

## **ВПЛИВ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ-ЮРИСТІВ ДО НАВЧАННЯ**

*У статті розглядаються ігрові технології як дієвий спосіб подолання формалізму в навчанні, акцентується увага на їх ролі у розвитку вольових якостей характеру студентів-юристів, здатності до самостійного прийняття рішень, формування у них не абстрактних знань, а професійних умінь та навичок, а також активізації інтересу та мотивації студентів-юристів до навчання.*

**Ключові слова:** ігрові технології, студенти-юристи, ділова гра, мотивація, пізнавальна діяльність.

**Проблема, її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями.** Сучасний етап розвитку вищої юридичної освіти в Україні характеризується орієнтацією на підготовку висококваліфікованих компетентних фахівців, конкурентоспроможних як на національному, так і на міжнародному ринку праці, що, в свою чергу, вимагає впровадження у навчальну діяльність закладів вищої освіти, які здійснюють підготовку спеціалістів в галузі юриспруденції, інноваційних та нестандартних технологій навчання, які б сприяли формуванню мотивації студентів-юристів до засвоєння знань, а також вироблення умінь та навичок їх застосування в майбутній практичній діяльності. Одним з видів таких технологій виступають ділові ігри, які за своєю суттю є моделями чи імітаціями майбутньої професійної діяльності студентів-юристів та наближують процес навчання до реальних професійних практичних ситуацій, дозволяючи студентам пережити та спробувати нові ролі, функції, в процесі чого активізується їх творче мислення, підвищується здатність до самостійного прийняття рішень та їм надається можливість застосувати отримані знання, уміння та навички у ситуаціях, наближених до життєвих. Як бачимо, ігрові технології впливають не лише на пізнавальну діяльність студентів, але й зачіпають афективну сферу, а отже, можна говорити про ділові ігри не тільки як дієвий спосіб подолання формалізму в навчанні, але й ставити питання про їх роль у розвитку вольових якостей характеру студентів, здатності до

самостійного прийняття рішень, переходу від теорії до практики, активізації інтересу та мотивації до навчання.

**Аналіз публікацій (виділення невирішених проблем).**

Проблеми застосування ігрових технологій у навчальному процесі досліджувалися науковцями, як в теоретичному, так і в практичному аспекті. Так, у працях Б. Ананьєва, Г. Ващенко, Я. Коменського, А. Макаренка, В. Роменця, С. Рубінштейна, С. Русової, В. Сухомлинського, Т. Титаренка та інших розкривалися визначення ділової гри її змісту та функцій; питання організації ігрового спілкування розкривали такі вчені, як А. Вербицький Л. Виготський, О. Леонтьєв, І. Цимбалюк та інші; крім того, питання застосування ігрових технологій у навчанні розкривають у своїх дослідженнях такі науковці, як Р. Абта, В. Буркова, М. Воровко, А. Вербицький, А. Дьомін, Д. Д'юї, Ю. Ємельянов, Т. Калашнікова, В. Коваленко, В. Кукушин, Б. Нікітін, Д. Паньков, І. Підласий, В. Приставська, Л. Романишина, І. Сироежин, Д. Форрестер, К. Хайнце, Н. Шапілова та інші.

**Ціль статті** – визначенні можливостей використання ігрових технологій як засобу мотивації студентів-юристів до навчання.

**Виклад основного матеріалу, обґрунтування результатів дослідження.** Необхідність виховання творчої, активної та самостійної особистості у процесі оволодіння новими знаннями висловлювалась ще в давні часи. Так, у Стародавній Греції діалоги, бесіди, лекції та спори використовувалися в якості засобів, форм та методів проведення занять. Варто зауважити, що вже на той час увага приділялася й евристичному та проблемному навчанню, зокрема діловим іграм. У свою чергу, великі мислителі Аристотель і Платон підкреслювали значущість саме добровільного, активного й самостійного оволодіння знаннями [8, с. 53]. У епоху Відродження і реформації Т. Кампанелла та Ф. Рабле пропагували принцип ігрового навчання для опанування учнями основ наук. За Я. Коменським, навчання може стати універсальною грою для кожної вікової групи учнів. Прагнучи пробудити в дітях інтерес до занять, останній широко використовував метод драматизації навчального матеріалу. А у працях А. Макаренка зазначається, що потяг дитини до гри необхідно не лише задовольняти, а потрібно «проникнути цією грою все її життя» [7]. Таким чином, мова йшла про добровільну, ініціативну навчальну діяльність, яка б доставляла радість і задоволення тому, хто навчається, викликала зацікавленість, що могло досягатися шляхом застосування ділових ігор.

