

Организация правовой подготовки студентов на основе интерактивных методов обучения (на примере курса «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» для будущих художников традиционных художественных промыслов)

Organization of legal training of students based on interactive teaching methods (on the example of the course «Legal support of professional activity» for future artists of traditional arts and crafts)

УДК 378

Получено: 21.05.2023

Одобрено: 04.06.2023

Опубликовано: 25.06.2023

Еракина Е.А.

Аспирант ФГБОУ ВО «Высшая школа народных искусств (академия)», г. Москва

Erakina E.A.

Postgraduate student of the Higher School of Folk Arts (Academy), Moscow

Аннотация

Важная роль в методике преподавания правовых дисциплин отводится интерактивным методам обучения, поскольку в процессе их применения реализуются многие функции, влияющие на формирование правовой грамотности будущих специалистов. В статье приведен пример применения деловой игры при преподавании курса «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в Высшей школе народных искусств. В ходе деловой игры студенты приступают к самостоятельному изучению своих обязанностей, связанных с выдвинутыми ролями при проигрывании всех этапов процедуры государственной регистрации изделий народных художественных промыслов; проводятся консультации и обсуждения, по мере необходимости преподаватель сообщает дополнительные сведения.

Ключевые слова: правовая подготовка, изделие народного художественного промысла, интерактивное обучение, деловая игра.

Abstract

An important role in the methodology of teaching legal disciplines is given to interactive teaching methods, since in the process of their application many functions are implemented that affect the formation of legal literacy of future specialists. The article provides an example of the use of a business game when teaching the course "Legal support of professional activity" at the Higher School of Folk Arts. During the business game, students begin to independently study their responsibilities related to the roles put forward when playing all stages of the procedure for state registration of handicrafts; consultations and discussions are held, as necessary, the teacher provides additional information.

Keywords: legal training, folk art craft, interactive training, business game.

Часто ли мы задумываемся над тем, насколько интересны занятия по правовым дисциплинам для непрофильных студентов, как сделать процесс обучения более живым и практико-ориентированным. Одно из решений на заданные вопросы – это активное использование инноваций в процессе обучения, другими словами – использование интерактивных методов. Интерактивный метод (от англ. interaction – взаимодействие, взаимное воздействие) рассматривается как разновидность развивающего (активного) обучения, который перерос в отдельный метод. Среди различных интерактивных методов обучения, можно выделить такие варианты проведения занятий, как: дискуссия, интерактивные вебинары, кейсы, опросы, мозговой штурм, проектная деятельность, тренинги, дебаты, ролевые и деловые игры и т.д.

Интерактивные формы помогают преподавателю заинтересовать студентов интерпретацией и осмыслением, в том числе правовой информации, замотивировать их на активное участие в спланированной работе для достижения результатов, как в индивидуальной, так и в коллективной учебной деятельности. Важным фактором является то, что, организуя весь процесс, преподаватель ставит в центр управления обучением самого студента в его реальных взаимодействиях с другими участниками образовательного процесса.

В контексте нашего исследования интерактивное обучение мы рассматриваем как способ активизации учебной, специально организованной деятельности для получения обучающимися практических знаний на занятиях по правовой подготовке при взаимодействии студентов и преподавателя, а также студентов между собой при самостоятельной и коллективной работе. В методике преподавания правовых дисциплин интерактивным методам обучения отводится отдельная роль, поскольку в процессе их применения реализуются функции, влияющие на формирование в данном случае правового поведения будущего художника традиционных художественных промыслов. Эта технология является также и основой для формирования качеств, необходимых современному специалисту, в числе которых: ответственность, порядочность, уверенность в себе, коммуникабельность, самостоятельность, тактичность, терпимость, усидчивость, целеустремленность.

Широкое распространение данного метода обучения в нашей стране и за рубежом, его применение в образовательном процессе показали высокую эффективность. Специалисты определили следующее соотношение: если при лекционной форме изучения материала усваивается не более 20% информации, то при использовании интерактивного метода – до 90%. Так, экспериментальные данные Х.Е. Майхнер показывают, что обучаемые сохраняют в памяти: 10% того, что читают; 20% того, что слышат; 30% того, что видят; 50% того, что слышат и видят; в то же время при активном восприятии информации они удерживают в памяти 80% того, что говорили сами; 90% того, что делали сами [6].

