



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

«Ролевые игры как метод проведения занятий по правовым
дисциплинам в профессиональной образовательной организации»

Выпускная квалификационная работа
по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность: «Правоведение и правоохранительная деятельность»

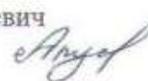
Проверка на объем заимствований:
99,58 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
« 8 » июня 2021 г.
Зав. кафедрой Э, У и П
к.э.н., доцент

 Рябчук П. Г.

Выполнила:
студентка группы ЗФ-509-112-5-ЮЮрг
Терентьева Дарья Бадрутдиновна

Научный руководитель:
ст. преподаватель
Апухтин Антон Сергеевич



Челябинск
2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ.....	6
1.1. Сущность ролевых игр.....	6
1.2. Организация и применение ролевых игр в профессиональной образовательной организации.....	13
1.3. Особенности применения ролевых игр в процессе обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях.....	19
Выводы по 1 главе.....	26
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ В ПРОФИЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	28
2.1. Применение ролевых игр в рамках правовых дисциплин в СПО ГБПОУ "Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли".....	28
2.2 Методические рекомендации по использованию ролевых игр в рамках правовых дисциплин	34
Выводы по 2 главе.....	44
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	46
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	48

ВВЕДЕНИЕ

В последние десятилетия можно заметить радикальные изменения, происходящие вокруг человечества, которые касаются и экономической, и образовательной, и культурной сторон человеческой жизни.

Сегодня нет сложностей в способах добычи информации. С развитием компьютеризации найти любую информацию, объем которой в последнее время значительно увеличился, не составляет труда. Любая информация сегодня доступна. Образовательный процесс, участниками которого вынуждены быть молодые люди, становится всё в большей степени интенсивным, - количество информации, необходимой для изучения, теперь больше, а время, отведённое на её изучения, осталось прежним.

Поэтому сегодня методисты вынуждены работать над разработкой новых форм и методов работы, которые позволили бы мобилизовать творческий потенциал обучающихся.

Ролевые игры, если их рассматривать в призме активно используемых в практической деятельности методов работы, также изучаются, изменяются, разрабатываются, но часто используются на практике в работе с учащимися разного возраста – от дошкольников до студентов высших учебных заведений, поэтому выбранная нами тема является актуальной.

Ролевые игры имеют ряд преимуществ, именно поэтому находят одобрение со стороны многих педагогов, организующих образовательную деятельность. Эти методы обучения относятся к групповой форме работы.

Подобные методы появились в России давно – в конце XVIII в., но нельзя сказать, что достоинства этого метода работы были отмечены сразу. Лишь в XX в. ролевые игры стали неотъемлемым элементом учебной деятельности, поскольку многие исследования, проведённые к этому времени, смогли доказать, что усвоение учебного материала обучающимися зависит от их непосредственного участия в ситуациях, отображающих действительность. А

реальную ситуацию возможно создать на занятии, прежде всего, посредством игры.

Значение ролевой игры изучали многие и отечественные, и зарубежные учёные: Леонтьев А.Н., Усова А.П., Яновская М.Г., Ольвер Р., Гринфилд П., Брунер Д., Эльконин Д.Б., Пиаже Ж., Выготский Л.С., Урунтаева Г.А., Ольвер Р., Гринфилд П., Брунер Д., Фрейд З., Пиаже Ж., Хейзинга Й.

Как мы уже сказали выше, ролевые игры на практике можно и нужно применять при обучении студентов. При изучении любой дисциплины возможно применение данного метода, в том числе и при преподавании правовых дисциплин.

Применяя на занятиях ролевые игры, педагог позволяет своим студентам освоить новую форму изучения и восприятия учебного материала. Не только в младшем школьном возрасте игровая деятельность и частая смена вида деятельности положительно сказывается на результатах освоения детьми программного материала – в студенчестве это так же действенно. Ролевые игры позволяют студентам развить умения поиска ответов на весьма нестандартные вопросы; вступать в спор, не боясь выразить свою точку зрения; выходить из спора бесконфликтно.

При такой форме деятельности у студентов формируется чувство коллективизма, они способны спокойно воспринимать критику и сохранять самообладание, сдержанность в процессе общения при возникновении спорных вопросов.

Целью нашей работы является изучение методов обучения правовым дисциплинам посредством применения ролевых игр.

Объект – методы обучения профессиональным правовым дисциплинам.

Предмет исследования – ролевая игра, как эффективный метод обучения правовым дисциплинам.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд следующих задач:

1) описать особенности преподавания правовых дисциплин в работе со студентами;

2) рассмотреть ролевые игры, в призме активно применяемого метода работы в процессе организации учебной деятельности;

3) выявить особенности использования ролевых игр на занятиях со студентами при изучении правовых дисциплин;

4) описать методическую работу базы исследования;

5) привести примеры ролевых игр для реализации на занятиях по правовым дисциплинам;

6) составить методические рекомендации по использованию ролевых игр.

База исследования: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли».

Методы исследования: анализ, синтез, обобщение, классификация, наблюдение, опрос и анкетирование, описание.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав (теоретической и практической), заключения, списка использованных источников.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ

1.1. Сущность ролевых игр

Организация учебной деятельности в педагогических профессиональных организациях, на сегодняшний день, должна учитывать события, происходящие в современном мире.

Организовать работу, направленную на повышение качества уровня образования в нашей стране, независимо от того, какое учебное заведение мы рассматриваем, высшее или среднее; для того, чтобы наше образование было сегодня конкурентоспособным очень важно использовать активно новые методы обучения, независимо от их направления [15].

С уверенностью можно сказать, анализируя итоги работы любой профессиональной организации, что большинство педагогов сегодня используют в практической деятельности разнообразные методы, которых существует огромное количество: ролевые, деловые, ситуационные игры; решение кейсов, проектная деятельность, выполнения исследовательских проектов, разработка авторских курсов и др. Всё это направлено на формирование у обучающихся особых способностей, ориентирующих на развитие и становление творческого потенциала.

Как мы уже сказали выше, различные изменения по времени, происходящие в окружающем мире, требуют разработки и поиска новейших методов и форм работы с целью повышения качества нашего образования. Один из методов, который мы упомянули, ролевая игра, занимает одно из первых мест, если рассматривает инновационные методы работы, как обеспечивающий максимальное использование индивидуального подхода метод [22].

Ролевая игра - род игровых методов активного обучения, основанных на моделировании и проигрывании социальных ролей в процессе решения учебно-профессиональных задач.

При организации ролевой игры студент, получает возможность оказаться в ситуации, в которой ему необходимо будет использовать свои коммуникативные умения, в стандартной ситуации им не используемые.

Как показывают результаты многих исследований, если человек проигрывает какую-либо социальную роль самостоятельно (являющуюся для него весьма нестандартной), то овладение им определенных навыков и достижения поставленных целей происходит поле быстро и прочнее.

Можно сказать, что ролевая игра представляет собой определенный способ организации учебной деятельности, целью которого является постановка проблемы и нахождение путей решения этой проблемной ситуации. Решение этой задачи происходит в игровой форме. Студенты объединяются в команду, которая может быть сформировано из педагогов и самих обучающихся [7].

Ролевые игры всегда интересны обучающимся учреждения среднего профессионального учреждения, независимо от того, в какой аудитории игра применяется.

С помощью ролевой игры можно создать хорошие условия для для установления обратной связи. Ролевая игра является примером того, что неизвестную форму работы, новую идею можно принять и усвоить достаточно просто.

Как мы уже сказали выше, ролевые игры на практике можно и нужно применять при обучении студентов. При изучении любой дисциплины возможно применение данного методы, в том числе и при преподавании правовых дисциплин [10].

Применяя на занятиях ролевые игры, педагог позволяет своим студентам освоить новую форму изучения и восприятия учебного материала. Частая смена вида деятельности положительно сказывается на результатах освоения обучающимися учреждения среднего профессионального учреждения программного материала. Ролевые игры позволяют студентам развить умения поиска ответов на весьма нестандартные вопросы; вступать в спор, не боясь выразить свою точку зрения; выходить из спора бесконфликтно.

