

УДК 378.147:340

В. М. Острога

Белорусский государственный технологический университет

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДИК ОБУЧЕНИЯ
В ФОРМИРОВАНИИ ПОЛИТИКО-ПРАВОВОЙ КУЛЬТУРЫ СТУДЕНТОВ
(ДЕЛОВАЯ ИГРА)**

В статье подчеркивается, что политико-правовая культура выступает необходимым элементом жизни общества, важным показателем развитости демократии и степени общественно-политической активности каждого гражданина. Процесс ее формирования в образовательной среде вуза происходит в тесной взаимосвязи обучения и воспитания, где кроме получения необходимых знаний, умений и навыков есть также место для развития творческого мышления студента, его мотивации, политической, культурной и общественной активности. Такой подход к процессу образования является предпосылкой для профессионального становления будущего специалиста и влияет на его позитивную социализацию.

Среди достаточно широкого арсенала этих методик и технологий особая роль принадлежит игровым методам обучения, в первую очередь деловой игре, которая может использоваться в процессе преподавания социально-гуманитарных дисциплин. Деловая игра формирует систему профессиональных практических знаний, умений и навыков, обеспечивает эмоциональную насыщенность занятий.

Ключевые слова: политико-правовая культура, социально-гуманитарные дисциплины, социализация, активные методы обучения, деловая игра.

V. M. Ostroga

Belarusian State Technological University

**THE USE OF TRAINING GAME METHODS FOR THE FORMATION
OF POLITICAL-LEGAL CULTURE OF THE STUDENTS (BUSINESS GAME)**

The article emphasizes that political-legal culture is a necessary element of society, an important indicator of democracy maturity and the degree of socio-political activity of every citizen. Its formation process in the educational environment of the University occurs in close relationship of training and education, where in addition to obtaining the necessary knowledge, abilities and skills; there is also a place for development of student creative thinking, motivation, political, cultural and public activity. Such approach to the education process is a background for the future specialist professional formation and affects his positive socialization.

Among a wide range of such methods and technologies training game methods play the main role and especially business games, which can be used in the process of socio-humanitarian discipline teaching. Business game forms a system of professional practical knowledge, abilities and skills, provides emotional intensity of practice.

Key words: political-legal culture, socio-humanitarian disciplines, socialization, active learning methods, business game.

Введение. В ряду наиболее актуальных проблем современного высшего образования стоит задача формирования мировоззренческой составляющей личности студента. Политико-правовая культура представляет руководящие принципы поведения гражданина, правовые нормы, идеалы, обеспечивающие единство и взаимодействие государственных институтов и организаций, придавая целостность и системность политической сфере, подобно тому, как общественная культура придает целостность и системность общественной жизни в целом. В динамично развивающемся мире для эффективного выполнения профессиональных обязанностей будущему специалисту необходимо постоянно

повышать свою квалификацию, осваивая новые способы и технологии профессиональной деятельности, развивать свои способности и личностные качества, познавательные и коммуникативные компетенции.

Основная часть. Вхождение молодежи в социум и вовлечение в политику представляет собой сложный, многоступенчатый процесс. С одной стороны, на личность воздействуют многочисленные факторы, из влияния которых, в том числе и стихийных, складывается определенная система воздействия внешней среды. С другой стороны, сама личность также содержит целый ряд внутренних механизмов реагирования, обладая при этом собственными

жизненными ценностями и активностью, позволяющими ей выбирать из предложенного набора позиций ту, что отвечает ее внутренним предпочтениям и убеждениям.

Политико-правовая культура молодежи – относительно самостоятельная составная часть культуры общества. Она не изолирована, а взаимосвязана с другими общественно-политическими процессами и формируется на основе восприятия примеров деятельности, типичных для данного социума, образцов мышления и норм поведения, включения личности в отношения с определенными институтами политической системы, приобщения к авторитетным в обществе ценностям. Постоянным спутником молодого человека являются агенты социализации, к которым относятся семья, система образования, трудовые коллективы, общественные и политические институты, средства массовой информации и др. Эффективность влияния этих агентов зависит от возраста и внутреннего состояния индивида, интенсивности его включения в политические и социальные процессы. На всех этапах исторического развития образовательной среде принадлежит решающая роль в формировании личности, так как наряду с передачей опыта через нее формируются и ценностные ориентации.

Молодежь нашей страны живет сейчас в обстановке свободы выбора, чего раньше не было, в том числе и выбора политических ценностей и идеалов. Этот выбор сделать очень сложно. Надо иметь в виду, что, во-первых, формировать политическую культуру можно лишь на основе глубоких знаний о политике, политических явлениях и процессах. Во-вторых, действовать нужно на основе плюралистического подхода, так как существует разнообразие мнений, теорий, точек зрения на важнейшие вопросы социальной жизни. Только так можно воспитать у молодежи такие качества, как уважение к чужому мнению, толерантность, готовность к диалогу и компромиссу. И, в-третьих, становление политической культуры тесно связано с гражданской культурой, которая включает уровень осознания индивидом общественных задач и проблем, степень его активности. Поэтому формирование гражданской и политической культуры должно осуществляться как единый процесс [1, с. 16].