Слід зауважити, що ігрові технології є складовою частиною педагогічних технологій, однією з унікальних інтерактивних форм навчання, яка дозволяє активізувати всі психологічні процеси і функції

того, хто навчається. Іншою позитивною особливістю таких технологій є те, що гра сприяє використанню знань у новій ситуації, вносить різноманітність і зацікавленість у навчальний процес. Ігрові технології дозволяють будувати навчання у вищій школі таким чином, щоб той, хто навчається, розумів і приймав цілі навчання, поставлені педагогом, і в той же час виступав активним учасником їх реалізації [4, с. 101].

Ігрова технологія, на відміну від навчання готовим рішенням, заснована на груповому рішенні системи навчальних проблем. Саме в процесі їх обговорення викладач та студент органічно функціонально включаються в навчальну діяльність, і навчання стає особистісно значущим і розвивальним [3, с. 18].

Ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) [5].

Отже, під діловою грою розуміють імітаційний управлінський процес, тобто процес вироблення й ухвалення рішення для конкретної ситуації в умовах поетапного уточнення необхідних фактів, аналізу інформації, що додатково надходить і виробляється в ході гри [8, с. 54]. Варто зауважити, що навчання із застосування гри передбачає розв'язок проблем, які пов'язані із навчальною діяльністю, активізацією пізнавальної діяльності, розвитком самостійності тощо. Можливості ігрових інтерактивних технологій досить вагомі, зокрема: вони дозволяють поєднати великий обсяг проблемних завдань, глибину і багатоаспектність їх вирішення; відповідають логіці діяльності, включаючи момент взаємодії, готують студентів, зокрема юристів, до спілкування; допомагають більшого залучення учасників взаємодії в процес навчання, збуджують їх до активності; формують ціннісні орієнтації професійної діяльності, корегують самооцінку тощо [3, с. 17]. Застосування гри в навчанні сприяє зняттю психологічного напруження в поведінці студента, підвищенню його мотивації, розвитку пізнавальних можливостей та інтересів, прагненню до творчої самореалізації тощо [1].

Слід зазначити, що використання гри як самостійної форми організації навчального процесу передбачає ретельну, кропітку роботу як викладача, так і студентів. У навчальній грі можна визначити три етапи: етап підготовки до гри (з'ясування фабули гри, розподіл ролей, інструктаж учасників гри тощо); етап власне гри, що включає

програвання ситуацій і ролей кожним її учасником; етап після гри, що передбачає рефлексію, аналіз студентами та викладачем проведеної гри [1].

Не можна не погодитися з позицією Н. О. Шишкіної, яка зазначає, що при вивченні юридичних дисциплін у більшості випадків використовується лише розв'язання проблемних ситуацій на семінарах та пояснювальний стиль під час проведення лекцій, що не можна визнати стимулом до підвищення активності студентів, їхньої позитивної мотивації та прагнення до самостійності. Адже, як зазначає автор, для майбутнього юриста важливо вміти самостійно приймати та обґрунтовувати рішення, вести дискусію та відстоювати свої переконання і постійно протягом усієї професійної діяльності поповнювати свої знання [8, с. 54].

З урахуванням змісту та особливостей викладання юридичних дисциплін можна виділити наступні типи ділових ігор, за допомогою яких формуються вищевказані уміння та навички у майбутніх юристів та підвищується інтерес та мотивація студентів до навчання.

Перш за все, необхідно акцентувати увагу на так званих іграх-розминках, завдання яких полягає в активізації ігрової та колективістської мотивації, поглибленні інтересів та уяви учасників, орієнтуванні на нестандартний підхід до матеріалу, що вивчається [2, с. 22]. Так, як приклад, можна навести проведення частини семінарського заняття з дисципліни «Цивільне право» у вигляді розв'язання творчої задачі у формі навчальної «мозкової атаки». Відповідно до умов гри навчальна група студентів-юристів розділяється на три підгрупи, кожна з яких одночасно, незалежно одна від одної, мають «атакувати» одне завдання. Наприклад, студентам пропонується розглянути і знайти варіанти вирішення такої ситуації: «Сім'я Петренків складалась: дружина віком 60 років, чоловік дочки, яка померла за рік до смерті Грицькова, двоє онуків. Петренко помер, залишивши заповіт, в якому єдиним спадкоємцем була зазначена померла дочка. Як повинно бути розподілене спадкове майно? Як його належало б розподілити, якщо б дочка Петренка померла через місяць після смерті свого батька, не встигнувши прийняти майно?». Протягом двадцяти хвилин студенти створюють «банк ідей», тобто висловлюють свої пропозиції, щодо виходу з ситуації, що склалася. Секретар, якого обрано з числа студентів, фіксує всі пропозиції, всі ідеї. Надалі всі ідеї критично обговорюють, аналізують і намагаються знайти, щось корисне, якесь раціональне зерно, можливість удосконалити цю ідею або хоч би застосувати її в інших умовах. Після цього кожна підгрупа відбирає від двох до п'яти найцікавіших рішень і обирає спікера, який розповідає про них усій навчальній групі і викладачеві. (Імовірні варіанти: наприклад, група відбирає найбільш практичну пропозицію і