При такой форме деятельности у студентов формируется чувство коллективизма, они способны спокойно воспринимать критику и сохранять самообладание, сдержанность в процессе общения при возникновении спорных вопросов.

Ролевые игры имеют ряд преимуществ, именно поэтому находят одобрение со стороны многих педагогов, организующих образовательную деятельность. Эти методы обучения относятся к групповой форме работы.

Подобные методы появились в России давно – в конце XVIII в., но нельзя сказать, что достоинства этого метода работы были отмечены сразу. Лишь в XX в. ролевые игры стали неотъемлемым элементом учебной деятельности, поскольку многие исследования, проведённые к этому времени, смогли доказать, что усвоение учебного материала обучающимися зависит от их непосредственного участия в ситуациях, отображающих действительность. А реальную ситуацию возможно создать на занятии, прежде всего, посредством игры [25].

Значение ролевой игры изучали многие и отечественные, и зарубежные учёные:

- Леонтьев А.Н.,
- Усова А.П.,
- Яновская М.Г.,
- Ольвер Р.,
- Гринфилд П.,
- Брунер Д.,
- Эльконин Д.Б.,
- Пиаже Ж.,
- Выготский Л.С.,
- Урунтаева Г.А.,
- Фрейд З.,
- Хейзинга Й.

Как мы уже сказали выше, ролевые игры на практике можно и нужно применять при обучении студентов. При изучении любой дисциплины возможно применение данного метода, в том числе и при преподавании правовых дисциплин.

При такой форме деятельности у студентов формируется чувство коллективизма, они способны спокойно воспринимать критику и сохранять самообладание, сдержанность в процессе общения при возникновении спорных вопросов.

Выделим несколько этапов при реализации метода ролевой игры в работе со студентами:

1. Подготовительный этап - на котором происходит определение темы занятия и, соответственно, игры [11].

2. Проведение соцопроса, где могут быть достигнуты следующие задачи:

- установление главных проблем;
- составление анкеты (первоначальный вариант);
- проведение анкетирования;
- составление конечного варианта анкеты;
- проведение опроса;
- интерпретация результатов анкетирования;
- анализ полученных результатов;
- представление полученных в результате анкетирования данных в виде презентации;
- подведение выводов.

3. Подготовка к игре:

- подготовка сценария и утверждение ролей;
- утверждение списка участников, принимающих участие в игре (могут быть и педагоги, и учащиеся);
- проверка технических средств, необходимых для проведения ролевой игры;
- реклама планируемого занятия;

- обсуждение вопросов о награждении участников игры (как поощрение).

4. Организация ролевой игры:

- приветствие – для поднятия настроения участникам игры и создания благоприятной атмосферы (часто используется гимн учебного учреждения, при его наличии);

- приветствие и знакомство с председателями жюри;

- распределение участников на команды, и утверждение сформированных команд;

- презентование и краткое описание (словесно) результатов проведённого анкетирования;

- организация игры;

- итоги и награждение.

5. Заключительный этап:

- сбор отзывов о процессе проведения игры и ее результатах;

- анализ плюсов и минусов игры, выявление ошибок, написание рекомендаций по их устранению;

- отчёт о проведении игры;

- статья в СМИ об игре;

- ППО.

В середине 20 века игровые методы работы в работе образовательных организаций вновь стали широко применяемы. Если во время их возникновения – в 18 в. они не доказали своей эффективности, то теперь исследования, проводимые учёными показали, что результат, достигнутый студентами в сформированности определённых умений и навыков посредством применения игровых методов работы выше обычного [19].

Ролевая игра в этот период стала активно применяемым методом в работе профессиональных образовательных организаций и при повышении педагогами квалификации. В иных целях практически не применялась, поскольку это казалось нецелесообразным.

После 1970 года игровые методы работы, в том числе ролевую игру, стали внедрять в практику профобразования. Так, постепенно, посредством доказывания её эффективности, путём проведения исследований и экспериментов в данной области, путём накопления материала доказывающего это, ролевая игра укрепилась на практике и стала применяться на занятиях повсеместно.

Ролевая игра должна быть организована с соблюдением некоторых требований:

- интересы и мнения её участников должны быть изложены точно и убедительно;

- после проведения игры, её необходимо обсудить;

- должны быть обговорены ошибки;

- установлено достижение поставленных в начале целей.

Помимо этого, все участники, принимающие участие в работе, должны иметь право высказаться относительно какого-то вопроса.

Реализуя ролевую игру, можно применять различные вспомогательные средства, например:

- 1) информационные карточки – где описаны примеры проблемной ситуации, какие-либо дополнительные сведения;

- 2) ролевые карточки – могут оказать помощь при доказывании какоголибо факта, помочь конкретному участнику ролевой игры, сообщать дополнительные сведения;

- 3) карточки с результатом и заданиями – обозначены задачи, которые необходимо решать при организации ролевой игры, могут быть представлены дополнительные сведения;

- 4) карточки для дискуссии – могут быть даны указания для осуществления дискуссии, вопросы для обсуждения.

Методическая важность работы над понятиями обоснована способностью формировать у обучающихся реальную картину окружающего мира, развивать логическое мышление и способствовать развитию научных видов деятельности, собственной гражданской позиции личности и освоение правовой культуры.

В наиболее расширенном понимании – умение формировать понятие благотворно влияют на уровень социализации личности.

В средних профессиональных образовательных организациях (далее – ППО) правовые дисциплины изучаются с применением различного содержания курса и академических часов, затраченных на их освоение.

Стимулом для применения ролевой игры служат конфликтные ситуации, которые могли бы возникнуть в реальном мире с каждым из участников образовательного процесса [23].

Поэтому студенты проявляют достаточно сильный интерес к данному методу работы, ведь они могут прочувствовать проблемную ситуацию на себе и понять, насколько их знаний достаточно для того, чтобы выйти из неё.

Многие преподаватели отказываются от применения ролевой игры потому, что она требует достаточно много времени, которого, порой, для проведения обычного занятия бывает недостаточно.

Ролевая игра, как мы уже говорили, требует определённой подготовки. Должны быть распределены роли, оговорены цели и задачи, обыграна сама ситуация, затем должен быть произведен её анализ, подчёркнуты достоинства и выделены ошибки, подведены итоги. Ни один из этих этапов исключить нельзя.

Но всё же преподаватели должны понимать, что студенты уже достаточно самостоятельная аудитория и при правильном распределении ролей, можно добиться хорошего результата.

Ролевые игры кажутся довольно простыми в использовании. Но, при всём этом, способствуют формированию у студенческой аудитории важных общеучебных навыков и умений - самостоятельный отбор новой информации, произведение её анализа, проведение опросов, отстаивание собственного мнения и пр.

Педагог, в первую очередь, сам должен понимать значимость ролевой игры, а не проводить её только по той причине, что ему хочется разнообразить учебный процесс. Ролевая игра должна быть эффективной, тогда будут достигнуты наивысшие результаты освоения учебного предмета и конкретной темы.

1.2. Организация и применение ролевых игр в профессиональной образовательной организации

Роль преподавателя – руководителя игры в профессиональном училище очень велика. Он разрабатывает сценарий игры, разрабатывает все различные ситуации и их решения, взаимоотношивает их между собой и конкретными примерами, организует игру и дает, в конечном счете, оценку работе каждому коллективу подразделений (рисунок 1).

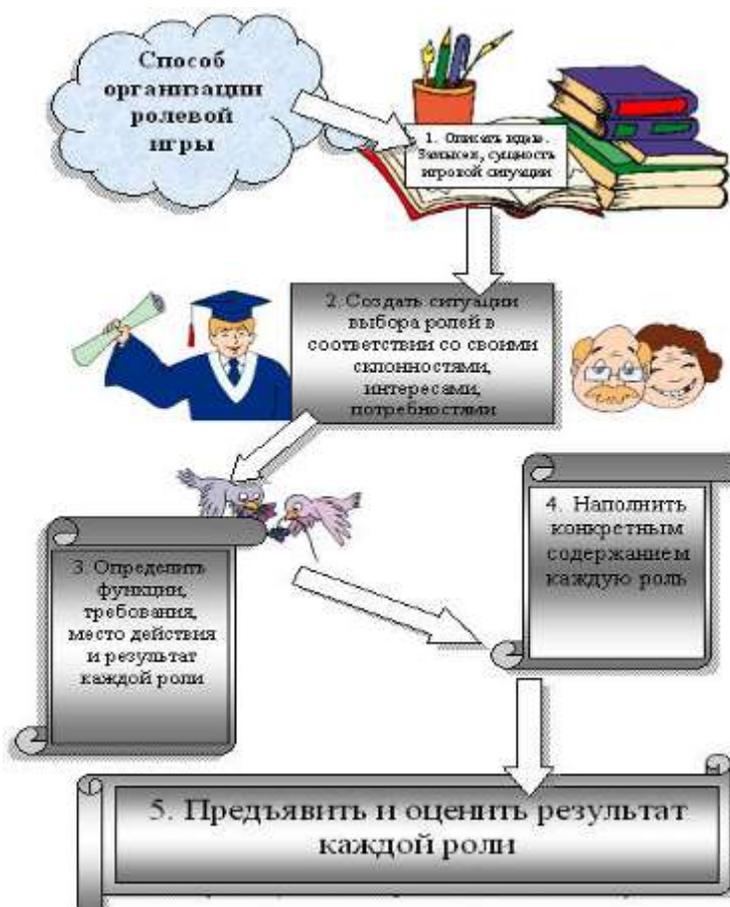


Рисунок 1 - Способ организации игры

Он должен владеть теорией обучения и игрового моделирования, хорошо знать теорию и практику конкретной технологии производства, его проблемы и перспективы, должен владеть современными средствами управления производством, в том числе с использованием процессорной техники и ЭВМ,

комплексными методами исследований, а также иметь достаточный опыт работы с людьми. Ведь руководитель игры должен обучать профессиональной работе, общению с людьми, воспитывать их прежде всего личным примером. В данном случае от него так же, как и при аудиторном обучении, всецело зависит эффективность учебного процесса [27].

Как руководитель игры преподаватель несет полную ответственность за хорошую организацию проведения игры. Он продумывает все детали игры и ведет тщательную ее подготовку.

В принципе, хорошо подготовленная игра может проходить без вмешательства преподавателя. Однако он должен внимательно следить за ее ходом, анализировать действия участников, при необходимости вмешиваться, направлять игру в нужное русло, активизировать ее, оказывать помощь в работе, поощрять или наказывать участников игры за пассивную и неумелую работу.

Проведение ролевых игр в профессиональном училище позволяет учащимся глубже познавать значение дисциплин, изучаемых в данном учебном заведении, получить практический опыт будущей профессиональной деятельности, учиться применять полученные знания для решения конкретных производственных вопросов, анализировать изменяющуюся обстановку и принимать обоснованные квалифицированные решения, оформлять различную документацию, разбираться в нормативно-технической литературе и пользоваться ею, в целом освоить функции по должности, научиться управлять сложным современным производством, т.е. за сравнительно короткий срок игровой деятельности приобрести ценный практический опыт, который крайне необходим сразу после окончания училища.

У студентов развиваются и воспитываются такие необходимые качества специалистов, как активность, инициативность, самостоятельность, ответственность, творческий подход к делу.

В итоге ролевая игра ускоряет адаптацию молодых специалистов на производстве, что позволяет выпускать специалистов, способных сразу после

окончания училища активно, со знанием дела, творчески включаться в производственный процесс.

Игра способствует также повышению квалификации преподавателей которые автоматически включаются в процесс игры.

Ролевые игры позволят проводить целевую подготовку (переподготовку) специалистов для данной отрасли или конкретного предприятия, например, с целью усиления его работы, внедрения новой технологии при изменении профиля производства.

Во время ролевой игры все участники должны проявлять заинтересованность в повышении результативности своей деятельности. В частности, во время обсуждения работы должно быть больше доброжелательной критики и самокритики, разных мнений и предложений, дискуссий, направленных на улучшение деятельности и повышение эффективности своего труда и труда своих коллег [19].

Важно в игре эмоциональный настрой учащихся. Поэтому во время игры должно быть больше состязательности, разумного упрямства ради дела, переживаний за свою работу, самолюбия и гордости.

В целом ролевые игры с учащимися в условиях реального производственного процесса являются эффективной формой практической подготовки будущих специалистов, служат объективной и достоверной оценкой степени профессиональной подготовленности учащихся и одновременно генеральной репетицией выпускников перед их самостоятельной трудовой деятельностью.

1. Прежде чем описать замысел игры, мы определяем связь учебного материала с ситуацией игры. А игры могут быть различными по классификации:

- территориальными – настольные и происходящие на определённом месте;
- по уровню сложности;
- по целевому признаку, т.е. игроки, достигают цели, объявляется результат,
- игра с продолжением (из урока в урок),
- нон-стоп (игра без остановки, а продолжение игры начинается с того места, где она закончилась) и т.д.

В своей работе мы использовали следующие формы уроков по организации ролевой игры (рисунок 2).



Рисунок 2 - Формы ролевой игры

Идея игры заключается или в изучении нового материала, или проигрывании ситуации в качестве закрепления материала. Например, тема «Суд над Интернетом». На занятии необходимо написать – план, отразив в нём вид правовых аспектов, роль интернета в жизни современного человека, решить вопрос положительной и отрицательной стороны интернета и т.д.

На следующем этапе студенты очень хорошо ориентируются в возможностях, способностях и талантах друг друга, если им понятна будет ролевая функция, т.е. что требуется от каждой роли [25].

На следующем этапе в качестве помощи может быть учебник, определённая литература или подготовленный учителем материал о создании документа, его содержании, оформлении. Представитель каждой роли знакомится с инструкцией своей деятельности и представлением конечного результата.

Определяются место действия, временные рамки и др. необходимые атрибуты. Разрабатывают сценарий предстоящего действия, игровой ситуации.

Далее они должны наполнить содержанием каждую роль. Здесь практически выполняют задания по созданию документа, подготавливают место действия. Проговаривают текст и ситуации. Определяют действия своих героев и т.д.

И конечный пункт, где представляются и оцениваются результаты каждой роли. Здесь учащиеся инсценируют рассказ с новым содержанием. Представитель каждой роли имеет возможность само выразиться, раскрыть свои способности, талант. В игре ученик может раскрыть те качества, которые в реальной жизни он будет скрывать, чувствуя себя некомфортно. Так же рассматриваются различные ситуации, порой импровизации. Формируются коммуникативные способности, умение выразить мысли, способности правильно строить речь, используя термины, определения. В ходе игры развиваются остроумие, возможность развить свой ум, воображение. Наблюдая друг за другом, слушая ролевую речь и результат учебного материала, обучающиеся способны оценить каждого, критически выразить свои замечания и определить, выполнены ли поставленные перед ними задачи, и что ещё необходимо доработать или изучить дополнительно учебный материал [18].

Влияние технологии ролевой игры на результат обучения и психологическое развитие:

- Увеличение познавательной активности, т.к. все студенты активны во время ролевой игры, нет пассивных.
- Повышение качества успеваемости.
- Расширение содержания самооценки за счёт того, что они могут говорить о своей роли.
- Развитие мышления, внимания и памяти.

Теоретический материал проигрывается через действие. Традиционная форма – знания, а нестандартные (игры) – знание через действие.

Психологические особенности обучающихся среднего профессионального образовательного учреждения:

Возраст от 15 до 18 лет в современной периодизации принято считать периодом ранней юности. Физическое и психическое развитие в раннем

юношеском возрасте характеризуется гармонизацией, в отличие от подросткового, основной чертой которого была неравномерность или гетерохронность.

Центральным процессом юности, по Э. Эриксону, является формирование личностной идентичности, чувство индивидуальной самоидентичности, преемственности, единства, открытие собственного «Я». Формирующим видом деятельности для юношей становится рефлексия, самосознание. Вот почему при нормальной линии развития так привлекает возможность узнать что-то новое о себе, о своих способностях.

Самосознание юношей и девушек преимущественно устремлено в будущее. С одной стороны, это придает данному возрасту романтизм, с другой стороны, может порождать опасения, касающиеся собственной реализации в будущем.