В современном обществе возрастает значимость творческих возможностей личности, возрастают и требования самой личности к профессии как средству самореализации и самовыражения. Применение в учебном процессе высшей школы современных технологий в сочетании с необходимым инновационным обеспечением способствует решению проблем про-

фессионально значимых качеств личности студентов, позволяет формировать не только познавательную, но и профессиональную мотивацию будущей деятельности.

В настоящее время деловые игры заняли одно из первых мест среди наиболее перспективных методов обучения. Деловая игра – это в определенном смысле репетиция будущей профессиональной деятельности. Она дает возможность проиграть практически любую конкретную ситуацию в лицах, что позволяет лучше понять психологию людей, встать на их место, понять, что ими движет в тот или другой момент реального события.

В системе активного обучения выделяют пять модификаций деловой игры: 1) имитационные, когда на занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, подразделения; имитироваться могут также события и конкретная деятельность людей; 2) операционные, помогающие отрабатывать выполнение конкретных специфических операций; 3) исполнение ролей, где отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного должностного лица; 4) инсценировки («деловой театр»), когда разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке; 5) психодрама и социодрама, с целью научить умению чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека [2, с. 49–50].

Игровая компетентность педагога определяется как профессиональное качество, которое основывается на умениях взаимодействовать со студентами в ситуациях, направленных на организацию и обогащение их игры и эффективное ее использование в педагогических целях. В игровой обстановке особенно важно для преподавателя отказаться от категорических оценок и критики в адрес студентов, поощрять их наиболее оригинальные и перспективные идеи.

Креативный потенциал личности наиболее ярко проявляется в благоприятных условиях, в которые входят стимулирование творчества, атмосфера игры, атмосфера доверия, поддержки и уважения, возможность быть независимым и рискованным. В игровых ситуациях развиваются навыки активного слушания, выбора наиболее убедительных аргументов и контраргументов. В игру включается модель профессиональной или жизненной ситуации, позволяющая студенту приобрести определенный опыт. Совершая ошибки в искусственно смоделированной ситуации, студент не чувствует той ответственности, которая неизбежна в реальной жизни. Игровое моделирование дает возможность пробовать различные варианты, искать более эффективные формы

взаимодействия друг с другом, не опасаясь неудачи.

Игровое взаимодействие позволяет совершать разнообразные маневры в пространстве делового и личностного общения. В ситуации игрового моделирования действует эффект эмоционального «заражения» участников общими переживаниями, интересами, азартом, интригой. Игра с ее условностью позволяет вызвать личный интерес к решению каких-либо познавательных задач, создать рефлексивно-развивающее пространство, включить студентов в диалоговое взаимодействие, стимулирующее обмен мнениями, выбор студентами аргументов для обоснования своей позиции.

Система образования является прочным фундаментом формирования и развития политико-правовой культуры студентов и позволяет получить целостное видение окружающего нас мира. Особое значение приобретают такие гуманитарные дисциплины, как история, философия, политология, социология, право, культурология и др., которые дают представления о неразрывной связи человека и общества, приобщают к истории нашей страны, к миру политики и права. А это воспитывает чувство патриотизма, гражданской ответственности, способствует формированию ценностных ориентаций, мировоззренческих установок, дает представление об историческом и культурном наследии, способствует воспитанию уважения к личности и ее законным правам.

Вместе с тем надо иметь в виду, что, с одной стороны, качественное своеобразие, «изюминка» игры и, соответственно, ее обучающие возможности теряются в том случае, когда преподаватель делает акцент на чисто учебные действия участников и строит игру так, чтобы побудить их главным образом что-то запомнить, выучить, усвоить, проверить. Усвоение или запоминание необходимо, но оно должно иметь место в контексте выполнения тех или иных действий в игре, а не быть прямой целью всей деятельности. С другой стороны, нельзя акцентировать внимание студентов на чисто игровых действиях. В этом случае игра превращается в нечто, не имеющее никакого отношения к учебной деятельности, достижению педагогических целей. Игровые действия должны быть той условностью, которая не мешает основному делу – общему и профессиональному развитию личности специалиста [3, с. 132]. Необходимо создание таких дидактических условий, чтобы участник деловой игры мог реализовать комплекс умений, приобретенных в рамках других форм обучения на предшествующих игре этапах.

Игровые технологии обучения широко и эффективно можно использовать в процессе преподавания социально-гуманитарных дисциплин. Студенты должны учиться выступать в роли докладчиков и оппонентов, владеть умениями и навыками постановки и решения интеллектуальных проблем и задач, доказательства и опровержения, отстаивать свою точку зрения, демонстрировать достигнутый уровень теоретической подготовки, развивать коммуникативные способности, устную речь, творческое мышление, познавательную мотивацию и профессиональное использование знаний в учебных условиях.

Автор имеет определенный опыт использования игровых технологий в процессе преподавания политологии («Выборы на пост председателя студенческого самоуправления», «Парламентские выборы», «Социальный портрет депутата как фактор влияния на выбор избирателя» и др.). Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария. В его содержание входят учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц. Всем студентам необходимо изучить законодательство РБ в избирательной сфере, обратиться к учебной литературе, тексту лекций. Выбираются желающие поучаствовать в деловой игре кандидаты на определенную должность (депутата или председателя студенческого самоуправления), их штаб (группы поддержки), эксперты (наблюдатели), журналисты, избирательная комиссия.