найбільш «нереальну»). У деяких випадках метою групи є пошук найбільшої кількості рішень, і тоді спікер може оголосити всі ідеї.

Також позитивний вплив на формування мотивації студентів-юристів до навчання здійснюється шляхом використання у навчанні ситуативно-рольових ігор, які включають аналіз конкретних ситуацій та їх рольове програвання [2, с. 22]. У даному аспекті доречно розглянути варіацію ділової гри «Компетентність» на занятті з цивільного права за темою «Договір купівлі-продажу та його різновиди». Варто зауважити, що про проведення гри, її тему та умови студентів необхідно попередити завчасно, щоб вони мали можливість належним чином підготуватися до неї. Відповідно до умов гри всі учасники поділяються на: конкуренти – дві команди студентів (по 5-7 осіб у кожній); наймачі – група студентів (5-7 осіб), які визначатимуть переможця, якого «наймають на роботу в юридичну фірму»; арбітр – викладач, який розв'язує спірні питання; болільники команди № 1 та болільники команди № 2 (по 5-7 студентів). Перед початком гри викладач знайомить групу зі схемою гри, формуються команди, визначається склад фірми-наймача тощо. Користуватися літературою не дозволяється нікому (навіть тим, хто «приймає на роботу»). Команди повинні завчасно підготувати одна для одної по п'ять завдань за темою гри; тип завдань регламентується попередньо викладачем. Наприклад: команди повинні підготувати по два репродуктивних запитання (наприклад: що не може бути предметом договору поставки?), по одному творчому (наприклад: як вчинити покупцеві у разі виявлення ним протягом гарантійного або інших строків, встановлених обов'язковими для сторін правилами чи договором, недоліків, не застережених продавцем, або фальсифікації товару?) та по дві ситуативні задачі. Під час гри команди по черзі задають одна одні завдання, які команда-суперник має виконати. Якщо суперник не впорається з завданням, то команда, яка ставила запитання, повинна сама на нього відповісти. Водночас з цим фірма-наймач оцінює, наприклад, за п'ятибальною системою кожне завдання та за десятибальною системою кожну відповідь. Болільники можуть задавати командам-суперницям по декілька запитань і тим самим заробити кілька балів для своєї команди, якщо суперники не зможуть на них відповісти. Також команда може один раз використати допомогу болільників. Наймачі радяться і приймають рішення – кого «прийняти на роботу». А поки наймачі радяться, викладач проводить коротко розбір ходу і результатів гри, звертає увагу на помилки, робить висновки.

Не можна залишити поза увагою й конструктивно-рольові, проблемно-рольові, дискусійні ігри, метою яких є формування навичок прийняття й ефективного виконання ділових ролей, навчання взаємодії

і спільності, продуктивному співробітництву, участь у виробленні колективних рішень [2]. Яскравим прикладом використання такого виду ігор у навчанні студентів-юристів є ділова гра «Точка зору». Зміст гри полягає у тому, що дві групи студентів (опоненти) мають доводити правильність протилежних точок зору, завдяки чому можна моделювати зіткнення думок, позицій людей з різних соціальних прошарків, з таборів, що протиборствують, вчених різних епох тощо. Перед початком гри викладач завчасно об'являє тему, що обговорюватиметься, надає студентам дані, факти, джерела інформації. Під час гри: групи обговорюють свої аргументи та імовірні, можливі контраргументи опонентів; групи ведуть дискусію, доводять правильність своєї позиції, точки зору; група спостерігачів (викладач з декількома помічниками) оцінює, хто був логічнішим; хто був переконливішим емоційно, хто припустився помилок чи некоректності у висловах під час суперечки тощо. Так, при вивченні дисципліни «Цивільне право» викладач може запропонувати студентам до обговорення актуальне питання щодо визначення юридичної природи права на ренту. Доведення однієї точки зору в цьому випадку полягатиме в тому, що право на ренту носить речовий характер, а другої – що право на ренту є зобов'язальним.

