

## **УЧЕБНЫЕ ИГРЫ КАК РАЗНОВИДНОСТЬ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ПРАВОВОМУ ОБРАЗОВАНИЮ УЧАЩИХСЯ**

В настоящее время преподавание правоведения приобрело особую актуальность. В то же время учителя единодушно отмечают, что количество часов, выделенных на его изучение, недостаточно. Они указывают на необходимость более глубокого освоения проблем права, что тесно связано с задачей формирования у учащихся правосознания, воспитания законопослушных граждан. Потребность в углубленном изучении курса права чувствуют и ученики, которые собираются связать свою профессиональную деятельность с юриспруденцией. Одним из путей решения этой проблемы является более продуктивное, эффективное использование внеурочной работы по предмету. Существуют различные виды организации внеурочной деятельности: кружки изучения права; клубные объединения; научные общества учащихся (НОУ); конкурсы; экскурсии; правовая ознакомительная практика в различных предприятиях, учреждениях и организациях.

Ученые-педагоги в своих трудах отмечают значимость игры в жизни детей. Многие педагоги, признавая, что в дошкольном возрасте игра является потребностью и основным видом деятельности ребенка, забывают о том, что она продолжает оставаться одним из главных средств и условий развития интеллекта школьника. В практике многих педагогов игра широко используется как средство воздействия на детский коллектив: она порождает радость и бодрость, воодушевляет ребят, обогащает впечатлениями, помогает педагогам избегать назойливой назидательности, создает в детском коллективе атмосферу дружелюбия.

В играх для школьников не должно быть серости и однообразия. Игра должна постепенно пополнять знания, быть средством всестороннего развития ребенка, его способностей, вызывать положительные эмоции, наполнять жизнь детского коллектива интересным содержанием. Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут, который призваны изменить.

Познание мира в дидактических играх облекается в формы, не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей, сходства или различия между отдельными событиями. Но самое важное – это то, что не под давлением, а по необходимости, по желанию

самих учащихся во время учебных игр происходит многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах.

Игры помогают не только проявить, способности и склонности, но и совершенствовать их. «Толковая игра в руках хорошего организатора превращается в действенное орудие воспитания и обучения, требует значительного умственного напряжения от ее участников, приносит им в то же время большое удовлетворение»<sup>1</sup>.

Эту же мысль развивал и А. С. Макаренко, считавший, что «усилия (физические и психические), которые ребенок делает в игре, плодотворны, что в игре незаметно для себя ребенок вырабатывает ряд навыков и умений, которые впоследствии пригодятся ему в жизни»<sup>2</sup>.

Без учителя, без его поддержки многие интересные начинания ребят могут оказаться трудными и неосуществимыми для них. Учитель должен стать не только организатором игры, но и соучастником, так как отсылка ребят к игре (пусть даже очень хорошая!) не вызовет у них особого энтузиазма. Педагог должен положить начало творческой работе учащихся, умело ввести ребят в игру.

Учителей, видимо, нет необходимости агитировать за использование в своей работе учебной игры. Всем входящим в класс хорошо известно, что на предложение: «А сейчас давайте немножко поиграем!» – наши дети реагируют немедленно и с восторгом. Причем они готовы принимать за игру даже соревнование «по рядам» – кто быстрее ответит на вопрос учителя:

В любом человеке присутствует потребность в игре, но для ребенка она – хлеб насущный. Игра всегда добровольна, свободна, неопределенна и бескорыстна. Именно эти ее признаки в совокупности создают личность развивающуюся и подлинно творческую. «Игра – едва ли не единственный вид деятельности, направленный на развитие не отдельных способностей, а способности к творчеству в целом». В игре совершаются лишь те действия, цель которых значима для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности, в этом ее основное очарование, и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть.

Эти общие положения особенно актуальны в настоящее время, ибо, с одной стороны, явно выражен заказ общества на так называемую креативную личность (т. е. личность гибкую, открытую, с развитой способностью к творчеству в любых сферах), а с другой – изменившаяся экономическая и социальная ситуация вытесняет из жизни наших детей их стихийные («дворовые»),

---

<sup>1</sup> Ушинский К. Д. Соч.: В 3 т. Т. 1. М., 1979. С. 27.

