зрения. Реализуя воспитательную функцию обучения, в игре формируется чувство коллективизма, критичность и сдержанность в процессе общения. Развлекательная функция, реализуемая на данных занятиях не менее важна, так как непринужденная форма освоения материала эмоционально объединяет ее участников, сплачивает их. Одновременно, с развлекательной, игра носит и релаксационную функцию – снятие эмоционального напряжения, возникших из-за высоких нагрузок, который ощущает учащийся в процессе интенсивного обучения в ВУЗе.

Таким образом, положительной стороной использования игровой методики является способ передачи знаний, когда информация поступает не в процессе студенческого монолога, а в результате совместной деятельности всех участников семинарского занятия. Именно в диалоговом общении ее участников создаются условия для порождения знаний, тем самым качество их сохранения в сознании увеличивается, осуществляется своеобразная перестройка психики на усвоение большего количества информации.

В высших учебных заведениях игровые методики чаще всего используются при проведении семинарских и практических занятий. Вариативность игровых методов позволяет педагогу выбрать свой метод игровой ситуации. При данном выборе педагог ориентируется на интеллектуальный уровень аудитории, тему учебной дисциплины, межкоммуникативные связи внутри студенческого сообщества. Только при сочетании всех этих компонентов педагог выбирает ту игровую форму, которая поможет ему вызвать интерес у студенческой аудитории, а обучающимся, качественно запомнить материал темы.

В рамках большинства дисциплин государственного правового цикла использование игровой методики необходимо. Поскольку большинство дисциплин, а именно «История государства и права зарубежных стран», «История отечественного государства и права», «Теория государства и права», «Международное право» преподаются на 1-2 курсах обучения. А ведь именно на первых курсах игровые методики помогают студентам более гармоничнее включиться в учебный процесс, который для них является новым, и поэтому может вызвать негативные эмоции, и, следовательно, отторжение всего учебного процесса, а в худшем случае и выбранной специальности. Кроме того, игровые методики уже на первом этапе обучения, позволяют раскрыть учащимся свои творческие и интеллектуальные способности, наладить коммуникативные связи с членами группы, в которой они обучаются.

Проведем анализ некоторых игровых методов проведения семинарских занятий, используемых нами в процессе педагогической работы.

В рамках дисциплин «История государства и права зарубежных стран» и «История отечественного государства и права» нами часто используется ролевая игра в процессе решения, в рамках семинарского занятия, ситуационных задач. Поскольку целью историко-правовых дисциплин является знакомство с основными нормативными документами различных эпох, таких как уголовный, гражданский кодексы, которые использовались в зарубежных странах или в России на протяжении длительной истории. Очень часто изучение документов посредством знакомства с ними в хрестоматийных материалах, вызывает отторжение студенческой аудитории. С целью усиления эмоционального эффекта, мы пошли по пути отказа от простого решения задач, когда используются задачи, взятые из учебника или пособия и по хрестоматии студенты их решают, и стали использовать ролевую игру. Для этого учащиеся делятся на две основные группы. Первая группа представляет судей, вторая участников судебного процесса. Задача судей — это знакомство с нормативным документом, по которому им и предстоит выносить судебное решение. С учетом каждой отдельной темы суд приобретает свои особенности. Так если мы рассматриваем «Русскую правду», суд будет представлен князем и приближенными боярами, в среднем состав около 5 человек, если материалы «Салической правды» то суд рахинбургов, в составе 7 человек. Остальные студенты делятся на малые подгруппы по 3-4 человека, их задача состоит в инсценировке той ситуации, которая предлагается судьям для разрешения. Для этого студентам необходимо также познакомиться с нормативным документом и самостоятельно приготовить несколько ситуационных задач с определением ролей каждому (обвиняемый, потерпевший, свидетель). В процессе проводимого занятия студенты показывают небольшие по времени инсценировки (ситуационные задачи), а судьи выносят по ним решения. На данном виде семинарского занятия преподаватель выступает в роли арбитра, он определяет, правильно ли судьи вынесли судебное решение, если необходимо вводит новые элементы в ситуационную задачу, тем самым усложняя ее. В какой-то степени данная форма похожа на иную игровую форму в виде «судебного заседания» - обсуждение, имитирующие судебное разбирательство. Однако это не так, в данной «игре» малые группы показывают «сценки –ситуации» произошедшие с людьми и просят суд помочь в их разрешении, кроме того, представленные миниатюры небольшие по сюжету и поэтому имеется возможность рассмотреть все домашние заготовки.

В конце семинарского занятия предполагается рефлексия данного вида занятия: выяснения его положительных и отрицательных моментов у студентов учебной группы.