Доцільним у підготовці студентів-юристів є й використання творчих ігор, тобто колективної творчості зі створення технічних, художніх проєктів, оскільки залучення студентів до таких ігор сприяє розвитку творчого потенціалу, вихованню ініціативності, сміливості, наполегливості, відповідальності [2, с. 22]. Зокрема, викладач може використати ігрову технологію під назвою «Театралізація», під час якої розігрується сценка на навчальну тему. Викладач може запропонувати студентам розіграти сценку судового розгляду справи. Для того, щоб були задіяні усі студенти, доречно поділити навчальну групу на дві або три команди. Викладач визначає для кожної команди цікаву задачу чи практичну ситуацію, за якою має бути розроблена постановка. Обираються дійові особи: суддя, позивач, відповідач, свідки та інші учасники судового процесу. Після цього студенти здійснюють підготовчу роботу (можна дати їм це завдання додому, а саму сценку провести на наступному практичному занятті). Критерієм оцінки буде правильність вирішення ситуації, для чого, звичайно, необхідні знання за даною темою, оригінальність вирішення, ступінь його обґрунтування, дотримання вимог чинного законодавства, а також творчий підхід студентів до завдання, вживаність в роль, акторська майстерність, інтерес та бажання взяти участь у навчальній грі.

Слід зазначити, що позитивний вплив використання вищевказаних ділових ігор у навчанні студентів-юристів полягає в

тому, що вони дозволяють розглянути проблемні навчальні ситуації з різних кутів зору, виступити в непритаманній для себе ролі, проявити не тільки свої професійні, а й особистісні якості, виявити свої слабкі місця в професійному та особистісному аспектах. Крім того, ділові ігри розвивають психологічні та комунікативні якості особи, сприяють легшому та швидшому засвоєнню матеріалу, творчому розвитку студентів-юристів, наближують їх навчальну діяльність до практичної, оскільки дають можливість змоделювати професійну діяльність. Як зазначається в літературі, досвід, набутий у грі, може бути більш продуктивним порівняно з набутим у професійній діяльності. Це відбувається завдяки тому, що ділові ігри дозволяють збільшити масштаб обсягу дійсності, наочно демонструють результати прийнятих рішень, надають можливість перевірити альтернативні рішення [2, с. 22].

Варто також зауважити, що при проведенні опитувань серед студентів-юристів щодо проведення ділових ігор у навчанні, більшість з них зазначали, що ділові ігри значно збільшують інтерес до навчання, сприяють швидкому засвоєнню знань, розвивають мислення, дозволяють уявити себе на місці професіонала, продіагностувати свої професійні навички тощо [8, с. 58].

Вищевказане дає підстави говорити про те, що ігрові технології стимулюють навчальну діяльність студентів-юристів, розвивають їх пізнавальну діяльність, логічне і творче мислення, а також збільшують інтерес та мотивацію до навчання. Але слід пам'ятати, що у разі недостатнього рівня навичок педагогічної майстерності у викладача, а також низького його авторитету серед студентів, гра може призвести до негативного результату і недосягнення навчальної мети.

Слід також зазначити, що психологія навчання доводить, що інтерес – це міцний фактор, який стимулює діяльність, він характеризується позитивною емоцією (коли навчання подобається), наявністю пізнавальної сторони цієї емоції та вираження мотиву діяльності. З метою формування пізнавального інтересу в студентів викладач використовує різні прийоми, які викликають позитивні емоції – це образність, цікавість, здивування, моральні переживання. Великі можливості для емоційного впливу на студентів має навчальний матеріал, зокрема, його новизна, актуальність, зв'язку із життям тощо [6, с. 170-178]. А отже, можна говорити про те, що у разі застосування ігрових технологій у навчанні студентів закладів вищої освіти, зокрема юристів, ефективність їх навчальної діяльності значною мірою підвищується у зв'язку із збудженням пізнавального інтересу до предмету, що вивчається, а також підвищення навчальної мотивації в цілому.

