

УДК 378.147

ИГРОВАЯ ФОРМА ПОЗНАНИЯ ПРАВОВЫХ ЯВЛЕНИЙ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ-ЮРИСТОВ

И. Н. Чеботарева

доцент кафедры уголовного процесса и криминалистики,
кандидат юридических наук, доцент,
Юго-Западный государственный университет (Россия)
e-mail: cheb_irina@mail.ru

О. С. Пашутина

доцент кафедры уголовного процесса и криминалистики,
кандидат юридических наук, доцент,
Юго-Западный государственный университет (Россия)
e-mail: olesya-pashutina@yandex.ru

А. В. Лясковец

старший преподаватель кафедры
уголовного процесса и криминалистики,
Юго-Западный государственный университет (Россия)
e-mail: skalabor@gmail.com

***Аннотация.** В статье рассматриваются вопросы применения игровых технологий в образовательном процессе студентов-юристов, акцентируется внимание на их дидактической эффективности.*

***Ключевые слова:** познание, геймификация, правовое явление, процесс обучения, игра.*

***Annotation.** The article deals with the use of game technologies in the educational process of law students, focuses on their didactic effectiveness.*

***Keywords:** cognition, gamification, legal phenomenon, the process of learning the game.*

Правовые явления — это внешние выражения всякого рода субъективных и объективных обстоятельств, процессов и факторов, влияющих на сознание и правовое поведение людей, именно с которыми нормы права связывают установление, изменение и прекращение правоотношений [1, с. 193]. Их научно-юридическое познание в процессе обучения студентов-юристов направлено на получение обучающимися доктринально обоснованных знаний по предмету какой-либо правовой науки, формирование у них надлежащей базы теоретических знаний, которая позволит в дальнейшем разрешать проблемные вопросы правотворческой, правоохранительной и правоприменительной деятельности.

Возможно ли приобретение знания о правовых явлениях, постижение их закономерностей через игру? Да. В настоящее время целый ряд влиятельных направлений современной философской и научной мысли определяют игру как преимущественный способ свершения (раскрытия) истины [2, с. 21–22]. Вопро-

сы разработки теории игры, определения ее социальной природы и значения для развития обучаемого уже много лет находятся в центре внимания исследователей. Существует немало работ, посвященных вопросам использования игровых механик и элементов в неигровом контексте в образовательной среде: Y. Attali, M. Arieli-Attali [3], Lee, Hammer [4], Muntean [5], Khaled [6], К. М. Карр [7], Б. П. Дьяконов [8], О. В. Орлова, В. Н. Титова [9], Л. П. Варенина [10], Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева [11], Ю. П. Олейник [12] и др.

Игровое познание, смысловая нагрузка которого переносит на себя своеобразные особенности игры и сопряжена с имитацией и моделированием событий с условным переводом их в ранг действительных, относится к одному из древнейших способов человеческого освоения мира [13, с. 155]. Современный процесс образования уже достаточно сложно представить себе без применения специально разработанных игровых моделей (сценариев), в которых проигрываются разнообразные варианты течения сложных процессов и решения научно-практических проблем. Игры нашли широкое применение на всех уровнях общего и профессионального образования.

Значение игровых технологий как в жизни человека в целом, так и в образовательной деятельности в частности нельзя переоценить. Познавательные возможности игр заключаются в том, что когда они применяются с целью осознания и разрешения играющим определенной проблемы, именно познание становится конечной целью игры.

Целесообразность внедрения игровых технологий в образовательное пространство не вызывает сомнений. Естественно, их применение в учебной деятельности студентов-юристов никоим образом не рассматривается как альтернатива устоявшемуся академическому образованию и не подразумевает отказа от традиционных источников информации — лекций, учебников, монографий. Однако нельзя не признать, что система обучения, которая сводится только к получению «голой» информации, усвоению учебного материала, приводит к тому, что применение полученных обучающимися знаний откладывается в долгий ящик. В такой ситуации студенты не до конца осознают, где и как они смогут это сделать, и все это, в свою очередь, снижает их мотивацию к учебе. Активные же методы обучения, к которым и относятся игровые технологии, наоборот, стимулируют активизацию познавательной деятельности студентов, формируя у них стремление к изучению правовых закономерностей, составляющих предмет конкретной юридической науки, получению необходимой информации, которая непосредственно и сразу используется ими. Результатом такой активности становится надлежащее усвоение обучающимися учебного материала.

