

# ДЕЛОВАЯ ИГРА, КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Камардина А.А.

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург

В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей: научно-технический прогресс все больше осознается как средство достижения такого уровня производства, который в наибольшей мере отвечает удовлетворению постоянно повышающихся потребностей человека, развитию духовного богатства личности. Поэтому современная ситуация в подготовке специалистов, в частности юристов требует коренного изменения стратегии и тактики обучения в вузе. Главными характеристиками выпускника юридического образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В этой связи акценты при изучении юридических дисциплин переносятся на сам процесс познания, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого студента. Успешность достижения этой цели зависит не только от того, что усваивается (содержание обучения), но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, в авторитарных или гуманистических условиях, с опорой на внимание, восприятие, память или на весь личностный потенциал человека, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

Наиболее удачными методами в усвоении студентами знаний принадлежит активным методам обучения. Суть активных методов обучения, направленных на формирование умений и навыков, состоит в том, чтобы обеспечить выполнение студентами тех задач в процессе решения, которых они самостоятельно овладевают умениями и навыками.

Так, непосредственное вовлечение студентов в активную учебно-познавательную деятельность в ходе учебного процесса связано с применением приемов и методов, получивших обобщенное название активные методы обучения<sup>7</sup>.

Активное обучение – это обучение через опыт, т.е. освоение обучающимися опыта, основанное на взаимодействии с предметной областью, с преподавателем, с другими участниками. Процесс интерактивного обучения включает в себя:

- переживание участниками конкретного опыта (через игру, упражнение, анализируемую ситуацию);
- осмысление полученного опыта;
- обобщение (рефлексия);

---

<sup>7</sup> Кирикова М. И. Современные методы обучения в вузе // [http://sociosphera.ucoz.ru/publ/konferencii\\_2012/novye\\_podkhody\\_k\\_modelirovaniju\\_obrazovatelnykh\\_programm\\_v\\_vysshej\\_shkole\\_v\\_usloviyakh\\_reform/sovremennye\\_metody\\_obucheniya\\_v\\_vuze/87-1-0-1867](http://sociosphera.ucoz.ru/publ/konferencii_2012/novye_podkhody_k_modelirovaniju_obrazovatelnykh_programm_v_vysshej_shkole_v_usloviyakh_reform/sovremennye_metody_obucheniya_v_vuze/87-1-0-1867)

- применение на практике<sup>8</sup>.

Важное место среди методов активного обучения, обеспечивающих максимальное использование индивидуального подхода к каждому студенту является метод деловых игр.

Одним из видов интерактивного обучения является деловая игра. Игра – вид деятельности, который присущ и детям, и взрослым, поэтому использование данного вида деятельности в образовательном процессе известно давно, однако важным является применение такого аспекта этой деятельности, который способствует появлению непроизвольного интереса к познанию основ естественных наук. При этом должно происходить серьезное и глубинное восприятие изучаемого материала. Игра не должна привести к неправильному пониманию той или иной проблемы, обучающиеся должны проникнуться сложностью изучаемого материала и понимать, что процесс учения является не только интересной игрой. Использование разных типов игр – деловых, имитационных, ролевых для разрешения учебных проблем вносит разнообразие в течение предметного образовательного процесса, вызывает формирование положительной мотивации изучения данного предмета. Игра стимулирует активное участие студентов в учебном процессе и вовлекает даже наиболее пассивных<sup>9</sup>.

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения в сравнении с традиционными играми состоит в следующем:

1) В игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций.

Иными словами, процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности будущих специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных правовых отношений.

2) Метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому учащемуся без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода... Происходит не механическое накопление информации, а распределение деятельности какой-то сферы человеческой реальности.

Указанные выше и многие иные особенности деловых игр обуславливают их преимущества по сравнению с традиционными методами обучения. В общем виде этот образовательный ресурс деловых игр

---

<sup>8</sup> Сальцберг Е.К. Формирование информационно-коммуникативных компетенций студентов с использованием интерактивных методов обучения // [http://pravmisl.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1255&Itemid=76](http://pravmisl.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1255&Itemid=76)

<sup>9</sup> Двурличанская Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций // <http://technomag.edu.ru/doc/172651.html>

усматривается в том, что в них моделируется более адекватный для формирования личности специалиста предметный и социальный контекст. Конкретизировать этот тезис можно в следующем виде:

- игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта;

- игра дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т.д.;

- в деловой игре «знания усваиваются не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации»;

- игра позволяет формировать «у будущих специалистов целостное представление о профессиональной деятельности в ее динамике»;

- деловая игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т.п.)<sup>10</sup>.

