

практичної спроможності. Без рефлексії підстав права, філософського осмислення правової реальності в цілому, філософська система не може вважатися повноцінною.

2. Інший шлях юристів до філософії права (юридичний підхід до права): від вирішення практичних завдань юриспруденції до їх філософської рефлексії. Наприклад, від осмислення таких приватних правових проблем, як підстави кримінальної права, вина і відповідальність, виконання зобов'язань та інші – до постановки питання про сутність права. Тут філософія права постає вже як самостійний напрям в правознавстві, специфічний рівень вивчення власне права. Філософське осмислення права здійснюється юристами в його практичній орієнтованості, коли ідеальні першооснови права розглядаються в тісному співвідношенні з позитивним правом. Однак і в першому, і в другому випадку філософія права орієнтується на розуміння сутності і сенсу права, укладених в ньому засад і принципів.

**Висновок:** Для того, щоб сформувані зрілу правосвідомість та світоглядну культуру майбутніх юристів сучасна система вищої юридичної освіти повинна ефективно задіяти обидва вказані підходи.

**Пашенко Юлія Олександрівна,**  
студентка юридичного факультету  
Науковий керівник – доцент кафедри  
соціально-гуманітарних дисциплін  
кандидат історичних наук  
**Ядловська Ольга Степанівна**  
(Дніпропетровський державний  
університет внутрішніх справ)

## **ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ПРИ ВИКЛАДАННІ ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН**

Навчальна діяльність потребує постійних новаторських ідей, творчих підходів. На сучасному етапі розроблено методику інтерактивних вправ, методів, прийомів, серед яких привертає увагу гра як один з найбільш сприятливих методів для всієї студентської аудиторії. Гра налаштовує на позитивне спілкування, під час проведення гри студенти більше розкриваються, намагаються мислити творчо, креативно. Задля широкого запровадження гри у навчальну діяльність слід виокремити види ігор та їх значення у вивченні теоретичного та практичного матеріалу.

Навчальну гру можна визначити як будь-яке змагання або протиборство між гравцями, дії яких обмежені певними умовами (правилами), яке спрямоване на виконання певного завдання для отримання значущого результату

(виграшу, перемоги, винагороди), але також служить реалізації якихось навчальних цілей. Ігрова лекція – це лекція, на якій використовуються прості ігрові методики, що сприяють засвоєнню інформації, що викладається. За дидактичними цілями можна поділити ігри на ті, що використовуються для вивчення нового матеріалу, активізації пізнавальної діяльності, закріплення засвоєння інформації, перевірки засвоєння. Відповідно, виділяють такі види ігор на лекціях: ігри-взаємонавчання – для надання нового матеріалу із залученням студентів; ігри-дискусії або проблемно-ділові ігри – для кращого запам'ятовування і осмислення матеріалу; сюжетно-рольові ігри – для активізації уявлень студентів про певні історичні події, літературних героїв тощо; логічні ігри – для активізації розумової діяльності; ігри-релаксації – для відпочинку і зняття емоційного напруження; ігри-закріплення – для закріплення і перевірки отриманих теоретичних знань тощо. На лекціях можливо використовувати такі ігри як дебати, гра-взаємонавчання (коли студенти виступають у ролі лектора), Бінго (варіант гри у лото) [3].

Найбільш узагальнено всі ігри можна поділити на такі види: рольова гра (гра-драматизація, розігрування ролей чи рольове проектування), ділова гра (імітаційно-моделююча чи професійна). На лекціях ігри можуть використовуватись для надання нового матеріалу із залученням студентів (мікровикладання), кращого запам'ятовування і осмислення матеріалу (ігри-дискусії або проблемно-ділові ігри), для активізації уявлень студентів про певні історичні події, літературних героїв тощо (сюжетно-рольові ігри), закріплення отриманих теоретичних знань (конкурси, вікторини), відпочинку і зняття емоційного напруження (розважальні ігри) тощо на лекціях доцільно використовувати такі технології, які: дозволяють організовувати самостійну роботу студентів з опрацювання теоретичного матеріалу, оскільки саме діяльність сприяє інтенсивному розвитку особистості, причому перевага має надаватись творчій, дослідницькій діяльності; є технологіями роботи з інформацією, забезпечують її критичне осмислення, оскільки саме робота з інформацією є ключовою ознакою сучасної лекції, а критичне мислення є ключовою інноваційною властивістю особистості; ґрунтуються на інтенсивній міжособистісній взаємодії суб'єктів навчання, оскільки саме взаємодія виступає потужним стимулом прояву і розвитку творчості. Узагальнення різноманітних джерел дозволяє працювати з такими методиками: технологія проблемного навчання, технологія ігрового навчання, технологія розвитку критичного мислення [4]. Слід підкреслити, що застосування ігор вимагає окремої підготовки викладача, з одного боку, але і студенти повинні підходити до даного методу з відповідальністю, з іншого. Зокрема, володіти теоретичним матеріалом, вміло використовувати Інтернет, швидко проводити аналіз інформації.

