

Петрова Ирина Николаевна

преподаватель

ГАПОУ «Новочебоксарский химико-механический техникум»

г. Новочебоксарск, Чувашская Республика

УРОК-ИГРА КАК ВИД ИНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ПРАВА

***Аннотация:** в статье рассмотрен вопрос применения урока-игры на уроках права. По мнению автора, метод способствует развитию и повышению общего уровня правовых знаний обучаемых.*

***Ключевые слова:** урок-игра, уроки права.*

Целью современного образования становится развитие обучающегося как субъекта познавательной деятельности. Особенность ФГОС нового поколения – деятельный характер, который ставит главной задачей развитие личности обучающегося. Современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков; формулировки стандарта указывают на реальные виды деятельности.

Ориентация на результаты образования – это важнейший компонент конструкции Федеральных государственных образовательных стандартов.

Актуальностью данной темы является то, что важным условием приобретения правовых знаний, развития социальных умений и навыков является внедрение новых методик, обеспечивающих активное участие обучающихся в образовательном процессе.

Одним из направлений развития инновационных образовательных технологий является геймификация. Геймификация – это внедрение игровых элементов в процесс обучения, которые способствуют повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию образовательной мотивации и инициативы.

Суть геймификации образовательного процесса состоит в том, чтобы использовать склонность воспитанника к игре как ключ к вовлечению в процессы обмена и потребления информации.

Геймификация образовательного процесса напоминает компьютерную игру, когда за каждое правильно выполненное задание участнику начисляется определенное количество баллов.

Целью данной темы является ознакомление с образовательной технологией геймификации – уроком-игрой, как одного из видов интерактивного метода обучения.

Задача: исследовать влияние метода интерактивного обучения на качество правового образования обучающихся, с использованием технологии геймификации (игры).

Гипотеза: предполагается, что обучающиеся не только приобретают знания, но и развивают особые способности, связанные с развитием мышления и речи, практические навыки действия в правовой сфере.

Для этого решаются следующие задачи согласно принципам правового обучения:

- формирование уважения к праву; собственных представлений и установок, основанных на современных правовых ценностях общества; компетенций, для защиты прав, свобод и законных интересов личности и правомерной реализации ее гражданской позиции;
- формирование способностей к мышлению и деятельности в ситуациях с непредсказуемым результатом, способностей к анализу социальных и правовых норм относительно ситуации действия;
- формирование коммуникативных способностей;
- формирование систематических знаний в сфере права, конкретных умений и навыков действия в социальной сфере.

Преподавание права отличается от преподавания других учебных дисциплин спецификой учебного материала, поэтому в преподавании права отдается предпочтение нестандартным типам уроков, один из них, это урок-игра –

направленное на пробуждение интереса обучающихся к изучению права. Урок-игра может быть по характеру: деловым и ролевым.

Объектом темы являются педагогические отношения при использовании одного из методов интерактивного обучения в системе правового образования в формате урока-игры.

Многие основные методические инновации сегодня связаны с применением интерактивных методов обучения. Интерактивный – означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (компьютером) или с кем-либо (человеком). Следовательно, интерактивное обучение – прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося, которое направлено на получение информации по какой-либо определенной области знаний. В данном случае мы говорим о получении правовой информации в рамках образовательного стандарта.

Суть интерактивного обучения состоит в организации учебного процесса таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем это происходит в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуется индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации.

Обобщая, можно выделить следующие правила применения интерактивной технологии для обучающихся во время проведения урока-игры.

Правило первое. В работу должны быть вовлечены почти все, в той или иной мере, участники урока.

Правило второе. Надо позаботиться о психологическом настрое участников. Обучающиеся должны быть психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы.

Правило третье. Обучающихся не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости. В работе не должно быть более 30 человек. Ведь важно, чтобы каждый был услышан и каждой группе предоставлена возможность выступить по проблеме.

Правило четвертое. Для обучающихся должен быть создан физический комфорт. Поэтому столы лучше поставить «елочкой», чтобы каждый имел возможность видеть ведущего и общаться в своей группе.

Правило пятое. Полезно договориться о том, что все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважения и достоинства. Также соблюдать регламент выступления и относиться внимательно к вопросам процедуры.

Правило шестое. Необходимо отнестись со вниманием к делению участников на группы. Первоначально его лучше построить на принципе добровольности. Затем воспользоваться принципом случайного выбора.

В интерактивных методиках обучающиеся обучают друг друга, их отличительная особенность состоит в их диалоговом характере. Подобные методики принципиально меняют схему коммуникации в учебном процессе. Преподаватель выступает в качестве организатора процесса обучения и консультанта. Он ни в коем случае не должен замыкать учебный процесс на себе.

Главными в процессе обучения становятся связи между обучающимися, их взаимодействие и сотрудничество. Результаты обучения достигаются взаимными усилиями участников процесса обучения, обучающиеся принимают взаимную ответственность за результаты обучения.

Подводя итог, можно сказать, что урок-игра как вид интерактивного метода обучения в системе правового образования действительно повышает каче-

ство усвоения знаний, умений, навыков и применения их на практике. И более того, этот метод способствует развитию и повышению общего уровня правовых знаний обучаемых.

Список литературы

1. Васильева Т.С. ФГОС нового поколения о требованиях к результатам обучения / Т.С. Васильева // Теория и практика образования в современном мире: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, январь 2014 г.). – СПб.: Заневская площадь, 2014. – С. 74–76. – EDN SWKPUJ
2. Мавлютова Е.А. Кафедра учителей обществознания и права: концепция, методики, инновации / Е.А. Мавлютова. – Волгоград: Учитель, 2009. – 208 с. – EDN QWZLQJ
3. Никитин А.Ф. Право и политика / А.Ф. Никитин. – М.: Просвещение, 2000.
4. Мушинский В.О. Основы правоведения / В.О. Мушинский. – М.: ЦГО, 1997.
5. Мавлютова Е.А. Основы правовых знаний. 8–11 классы. Интерактивные методы преподавания права / Е.А. Мавлютова. – Волгоград: Учитель, 2009. – 190 с.
6. Поляков С.А. Знание своих прав позволяет чувствовать себя увереннее. Практическое применение школьниками правовых знаний / С.А. Поляков, В.В. Спасская // Право в школе. – 2004. – № 63.
7. Рабинович П.Д. Практикум по интерактивным технологиям на уроках: учебно-методическая разработка / П.Д. Рабинович, Э.Р. Баграмян. – М.: ГОУ Педагогическая академия, 2010. – 156 с.
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 мая 2012 г. №413 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего (полного) общего образования».
9. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

10. Интерактивные методы обучения праву [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://freepapers.ru/16/interaktivnye-metody-obucheniya-pravu/230718.1593507.list4.html> (дата обращения: 19.11.2025).

11. Использование элементов геймификации для активизации познавательной деятельности через дидактические игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/01/22/ispolzovanie-elementov-geymifikatsii-dlya-aktivizatsii-poznavatelnoy> (дата обращения: 19.11.2025).