Суть использования интерактивных форм в правовом обучении для будущих художников традиционных художественных промыслов состоит в погружении студентов в реальную атмосферу будущей профессиональной деятельности. На примере проведения деловой игры рассмотрим применение интерактивного метода обучения для будущих художников традиционных художественных промыслов посредством моделирования конкретной ситуации.

Согласно определению, данному в педагогическом словаре, деловая игра – это метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам [3]. В наиболее общем виде деловую игру можно определить как метод имитации (подражания, изображения, отражения), принятия управленческих решений в различных ситуациях путем проигрывания, разыгрывания реальных жизненных ситуаций, с которыми может столкнуться студент в будущей профессиональной деятельности.

Стоит отметить, что первая деловая игра была разработана и проведена в СССР в 1932 г. М.М. Бирштейн в Ленинградском инженерно-экономическом институте. В 1938 г. деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений, они были запрещены. Их второе

рождение произошло только в 60-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и др.) [7].

Сегодня существует множество форм проведения деловой игры (разработка стратегии, презентация, имитирование ситуации и т.д.). У каждой формы имеются свои особенности, в том числе подготовительного характера. Выбор формы деловой игры полностью зависит от того, что необходимо получить в результате процесса проведения игры, какие новые знания и умения необходимо приобрести студентам, какие проблемы нужно научиться преодолевать.

Определяя составные элементы деловой игры, которые отличают ее от других интерактивных технологий, можно выделить:

- объект игрового моделирования процесса деятельности преподавателя и студентов по выработке профессиональных решений;
- коммуникация общения, взаимодействие участников, распределение между участниками игры и исполнение тех или иных ролей;
- общая цель у всех участников игрового коллектива при различии ролевых целей;
- вероятностный характер информационной модели игры;
- энергичность рассматриваемой ситуации;
- определенное время и его соотношение с процедурами игры;
- объективная оценка результатов; последовательность цепочки и коллективная выработка решений участниками игры;
- четкая система организации и стимулирования участников игры [5].

Проведение деловой игры дает студентам возможность анализировать понятия и доводы, защищать свои взгляды, убеждать в них третью сторону (других людей), логически доводить работу до конечного результата. Для участия в деловой игре необходимо предварительно ознакомиться с правильностью оформления необходимой документации, уметь не только корректно высказать свою точку зрения, но и грамотно ее аргументировать, применяя знания положений нормативно-правовых актов, обнаруживать сильные и слабые стороны противоположного суждения, подбирать доказательства, опровергающие ошибочность одной и подтверждающие достоверность другой точки зрения.

При проведении практико-ориентированной деловой игры для будущих художников традиционных художественных промыслов требовалась значительная предварительная подготовка, предполагающая изучение необходимых нормативных документов, порядка работы соответствующих организаций, регламентов, ролей участников, организаторов и т.д. Студентам предлагалось ознакомиться с реальной жизненной ситуацией, описание которой не только отражает какую-либо практическую проблему, но и одновременно актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемной ситуации. Не менее важно и то, что анализ ситуаций довольно сильно воздействует на профессионализацию студентов, способствует их взрослению, формирует интерес и позитивную мотивацию к правовой подготовке.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что деловая игра дает возможность:

- сделать процесс обучения интересным через моделирование всего рабочего процесса;
- сформировать профессиональный менталитет в условиях, близких к будущей профессиональной деятельности;
- развить мотивацию студентов, включая и социально-экономические мотивы;
- сформировать навыки принятия управленческих, оперативных и качественных решений, а также умение работать в коллективе;
- создать непринужденное диалоговое общение как с преподавателями, так и со студентами;
- создать новый психологический механизм памяти;

- способствовать формированию адекватной оценки личности;
- организовать эмоциональную включенность в процесс обучения и др.

При проведении деловой игры необходимо соблюдать определенное соотношение принципов ее конструирования, где всегда есть конкретная цель, к которой можно прийти только с помощью принятия эффективных решений и посредством отработки совокупности навыков.

Особенно значимым принципом конструирования деловой игры является принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности. Создание реальной ситуации.

Стоит отметить, что в основном сценарий деловой игры включает в себя три этапа:

1 этап: подготовительный (теоретическая часть, введение в игру, инструктаж, распределение ролей).