Важлива особливість інтерактивних ігор – їх здатність мотивувати навчання студентів, сприяти їх соціалізації та професійному розвитку, надання можливості перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати сформовані переконання, навички та здібності. Навчання за допомогою інтерактивних ігор

супроводжується процесом «присвоєння знань». Тому навчальний вплив інтерактивних ігор надає можливість студенту самому задавати стандарти, якими він вимірює ступінь задоволення власною поведінкою.

Ігрові технології можна розглядати як інструмент для трансляції і за-своєння попереднього до професійної діяльності досвіду; аналізу моделей ре-альності (на зразках професійних дій представниками різних рольових та особистісних позицій); адаптації до майбутньої професійної діяльності. Ігрове середовище спонукає студента до вияву «надситуативної активності», коли він виходить за межі того, що об'єктивно вимагає від нього певна роль, і на основі ініціативно-творчого підходу продукує нові ідеї, способи вирішен-ня професійних завдань тощо. Застосування дидактичних ігор сприяє перет-воренню студента з об'єкта навчання в суб'єкта професійно спрямованої праці, що викликає його цілеспрямовану діяльність та творчу участь у самос-тійному формуванні професійної компетентності [6, с. 22].

Слід підкреслити важливість використання ігрових технологій при ви-вченні гуманітарних дисциплін. Найдоцільніше використовувати такі види ігрових технологій: ігри-вправи (ребуси, вікторини); ігри-мандрівки (сюжетні розповіді, уявні подорожі); ігри-змагання між студентськими командами то-що. Ефективними на мовних і практичних заняттях з історії будуть такі дида-ктичні ігри, як «Розкидання думок», «Обери питання», «Займи позицію» «Мозковий штурм», «Незавершеність», «Лінгвістична казка» «Коректор», «Перекладач», різноманітні симуляційні та імітаційні ігри (спрощене судове слухання, телевізійне ток-шоу, «Континуум», дебати та інші). Такі ігрові елементи на занятті не лише поживляють навчальний процес, а розвивають пам'ять, логічне мислення та творчу ініціативу студентської молоді Але ігров-ва технологія не повинна замінити традиційні, перевірені досвідом методи навчання, а доповнювати їх, розширюючи методичний арсенал педагога, сприяти більш ефективному досягненню поставленої ним мети як окремого заняття так і всього курсу загалом [1].

Застосування гри дає можливість виробити певні навички, серед яких моделювання – відтворює навчальні ігри виходячи з умов сучасної школи, на основі реальних виробничих проблемних ситуацій; наближення до професій-них умов – саме цей принцип перетворить вивчення дисципліни у фахово-орієнтований процес, відкриє її роль і значення для формування фахової компетентності майбутнього вчителя-словесника; комунікативності – визна-чає роль міжособистісного спілкування у формуванні культури професійного мовлення та особистісного розвитку студентів-учасників гри Застосування гри на занятті у вищій школі викликає певні труднощі в її організації та про-веденні. По-перше, студенти-гравці мають увійти в ролі для досягнення мак-симального результату. По-друге, студенти усвідомлюють те, що вони беруть участь не в реальному виробничому процесі, а в грі, і, зазнавши невдачу, мо-жуть щось змінити, виправити, скоригувати. Це призводить до полегшення їх навчальної діяльності. Важливо, що ігрова діяльність не обмежує навчальну

діяльність, а навпаки стимулює учасників до максимально ефективної пізнавальної діяльності, застосування фахових знань із предмету за мінімальної участі викладача [5, с.37].

Для студентів-юристів слід застосовувати завдання, які сприятимуть у подальшому їх професійній діяльності. З позицій дидактики важливо поступово переходити від простих завдань до більш складних: наприклад, спочатку дати завдання дібрати газетні матеріали, які могли б слугувати підставою для вчинення позову на захист честі, гідності й ділової репутації; потім — скласти позовну заяву або проаналізувати документ, укладений іншим; зробити експертний висновок; взяти участь у рольовій грі «судовий процес» у певній ролі; скласти касаційну скаргу; врешті-решт самому розробити план і матеріали навчального судового засідання. Прикладом складних творчих завдань слугує підготовка висновків і пропозицій до законопроекту; участь у розробленні проектів нормативно-правових актів; укладання пакету документів у певній справі; підготовка аналітичних матеріалів, порівняльних таблиць, аналітичних оглядів тощо для публікації у фахових виданнях та ін. [2].