Юность – пора становления мировоззрения. Можно сказать, что для этого созрели все предпосылки: и сформировалось абстрактно-логическое, теоретическое мышление, и достигнута психологическая эмансипация, и приближается социальная зрелость [14].

Учение приобретает большую ценность, чем раньше, и все больше времени посвящается самообразованию. Приобретение знаний связывается и с построением планов на будущее. Происходит экспериментирование – активный поиск себя через различные роли, перспективы соотносятся с собственными возможностями [13].

В эмоциональной сфере юношей сохраняется повышенная ранимость, чувствительность, эмоции сменяются от экзальтации к депрессии. Они осознаются не как результат внешних воздействий, а как состояние «Я». Повышается сензитивность к внешней оценке своей внешности и своих способностей. Хотя способы выражения эмоций расширились и стали более контролируемы. При переходе к юности улучшается коммуникативность, самостоятельность, уравновешенность, саморегуляция.

Для юношей, как и для подростков, по-прежнему чрезвычайно значимо межличностное общение со сверстниками, но, если у подростков оно носило поверхностный и экстенсивный характер («чем шире сфера общения, тем лучше»),

то теперь оно приобрело более интенсивный, глубинный характер. Юноши и девушки порой одержимы стремлением найти свое второе «Я». Поиски друга, любви могут придавать немало волнений и переживаний этому возрасту.

Происходит перестройка взаимоотношений со взрослыми, на которые влияют образовательный уровень родителей, характер отношений в семье, стиль отношений юноши и родителей. Если желание видеть в своих родителях друзей, советников не удовлетворяется, еще больше возрастает стремление найти друга или подругу [21].

1.3. Особенности применения ролевых игр в процессе обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях

Использование игровых методик в процессе преподавания дисциплин государственно-правового цикла позволяет реализовать основные функции обучения.

Игра должна нацеливать на изучение дисциплины, студенты, как предполагается, должны в результате проведения игры проявить интерес к качественному выполнению отведённой ему роли, добросовестно отнестись к предполагаемому мероприятию [12].

Ролевая игра должна быть интересно всей аудитории, только в этом случае можно надеяться на установление благоприятной атмосферы в коллективе, на её качественную организацию и достижения поставленных целей и задач.

Положительная сторона ролевой игры - это способ подачи информации. Если на обычном занятии знания поступают, как правило, от преподавателя, то здесь студент узнаёт новую информацию посредством совместной деятельности со своими одногруппниками и преподавателем.

Именно диалоговое общение создаёт предпосылки для более высокой результативности усвоения учебного материала.

Использование игровых методик в процессе преподавания дисциплин государственного-правового цикла позволяет реализовать основные функции обучения.

Игра должна нацеливать на изучение дисциплины, студенты, как предполагается, должны в результате проведения игры проявить интерес к качественному выполнению отведённой ему роли, добросовестно отнестись к предполагаемому мероприятию [12].

Ролевая игра должна быть интересно всей аудитории, только в этом случае можно надеяться на установление благоприятной атмосферы в коллективе, на её качественную организацию и достижения поставленных целей и задач.

Положительная сторона ролевой игры - это способ подачи информации. Если на обычном занятии знания поступают, как правило, от преподавателя, то здесь студент узнаёт новую информацию посредством совместной деятельности со своими одноклассниками и преподавателем.

Именно диалоговое общение создаёт предпосылки для более высокой результативности усвоения учебного материала.

В правовом обучении используются различные игры, которые становятся элементом занятия (речь идет об игровых ситуациях) либо его формой (урок-игра). Ролевая игра открывает перед студентами возможность испытывать социальные и правовые формы поведения в приближенных к действительности игровых ситуациях, не опасаясь серьезных санкций в случае неправильного поведения. Кроме того, ролевые игры задействуют личность, а личностная вовлеченность в события игры, эмоциональная насыщенность, напряженность подобных игр чаще всего повышают учебную мотивацию, возбуждают интерес к изучаемому предмету, и новые знания и умения приобретаются в ходе игры непринужденно. Игра требует творческого осмысления ситуации, поиска новых решений, что в свою очередь влечет за собой развитие самостоятельного творческого мышления.

Само понятие "ролевая игра" и в мире и в России интерпретируется часто различно. Например, в американской педагогике считается, что в ролевой игре ее

участник имеет заранее заготовленные слова, имеется определенный сценарий, известен конечный результат. Наверное, более рационально трактовать ролевою игру расширенно и определить следующие ее признаки:

ситуация может быть не только вымышленной, но и реальной (в зависимости от поставленных задач);

ролевые игры возможны в самых разных формах: моделирования, учебного суда, рассмотрения моральной дилеммы и др.;

в ходе ролевой игры участники должны занять определенную позицию, научиться отстаивать мнение.

При проведении ролевой игры преподаватель может учесть следующие рекомендации (но это ни в коем случае не является обязательными требованиями):

вряд ли в ходе игры рационально выявлять победителей и проигравших;

не обязательна предварительная подготовка учащихся к ролевой игре;

ролевая игра должна быть интересна студентам;

игра должна выполнять определенные образовательные задачи.

Задачи ролевых игр:

обучающиеся смогут показать умение применять полученные знания в решении поставленной задачи;

ролевая игра дает возможность или для получения дополнительных знаний, или для выявления неосвещенных в учебном курсе вопросов;

развиваются творческие способности при решении определенных проблем;

студенты учатся занимать разные позиции, находить аргументы и формулировать взгляды в той или иной роли;

способствует развитию навыков участия в дискуссии, сотрудничества в достижении поставленной цели;

формируется толерантное отношение к другим мнениям.

В отношении к методической организации занятий можно выделить три фазы проведения ролевой игры:

1. Мотивационная фаза: повод для игры, распределение ролей и поручений для наблюдения.

2. Фаза действий: ролевая игра.

3. Фаза рефлексии (подведения итогов): опрос и дискуссия - обобщение.

Хотя ролевая игра должна протекать как можно свободнее, преподаватель все же не может отказаться от систематического методического построения игровых действий, т.е., от детального структурирования учебного процесса. С другой стороны, педагог должен во время проведения игры уйти на задний план и не вмешиваться в ход игры без уважительных причин.

Ролевая игра должна быть правильно начата и правильно завершена. Любой процесс работы с игрой состоит из двух одинаково важных частей - самой игры и ее обсуждения (рефлексии), которые должны быть направлены на освоение правовых средств непосредственно в ходе игровых занятий. Соответственно игра должна быть построена так, чтобы дать возможность обучающимся профессиональной образовательной организации столкнуться с препятствием, требующим применения правовых средств. Необходимо отметить особенности позиции педагога в занятиях с использованием ролевых игр. Внешне данные занятия похожи на ток-шоу, где есть ведущий, зрители и участники того или иного игрового действия, но на этом аналогия кончается. Ведущий данных занятий (а это, как правило, учитель) создает пространство учебного действия, которое предполагает следующие слои:

сюжет, персонажи и сценарий игры;

игровые ситуации, где происходит борьба за ставки в игре и столкновение различных стратегий, реализуемых персонажами;

групповая рефлексия игровых ситуаций.

Для начала игрового действия участники должны осознать и исполнять правила поведения тех или иных персонажей в сценке. Адвокат должен защищать, оперативник разыскивать лицо, которому в дальнейшем может быть предъявлено обвинение в совершении преступления, и т.д.

Первым слоем игрового занятия, ход которого должен продумываться ведущим, является сюжет и персонажи игры. Ход каждого занятия отталкивается от исполнения обучающимися профессиональной образовательной организации

сцен ролевой игры, но не сводится к этому исполнению. Ролевые игры по обучению праву должны иметь отчетливо выраженный характер "борьбы" сторон, поскольку разыгрываемый конфликт должен имитировать ситуацию, требующую введения правовых средств ее разрешения и их освоения.