2 этап: проведение деловой игры (ролевое общение в группах, проигрывание сценария хода игры, обсуждение).

3 этап: заключительный (разбор игры, подведение итогов, анализ действий и ошибок, оценивание результатов).

Так, например, была проведена деловая игра «Регистрация образцов изделий народных художественных промыслов признанного художественного достоинства» для изучения соответствующей процедуры. Для разработки заданий в рамках деловой игры использовался интерактивный метод работы в малых группах. Для усвоения будущими художниками традиционных художественных промыслов процедуры регистрации деловая игра была разработана по следующей блок-схеме (табл. 1).

Таблица 1

Блок-схема процедуры проведения деловой игры

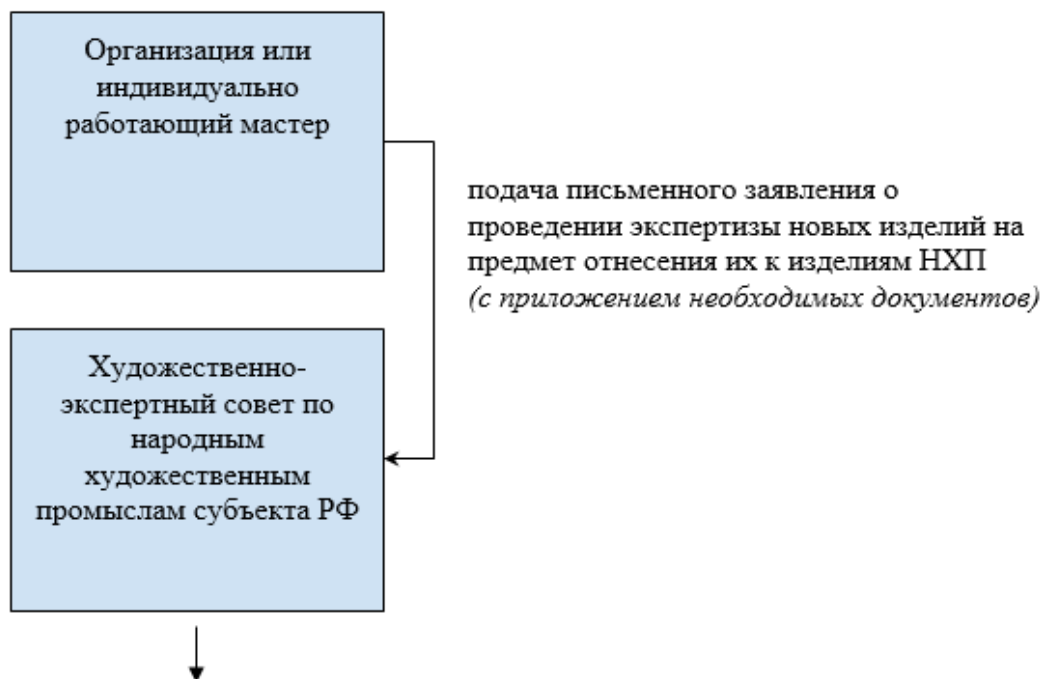
Наименование этапа	Структура этапа	Содержание этапа
Подготовительный этап	Введение в игру	– знакомство с целями, условиями и задачами деловой игры; – определение содержания деловой игры; – проведение инструктажа по порядку проведения деловой игры.
	Теоретическая часть	– изучение основных документов, регулирующих сферу традиционных народных художественных промыслов: 1) Федеральный закон от 06.01.1999 № 7-ФЗ «О народных художественных промыслах»; 2) Гражданский кодекс Российской Федерации от 18 декабря 2006 г. № 230-ФЗ (часть 4); 3) Налоговый кодекс Российской Федерации от 31 июля 1998 г. № 146-ФЗ (соответствующие тематические положения); 4) Приказ Министерства промышленности и торговли Российской Федерации от 18.02.2019 № 451 «Об утверждении Положения о регистрации Министерством