На кафедре уголовного процесса и криминалистики Оренбургского государственного университета при изучении дисциплины «Производство неотложных следственных действий», для использования интерактивных методов обучения, таких как деловая игра, действует криминалистический полигон, обстановка которого имитирует место совершения преступления в жилой комнате и в кафе, в том числе манекены потерпевших. Данный полигон позволяет приобрести и закрепить соответствующие навыки производства отдельных неотложных следственных действий, в частности: осмотра места происшествия, обыска, выемки и др.

Студентам после изучения теоретического материала по производству неотложных следственных действий, предлагается закрепить полученные знания практикой, путем вовлечения их в игру - между ними распределяются роли, в соответствии с которыми они выполняют те или иные действия, например студент, выполняющий роль следователя, проводит одно из указанных преподавателем следственных действий и т.п.

Благодаря занятиям, проведенным с использованием интерактивной методики – ролевой игры, у студентов вырабатываются навыки применения теоретических знаний, полученных в ходе изучения дисциплин, направленные на формирование практической составляющей будущей следственной деятельности.

В ходе деловой игры студенты ведут протокол следственного действия, который затем потом разбирается на теоретическом занятии совместно преподавателем, что позволяет разобрать ошибки, которые были допущены при выполнении практического задания, а именно производстве конкретного следственного действия, а также студентами приобретаются навыки по правильному составлению процессуальных документов.

---

<sup>10</sup> Деловая игра как метод активного обучения // <http://do.gendocs.ru/docs/index-213074.html>

Таким образом, применение в образовательном процессе (в частности юридических вузах) интерактивных методов, например, деловой игры, способствует:

- закреплению и углублению знаний по изучаемой дисциплине;
- обучению правильному подбору литературы (нормативной правовой, учебной, научной);
- приобретению навыков работы в органах по рассмотрению различных споров;
- выработке навыков в подготовке необходимых документов по заданиям, обозначенным в игре;
- получению опыта публичного выступления, ораторского мастерства;
- лучшему усвоению содержания учебной дисциплины и развитию умения грамотно и убедительно строить ответ, мотивировать выбор и решения;
- активизации мыслительной и познавательной деятельности посредством реализации принципов наглядности, состязательности и творческого подхода;
- стимулированию побудительных мотивов к освоению предмета и будущей специальности;
- формированию активной жизненной позиции в учебе, будущей профессии;
- раскрытию личностного потенциала;
- развитию чувства взаимопомощи, умению работать в коллективе;
- развитию находчивости и активности;
- расширению кругозора, познавательных интересов и творческой смекалки<sup>11</sup>.

#### *Список литературы*

1. **Кирикова М. И.** *Современные методы обучения в вузе* // [http://sociosphera.ucoz.ru/publ/konferencii\\_2012/novye\\_podkhody\\_k\\_modelirovanij\\_u\\_obrazovatelnykh\\_programm\\_v\\_vysshej\\_shkole\\_v\\_uslovijakh\\_reform/sovremennye\\_metody\\_obuchenija\\_v\\_vuze/87-1-0-1867](http://sociosphera.ucoz.ru/publ/konferencii_2012/novye_podkhody_k_modelirovanij_u_obrazovatelnykh_programm_v_vysshej_shkole_v_uslovijakh_reform/sovremennye_metody_obuchenija_v_vuze/87-1-0-1867).
2. **Сальцберг Е.К.** *Формирование информационно-коммуникативных компетенций студентов с использованием интерактивных методов обучения* // [http://pravmisl.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1255&Itemid=76](http://pravmisl.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1255&Itemid=76)
3. **Двуличанская Н.Н.** *Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций* // <http://technomag.edu.ru/doc/172651.html>.
4. *Деловая игра как метод активного обучения* // <http://do.gendocs.ru/docs/index-213074.html>.
5. [http://www.akvobr.ru/delovaja\\_igra\\_v\\_processe\\_obrazovania.html](http://www.akvobr.ru/delovaja_igra_v_processe_obrazovania.html).

<sup>11</sup> [http://www.akvobr.ru/delovaja\\_igra\\_v\\_processe\\_obrazovania.html](http://www.akvobr.ru/delovaja_igra_v_processe_obrazovania.html)