

УДК 378.091.313:340

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ПРАКТИКООРИЕНТИРОВАННОМ ОБУЧЕНИИ
ПО ЮРИДИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ**

Т.Г. Хатеневич

УО «Гродненский государственный аграрный университет» (Республика Беларусь, 230008, г. Гродно, ул. Терешковой, 28; e-mail: tx16101979@gmail.com)

Аннотация. Рассматриваются вопросы формирования социально-личностных и профессиональных компетенций обучающихся в ходе игровой деятельности как интерактивного метода обучения будущих работников, востребованных цифровой экономикой и в условиях информационного общества.

Ключевые слова: компетенции, игровые технологии, цифровая экономика.

**GAME TECHNOLOGIES
IN PRACTICE-ORIENTED LEARNING
IN LEGAL DISCIPLINES**

T.G. Khatsianeovich

El «Grodno State Agrarian University» (Belarus, Grodno, 230008, 28 Tereshkova st.; e-mail: tx16101979@gmail.com)

Summary. The issues of the formation of social, personal and professional competencies of students in the course of gaming activities are considered as an interactive method of training future workers who are in demand in the digital economy and in the conditions of the information society.

Key words: competencies, gaming technologies, digital economy.

Сегодня в образовании актуализируются методы и приемы, направленные на повышение способности человека переучиваться, получать новые навыки, быстро адаптироваться и принимать правильные решения в меняющихся обстоятельствах. Образование, следуя общим тенденциям, нацелено на то, чтобы подготовить работника для цифровой экономики, что предполагает наличие информационной культуры обучающегося. Для этого нужно сформировать у обучающегося компетенции критического подхода к восприятию и использованию информационного контента. Поэтому при планировании использования образовательных инструментов следует учитывать возможности интерактивных методов обучения, когда обучающийся вступает во взаимодей-

стве с преподавателем, другими участниками образовательного процесса, учиться дискутировать, решает проблемные задания, отвечает на вопросы, задает вопросы преподавателю и другим участникам процесса, моделирует ситуации, оценивает собственное поведение и поведение других. Все это развивает его аналитическое мышление.

Одной из составляющих подготовки специалистов с высшим образованием является получение ими базовых знаний и умений в области права. Выпускники учреждений высшего образования должны знать о предоставленных гражданину правах, свободах и обязанностях, владеть знаниями об основах национальной правовой системы, разбираться в организации правоохранительных органов, уметь использовать нормативные правовые акты и решать правовые казусы, относящиеся к будущей профессиональной деятельности.

Таким образом, актуальным вопросом совершенствования организации обучения при преподавании основ права и других юридических дисциплин является более активное использование такого инструмента как деловая игра. Учебная деловая игра может быть определена как модель профессиональной деятельности, контекст которой задается. В отличие от традиционного процесса решения задач в ходе деловой игры преподаватель исключается из числа непосредственных партнеров. Это обстоятельство снимает психологический барьер общения на занятии, раскрепощает участников и позволяет им в рассуждениях действовать самостоятельно, опираясь на свои убеждения, знания и опыт. Участник деловой игры раскрывает свой ролевой статус собственными средствами, борется за профессиональное признание в игровом коллективе. Деловая игра обеспечивает эффективное закрепление знаний, приобретение навыков предстоящей практической деятельности путем образования в сознании игроков ассоциативных связей, опосредующих учебную и реальную юридическую деятельность. И самое главное – деловая игра учит самостоятельно анализировать ситуацию и выбирать правильное решение из множества возможных подобных вариантов.

В рамках преподавания основ права деловая игра может строиться следующим образом. Преподаватель делит академическую группу в соответствии с будущими ролями на подгруппы по пять-шесть человек и перед каждой группой, у которой имеется своя роль, ставит индивидуальные задачи в соответствии с ролевыми функциями. Например, при изучении вопросов уголовного права можно группы поделить в соответствии с ролями «прокурора», «защитника», «судьи». Распределение ролей может проводиться преподавателем с учетом способностей участников игры, а также самими игроками по их желанию, но под контролем преподавателя.