Как показывает практика, студенты позитивно оценивают данный вид семинарского занятия, с удовольствием принимают в нем участие. Исчезает то отторжение, вызванное простым прочтением хрестоматийного материала, появляется интерес к нормативному

источнику. При этом положительной стороной в этом виде ролевой игры является тот факт, что она может проходить в группах с любым уровнем подготовки, поскольку студенты самостоятельно работают с текстом изучаемого на занятии нормативного документа. Также использование данной формы превращает дисциплину общеправового цикла, которая не несет практической значимости для юристов, в увлекательный предмет и показывает в упрощенной форме как можно использовать нормативный акт при решении практических задач, тем самым подготавливая студентов к специальным дисциплинам.

Не менее увлекательной игровой формой, используемой в процессе преподавания дисциплин государственно-правового цикла является судебный процесс над исторической личностью. Трудность реализации данной формы является необходимость высокого интеллектуального уровня студенческой аудитории, а также выбор личности, которая предстанет перед судом, с учетом темы занятия. Именно поэтому, в своей практике, данную форму мы использовали на факультативном занятии, которое посещают студенты разных курсов, которым интересна история и которые обладают навыками поиска и анализа информации. В результате мы попробовали инсценировать судебный процесс над Карлом I. Данный судебный процесс имел место в реальной жизни, поэтому студенты познакомились с участниками, произошедшего в 1649 г., процесса, каждый выбрал роль и подробно изучил биографию той исторической личности, которую он представлял. Ребята подготовили костюмы той эпохи. В качестве судей выступили преподаватели кафедры. Судебный процесс был проведен в современной форме, с использованием принципов состязательности, гласности, равноправия и открытости сторон, что естественно не было присуще той эпохе. Студенты с нескрываемым удовольствием включились в судебный процесс, каждая сторона подготовила свидетелей, приглашаемых на допрос, задавались вопросы, завязалась дискуссия. В заключении слово было предоставлено подсудимому (Карлу I).

Данная игра вызвала нескрываемый интерес даже у тех студентов, которые не были задействованы в судебном процессе, многие учащиеся других курсов и факультетов пришли посмотреть данное действо, что также явилось положительным аспектом, поскольку прививает интерес к дисциплине «история государства и права зарубежных стран» в целом и отдельным историческим эпохам в частности. Сам суд продолжался около трех часов, и закончился вынесением приговора. Подводя итоги данному занятию преподаватели и студенты отмечали важное значение этого мероприятия, поскольку, изучая своих героев студентам пришлось подробно познакомиться с эпохой XVII века, изучить особенности английской буржуазной революции, понять какие из реформ Карла I вызвали негативную реакцию общественности. Кроме того, использование данной формы было очень логичным для учащихся юридического ВУЗа, поскольку знание о судебном процессе имеет практическое значение для дальнейшего их обучения по специальности.

Кроме перечисленных вариантов, хотелось бы рассказать еще об одной интересной игровой форме. Нам кажется, что в своей педагогической деятельности каждый преподаватель использует круглые столы как одну из форм проведения семинарских или практических занятий. На своих семинарах мы решили привнести в данную форму игровой элемент. Для этого мы использовали материал, посвященный организации и деятельности Организации объединенных наций, в рамках изучаемой студентами дисциплины «Международное право», именно данную тему - «ООН» мы и решили качественно усилить. Для этого мы предложили учащимся изучить основы деятельности ООН, следующим шагом стал выбор интересной проблемы, которая могла или уже была рассмотрена в рамках заседания ООН. Следующий шаг – это распределение студентов на мини группы по два

человека, каждая из групп представляла какую-нибудь страну участницу ООН и выступала по обозначенной нами проблеме. Преподаватель, в данном случае, брал на себя роль генерального секретаря ООН. В результате один из отрицательных моментов любого круглого стола – ограниченное участие всех членом студентской группы, был решен так как все студенты готовили материал по выносимому на обсуждение вопросу при чем с позиции той страны, которую они представляли, а для этого им предстояло изучить данную страну, ее внутреннюю и внешнюю политику того периода. Так же студентам пришлось самостоятельно изучить механизм проведения заседаний ООН, выяснить как представители различных стран ведут себя на данных заседаниях. В связи с глубокой проработкой материалов темы на семинарском занятии завязалась дискуссия, однако формат мероприятия требовал соблюдения положений устава ООН, поэтому обучающиеся вели себя очень корректно и грамотно выстраивали линию вопросов и ответов. В результате все студенты качественно изучили тему «Организация и деятельность ООН», и сами прочувствовали специфику ее работы на организованном посредством игровой формы совместном заседании ООН. Единственным трудным моментом стало распределение времени, поскольку в случае большой численности группы более 20 человек может возникнуть необходимость проведения данного занятия в рамках 4 академических часов.

