УДК 347.9: 378.147

DOI: 10.21779/2500-1930-2019-34-1-76-81

З.З. Алиева, Я.М. Устаева

Интерактивная форма преподавания гражданского процесса в юридических вузах

Дагестанский государственный университет; Россия, 367001, г. Махачкала, ул. М. Гаджиева, 43а; zulfizhat@mail.ru; yana.mamedova.98@bk.ru

В статье рассматривается методика проведения практических занятий по гражданскому процессу в форме «Своя игра», выработанная студентами юридического института Дагестанского государственного университета. Помимо этого обозначены положительные и отрицательные стороны проведения занятий в такой форме, отношение преподавателей к подобной инициативе студентов.

Ключевые слова: *гражданский процесс, своя игра, студент, преподаватель, заинтересованность, практическое занятие.*

Одним из основных направлений развития системы высшего юридического образования является разработка наиболее совершенного механизма преподавания правовых дисциплин. Преподавание в настоящее время не может осуществляться без использования интерактивных приемов и способов – данный тезис стал аксиомой, влияющей на организацию учебного процесса по специальным отраслевым дисциплинам, к числу которых относится гражданское процессуальное право [1, с. 123].

Внедрение интерактивных методов обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе и обязательное условие эффективной реализации компетентного подхода [2, с. 31]. В эпоху информационных технологий специалист должен быть творческой личностью, свободно использующей возможности новых технологий, способной самостоятельно вести научно-исследовательскую работу и осуществлять диагностический анализ своей работы. По этой причине для современной системы образования особо важно эффективно и правильно использовать в учебно-воспитательном процессе интерактивные методы и педагогические инновации [3, с. 85].

С точки зрения психологии интеракционизм опирается на изучение коммуникаций между людьми, важнейшей составляющей которых является способность участника общения «принимать роль другого», представлять, как его воспринимает собеседник или отдельная группа, и в этой связи интерпретировать ситуацию и конструировать собственные действия [4].

Учебный процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и о чем думают. Особенности интерактивных методов – это высокий уровень взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников.

По сравнению с традиционными формами ведения занятий в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога

уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы [5].

«Игра есть высшая форма исследования», – сказал когда-то Альберт Эйнштейн [6]. Так почему бы не применить ее на практических занятиях по гражданскому процессу?

Юристы чаще всего взаимодействуют с людьми, разъясняя им нормы права, поэтому студентам юридических вузов необходимо освоить навыки публичного выступления, уметь обосновывать свою точку зрения, доносить до слушателя информацию [7, с. 139]. В связи с этим, внедрение интерактивных технологий в процесс обучения квалифицированных специалистов является основной задачей вузов.

Ознакомившись с активно применяющимися методиками проведения практических занятий в стенах ЮИ ДГУ, приходишь к мысли о создании и разработке методики, которая нашла бы отклик у широких масс студентов всех форм обучения.

Правила игры нужно знать, но лучше устанавливать их самому [8]. Так была разработана новая методика обучения, получившая название «Своя игра». Она предусматривает вовлечение в учебный процесс всех студентов группы без исключения и позволяет решить следующие задачи:

- 1) формирование у обучающихся безусловного интереса к изучаемой дисциплине;
- 2) умение слаженно работать в команде;
- 3) умение четко формулировать свои мысли;
- 4) развитие навыков публичного выступления;
- 5) формирование у обучающихся чувства ответственности;
- 6) эффективное освоение заданной темы, её ассоциативное изучение и наилучшее запоминание.

Практическое занятие, проведенное по этой методике, может состоять из нескольких этапов. Однако необходимо отметить, что занятие в такой форме получится более разнообразным, если отводить ему несколько тем. Это, в свою очередь, предполагает большую вариативность выбора этапов игры. Возможность применения каждого этапа зависит от выбора тематики занятия.

Для проведения игры необходим технически оснащенный кабинет, поскольку она составляется в форме презентации, которая позволит развить у студентов ассоциативное мышление и обеспечить тем самым наилучшее запоминание материала.