Наименование этапа	Структура этапа	Содержание этапа
		<p>промышленности и торговли Российской Федерации образцов изделий народных художественных промыслов признанного художественного достоинства по представлению органов исполнительной власти субъектов Российской Федерации» и т.д.</p> <p>– изучение смыслового наполнения базовых понятий, закрепленных в соответствующих нормативных положениях: «изделие народного художественного промысла», «художественно-стилевые особенности заявленного народного художественного промысла», «место традиционного бытования народного художественного промысла» и т.д.</p>
	<p>Распределение ролей, ознакомление с полномочиями и обязанностями</p>	<p>– распределение студентов по следующим структурным элементам:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) художественно-экспертный совет по народным художественным промыслам; 2) организация или индивидуально работающий мастер (индивидуальный предприниматель) 3) административный департамент и департамент развития промышленности социально-значимых товаров Минпромторга РФ 4) экспертный совет по народным художественным промыслам при Минпромторге РФ 5) заместитель министра промышленности и торговли Российской Федерации. <p>– изучение полномочий и обязанностей избранной ролевой модели;</p> <p>– получение образца изделия (изделий) народного художественного промысла для проведения процедуры</p>

Наименование этапа	Структура этапа	Содержание этапа
		государственной регистрации.
Проведение деловой игры	Экспериментальное проигрывание этапов процедуры государственной регистрации изделий народных художественных промыслов	– оформление документов и передача материалов, необходимых для регистрации образцов изделий народных художественных промыслов признанного художественного достоинства.
Заключительный этап	Подведение итогов и формирование выводов по результатам деловой игры	– оценка процесса прохождения деловой игры, степени достижения поставленных целей и задач; – анализ конкретных действий участников, ошибок и преимуществ конкретного игрового поведения; – получение обратной связи от участников деловой игры (самостоятельная оценка приобретенных знаний и навыков).

В качестве демонстрации процесса, используемого в рамках деловой игры, предлагается следующая структурная схема сбора документов, необходимых для регистрации НМПТ и подачи заявки в Роспатент.

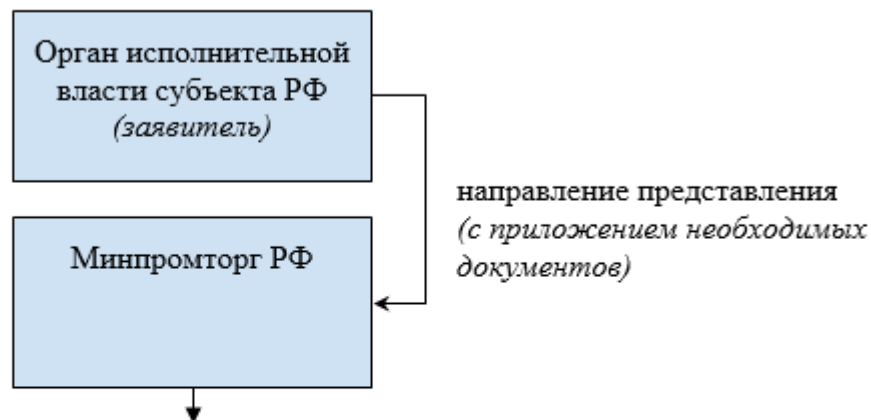
1. Получение изделием статуса «изделие народного художественного промысла».



1. Рассмотрение документов и проведение экспертизы.
2. Занесение в протокол заседания совета результатов экспертизы с приложением утвержденного перечня изделий, отнесенных к изделиям НХП.
3. Выдача организации или индивидуально работающему мастеру выписку из протокола заседания совета с результатами экспертизы и перечнем изделий.

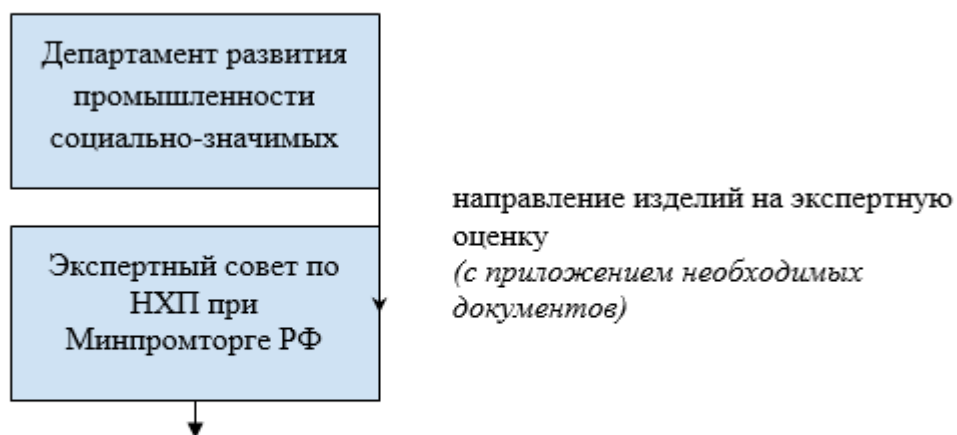
2. Регистрация изделий НХП в качестве признанных образцов.