Все занятия, проведенные в игровой форме, были высоко оценены всеми обучающимися. Из положительных моментов студенты выделили: получение удовольствия от взаимодействия с партнерами по игре; необходимость принятия решения в неопределенных ситуациях; творческую реализацию от процесса перевоплощения в роль; появившийся интерес к изучаемой теме; возможность выступить в неординарной форме; эмоциональная разрядка. Несмотря на все вышеперечисленные положительные моменты превращать каждое семинарское занятие в игру не имеет смысла. Как и в случае с классической формой семинарского занятия, постоянное использование игровой методики, приведет к потере ее уникальности и снижению образовательных функций при ее реализации. В этой связи в зависимости от объема часов, выделяемых на овладение материалами дисциплины нужно планировать количество занятий в форме «игры».

### **Заключение**

Таким образом, можно констатировать, что используемые в процессе преподавания образовательные игры способствуют активизации мыслительных процессов у учащихся, в том числе и обучающихся в высших учебных заведениях. Они повышают качество и скорость усвоения теоретического материала. Несмотря на кажущуюся простоту игровые методы формируют у студентов необходимые общеучебные умения, такие как поиск новой информации, ее анализ, систематизация и ценностные ориентации, что безусловно способствует повышению их успеваемости.

Ролевые, деловые и ситуационные игры стимулируют воображение, развивают творческие способности и чувство коллективизма, то, что сегодня необходимо современной молодежи, для развития гармоничной личности.

Игровые методики добавляют учебному процессу нотки уникальности, современности и инновационности. Так как используемый в учебном процессе комплекс учебных игр поднимает уровень умственной деятельности студентов от «узнавания» и «воспроизведения» до «творчества» и «применения». Игра развивает и педагога, так же добавляя в научную сферу

нотки творчества, поскольку именно от подбора темы, материала, аудитории осуществляемым педагогом зависит качество игры.

Именно поэтому ценность игровых методик для современной системы образования очевидна, вписываясь в общую систему образования, игровые методы позволяют педагогу совершенствоваться, а студенту качественнее усвоить изучаемый материал.

### Библиография

1. Балабанов В.С. и др. Методика преподавания экономических дисциплин. Основы лекторского мастерства. М., 2000. 96 с.
2. Басова Н.В. Педагогика и практическая психология. Ростов-на-Дону, 1999. 416 с.
3. Буланова М.В. (ред.) Педагогика и психология высшей школы. Ростов-на-Дону, 2002. 544 с.
4. Галямов Ф.Ф. Деловые игры – эффективный инструмент активного обучения. Владивосток, 1995. 238 с.
5. Григальчик Е.К. Обучаем иначе: Стратегия активного обучения в школе. Минск, 2001. 182 с.
6. Жук О.Л. Педагогическая подготовка студентов: компетентностный подход. Минск, 2009. 336 с.
7. Кафик Н.Ю. К вопросу об историографии понятия «самообразовательная компетентность» // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2012. №1. С. 29-37.
8. Кашапов Р.Р. (сост.) Курс практической психологии, или как научиться работать и добиваться успеха. Ижевск, 1997. 448 с.
9. Кейсы как эффективная форма обучения экономистов и менеджеров: феномен, методика составления и использования. М., 1994. 180 с.
10. Леванова Е.А., Волошина А.Г., Плешаков В.А. и др. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. СПб., 2006. 208 с.
11. Окулич-Казарин В.П., Цыплакова Л.П. Развитие творческих способностей обучающихся. М., 2006. 120 с.
12. Петрусинский В.В. Игры – обучение, тренинг, досуг: Сборник сценариев. М., 1998. 182 с.
13. Попков В.А. Теория и практика высшего образования. М., 2005. 342 с.
14. Слостенин В.А. и др. Педагогика. М., 2000. 576 с.
15. Сорокопуд Ю.В. Педагогика высшей школы. Ростов-на-Дону, 2011. 544 с.