**Висновки, перспективи.** Зважаючи на проведене дослідження, можна зробити висновки, що використання ігрових технологій у навчанні студентів-юристів як засобу мотивації до навчання є доцільним та ефективним. Ігрова діяльність розвиває індивідуальні здібності студентів, зокрема юристів, стимулює їх розумову діяльність, творче мислення, дають можливість змоделювати професійну практичну діяльність, формує навички роботи у колективі, що, в свою чергу, підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність студентів, зокрема юристів. Хоча ігрові технології не є основним засобом навчальної діяльності, проте вони збагачують педагогічний арсенал викладача та розширюють навчальні можливості студентів. У разі дотримання всіх вимог ігрової форми проведення занять їх використання може дати позитивний результат щодо досягнення поставлених цілей навчання як для викладача, так і для студента. Слід також зазначити, що застосування ігрових методів і прийомів навчання дозволяє студентам-юристам замість традиційного заучування програмного матеріалу легше та швидше засвоювати і поглиблювати знання, формувати уміння та навички, які є необхідними для майбутньої практичної діяльності. Таким чином, використання ігрових технологій навчання сприяє як інтелектуальній та пізнавальній навчальній діяльності, формуванню професійної компетентності студентів-юристів, так і підвищує їх мотивацію та розвиває інтерес до навчання.

Наведені висновки вказують не лише на перспективи подальших досліджень ролі ігрових технологій у навчанні студентів-юристів, а також мають важливе значення для дослідження впливу форм, методів та технологій проведення навчальних занять на пізнавальну діяльність та формування мотивації та інтересу до навчання у студентів закладів вищої освіти в цілому.

### Література

1. Азарова Н. В. Використання інноваційних технологій навчання у формуванні комунікативної компетенції майбутніх правників [Електронний ресурс] / Н. В. Азарова // Наука і освіта. – 2009. – Вип. 7. – С. 12-16. – Режим доступу : [http://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/doc/2009/7\\_2009/4.pdf](http://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/doc/2009/7_2009/4.pdf) (дата звернення 30.04.2018 р.).

2. Бандурка О. М. Основи педагогічної техніки: навч. посібник для магістрів, аспірантів, докторантів та викладачів вищих навч. закладів / О. М. Бандурка, В. О. Тюріна, О. І. Федоренко. – Х. : Титул, 2006. – 176 с.

3. Головка Н. Ігрові технології як засіб активації пізнавальної діяльності студентів / Н. Головка // Педагогіка. – 2015. – № 1 (1). – С. 17-20.

4. Кіш Н. В. Ігрові технології як ефективний засіб навчання професійного іншомовного спілкування майбутніх фахівців різних спеціальностей / Н. В. Кіш // Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота». – 2016. – Вип. 2 (39). – С. 101-104.

5. Кравець Н. М. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ [Електронний ресурс] / Н. М. Кравець, О. В. Гречановська // Матеріали науково-технічної конференції Інституту соціально-гуманітарних наук. – Режим доступу : <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/download/2013/1547> (дата звернення 30.04.2018 р.).

6. Максимюк С. П. Педагогіка. Навчальний посібник / С. П. Максимюк. – К. : Кондор, 2005. – 669 с.

7. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі [Електронний ресурс] / І. М. Мельничук // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. – 2010. – Вип. 4. – Режим доступу : [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadps\\_2010\\_4\\_11](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadps_2010_4_11) (дата звернення 30.04.2018 р.).

8. Шишкіна Н. О. Ситуативні вправи і ділові ігри – як засоби формування творчої активності та самостійності студентів / Н. О. Шишкіна // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: зб. наук. праць. – 2002. – Вип. 4. – С. 53-62.

**Дарья Булгакова, Елена Доценко. Влияние игровых технологий на формирование мотивации студентов-юристов к учебе.**

*В статье рассматриваются игровые технологии как эффективный способ преодоления формализма в обучении, акцентируется внимание на их роли в развитии волевых качеств характера студентов-юристов, способности к самостоятельному принятию решений, формирования не абстрактных знаний, а профессиональных умений и навыков, а также активизации интереса и мотивации студентов-юристов к учебе.*

**Ключевые слова:** *игровые технологии, студенты-юристы, деловая игра, мотивация, познавательная деятельность*

**Darya Bulgakova, Olena Dotsenko. The affect of gaming technologies on constructing the motivation of law students to study.**

*The article is devoted to gaming technologies as an efficient way to overcome the formalism in education. The attention is given to the role of development of the strong-willed character qualities of law students, their ability to self-contained making decisions, development not abstract knowledge, but professional skills and competencies, and also an activation of law students' interest and motivation to study.*

**Keywords:** *gaming technologies, law students, business game, motivation, cognitive activity.*

Стаття надійшла до редакційної колегії 07.05.2018

Прийнято до друку 08.05.2018

**Інформація про авторів:**

**Булгакова Дар'я Олександрівна** – кандидат юридичних наук, Національна академія Національної гвардії України.

**Доценко Олена Михайлівна** – кандидат юридичних наук, доцент кафедри міжнародних відносин, міжнародної інформації та безпеки, Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна.