



DOI : 10.18572/1813-1190-2018-11-12-16

### **Game-метод: использование конструкций популярных игр и викторин при проведении текущего и итогового контроля знаний по юридическим дисциплинам**

**Усачева Е.А.\***

**Цель.** В условиях увеличения потока информации, изменения способов ее подачи и восприятия, распространения электронных средств связи, ускорения жизненного и образовательного ритма перед преподавателем высшей школы стоит цель поиска не только оптимальных способов подачи теоретического материала, но и оригинальных методик контроля знаний. В статье автор представляет системное описание результатов разработки метода контроля знаний по юридическим дисциплинам — Game-метода. **Методология:** диалектический метод, метод анализа и синтеза, логический. **Выводы.** Автором настоящей статьи разработан, описан и внедрен в образовательный процесс игровой интерактивный метод контроля знаний обучающихся, основанный на использовании форм и правил популярных игр и викторин, — Game-метод. Установлено, что Game-метод, как образовательный метод, обладает тремя ключевыми преимуществами: интерактивный формат, мультизадачность, мотивация. Игры, используемые в рамках Game-метода, классифицированы в зависимости от формы участия, состава проверяемых знаний, игровой модели, формы контроля. В качестве иллюстрации использования Game-метода представлены разработанные и используемые автором статьи описания и примерные задания игровых комплексов по дисциплинам «Семейное право», «Гражданское право». Рассмотрены примеры терминологической игры, квест-игры и игры-викторины. **Научная и практическая значимость.** Изложенные выводы могут быть использованы для дальнейших исследований форм и методов преподавания юридических дисциплин. Game-метод носит универсальный характер. Варианты сценариев и заданий игровых комплексов могут быть внедрены в образовательный процесс юридических вузов и факультетов и использованы для контроля знаний по различным (в том числе неспециальным юридическим) дисциплинам.

**Ключевые слова:** интерактивный метод, контроль знаний, юридическое образование, игровой метод, образовательный квест.

### **The Game Method: the Use of Popular Game and Quiz Structures in Exercising Routine and Final Control of Knowledge in Legal Disciplines**

**Usacheva E.A.\*\***

**Purpose.** In conditions of increasing the flow of information, changing the way it is presented and perceived, the spread of electronic means of communication, the acceleration of life and educational rhythm, the teacher of higher education should seek not only optimal ways of submitting theoretical material, but also original methods of control of knowledge. In the article the author presents a system description of the results of the development of the method of knowledge control in legal disciplines — the Game-method. **Methodology:** dialectical method, method of analysis and synthesis, logical. **Conclusions.** The author of this article has developed, described and introduced into the educational process a game interactive method for controlling students' knowledge, based on the use of forms and rules of popular games and quizzes — Game-method. It is established that the Game-method as an educational method has three key advantages: interactive format, multitasking, motivation. Games used in the Game-method are classified depending on the form of participation, the composition of the tested knowledge, the game model, the form of control. As an illustration of the use of Game-method have presented developed and used by the author of the article descriptions and sample tasks gaming complex on discipline "Family Law", "Civil Law". Examples of terminological games, quest games and quiz games are considered. **Scientific and practical significance.** The above conclusions can be used for further studies of the forms and methods of teaching legal disciplines. Game-method is universal. Variants of scenarios and tasks of game complexes can be introduced into the educational process of law schools and faculties and used to control knowledge on various (including not special legal) disciplines.

**Keywords:** interactive method, knowledge control, legal education, game method, educational quest.

\* **УСАЧЕВА ЕЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА**, старший преподаватель кафедры гражданско-правовых дисциплин центрального филиала Российского государственного университета правосудия (РГУП), кандидат юридических наук, [usacheva\\_e@inbox.ru](mailto:usacheva_e@inbox.ru)

\*\* **USACHEVA ELENA A.**, Senior Lecturer of the Department of Civil and Legal Disciplines of the Central Branch of the Russian State University of Justice (RSUJ), Candidate of Legal Sciences