Вторым слоем является игровая ситуация, в которой происходит борьба за ставки в игре. Именно в этом слое должны разворачиваться и имитироваться реальные конфликты. Ставки должны отражать борьбу правового и неправового начал в реалиях социальных взаимодействий. Игра начинается тогда, когда ее участники осознают свои ставки и начинают за них бороться. Здесь появляются игровая напряженность и азарт. Для подростков это важный мотив участия, а для занятия - одно из условий эффективного освоения знаний. Поэтому ведущему важно предварительно сделать следующее: взять каждую сцену и выписать "игровые ставки" каждого участвующего в них персонажа. Поскольку игра имеет соревновательный характер, ставки конструируются как взаимоисключающие друг друга: если одна сторона выигрывает, другая неизбежно проигрывает. Прежде всего, важно выделить ставки, конституирующие игру. Например, ставки, которые будут реализовывать неправовое начало в работе правоохранительных органов, и ставки, которые будут реализовывать правовое начало в действиях других персонажей (подозреваемого и обвиняемого подростка, его родителей, друзей и т.д.). В помощь студентам целесообразно разработать инструкции, описывающие характеристики ролевого поведения и ставки.

На сегодняшний день многие правовые принципы и идеи, являясь компонентом нашей реальной жизни (идеи судебной реформы, положения Конституции, исследования и разработки философов и правоведов), не являются средством самоорганизации, актуализированным для сознания и поведения участников игры. Этот компонент может быть раскрыт и претворен в новый для участников игры (соответствующий требованиям права) тип поведения и взаимодействия сторон в игре только в результате целенаправленных усилий ведущего, организующего совместную рефлексию игрового действия персонажей.

Третьим слоем учебного занятия является рефлексия. Она должна позволить коллективу участников совместно инициировать вопросы и находить ответы по поводу разыгрываемых ситуаций, углубить понимание той или иной проблемы, наметить возможные направления решения проблем, активизировать размышления школьников. Рефлексия должна помочь зафиксировать и выделить:

типы взаимодействий в игровых баталиях, в частности правовые и неправовые взаимодействия;

необходимость правового взаимодействия и различные варианты разрешения ситуации с использованием правовых средств;

основания поведения граждан и представителей государственной власти; для этого требуется знать устройство и особенности эволюции и функционирования различных государственных органов и сложившиеся традиции населения;

возможные направления преобразования юридического производства, обеспечивающие работу государственных органов на подлинно правовых началах.

Надо сказать, что обсуждение (или рефлексия) является такой же полноправной частью, как и сами игровые действия, и именно обсуждение позволяет проанализировать явление, которому была посвящена игра; без него для большинства студентов игра очень часто оказывается бессмысленной. Обычно обсуждение игры является началом серьезной и планомерной работы над темой. Часть проблем затрагивается в самой игре, часть добавляется на следующих занятиях, но так или иначе все они связываются с игровым опытом и выстраиваются в некую общую систему. Можно предложить несколько видов обсуждения. Они могут проводиться и по отдельности, и вместе - одно за другим. Познакомившись с ними и перейдя к непосредственному описанию игр, преподаватель правовых дисциплин сможет продумать, как строить обсуждение в разных ситуациях, когда делать упор на тот или иной вид обсуждения, так:

Эмоциональный вид обсуждения - особое внимание уделяется чувствам играющих. Преподаватель просит вспомнить (или же он заранее попросил

отметить, записать) слова, действия, игровые ситуации, которые особенно затронули, вызвали положительные или отрицательные эмоции, а также дать эмоциональную оценку тех реальных явлений жизни, которым была посвящена игра. Обобщения, которые делаются в результате игры, становятся эмоционально окрашенными ценностными ориентациями. Этот вид обсуждения можно использовать после игр, чья цель - заинтересовать обучающихся профессиональной образовательной организации какой-либо проблемой, познакомить с разными точками зрения, чувствами в одной и той же ситуации.

Смысловое обсуждение - главное в этом обсуждении - выявление проблем, проведение параллелей между игрой и действительностью на рациональном уровне, поиск путей решения данной проблемы. Учащиеся должны постараться отвлечься от своих чувств и взглянуть на проблему как на математическую задачу. Во многих играх обучаемые должны сформировать некую стратегию поведения, которой они могут руководствоваться, вступая в правовые отношения. Важно, чтобы они отрефлексовали ее, и она закрепились в их сознании.

Конструкторское обсуждение - это обсуждение может быть заключительным этапом работы над игрой. Когда все чувства проанализированы и проблемы, относящиеся к данной теме, обсуждены (не только проблемы, затронутые в игре, но и проблемы, предложенные на следующих уроках), обучающиеся профессиональной образовательной организации вместе с преподавателем могут попробовать изменить, улучшить игру. Для этого они должны понять, какие цели в игре ставились, какие важные признаки явления моделировались. Одна из целей работы - решить, что можно добавить или убрать для того, чтобы модель более полно соответствовала жизни. Или изменить "механизмы" игры, чтобы точнее выполнялись ее учебные цели

Живое взаимодействие в игре, требующее проявления их активности и самоорганизации, необходимо для создания доброжелательной и плодотворной атмосферы в учебном процессе, однако этого мало. Как правило, прекрасно воспроизводя по ходу игры реальную ситуацию, разыгрываемые модели не всегда позволяют дать ответ на вопросы о том, как реализовать правовые принципы, как

на основе их действовать и изменять ситуацию. Поэтому важнейшей проблемой проведения занятий по обучению школьников праву является то, что педагог должен представлять правовое поведение как возможность, реализующуюся в будущих действиях ученика. Игровые занятия по правовым дисциплинам при всем разнообразии игровой интриги, сюжетов и персонажей должны быть подкреплены нормативным материалом и представлениями о праве как таковом, о его истоках и необходимости применения правовых конструкций в реальной жизни.

Выводы по 1 главе:

В первой, теоретической главе нашей работы, мы рассматриваем сущность определений «ролевая игра», «правовая дисциплина» и особенности преподавания правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации.

Важная характерная особенность изучения правовых дисциплин – это преобладание задачи правового обучения и воспитательные цели. Мы выявили основные направления, которые изучаются студентами в ходе изучения правовых дисциплин. Обратились к трудам некоторых отечественных и зарубежных учёных, которые в своё время, исследовали методику преподавания правовых дисциплин.

В первой главе мы рассмотрели определение терминов «методика» и «ролевая игра». Пришли к выводу, что быстрое развитие современного мира не может не наложить отпечаток на процесс обучения.

Таким образом, появление новых подходов к процессу изучения правовых дисциплин, в том числе, просто необходимо на сегодняшний день. Ролевые игры, как раз таки, являются таким подходом.

В первой главе мы рассматриваем несколько форм обучения, которые применимы к освоению правовых знаний.

Методика обучения праву опирается на познавательные возможности обучающихся.

Методика обучения правовых дисциплинам, как доказывают многие литературные источники, постоянно развивается.

Мы рассмотрели несколько функций методики изучения правовых дисциплин, определили цели правового обучения, описали основные принципы методики обучения правовым дисциплинам, выделили несколько классификаций методов обучения.

Посредством применения ролевых игр становится проще осознать, что понимание нового, овладение новыми идеями, может происходить достаточно несложно.

В своей работе мы охарактеризовали ролевые игры, описали их структуру и особенности проведения, подробно всё описав; рассмотрели три типа ролевых игр: прямые игры, стратегические симуляции и собственноролевые игры.

Организуя учебный процесс изучения правовых дисциплин, необходимо учитывать особенности использования ролевых игр - при обучении каждой дисциплины они различны.

В первой главе мы провели анализ некоторых игровых методик. Как доказывают результаты многих исследований, ролевые игры встречаются аудиторией обучающихся положительно.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ В ПРОФИЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

2.1. Применение ролевых игр в рамках правовых дисциплин в СПО ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли»

База прохождения практики Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли».

Профильный колледж был организован Постановлением Правительства Челябинской области №183-П от 19.06.2008 г. «О реорганизации областных государственных учреждений начального профессионального образования».

Формирование колледжа прошло путем слияния Государственного образовательного учреждения начального профессионального образования «Профессиональное училище № 82 г. Челябинска», Государственного учреждения начального профессионального образования «Профессиональный лицей №102» г. Челябинска и реорганизовано в государственное образовательное учреждение среднего профессионального образования (среднее специальное учебное заведение) «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли». Руководит колледжем Директор - Берсенева Елена Валерьевна.

В учреждении СПО имеются филиалы (основание: Приказ Министерства образования и науки Челябинской области от 22 апреля 2013 года № 01/1274 "О создании филиалов государственного бюджетного образовательного учреждения среднего профессионального образования (СПУЗ) "Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли"):

1. Копейский филиал государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения "Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли".

2. Коркинский филиал государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения "Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли".

В колледже созданы все необходимые условия для успешной учебы и разнообразного развития студентов, их способностей: современные учебные аудитории, компьютерные классы, лаборатории поваров и продавцов, оснащенные современным оборудованием, библиотеки, общежитие, 2 спортивных зала, пункт медицинского обслуживания.

Колледж является современным учебным учреждением среднего профессионального образования. Материально – техническая база колледжа полностью соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта по реализуемым специальностям. В колледже оборудованы достаточное количество специализированных лабораторий для организации практического обучения по всем реализуемым специальностям, оснащенных современным оборудованием. Все лаборатории отвечают санитарным требованиям.

Образовательная деятельность осуществляется в соответствии с Уставом, утвержденным приказом Министерства образования и науки Челябинской области № 01-678 от 30.09.2008 г. (изменения № 3 к Уставу утверждены приказом Министерства образования и науки Челябинской области № 01/2509 от 8.09.2015 г.) и лицензией 74Л02 №0001037 от «22» октября 2015 года, выданной Министерством образования и науки Челябинской области.

На каждую специальность, на каждый предмет разработана и реализуется рабочая программа. Рабочая программа учебной дисциплины «Правовые основы профессиональной деятельности» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности (специальностям) среднего профессионального образования (далее СПО) 260807 Технология продукции общественного питания и примерной программы по дисциплине, рекомендованной Советом Министерства образования и науки Челябинской области по примерным ОПОП начального профессионального и

среднего профессионального образования (заключение Совета № 1 от «26» апреля 2011г.). Разработчики: Григорьева Ирина Юрьевна, преподаватель ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли».

Информационное обеспечение обучения:

1. Конституция РФ, принятая на референдуме 12 декабря 1993 г.
2. Гражданский кодекс РФ (часть первая) от 30 ноября 1994 г.
3. Гражданский кодекс РФ (часть вторая) от 26 января 1996 г.
4. Гражданский кодекс РФ (часть третья) от 26 ноября 2001 г.
5. Гражданский кодекс РФ (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г.
6. Гражданский процессуальный кодекс РФ от 14 ноября 2002 г.
7. Кодекс об административных правонарушениях РФ от 30 декабря 2001 г.
8. Трудовой кодекс РФ от 30 декабря 2001 г.
9. Федеральный закон «О защите прав потребителей»
10. Федеральный закон «О конкуренции и ограничении монополистической деятельности»
11. Федеральный закон «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»
12. Федеральный закон «О качестве и безопасности пищевых продуктов»

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляются преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)

Уметь:

- работать с нормативно-правовыми документами, использовать их в профессиональной деятельности;

- защищать свои права в соответствии с гражданским, гражданско-процессуальным и трудовым законодательством, соблюдать требования действующего законодательства.

Знать:

- понятие правового регулирования в сфере профессиональной деятельности;
- основные положения законодательных актов и других нормативных документов, регулирующих правоотношения в области профессиональной деятельности;

- права и обязанности работников в сфере профессиональной деятельности;
- организационно-правовые формы юридических лиц;
- правовое положение предпринимательской деятельности;
- порядок исполнения трудового договора и основания для его прекращения;
- правила оплаты труда;
- роль государственного регулирования в обеспечении занятости населения;
- основы права социальной защиты населения;
- понятие дисциплинарной и материальной ответственности работника;
- виды административных правонарушений и административной ответственности;

- нормы защиты нарушенных прав и судебный порядок разрешения споров
решение ситуационных задач и выполнение индивидуальных заданий.

В соответствии с ФГОС среднего профессионального образования, курс «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» включен в перечень обязательных общих гуманитарных и социально-экономических дисциплин. Данная дисциплина сопоставима с дисциплиной «Право», так как является базовой дисциплиной, являющейся основой для дальнейшего изучения правовых норм, связанных непосредственно с профессиональной деятельностью и работой будущих специалистов на рабочих местах, со знанием и соблюдением действующего законодательства.

В ходе практики я изучала особенности применения ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной

образовательной организации. Ролевая игра – это комплексный методический прием обучения, в котором маленькая группа в форме игрового представления критически рассматривает важную для неё тему, чаще всего социальный конфликт, (проблему и решение), и при этом участники в защищенной воображаемой ситуации, как в модели реальной ситуации, исполняют роли различных предполагаемых людей или вариации к одной и той же роли, причем происходит критическое рассмотрение комплексности социального поведения.

Ролевая игра – это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной и профессиональной ситуации.

Сценарий ролевой игры, словно сжимая время, сближает события в реальности значительно отдаленные, позволяя участникам увидеть и понять, “как слово наше отзовется”, и при желании апробировать иную стратегию поведения. Проигрывание определенной сценической роли, отождествление (идентификация) с ней, помогает студенту:

1. обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми лично и профессионально значимых ситуациях;
2. установить связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнера по общению;
3. пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения в аналогичных обстоятельствах.

Таким образом, ролевая игра превращает обучение в творческую лабораторию самообразования. При этом стоит отметить, что несоблюдение психологических принципов, на которых базируется данный метод обучения, в лучшем случае, превратит ролевую игру возможную яркую драматизацию, представление, но без дидактических достижений, а можно получить и отрицательный результат, когда учащиеся пополнят свой негативный опыт и надолго откажутся от подобных экспериментов.

Дисциплина «Правовые основы профессиональной деятельности» имеет важное значение для будущих специалистов, выпускаемых «Челябинским государственным колледжем индустрии питания и торговли».

Практика позволила мне изучить цели и задачи организации учебно-воспитательной деятельности, организации методической работы. За время практики я разработала методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы.

В последние десятилетия можно заметить радикальные изменения, происходящие вокруг человечества, которые касаются и экономической, и образовательной, и культурной сторон человеческой жизни.

Сегодня нет сложностей в способах добычи информации. С развитием компьютеризации найти любую информацию, объем которой в последнее время значительно увеличился, не составляет труда. Любая информация сегодня доступна.

Образовательный процесс, участниками которого вынуждены быть молодые люди, становится всё в большей степени интенсивным, - количество информации, необходимой для изучения, теперь больше, а время, отведённое на её изучения, осталось прежним.

В процессе исследования нами проведен опрос студентов по применению ролевых игр на занятиях по дисциплине «Правовые основы профессиональной деятельности».

Было предложено ответить на три вопроса. В ходе опроса получены следующие результаты:

1. Ролевая игра в ходе проведения занятия помогает успешнее усваивать материал?

85% студентов ответили положительно.

2. Делает ли ролевая игра занятия более интересными?

80% студентов ответили утвердительно.

3. Часто ли в вашем колледже на занятиях применяются ролевые игры?

90% студентов ответили отрицательно.

Таким образом, по результатам опроса можно сделать выводы, что метод ролевых игр интересен студентам, способствует успешному усвоению программного материала, оценивается ими положительно. Однако, не смотря на это преподаватели редко используют ролевые игры на занятиях.

Сегодня методисты вынуждены работать над разработкой новых форм и методов работы, которые позволили бы мобилизовать творческий потенциал обучающихся.

Применение ролевых игр в рамках правовых дисциплин в СПО ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» используется не часто, так как это требует серьезной подготовки со стороны как преподавателя, так и студентов.

Применение на практических занятиях ролевых игр сказывается положительно не только на результатах усвоения учебного материала, но и активизируют творческий потенциал и мыслительные процессы.

Ролевые игры позволяют разрядить обстановку, снять чувство усталости и напряжения, создать благоприятную обстановку в коллективе и т. д.