Поскольку разработчиками данного метода являются сами студенты, то и составление заданий, и проведение непосредственно занятия в такой форме возлагаются на них при поддержке преподавателя и контроля со стороны последнего за правильностью подготовленного материала. Из них (студентов, составлявших задания) выделяются:

- ведущий (презентует каждый этап, проводит занятие),
- судья (осуществляет подсчет баллов и подводит итог игры),
- судебный пристав или контролер (отвечает за дисциплину и порядок во время проведения игры, за нарушение которых снимаются соответствующие баллы).

В самом начале занятия 2–3 минуты уделяется на представление и краткое ознакомление студентов с этой формой проведения занятия. Озвучиваются общие правила игры. Далее из основной массы студентов отбираются 2 или 3 капитана, которые, в свою очередь, формируют свои команды и выбирают название.

Для того чтобы определить, какая команда начнет игру, предлагается выполнить задание под названием «Дешифровщик». Оно состоит в отгадывании слова, которое

зашифровано с помощью буквенно-цифрового кода, где каждая буква заменена соответствующей цифрой по системе Т9. Буквы «Ё», «Й», «Ъ» в дешифровке не употребляются. Выглядит это следующим образом:

В данном случае зашифровано слово «заявление». Команда, давшая первой правильный ответ, начинает игру.

I этап: «Своя игра». Он проводится по аналогии с телевизионной передачей «Своя игра» (НТВ) [9], приспособленной к студенческим реалиям. Как правило, для данного этапа берутся 3 темы. Правила игры схожи с правилами телевизионной, за некоторыми исключениями.

Для примера приведем занятие в форме «Своей игры» по теме «Постановления суда I инстанции». Вот как выглядит этот тур:

СВОЯ ИГРА					
ОПРЕДЕЛЕНИЕ	100	200	300	400	500
РЕШЕНИЕ	100	200	300	400	500
ПРИКАЗ	100	200	300	400	500

Вопросы за 100–300, как правило, теоретические, с соответствующим уровнем сложности. Вопросы за 400–500 представлены в форме задач. Но иногда вместо вопроса может попасться «Кот в мешке», хотя его применение остается на усмотрение студентов.

II тур: «Сто к одному». Он также проводится по аналогии с телевизионной передачей «Сто к одному». На этот тур можно вынести следующий вопрос по приведенной теме: «Свойства решения суда, вступившего в законную силу». Выглядит это примерно так:

III тур: «Элиас». Он проводится по аналогии с игрой в AppStore «Alias», суть которой состоит в объяснении значения заданных слов без использования однокоренных. В презентации это можно обозначить таким образом:

IV тур: «Решение суда». Это заключительный тур, в котором предлагается конкретная фабула дела, а команды должны составить вводную и резолютивную части решения суда. Отводится на это задание около 10 минут.

Наглядно в презентации это можно отразить так:

По окончании игры подводится общий итог. В качестве призов можно высоко оценить каждого участника и проставить следующие баллы:

- ✓ команде-победителю: от 86 до 100 баллов;
- ✓ команде, занявшей 2 место: от 66 до 85 баллов;
- ✓ команде, занявшей 3 место: от 51 до 65 баллов.

Проведение занятия в такой форме вызывает большой интерес студентов к изучаемому предмету, позволяет посмотреть на него в другом ракурсе. Стоит отметить, что при проведении семинара в такой форме в процесс вовлекаются даже самые пассивные студенты, которые почувствовали дух соперничества и признали, что гражданский процесс – это интересно и вполне доступно.

Однако, как у медали есть обратная сторона, так и в проведении интерактивных занятий можно найти отрицательные моменты. Среди минусов можно отметить некоторое нарушение дисциплины и порядка в аудитории, обусловленное «гонкой вооружений», соперничеством и эмоциональностью студентов при прохождении туров, готовность к работе в команде не у всех студентов. Некоторые трудности могут возникнуть с объективной оценкой студентов, поскольку, работая в команде, одни более пассивны, а другие не проявляют усердия. Баллы же присуждаются команде.