Затем преподаватель знакомит участников с проблемной исходной информацией. Ознакомление может происходить непосредственно перед игрой (деловая игра без домашней подготовки) и за несколько дней до начала игры (деловая игра с домашней подготовкой). Условия деловой игры, то есть те фактические данные, которые в них изложены, при решении не оспариваются, не изменяются и не домысливаются. Если какие-то юридически значимые или иные обстоятельства в условии не упоминаются (например, наличие судимости, невменяемость обвиняемого, принадлежность по гражданству и т. д.), то следует подразумевать отсутствие судимости, вменяемость, гражданство Республики Беларусь и т.п.

В процессе подготовки обучающиеся могут получать индивидуальные консультации преподавателя. Если в ходе обсуждения действия участников выходят за пределы прогнозируемой процедуры, преподаватель может откорректировать направленность игры, ее эмоциональный режим. Обязательным условием деловой игры должна быть предельная выразительность исполнения ролевых функций (экспрессия). Это способствует запоминанию учебного материала всеми участниками деловой игры. При этом выступления должны быть содержательными и четкими. При проведении деловой игры преподавателю следует обращать внимание на соблюдение участниками правил юридической этики.

Вначале слово предоставляется представителю группы «прокуроров», который обосновывает позицию «обвинения», подтверждая ее фактическими обстоятельствами дела, предлагая «суду» квалификацию преступления. Далее слово предоставляется «защите». «Суд» выслушивает мнение сторон и принимает решение относительно квалификации и меры ответственности обвиняемого.

В заключение преподаватель подводит итог деловой игры, дает конструктивную оценку мнений всех участников дискуссии. Особенно важно охарактеризовать ошибки, которые являются типичными, а также раскрыть пути и средства их предотвращения. Ход деловой игры можно записывать на цифровые носители с тем, чтобы после окончания игры обучающиеся имели возможность проанализировать свои выступления со стороны [1].

Таким образом, необходимо осуществлять мероприятия, направленные на стимулирование у обучающихся готовности совершенствовать компетенции для нормальной профессиональной деятельности в информационном обществе. Их развитие предполагает способность обучающегося правильно потреблять информацию из цифрового пространства, умение ориентироваться в информационных потоках и пра-

вильно их анализировать. На формирование таких навыков направлены интерактивные методы обучения. Деловая игра как интерактивный метод обучения позволяет не только применять цифровые средства (при демонстрации исходного казуса, записи на цифровой носитель процесса обучения в целях его дальнейшего анализа и формулирования выводов по совершенствованию навыков профессиональной деятельности), но также направлена на стимулирование аналитических способностей, критического и профессионального мышления обучающегося. Это те качества, которые требуются сегодня для сформированных компетенций медиаграмотности, предполагающих умение в цифровой среде правильно воспринимать различного рода информацию, давать ей правильную оценку и использовать информацию для благих целей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Хатеневич, Т. Г. Актуализация некоторых интерактивных методов обучения при преподавании юридических дисциплин в системе современного дополнительного образования взрослых / Т. Г. Хатеневич // Современные технологии образования взрослых. Вып. 9 [Электронный ресурс] : сб. науч. ст. / ГрГУ им. Янки Купалы ; гл. ред. Е. В. Концал. – Электронные текстовые данные (1,87 Мб). – Гродно : ГрГУ им. Янки Купалы, 2022. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM) : 205 с.

УДК 378.11

ПОВЫШЕНИЕ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ УНИВЕРСИТЕТОВ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Л.С. Ясинская

Белорусский государственный педагогический университет им. М.Танка (Республика Беларусь, 220030, г. Минск, ул. Советская, 18; email: yasinskayals@rambler.ru)

Аннотация. В статье представлен анализ нормативных правовых актов, направленных на повышение конкурентоспособности белорусских университетов. Определены основные направления повышения конкурентоспособности белорусских университетов.

Ключевые слова: система образования; высшее образование; конкурентоспособность; международный рейтинг; институциональный рейтинг; стратегические цели.

INCREASE COMPETITIVENESS OF UNIVERSITIES OF THE REPUBLIC OF BELARUS

L.S. Yasinskaya

Belarusian State Pedagogical University named after Maxim Tank (Belarus, Minsk, 220030, 18 Sovetskaya st.; email: yasinskayals@rambler.ru)