Ролевые игры кажутся довольно просты в использовании. Но, при всём этом, способствуют формированию у студенческой аудитории важных общеучебных навыков и умений - самостоятельный отбор новой информации, произведение её анализа, проведение опросов, отстаивание собственного мнения и пр.

2.2 Методические рекомендации по использованию ролевых игр в рамках правовых дисциплин

Ролевая игра, если применять её на занятиях, несёт в себе уникальные возможности.

Форм проведения таких ролевых игр в рамках правовых дисциплин в СПО ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли»

может быть множество: любая бытовая ситуация – в больнице, в магазине, в суде,
- может быть обыграна и обговорена.

Разумеется, проведение ролевой игры не происходит спонтанно, а требует подготовки. Можно выделить несколько этапов:

- подготовительный, на котором определяются цели, задачи; утверждается состав игроков, происходит распределение ролей, обсуждается список возможных вопросов и пр.

- игровой – подразумевает, непосредственно, проведение игры во время занятия;

- заключительный, на котором подводятся итоги игры, заслушивается мнение жюри;

- этап анализа результатов игры, на котором игроки между собой обсуждают полученный результат, оценивают свою деятельность, определяют достижение\недостижение поставленной цели.

Игра должна нацеливать обучающихся СПО ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» на изучение дисциплины, студенты, как предполагается, должны в результате проведения игры проявить интерес к качественному выполнению отведённой ему роли, добросовестно отнестись к предполагаемому мероприятию.

Ролевая игра должна быть интересно всей аудитории, только в этом случае можно надеяться на установление благоприятной атмосферы в коллективе, на её качественную организацию и достижения поставленных целей и задач.

Педагог, в первую очередь, сам должен понимать значимость ролевой игры, а не проводить её только по той причине, что ему хочется разнообразить учебный процесс.

Ролевая игра должна быть эффективной, тогда будут достигнуты наивысшие результаты освоения учебного предмета и конкретной темы.

Нами были выработаны следующие рекомендации к проведению ролевой игры в работе со студентами:

1 Функцию ролевой игры и ее место в учебном процессе, форму проведения, а также время, которое необходимо для проведения игры, определяет преподаватель. Форма проведения управления определяется преподавателем, исходя из:

- содержания самой игры;
- характера ситуационных задач, вопросов включенных в игру;
- степени подготовленности студентов;
- количества участников ролевой игры.

2. В ролевой игре должен отрабатываться материал, работа над которым ведется в аудитории в данный момент, а также должны использоваться из других тем с целью повторения. Выполнение ролевой игры должно осуществляться на материале, определяемом темой и ситуацией.

3. Организуя игру, необходимо вовлечь в нее как можно больше студентов группы.

4. В ролевой игре следует учитывать психологические особенности студентов.

5. Преподаватель должен внимательно следить за процессом игры, вести контроль действий своих студентов, но, при этом, не мешать студенту проявить себя, а лишь, когда это будет нужно, при возникновении у обучающихся каких-либо затруднений, давать им нужные рекомендации и советы.

6. В ходе ролевой игры преподаватель не исправляет ошибки студентов, однако рекомендуется ошибки незаметно фиксировать с целью их систематизации последующей коррекции.

7. Организуя практическую деятельность с применением ролевой игры, рекомендуется применять наглядные средства изобразительности по теме занятия, музыкальный материал, презентации и другие средства компьютерных технологий.

Педагог, организующий деятельность, несёт ответственность за техническое оснащение занятия; он должен заранее продумать наличие презентации и презентуемого материала. Преподаватель должен вести контроль

за исполнением хода игры, контролировать время её проигрывания, оказывать учащимся помощь, если возникают сложности. Он не должен комментировать каждую ошибку, но разбирать её потом – по окончании занятия, когда будут подводиться итоги.

Как мы уже говорили выше, при подготовке к организации ролевой игры необходимо заранее распределить роли и обсудить непонятные моменты, если таковые возникают.

Аудитория студентов под контролем педагога обсуждает распределение ролей, проблемных вопросов, устанавливает цели и задачи, на достижение которых должно быть направлено занятие.

Для участия в ролевой игре требуется наличие творческого потенциала. Собственно, он и развивается в процессе проигрывания ролевой игры.

Этапы проведения занятия с применением ролевой игры должны быть тщательно продуманы – необходимо решить, какую манипуляцию студенты будут выполнять первой, какую второй, когда они задают вопросы.

Поскольку целью историко-правовых дисциплин является знакомство с основными нормативными документами различных эпох, таких как уголовный, гражданский кодексы, которые использовались в зарубежных странах или в России на протяжении длительной истории.

Очень часто изучение документов посредством знакомства с ними в хрестоматийных материалах, вызывает отторжение студенческой аудитории.

С целью усиления эмоционального эффекта рекомендуется отказаться от простого решения задач, когда используются задачи, взятые из учебника или пособия и по хрестоматии - студенты их решают, и вместе с этим, используется ролевая игра.

Условия и форма проведения ролевой игры задают субъектов и предмет спора в игры как таковой. Это необходимо для понимания дальнейшего изложения, поскольку ролевые игры являются, в первую очередь, играми.

Первый момент принято называть «игровым отношением». Оно появляется, когда происходит разделение самого игрока и его игрового представителя. Когда

одни студенты начинают называть себя «судьями», а другие – «истец», «ответчик», «присяжные», «свидетели», «эксперт».

Игровое отношение возникает, когда в сознании человека удерживаются обе действительности: «серьезной жизни» и собственно мира игры, в котором человек существует через своего игрового представителя (через роль).

Следующий принципиальный для игры момент - в игру обязательно играют несколько игроков. Ещё одной принципиальной особенностью игры является конечность, которая понимается в предельном смысле – относительно жизни и действия.

Поскольку ролевая игра позволяет обеспечить для участников опыт драматического проживания проблемной деятельностной ситуации, который сразу же после игры, в процессе рефлексии, становится предметом тщательного разбора и материалом для следующего шага в определении ценностного ориентира и результативности знания основ правовой культуры.

В этом смысле ценность именно игры в том, что к игровому факту (случившемуся в игре) нельзя относиться теоретически – раз это произошло в игре, то при определённых условиях это же может случиться и в жизни, независимо от того, предполагали или нет участники ситуации такой поворот событий.

В конструкцию ролевой игры сознательно закладываются средства различной эффективности (ознакомление с текстом закона РФ, представление ситуации и оглашение принятого решения судьёй, беседа, ролевая игра, дискуссия и др.) – как возможности стимулирования определенных действий студентов (участников ролевой игры).

Вместе с игровыми элементами, замыкающими конструкцию передачи определенных средств участникам игры, является задание.

Определение уровня остаточного знания – послеигровая рефлексия. Самостоятельно рассматриваются ситуации, где определяется правовое поле и возможные варианты выхода из сложившейся жизненной ситуации.

Необходимо составлять модель игры, которая указывает на некоторую действительную конфликтную ситуацию.

Ознакомившись с основаниями, участники игры переносят из действительной ситуации в модель, и затем показав их недостаточность, игротехник может ввести иные основания модели – и через это её изменяет, адаптируя к социальному уровню участников ролевой игры.

Итак, рассмотрим несколько правовых задач, решение которых требовало от нас применения ролевой игры на занятиях дисциплины «Правовые основы профессиональной деятельности» со студентами:

Ситуация 1:

У гражданина Петрова Н. С. (21 год) были установлены сложные отношения с матерью, которые объясняются им частым употреблением матери алкоголя.

Может ли гр. Петров Н. С. поменять фамилию на другую, понравившуюся ему (Суханов, например).

- Если он изменит фамилию, останется ли за ним право на наследование имущества?

Ход игры:

1. Сначала должны быть распределены роли.
2. Студенты, сначала самостоятельно, а потом вместе с педагогом должны определения инструментарий с целью определения правового поля.
3. Данная ситуация должна быть сначала обговорена, а затем разыграна.
4. Подведение итогов разыгранной игры.

Задача 2.

Супруги Иванова и Петров приобрели автомобиль и трёхкомнатную квартиру в городе Уфе за время совместного проживания. Спустя определённое время гражданин Петров погиб. Наследницей выступила его родная сестра и предъявила к гражданке Ивановой иск о разделении имущества.