Согласимся с утверждением о том, что формирование полноценной профессиональной деятельности возможно только на основе совокупности игровой и учебной деятельности. Это обусловлено тем, что учение направлено, в частности, на освоение такими абстракциями и обобщениями, которые подразумевают наличие у студента воображения и символической функции, как раз и формирующихся в игре [14, с. 137]. Как показывают результаты проведенного нами опроса среди студентов и профессорско-преподавательского состава Юго-Западного государственного университета, 100 % опрошенных нами респондентов из числа обучающихся и 95,7 % респондентов из числа студентов ответили, что они не представляют себе современный образовательный процесс без использования игровых технологий.

Но что будет интересно современному студенту? Какие из существующих в настоящее время обучающих средств, способных существенно повысить качество и интенсифицировать процесс обучения, выбрать? Какие формы игровых технологий в настоящее время представляются более перспективными? На наш взгляд, повысить уровень образовательного процесса в первую очередь позволит использование потенциала игровых информационных технологий, которые основаны на базе компьютерной игры, и которым в XXI веке отдают заслуженное первенство. Это обусловлено тем, что жизнь современного студента концентрируется вокруг компьютера с игровыми программами. В этой связи именно компьютерные игры являются наиболее перспективными в осуществляемом в ходе учебной деятельности процессе познания явлений, имеющих значение для установления, изменения или прекращения правоотношений.

Компьютерные игры образовательного характера, развивая логику, память, внимание и способность обучающихся принимать решения в сложных ситуациях, будут не только содействовать обогащению этапа мотивации студентов к познавательной деятельности, но и повысят вероятность достижения поставленной педагогической цели.

Преимущества применения компьютерной игровой деятельности в процессе познания студентами правовых явлений заключаются в следующем:

– Становясь психологически зависимыми от процесса познания, обучающиеся глубже и эмоциональнее вовлекаются в него. Эмоциональная вовлеченность в игру, получение возможности непосредственно апробировать приобретенный опыт на практике и оценивать результаты личных усилий обеспечивают прочность усвоения учебного материала.

– Овладение знаниями в рассматриваемой нами активной форме обучения благотворно влияет на запоминание и восприятие поступающей студенту информации. Исследования показывают, что события, переживаемые каждым

участником игрового взаимодействия, сохраняются в его памяти на значительно долгое время [15, с. 163].

– Использование компьютерных игр минимизирует негативные коннотации с учебным процессом.

– Их применение в учебной деятельности будет способствовать несознательному самообразованию, которое по своей сути является следствием использования возможностей игрового мира.

Компьютерные игры имеют большой потенциал и открывают много возможностей для студентов-юристов. Их использование не только приведет к повышению активности последних, вызвав интерес к изучаемым явлениям, раскроет внутренний потенциал и способности обучающихся, но и будет способствовать развитию у них определенных практических навыков и умений, требуемых для дальнейшей эффективной повседневной практической деятельности, и надлежащему овладению ими.

А что же говорят по этому поводу сами студенты — наша потенциальная аудитория? Обратимся к результатам проведенного нами анкетного опроса и расположим их по степени возрастания. Итак, на вопрос о том, какое значение имеет использование игровых технологий в процессе образования, респонденты ответили следующим образом (всего было опрошено 115 студентов, которым предлагалось выбрать один или несколько вариантов ответа либо предложить свой):

– «понижает градус формализма в образовательном процессе» — 25,2 %;

– «актуализирует полученные в ходе лекционных занятий знания» — 36,5 %;

– «повышает мотивацию к изучению учебной дисциплины (спекурса)» — 49,6 %;

– «способствует отработке приобретенных в процессе обучения навыков» — 49,6 %.