При этом вполне заслуженно отмечается, что коллективная деятельность студентов в процессе обучения и во время практической отработки учебного материала позволяет каждому вносить свой индивидуальный вклад в общее дело, при этом обмениваться знаниями, замыслами и практическими навыками. Все это происходит в обстановке понимания и взаимной поддержки. Очень важным для студентов является то, что они могут проанализировать данные ситуации, проверить правильность найденных решений, используя при этом приобретенные теоретические знания и практические умения [10].

Таким образом, внедрение такой формы обучения на практических занятиях по гражданскому процессу приведет к качественному и эффективному освоению материала студентами юридических специальностей.

Литература

1. *Исаенкова О.В.* Интерактивные методы в преподавании гражданского процессуального права и исполнительного права // *Гражданский процесс: наука и преподавание* / под ред. М.К. Треушникова, Е.А. Борисовой. – М.: ОАО «Издательский дом “Городец”», 2005. – 416 с.
2. *Гулакова М.В., Харченко Г.И.* Интерактивные методы обучения в вузе как педагогическая инновация // *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. – 2013. – № 11 (ноябрь). – С. 31–35 [Электронный ресурс]. – URL: <http://e-koncept.ru/2013/13219.htm> (дата обращения: 14.11.2018).
3. *Мухаметжанова А.О., Айдарбекова К.А., Мухаметжанова Б.О.* Интерактивные методы обучения в вузе // *Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований*. – 2016. – № 2 (часть 1). – С. 84–88 [Электронный ресурс]. – URL: <https://applied-research.ru/ru/article/view?id=8432> (дата обращения: 16.11.2018).
4. *Педагогический энциклопедический словарь* / гл. ред. Б.М. Бим-Бад; редкол.: М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова и др. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. – 528 с.
5. *Интерактивные методы, формы и средства обучения (методические рекомендации)* [Электронный ресурс]. – URL: https://rostov.rpamu.ru/Media/rostov/Svedenia_ob_OO/Obrazovanie/metodicheskie_rekomendacii/interaktiv.pdf (дата обращения: 14.11.2018 г.).
6. *Цитаты и афоризмы про игру* [Электронный ресурс]. – URL: <http://citaty.su/igra-citaty-i-aforizmu-pro-igru> (дата обращения: 14.10.2018 г.).
7. *Алиева З.З., Исаева О.Т., Гаджиева З.М.* Применение интерактивных методов обучения на практических занятиях по гражданскому процессу // в сборнике: *Совре-*

менные проблемы инновационного развития науки: сборник статей Международной научно-практической конференции; в 3 ч. – Волгоград, 2017. – С. 138–141.

8. Анджей Сток. Правила игры нужно знать, но лучше устанавливать их самому [Электронный ресурс]. – URL: <https://socratify.net/quotes/andzhei-stok/149840> (дата обращения: 13.11.2018 г.).

9. Своя игра [Электронный ресурс]. – URL: http://gameshows.ru/wiki/%D0%A1%D0%B2%D0%BE%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0 (дата обращения: 14.11.2018 г.).

10. Тимошенко Л.И., Кудрявцев Р.А., Тарасов В.А., Малофей А.О. Интерактивные методы обучения в высшей школе [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-metody-obucheniya-v-vysshey-shkole> (дата обращения: 11.11.2018 г.).

Поступила в редакцию 18 декабря 2018 г.

UDC 347.9: 378.147

DOI: 10.21779/2500-1930-2019-34-1-76-81

Interactive form of teaching civil process in law schools

Z.Z. Alieva, Ya.M. Ustaeva

Dagestan State University; Russia, 367001, Makhachkala, M. Gadzhiev, st., 43a; zulfizhat@mail.ru; yana.mamedova.98@bk.ru

The article reveals the authors' method of conducting practical classes in civil process in the form of the game "Svoya igra", developed by the students of the Law Institute of DSU. In addition, the positive and negative aspects of conducting classes in this form, the attitude of teachers to such an initiative of the students and a comparative characteristic of similar interactive forms of teaching are indicated.

Keywords: *civil process, game, «Svoya igra», student, teacher, author's position, interest, practical exercise.*

Received 18 December, 2018