<sup>2</sup> Макаренко А. С. Некоторые выводы из педагогического опыта // Соч.: В 8 т. Т. 5. М., 1980. С. 75.

«пионерлагерные») игры, сокращает возможность свободных детских контактов, торопит «повзростеть» ребенка. Эти обстоятельства налагают на педагогов особую ответственность, ибо, как ни парадоксально, школа и различные учреждения дополнительного образования остаются практически единственным местом естественной, соответствующей возрастным особенностям жизни ребенка.

Для правового образования игровой прием важен особенно, поскольку игра умеет изменять мотив деятельности ребенка: когда он должен помочь своей команде выиграть соревнование, «своей» фирме – избежать банкротства, или, находясь в роли адвоката, обосновать жалобу своего клиента, то имеющиеся знания – их наличие или недостаток – становятся для него личным делом, а умение применять их, быть находчивым, артистичным, компанейским – насущной необходимостью. Вдобавок, перевоплотившись в иного человека – пострадавшего, невинно осужденного, прокурора, – он учится видеть реальность его глазами, сочувствовать, ощущать неоднозначность, многомерность жизненных коллизий и права как их регулятора. К сожалению, несмотря на все очевидные преимущества, на школьных уроках почти не находится место игре, что, впрочем, вполне понятно: от них шум, беспорядок и мало видимого результата, который можно было бы превратить в оценку.

Таким образом, внеурочная деятельность становится полигоном для проведения подлинных учебных игр, их отработки и испытания новых разновидностей. А большие ролевые и деловые игры вообще становятся возможны лишь вне классно-урочной системы.

Под игровой технологией Л. А. Байкова понимает «определенную последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей» и выделяет несколько функций образовательных игр:

- обучающая – развитие общеучебных умений и навыков;
- развивающая – развитие различных психических функций;
- воспитывающая – развитие качеств личности, общей культуры.

Именно в игре ребенок любого возраста готов осваивать окружающий мир, его нормы и требования, но только не прямым назиданием и призывами. И это освоение идет естественным путем, так как игра, участие в игровом процессе являются потребностью ребенка любого возраста.

В младшем школьном возрасте игра для ребенка – это естественное состояние, и поэтому ему проще и легче усваивать элементарные юридические понятия и истины именно в игровой форме.

В подростковом возрасте у школьника четко обозначен игровой дефицит (стремясь участвовать в игре, в школе ребенок не находит возможностей для

этого), поэтому, предоставляя ему возможность участвовать в серии ролевых и деловых игр, учитель делает его своим союзником.

В старших классах учащиеся рассматривают игру как возможность проверить свои силы и готовность к реальной жизни взрослого человека. Содержательная сторона игры приобщает участников ко взрослой жизни, что в полной мере отвечает потребностям подростков и старшекласников «быть взрослыми». Игра позволяет участникам «делать ошибки» и, анализируя их, находить причины и следствия таких действий. Все это помогает активному раскрытию своего «я».

Развитие правовой культуры, формирование правосознания приводят к новому качественному росту личности, изменению жизни общества. Одним из самых эффективных средств правового воспитания являются игровые технологии. Их основная ценность в том, что теоретические знания незамедлительно применяются в «практической» игровой деятельности, которая с максимальной степенью возможности моделирует реальную жизнь общества.

В последние десятилетия активизировался интерес к играм нового типа – деловым играм, на которых я хотел бы остановиться особо. Идеи и особенности этих игр отражены в работах С. Г. Гидровича, В. Я. Платова, Ю. Д. Красовского, А. С. Прутченкова и других.

Деловая игра моделирует реально существующий сложный механизм взаимодействия нескольких объектов. В ходе игры участниками реализуется цепочка каких-либо решений (управленческих, юридических, политических, экономических), под воздействием которых ситуация изменяется, игроки получают обратную связь и, в соответствии с полной информацией, действуют дальше.

Что же такое «деловая игра»? Я. М. Бельчиков и М. М. Бирштейн дают такое определение деловой игры: «Деловая игра в широко распространенном понимании – это метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам группы людей или человека с ЭВМ в диалоговом режиме»<sup>1</sup>.