### The use of gaming techniques in teaching disciplines of public law in the legal cycle university

**Sof'ya Yu. Gamalei**

PhD in History,  
Associate Professor at the Department of state and law disciplines,  
Far East Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation,  
600000, 15, Kazarmennyi lane, Khabarovsk, Russian Federation;  
e-mail: s.u.gamaley@mail.ru

**Artem A. Gamalei**

PhD in Law,  
Associate Professor of the Department of Theory and history of state and law,  
Russian State University of Justice (Far Eastern branch),  
680000, 49, Vostochnoe highway, Khabarovsk, Russian Federation;  
e-mail: a.a.gamaley@mail.ru

## Abstract

The article is devoted to the use of gaming methodology in the teaching of legal disciplines. The authors of the article, based on their own experience, analyze the following variants of the game form of training: solving situational problems through the design of a judicial process; interpretation of the international meeting on the solution of territorial problems; trial of a historical personality. The authors of the article also highlight the main positive and negative points that can arise in the process of using the gaming technique in the educational process. The positive aspects include: improving the quality of education, encouraging students to work independently to find materials, refusing monosyllabic perception of information. The negative aspects include: the choice of the topic and the need for a qualitative selection of the student audience, which having a good level of knowledge in the discipline is ready to approach the pedagogical tasks creatively. It can be stated that educational games used in the teaching process contribute to the activation of thought processes among students, including students in higher educational institutions. They increase the quality and speed of mastering the theoretical material. Despite the seeming simplicity, gaming methods form students with the necessary general educational skills, such as the search for new information, its analysis, systematization and value orientations, which certainly contributes to their learning achievement. Role-playing, business and situational games stimulate the imagination; develop the creative abilities and sense of collectivism, what is necessary today for young people.

## For citation

Gamalei S.Yu., Gamalei A.A. (2018) Ispol'zovanie igrovykh metodik v protsesse prepodavaniya distsiplin gosudarstvenno-pravovogo tsikla v yuridicheskom VUZe [The use of gaming techniques in teaching disciplines of public law in the legal cycle university]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 8 (1A), pp. 67-74.

## Keywords

Game methodology, situational problem, judicial duel, reflection, form of training.

## References

1. Balabanov V.S. et al. (2000) *Metodika prepodavaniya ekonomicheskikh distsiplin. Osnovy lektorskogo masterstva* [Methods of teaching economic disciplines. Fundamentals of lecturing]. Moscow.
2. Basova N.V. (1999) *Pedagogika i prakticheskaya psikhologiya* [Pedagogy and practical psychology]. Rostov-on-Don.
3. Bulanova M.V. (ed.) (2002) *Pedagogika i psikhologiya vysshei shkoly* [Pedagogy and psychology of the higher school]. Rostov-on-Don.
4. Galyamov F.F. (1995) *Delovye igry – effektivnyi instrument aktivnogo obucheniya* [Business games are an effective tool for active learning]. Vladivostok.
5. Grigal'chik E.K. (2001) *Obuchaem inache: Strategiya aktivnogo obucheniya v shkole* [Learning differently: The strategy of active learning in school.]. Minsk.
6. Kafik N.Yu. (2012) K voprosu ob istoriografii ponyatiya «samoobrazovatel'naya kompetentnost'» [To the question of the historiography of the concept of self-educational competence]. *Sovremennaya vysshaya shkola: innovatsionnyi aspect* [Modern Higher School: an Innovative Aspect], 1, pp. 29-37.
7. Kashapov R.R. (comp.) (1997) *Kurs prakticheskoi psikhologii, ili kak nauchit'sya rabotat' i dobivat'sya uspekha* [Course of practical psychology, or how to learn to work and achieve success]. Izhevsk.
8. (1994) *Keisy kak effektivnaya forma obucheniya ekonomistov i menedzherov: fenomen, metodika sostavleniya i ispol'zovaniya* [Cases as an effective form of training economists and managers: the phenomenon, the methodology of compilation and use]. Moscow.
9. Levanova E.A., Voloshina A.G., Pleshakov V.A. et al. (2006) *Igra v treninge. Vozmozhnosti igrovogo vzaimodeistviya* [A game in training. Gaming interaction]. St. Petersburg.

- 
10. Okulich-Kazarin V.P., Tsyplakova L.P. (2006) *Razvitie tvorcheskikh sposobnostei obuchayushchikhsya* [Development of creative abilities of students]. Moscow.
  11. Petrusinskii V.V. (1998) *Igry – obuchenie, trening, dosug: Sbornik stsensariiev* [Games for training and leisure: A collection of scenarios]. Moscow.
  12. Popkov V.A. (2005) *Teoriya i praktika vysshego obrazovaniya* [Theory and practice of higher education]. Moscow.
  13. Slastenin V.A. et al. (2000) *Pedagogika* [Pedagogy]. Moscow.
  14. Sorokopud Yu.V. (2011) *Pedagogika vysshei shkoly* [Pedagogy in higher education]. Rostov-on-Don.
  15. Zhuk O.L. (2009) *Pedagogicheskaya podgotovka studentov: kompetentnostnyi podkhod* [Pedagogical preparation of students: competence approach]. Minsk.