– «снимает напряжение во время учебного процесса» — 53,9 %;

– «побуждает интерес к учебной дисциплине (спекурсу)» — 74,8 %.

Как мы видим, полученные ответы подтверждают, что качество обучения только выиграет от использования обучающимися компьютерных игр, так как последние, являясь гибкой формой обучения, и функции, которые они выполняют, будут обеспечивать повышение первого.

Особенностью современных образовательных игр должен стать их междисциплинарный характер. Сложность и многогранность правовых явлений обуславливается разнообразием наук, их изучающих, в связи с чем их познание должно в большей степени опираться на все достижения последних. Поэтому именно междисциплинарность будет способствовать более плодотворному по-

знанию студентами сущности способов актуализации норм права, позволит им исследовать каждое конкретное правовое явление в его целостности, объединить данные, полученные специалистами различных дисциплин, обеспечив тем самым построение качественного корпуса научных знаний.

1. Головкин Р. Б. Понятие и конструкция правовых явлений // Юридическая техника. 2013. № 7. Ч. 2. С. 189–193. [Вернуться к статье](#)
2. Философия науки в вопросах и ответах : Учебное пособие для аспирантов / В. П. Кохановский [и др.]. Ростов н/Д : Феникс, 2006. 352 с. [Вернуться к статье](#)
3. Attali Y., Arieli-Attali M. Gamification in assessment: Do points affect test performance? // Computers & Education. 2015. Vol. 83. P. 57–63. [Вернуться к статье](#)
4. Lee J. J., Hammer J. Gamification in education: What, how, why bother? // Academic Exchange Quarterly. 2011. Vol. 15(2). P. 146–151. [Вернуться к статье](#)
5. Muntean C. I. Raising engagement in e-learning through gamification // Proceedings of 6th International Conference on Virtual Learning ICVL (October 28–29, 2011). Bucharest University Press, 2011 P. 323–329. [Вернуться к статье](#)
6. Khaled R. It's Not Just Whether You Win or Lose: Thoughts on Gamification and Culture // CHI 2011. Vancouver, BC: ACM, 2011. URL: <http://gamificationresearch.org/wp-content/uploads/2011/04/16-Khaled.pdf> (дата обращения: 17.12.2019). [Вернуться к статье](#)
7. Кapp Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Implications and Importance to the Future of Learning. Pfeiffer Publ., 2012. 336 p. [Вернуться к статье](#)
8. Дьяконов Б. П. Геймификация в асинхронном образовательном процессе // Историческая и социально-образовательная мысль. 2016. Т. 6. № 1/1. С. 143–147. [Вернуться к статье](#)
9. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестн. Томск. гос. пед. ун-та. 2015. № 9 (162). С. 60–64. [Вернуться к статье](#)
10. Варенина Л. П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т. 6. № 6–2 (28). С. 314–317. [Вернуться к статье](#)
11. Караваев Н. Л., Соболева Е. В. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения // Концепт. 2017. № 8. С. 14–25. [Вернуться к статье](#)
12. Олейник Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 3. С. 476. [Вернуться к статье](#)
13. Лешкевич Т. Г. Смысл и специфика игрового познания в человеческой жизни // Этическая мысль. 2018. Т. 18. № 2. С. 155–162. [Вернуться к статье](#)
14. Дуркин П. К., Лебедева М. П. Игры как средство обучения и воспитания студентов // Вестн. Северного (Арктического) федер. ун-та. Сер. Гуманитарные и социальные науки. 2015. № 1. С. 134–143. [Вернуться к статье](#)
15. Пыхтеев Ю. Н., Виноградова А.В. Игровые технологии как элемент проектно-ориентированного обучения в условиях модернизации высшего профессионального образования // Успехи современного естествознания. 2015. № 6. С. 163–167. [Вернуться к статье](#)