Значение роли человека в процессе деловой игры подчеркивает В. И. Рыбальский: «Деловые или имитационные игры отличаются от всех других тем, что в них рассматривается проблема социального управления, важная особенность которого – участие принимающих решения людей (субъекта управления). В деловой игре отражаются реальные взаимосвязи, на самом деле фигурирую-

---

<sup>1</sup> Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М. Деловые игры. Рига, 1989. С. 11.

щие в системе управления, те ситуации, которые имели место в прошлом, наблюдаются сейчас или могут образоваться в будущем»<sup>1</sup>.

Ситуации, возникающие в деловой игре, зачастую непредсказуемы. Любое принимаемое решение основано на собственной трактовке происходящего и коррективах, вызванных участием и действиями других игроков. А. С. Прутенков выделил основные характерные (эталонные) признаки игровой технологии на примере деловой игры:

- наличие полной модели социально-экономической, политической и правовой системы;
- наличие и распределение ролей;
- различие функциональных ролевых целей при выработке решений;
- активное взаимодействие игроков, исполняющих игровые роли;
- наличие общей цели у всего игрового коллектива;
- коллективная выработка решений участниками игры;
- реализация «цепочки решения»;
- многоальтернативность решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения;
- наличие системы индивидуального и группового оценивания деятельности участников.

В качестве примера хочу привести описание деловой игры «Лицей – демократическое правовое государство».

*Цели игры:*

- способствовать формированию у учащихся политической, экономической и правовой культуры, гражданской зрелости, развитию творческого самостоятельного мышления, осмыслению политических ценностей, осознанию эффективности влияния масс на политическую жизнь страны;
- формировать у учащихся умение определять свое место в решении актуальных социально-политических и экономических задач, стоящих перед обществом, воспитывать у них моральную и правовую ответственность за происходящее;
- формировать личностное восприятие учащимися рассматриваемых проблем;
- выявить, какие знания, практические навыки нужны учащимся для полноценного участия в демократическом процессе;
- сформировать у учащихся навыки участия в избирательном процессе, научить правилам ведения дискуссии.

---

<sup>1</sup> Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск, 1987. С. 16.

*Ход игры:*

*I этап.* На первом собрании лицейстов и педагогов создается рабочая группа по подготовке Конституции лицея и Закона о выборах в органы власти лицея. Разработанные документы обсуждаются в классах и принимаются на очередном собрании лицейстов и педагогов, там же утверждается состав избирательной комиссии по выборам президента и парламента лицея.

*II этап.* Избирательная комиссия разъясняет учащимся каждого класса Закон о выборах президента и парламента лицея. Затем на основе Закона в классах начинается выдвижение кандидатов. После регистрации кандидатов избирательной комиссией проходит этап наиболее острой предвыборной кампании: публичные дебаты кандидатов, распространение листовок, выпуск политической рекламы и пр. Журналисты берут интервью у кандидатов, проводят с ними пресс-конференции, пишут репортажи, выпускают газеты. Точно в срок агитация прекращается, наступает день выборов.

*III этап.* По итогам выборов, согласно Закона о выборах, определяется президент лицея и депутаты парламента. Парламент состоит из 2-х палат: Думы лицея (15 депутатов-учащихся) и Совета лицея (7 депутатов-учителей и родителей). Затем, на основании Конституции лицея формируется правительство лицея и суд чести.

Таким образом, формируются органы самоуправления лицея, которые состоят из законодательной, исполнительной и судебной власти. Именно эти органы будут служить фундаментом демократического государства.

Далее граждане государства – лицея (учащиеся и учителя) будут жить по законам принятым парламентом и утвержденным президентом. Правительство организует согласно Конституции их исполнение. А суд чести будет судить всех тех, кто нарушит эти законы. Кроме этих органов в лицее – демократическом правовом государстве – образуются различные структуры: фирмы, акционерные общества, средства массовой информации, общественные организации, клубы, различные объединения по интересам. А это уже другие игры, то есть игры в одной большой игре «Лицей – демократическое правовое государство», рассчитанная не на один год, игре, которая с каждым годом будет корректироваться и модернизироваться.

В заключение следует подчеркнуть, что игра – дело серьезное и от того, как к ней отнесешься, как будешь участвовать (играть), зависит и то, как наши дети будут готовы к жизни, которую призваны изменить к лучшему.