2.1. Направление представления в Минпромторг РФ.



Регистрация представления Административным департаментом и его передача в Департамент развития промышленности социально-значимых товаров Минпромторга РФ.

2.2. Экспертная оценка.

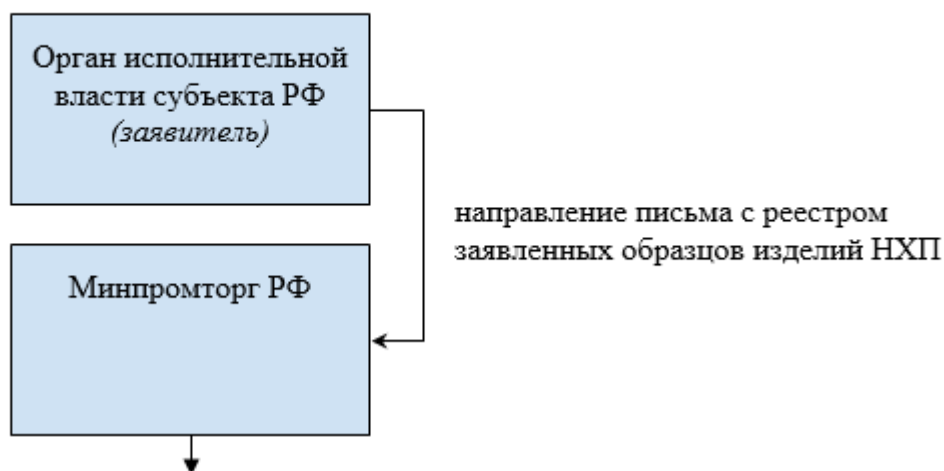


Предоставление рекомендаций о регистрации представленных изделий в качестве признанных образцов в Департамент.

2.3. Подготовка и утверждение приказа о регистрации изделий в качестве признанных образцов, перечня признанных образцов.



3. Регистрация образцов изделий народных художественных промыслов признанного художественного достоинства.



1. Регистрация письма Административным департаментом и его передача в Департамент развития промышленности социально-значимых товаров Минпромторга РФ.
2. Обеспечение подготовки приказа Минпромторга РФ о регистрации, подготовка перечня.
3. Направление экземпляров перечней заявителю (после утверждения приказа о регистрации).

4. Подача заявки в Роспатент.

В процессе проведения деловой игры и по ее итогам осуществляется оценка деятельности студентов по заранее известным студентам критериям, которые определяются в зависимости от содержания задания и конкретной проблемной ситуации.

В деловых играх сознательно создается напряженная конфликтная ситуация, вынуждающая студентов принимать решения для достижения поставленной цели в условиях неполноты представленной информации, ограниченности временных ресурсов, противодействия других участников (это позволяет учащимся развивать фантазию, использовать имеющийся жизненный опыт).

Поскольку результатом апробации содержания мы рассматриваем правовую грамотность студентов как один из ключевых элементов профессиональной деятельности будущих художников традиционных художественных промыслов, важно отметить, что подобные интерактивные мероприятия позволяют оценить уровень правовых знаний, навыков и умений студента, а также восполнить возможные пробелы в теоретической и практической тематических частях. Коллективное обсуждение со студентами позволило сформулировать вывод о необходимости поиска более тесной взаимосвязи лекционных занятий и практической составляющей. Особые сложности у студентов возникли при составлении художественно-исторической справки о традициях искусства конкретного народного художественного промысла, его художественно-стилевых особенностях, информации об изготовителе данного изделия.

Среди комментариев студентов встречаются следующие умозаключения:

- пришло понимание содержания лекции;

- стала понятна процедура регистрации;
- требуется еще раз во всем разобраться, понять всех ответственных за организацию процедуры лиц.

