

К. В. Дядюн

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ
В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ
(НА ПРИМЕРЕ ЮРИДИЧЕСКИХ
СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ)**

Учебное пособие

Москва • 2013

УДК 378.147
ББК 74.58я73
Д 99

Рецензенты:

*Ольховский С.С., судья Фрунзенского районного
суда г. Владивостока,*

*Бадиков К.Н., канд. юрид. наук, доцент кафедры
гражданско-правовых дисциплин Владивостокского филиала
Российской таможенной академии.*

Д 99 Дядюн К.В. Дидактические игры в высшей школе (на при-
мере юридических специальностей): учебное пособие [текст] /
К.В. Дядюн. – М.: Издательство «Перо», 2013. – 42 с.

ISBN 978-5-91940-838-3

Данное пособие представляет собой комплексное теоретиче-
ское исследование общего подхода к понятию и сущности ди-
дактической игры с учетом содержательных и процессуальных
особенностей ее подготовки и проведения при изучении юри-
дических специальностей на основе современных требований к
образовательному процессу; содержит рекомендации по прак-
тическому применению данного вида активного обучения на
примере юридических специальностей.

ISBN 978-5-91940-838-3

УДК 378.147
ББК 74.58я73
Д 99

© Дядюн К.В., 2013
© Оформление ООО «Коллоквиум», 2013

СОДЕРЖАНИЕ

4	ВВЕДЕНИЕ
6	Глава I ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ФОРМА ТЕХНОЛОГИИ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ
6	§ 1. Деловая игра как форма активного обучения
10	§ 2. Подготовка и проведение дидактических игр
18	Глава II ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ВОЗМОЖНОСТЬ РАЗРЕШЕНИЯ ПРОТИВОРЕЧИЙ ОБУЧЕНИЯ
18	§ 1. Дидактическая игра и компетентностный подход
22	§ 2. Дидактическая игра как возможность разрешения основных противоречий обучения
26	Глава III СОДЕРЖАНИЕ И ВОЗМОЖНОСТИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ
33	ЗАКЛЮЧЕНИЕ
36	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ
37	ПРИЛОЖЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Изменения в общественной, социальной, экономической, политической, иных сферах жизни требуют соответствующих изменений в подготовке специалистов в конкретных областях знания, деятельности. Следовательно, необходимы определенные модификации организационных и содержательных сторон образовательного процесса. В настоящее время довольно много говорят о внедрении прогрессивных технологий, активных методик в процесс обучения, однако на практике общая система и структура образовательного процесса остается традиционной, догматичной, с редкими, зачастую непродуманными, а потому малорезультативными вкраплениями инновационных технологий. Разумеется, технологии активного обучения в целом и дидактические игры в частности имеют (как и другие явления) и положительные и отрицательные стороны. Тем не менее, учитывая специфику конкретных предметов, направленность будущей профессиональной деятельности на основе широты вариаций означенных технологий представляется возможным разработать и внедрить оптимальные варианты активного обучения для конкретной специальности, учитывающие все положительные аспекты, направленные на развитие необходимых навыков и умений, и минимизирующие возможные негативные моменты.

Рассматриваемый вопрос достаточно широко обсуждается в научной литературе, при этом, однако, единства мнений по многим аспектам не наблюдается, кроме того, сущность и значение дидактических игр раскрываются в общем и целом, а подходы, учитывающие практическое приложение к конкретным специальностям, специфику последних фактически отсутствуют либо иллюстрируют разрозненность положений, что несомненно препятствует повсеместному внедрению дидактических игр в учебный процесс и продуктивности их использования. Однако рассматриваемый вопрос весьма интересен и имеет большое значение, как в теоретическом, так и практическом плане, а потому требует более детального подхода и изучения. Исходя из вышеизложенного, представляется целесообразным изучение специфики дидактических игр для конкретных специальностей (юридических, экономических, инженерно-технических и т.д.) на основе общих положений, характерных для всех разновидностей рассматриваемого метода активного обучения. Только в этом случае можно учесть существующие в каждой специальности особенности, использовать их при разработке дидактических игр и таким образом повысить продуктив-

ность применения последних и организации учебного процесса в целом.

Настоящее пособие представляет собой исследование комплекса теоретических и практических вопросов, касающихся содержания и сущности дидактической игры, основ и принципов ее подготовки и проведения, а также особенности структурных компонентов и форм данного метода активного обучения с учетом содержательных и процессуальных аспектов преподавания предметов юридической направленности и возможности дидактической игры как способа разрешения основных противоречий обучения с учетом положений компетентного подхода. Также пособие содержит рекомендации по практическому применению данного вида активного обучения на примере юридических специальностей. При этом значение рассмотренного метода не преувеличивается, его применение увязывается с возможностями и целесообразностью использования других активных методик на основе традиционной составляющей образовательного процесса. Также автором разработаны конкретные практические варианты проведения дидактических игр при изучении различных юридических предметов с учетом возраста, уровня подготовки обучаемых, целей и задач игры. Общая концепция автора предполагает усовершенствование общего подхода к дидактическим играм, рассмотрение и применение данного метода с учетом современных требований, предъявляемых к образованию и подготовке специалистов юридического профиля, направлена на обоснование и выработку конкретных рекомендаций. Работа направлена на более глубокое понимание сущности дидактической игры, ее обоснованности, целесообразности использования, ценности и особенностей применения в правовой сфере.

Глава I. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ФОРМА ТЕХНОЛОГИИ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

§ 1. Деловая игра как форма активного обучения

Дидактическая (деловая) игра представляет собой целенаправленную организацию учебно-игровых взаимодействий обучаемых в процессе моделирования ими целостной профессиональной деятельности специалиста¹.

Истоки деловой игры восходят к магическим обрядам древнего человека, к ритуальным танцам охотников, воспроизводящим процесс охоты до ее начала и выполнявшим не только магические, но и учебные функции. Непосредственный предшественник деловой игры – военная игра, зародившаяся в XVII в. «Потешные полки» юного Петра I и их военные забавы – предтечи маневров, ставшие деловыми учебными играми в армии. Первая деловая игра, названная организационно-производственным испытанием, была разработана и проведена в 1932 г. в Ленинграде, но по ряду социально – исторических причин она была забыта в СССР и возродилась в 1957 г. в США с использованием ЭВМ. Сегодня деловые игры широко используются в учебном процессе за рубежом. В советской педагогической науке проблема деловых игр стала активно разрабатываться начиная с 60-х гг. В настоящее время деловые игры используются в учебном процессе институтов повышения квалификации, на научно-методических конференциях и в учебном процессе в высших и средне – специальных учебных заведениях, технических и гуманитарных. Однако с учетом того что и в отечественной и в зарубежной научной литературе отсутствует общепринятая концепция деловой игры, существует некоторый разброс представлений о ее сущности и структуре, разночтение терминов, и, следовательно, чрезмерное разнообразие педагогического инструментария, что в свою очередь создает определенные трудности его использования и как следствие минимизирует продуктивность проведения деловых игр. Именно поэтому указанная методика если и используется в учебном процессе, то разрозненно, бессистемно, что в конечном итоге сводит на нет возможность достижения поставленных целей и дидактическую ценность игры.

¹ Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе. М., 2002. С. 181.