Должна быть четко поставлена задача перед студентами, распределены роли, которые должны быть максимально приближены к реальным лицам и фактам. Так, например, каждый из кандидатов составляет свою биографию, предвыборную программу, обдумывает речь, которую он произнесет перед потенциальными избирателями. Членам избирательной комиссии необходимо составить списки избирателей, бюллетени и оборудовать ящик для голосования. Эксперты (наблюдатели) должны изучить свои права и обязанности, следить за ходом выборов. Потенциальным избирателям необходимо проанализировать предвыборную программу каждого из кандидатов в депутаты, подготовить вопросы кандидатам.

Второй этап – это непосредственно процесс игры. По сценарию игры на виртуальном избирательном участке выдвигают свои кандидатуры 2 кандидата. Вначале кандидатов представляют их доверенные лица. Они называют биографические данные, подчеркивают достоинства кандидатов, готовят презентации. Иногда

эти выступления сопровождаются номерами художественной самодеятельности (стихи, песни, частушки). Аудиторию можно украсить шариками, раздать плакаты, эмблемы и т. д. Избирателям предоставляются агитационные листы с краткой биографией и планируемой программой деятельности. Проходят выступления кандидатов перед электоратом, каждый из них представляет свою предвыборную программу и отвечает на вопросы избирателей. Избиратели, роль которых исполняют студенты, задают интересующие их вопросы по реализации предвыборных программ. Кандидаты вызывают на дебаты своих оппонентов.

Избирательная комиссия выдает бюллетени для голосования. Потенциальные избиратели, проанализировав кандидатуру каждого из кандидатов, делают свой выбор. Желаящие дают интервью журналистам и обосновывают выбор того или иного депутата. Члены избирательной комиссии считают голоса, за этим наблюдают эксперты. Председатель комиссии оглашает результаты. Наблюдатели делают заявление для прессы на предмет соответствия выборов нормам права, обосновывают свое мнение, выявляют имевшиеся нарушения.

При подведении итогов игры (индивидуально-личностная и групповая рефлексия) об-

суждаются ее достоинства и недостатки, анализируется деятельность участников, поощряются организаторы и наиболее активные студенты. Выступают участники игры, делятся впечатлениями кандидаты, выявляя трудности, удаchi, переживания, сомнения. Метод деловой игры можно применять и при проведении кураторской работы в вузе [4, с. 124].

Заключение. Эффективность учебно-профессиональной деятельности в сфере высшего образования имеет особое значение в условиях рыночной экономики. Игровые методы эффективны уже потому, что процесс восприятия теоретической информации осуществляется не только посредством слова, но и через организацию деятельности студентов, в которой личность и формируется, и проявляется, и совершенствуется. Деловая игра способствует развитию профессиональных навыков у студентов. Такой процесс, как избирательная кампания, способствует формированию у студенческой молодежи гражданской зрелости, стимулирует студентов к участию в жизни государства, формирует политические и правовые знания и навыки, ценностные ориентации, умения взвешенно и объективно давать оценку событиям, происходящим в стране и обществе.

Литература

1. Приходько Ф. С. Политическая культура. Лекция для студентов всех факультетов. Горки: БСХА, 2002. 24 с.
2. Балаев А. А. Активные методы обучения. М.: Профиздат, 1986. 96 с.
3. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: Высшая школа, 1991. 207 с.
4. Бакун А. С. Деловая игра как форма практико-ориентированной кураторской работы в вузе // Проблемы управления. 2013. № 1. С. 123–125.

References

1. Prikhod'ko F. S. *Politicheskaya kul'tura. Lektsiya dlya studentov vseh fakultetov* [Political culture. Lecture for students of all faculties]. Gorki: BSKhA Publ., 2002. 24 p.
2. Balayev A. A. *Aktivnyye metody obucheniya* [Active learning methods]. Moscow, Profizdat Publ., 1986. 96 p.
3. Verbitsky A. A. *Aktivnoye obucheniye v vysshey shkole: kontekstnyy podkhod* [Active learning in higher school: the contextual approach]. Moscow, Vysshaya shkola Publ., 1991. 207 p.
4. Bakun A. S. Business game as a form of practice-oriented curatorial work in University. *Problemy upravleniya* [Management Problems], 2013, no. 1, pp. 123–125 (In Russian).

Информация об авторе

Острога Валентина Михайловна – кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры истории Беларуси и политологии. Белорусский государственный технологический университет (220006, г. Минск, ул. Свердлова, 13а, Республика Беларусь). E-mail: ostroha@belstu.by

Information about the author

Ostroga Valentina Mikhaylovna – PhD (History), Assistant Professor, Assistant Professor, the Department of History of Belarus and Political Science. Belarusian State Technological University (13a, Sverdlova str., 220006, Minsk, Republic of Belarus). E-mail: ostroha@belstu.by

Поступила 30.03.2016