Отже, при застосуванні інтерактивних ігор виграє весь навчально-виховний процес, бо вони дають можливість залучити кожного учасника до обговорення проблеми, а це сприяє розвитку критичного мислення, діалогічного мовлення, уміння доводити. Студенти набувають навичок співпраці, колективного пошуку рішень, беруть активну участь у навчанні та передачі своїх знань іншим людям. Таким чином досягається головна мета інтерактивного навчання: «Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу й чую, я трохи пам'ятаю. Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти. Коли я чую, бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань і навичок. Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром». Застосування ігор на заняттях сприятиме творчій діяльності студентів, дозволить своєрідно «програвати» проблемні питання. Разом з тим, такі методи передбачають підготовку у самих студентів.

---

1. Андрейко С. Доцільність використання ігрових технологій студентами ВНЗ при вивченні гуманітарних дисциплін / С. Андрейко, В.Білецька, В. Мартиненко. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://elib.umsa.edu.ua/jspui/bitstream/umsa/2852/1/andreiko%20S.S..pdf>. – Назва з екрану.

2. Артикуца Н. Інноваційні методики викладання дисциплін у вищій юридичній освіті – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream/handle/123456789/2424/Artikutsa\\_Inov.pdf](http://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream/handle/123456789/2424/Artikutsa_Inov.pdf)

3. Артюшина М.В. Використання ігрових технологій навчання на лекціях у ВНЗ. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/2960/1/97.pdf>. – Назва з екрану.

4. Артюшина М.В. Інноваційні технології навчання та можливості їх використання у сучасних лекціях ВНЗ. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/2933/1/87.pdf>. – Назва з екрану.

5. Бородіна Н. Застосування ігрових технологій у фаховій підготовці студентів-філологів / Н. С. Бородіна // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 16. Творча особистість вчителя: проблеми теорії і практи-

ки: «Актуалітети філологічної освіти та науки»: збірник наукових праць / М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т ім. М.П. Драгоманова; [редкол. В. П. Андрущенко [та ін.]]. – К. : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2013. – Вип. 20 (30). (Спец. вип.). – С. 35-39.

6. Мачинська Н. Впровадження ігрових технологій навчання у практику майбутніх у практику підготовки майбутніх магістрів / Н. І. Мачинська // Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»]. Сер. : Педагогіка. – 2011. – Т. 158, Вип. 146. – С. 18-22.

**Пильова Ірина Олександрівна,**  
студентка юридичного факультету

Науковий керівник – доцент кафедри  
соціально-гуманітарних дисциплін  
доктор історичних наук, доцент  
**Маргулов Артур Худувич**

*(Дніпропетровський державний  
університет внутрішніх справ)*

## **ОСВІТА ЗА КОРДОНОМ ТА В УКРАЇНІ: СУЧАСНІ ВИКЛИКИ**

Освіта в сучасних умовах стає питанням геополітичного та економічного формату. Обираючи систему освіти та країну, в якій вона буде проходити, молоді люди свідомо обирають своє майбутнє. Сучасні виклики, які стоять перед міністерством освіти та державою в цілому, потребують негайного втручання із усіх суспільних інституцій.

За даними ЮНЕСКО, зараз за кордоном вчиться близько 40 тисяч українців. Щорічно ця цифра збільшується. Серед бюджетних варіантів цікавляться Польщею та Чехією. Також популярні серед українських студентів Італія та США. Але лідирують все ж Німеччина і Канада. Ці країни приблизно рівні за вартістю навчання. Тут м'які умови еміграції, сильні програми як теоретичної, так і практичної спрямованості.

Дуже рідко наші студенти повертаються в Україну, найчастіше це якраз випускники університетів Польщі або Чехії. У Німеччині після закінчення навчання дається 1,5 роки на пошуки роботи, у Канаді — від одного до трьох років, у США є можливість залишитися на стажування до 18 місяців, а для технічних спеціальностей — до 36 місяців. Найлегше знайти роботу під час і після навчання в Канаді, саме через брак кваліфікованого персоналу ця країна пропонує хороші умови для імміграції.[1]

Але є й інший бік цієї ситуації. В Україні і на сьогоднішній день навчається велика кількість студентів з різних країн світу (близько 148 країн). І з кожним роком число приїжджих студентів має тенденцію тільки збільшувати-