Более подробно анализ проведения игры представлен в табл. 2.

Таблица 2

Анализ итогов обсуждения результатов деловой игры

название деловой игры	приобретаемые навыки и знания	комментарии студентов о деловой игре по итогам обсуждения
"Регистрация образцов изделий народных художественных промыслов"	планирование работы; закрепление основ государственного устройства (работа государственных органов); знакомство с работой художественно-экспертного совета по народным художественным промыслам; принципы работы в будущей профессиональной деятельности; процедура оформления технологической карты изготовления изделия принцип оформления документов и материалов, необходимых для регистрации образцов изделий народных художественных промыслов признанного художественного достоинства командное управление введение переговоров	«пришло понимание содержание лекции» «стала понятна процедура регистрации» «я работала в министерстве, и кажется, что все неправильно оформляют документы» «понравилась деловая игра, оказывается столько много документов нужно заполнить, да еще и правильно, иначе ничего не получится» «требуется еще раз во всем разобраться, понять всех ответственных за организацию процедуры» «Как важно понимать, что представленные изделия, в регистрации которых было отказано, повторно на регистрацию не представляются, на лекциях послушали и забыли, а когда на практике столкнулись, поняли, как важно правильно все оформить»

По итогам проведения деловой игры, можно отметить, что были достигнуты следующие педагогические цели: повышение вовлеченности в образовательный процесс и повышение мотивации к обучению, приобретение новых знаний и навыков за счет отработки их на практике, в частности в области принятия решений, повышение уровня коммуникаций между студентами.

Таким образом, современные требования к качеству подготовки будущих выпускников высших учебных заведений, в том числе в сфере традиционных художественных промыслов, нацеливают на формирование личности, характеризующейся творческим типом мышления, инициативностью, самостоятельностью в принятии решений, а также обладающей высоким уровнем правовой грамотности. Использование современных подходов в обучении позволит основываться не на передаче готовых знаний, а на создании условий для сознательной активности студентов.

Литература

1. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / Беспалько В.П. / ИРПО. - М.: 2005. - 336 с.
2. Бунеев Р.Н. Образовательные технологии. Сборник материалов / Р. Н. Бунеев, Е. В. Бунеева, А. А. Вахрушев, Д. Д. Данилов, С. А. Козлова, Е.Л. Мельникова, О. В. Чиндилова. – Изд. 2-е. испр. - М.: Баласс, 2012. - 144с.
3. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Педагогический словарь. М.: Академия, 2003. — 176 с.
4. Максимович В.Ф. Традиционные художественные промыслы и образование: основные проблемы и пути их решения /В.Ф. Максимович // Традиционное прикладное искусство и образование. 2019. - № 3 (29) – С. 7-14. DOI: 10.24411/2619-1504-2019-00043. - URL: http://dpio.ru/stat/2019_3/2019-03-02.pdf (дата обращения 28.04.2023)
5. Михайлова Н.Н., Семенова О.А. Комплексный подход к использованию педагогических технологий для повышения качества учебного процесса в профессиональном образовании. - М.: ИРПО, 2001. - 132 с.
6. Пугачев В.П. Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом: Учебник для студентов вузов. - М.: Аспект Пресс, 2001. – 285 с.
7. Шаронова С.А. Деловые игры. Учебное пособие. Изд-во Российского университета дружбы народов, 2004. - 166 с.
8. Федеральный закон от 6 января 1999 г. № 7-ФЗ «О народных художественных промыслах» [Электронный ресурс]. Режим доступа: СПС «КонсультантПлюс» www.consultant.ru.
9. Налоговый кодекс Российской Федерации (часть вторая) от 05.08.2000 N 117-ФЗ (ред. от 18.03.2023) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.04.2023) Режим доступа: СПС «КонсультантПлюс» www.consultant.ru.
10. Приказ Министерства промышленности и торговли Российской Федерации от 18 февраля 2019 г. № 451 «Об утверждении Положения о регистрации Министерством промышленности и торговли Российской Федерации образцов изделий народных художественных промыслов признанного художественного достоинства по представлению органов исполнительной власти субъектов Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями от 17 июня 2020 года). [Электронный ресурс]. Режим доступа: СПС «КонсультантПлюс» www.consultant.ru.