Народный суд решил квартиру и автомобиль оставить гражданке Ивановой, а она, в свою очередь, выплатила сестре погибшего денежная компенсацию. К деньгам на компенсацию гражданка Иванова выручила благодаря продаже

автомобиля, о чём узнав, сестра погибшего Петрова снова подала иск в суд о признании договора купли-продажи недействительным.

- Какое решение можно вынести по данному вопросу?

Ход игры:

1. Сначала должны быть распределены роли.
2. Студенты, сначала самостоятельно, а потом вместе с педагогом должны определения инструментарий с целью определения правового поля.
3. Данная ситуация должна быть сначала обговорена, а затем разыграна.
4. Подведение итогов разыгранной игры.

Ситуация 3:

Гражданин Павлов пришёл ломбардов для того, чтобы купить гитару. Гитара при продаже была положено в футляр, рядом с которым был поставлен ценник.

Павлов, подойдя к кассе, взял чек на оплату. Продавец отдал ему гитару без футляра. Гражданин Павлов потребовал продажи гитары за указанную в чеке сумму вместе с футляром, на что продавец ответил, что указанная на ценнике стоимость обозначает только цену музыкального инструмента.

1. Что должен предпринять гражданин Павлов, прежде чем забрать гитару себе.
2. Какие пояснения необходимо дать покупателю.
3. В случае подачи заявления в суд, какое решение должно быть вынесено?

Игра «Формируем политическую партию»

Цели:

- Обобщить пройденный материал по главе «Политическая система»;
- Укрепить взаимоотношения коллектива посредством применения групповых форм и методов работы;
- Сформировать активную жизненную позицию.

Предварительно студенческому коллективу могут быть даны различные задания. Если предполагается применение групповой формы работы, необходимо

заранее разбить коллектив на команды и определить главного. Задания могут быть следующие:

1. Придумать название команды, девиз, гимн и пр.;
2. Обозначить лидерские качества капитана команды.
3. Уточнить, интересы каких социальных групп представляет сформированная команда;
4. Обозначить цели, на достижение которых будет работать команда, и задачи, которые необходимо достигнуть в процессе работы.

Задания могут быть различной тематики и объёма, в зависимости от целей, обозначенных педагогом.

1. Игра «Я - предприниматель»

Цели:

1. Обобщить пройденный материал по главе: «Предпринимательское право»;
2. Сформировать умения производить правовой анализ предпринимательской деятельности.
3. Сформировать у студентов способность применять имеющиеся знания на практике;

Задание №1

1. Обозначить деятельность своей компании;
2. Придумать название;
3. Продумать, какой деятельностью будете заниматься и что производить;
4. Представить товар;
5. Придумать его рекламу.

Так же, как и в прошлом задании тематика и задания могут быть различны – их можно придумать огромное множество. Можно даже самим студентам дать задание – разработать задания и вопросы.

Задание №2

1. Какие действия необходимо предпринять, чтобы организовать компанию?

2. Описать ход действий на пути к этому.

Задание №3

1. Представьте потенциального потребителя своей продукции.

2. Разыграйте сцену диалога, переговоров, заключения сделки и т. д.

3. Игра «Глобальные проблемы современности»

Цели:

1. Обозначить главные, на сегодняшний день, глобальные проблемы современного мира, определить их особенности, установить взаимосвязь друг с другом;

2. Отработать умения работы в группе;

3. Обратит внимание студентов на социальный аспект глобальных проблем: необходимость совместных усилий для и решения

Задание:

1. Выберите одну из тематик и приведите примеры глобальных проблемы, относящихся к ней.

Примеры тематик:

1) «человек-общество»,

2) «человек-природа»,

3) «общество-общество».

2. Приведите примеры существования в мире глобальных проблем.

3. Вечный вопрос - «Что делать?». Предложите свои пути решения глобальных проблем.

4. Выберите альтернативный сценарий будущего. Обоснуйте свой выбор.

5. Нарисуйте эскиз плаката, отражающего проблемы, представленные вашей группой.

Рассмотрим одну из игр наиболее подробно: игра называется «Вынужденная посадка на Мобиусе» - требует продуманной подготовки, но, как показала практика, воспринимается студентами весьма положительно.

Начало игры:

На маршруте «Земля – Марс» космический корабль попал в метеоритный дождь, вследствие чего не может продолжать движение дальше.

В системе произошёл отказ работы ты двигателя, и нет возможности связаться с кем-либо. Пилот корабля аварийно сел на ближайший планете. Эта планета, на данный момент, не изучена, но те, кто на ней остановился знают, что здесь нет кислорода. Они нашли спасательный маяк, видимо, установленный побывавшими здесь раньше.

Но маяк установлен на другом конце планеты, а путь по нему может затянуться на долгое время, но, так как это единственный путь к спасению, команда решает отправиться.

Представьте себе, что вы один из попавших сюда людей. Вы смогли сохранить некоторые запасы еды и предметы первой необходимости, но в путешествии возникают ситуации, в которых необходимо сплотиться и решить их всем вместе.

Если возникшие ситуации не устранить, могут пострадать все.

Таким образом, обозначив данное задание, можно проверить, каким образом у студентов сформировано рефлексивное умение и способность работать в группе.

На листочках можно представить несколько заданий, которые студенты по очереди выбирают, зачитывают и решают.

Конечно же, в первую очередь, они должны выбрать капитана команды - надежного человека, который будет контролировать их действия и не позволит создать панику.

Последовательность действий на занятии:

1. Один из студентов выбирает ситуацию.
2. Зачитывает её.
3. Команда совещается некоторое время (20 сек., например), после чего выбирается одна из двух представленных на листочке ситуаций.

Пример заданий:

Один человек, присутствующий с вами в команде, постоянно щелкает пальцами. Казалось бы, ничего такого. Но, так как все взволнованны, некоторых это очень сильно раздражает. Вы:

А. Ничего не будете предпринимать;

Б. Попросите, чтобы она делала это, когда Вас рядом нет;

Группа читает ситуацию, обсуждают ее и закрашивают квадраты.

Какие навыки мы формируем в процессе данной деятельности?

- Навыки работы в сотрудничестве.
- Умение коллективного планирования.
- Умения принимать решения и прогнозировать их последствия.
- Менеджерские умения и навыки
- Умение планировать деятельность, время и ресурсы.

2 карточка.

Несколько человек, получившие ранения во время крушения, замедляют продвижения вперед. Вы опасаетесь, все запасы продовольствия будут потрачены, прежде чем вы сможете добраться до маяка. Вы

А) Замедляете темп и рискуете жизнями других?

Б) Оставляете их возможно на гибель?

Какие навыки мы формируем в процессе данной деятельности?

- Поисковые умения.
- Умение находить несколько вариантов решения проблем.
- Умение устанавливать причинно-следственные связи.

Выводы по 2 главе:

Вторая глава нашей работы – опытно-практическая. В этой главе мы, проанализировав документацию образовательного учреждения.

Под методической работы в колледже, который мы анализировали, подразумевается совокупность приёмов, способов и средств достижения

педагогических целей образовательного процесса решения педагогических задач подготовки специалистов со средним профессиональным образованием с учётом всех требований ФГОС.

Проанализировав перечень документации, локальных актов, регламентирующих методическую работу в колледже, мы выделили несколько основных. Нами были определены цели, на которые направлена работа преподавателей организации.

Методическая работа организуется в рамках предметных комиссий. Педагогические поиски преподавателя в анализируемом нами учебном учреждении охватывают широкий круг проблем, которые мы постарались описать.

Методическая работа - это, по сути, комплекс мероприятий, который направлен на обеспечение учебного процесса теоретическим материалом учебного и методического характера, который позволяет работать над повышением педагогических умений педагогам, совершенствовать аудиторную и самостоятельную деятельность обучающихся, преобразовывать формы, виды и методы учебной практической деятельности.

Ролевая игра, если применять её на занятиях, несёт в себе уникальные возможности.

Ролевые игры кажутся довольно просты в использовании. Но, при всём этом, способствуют формированию у студенческой аудитории важных общеучебных навыков и умений - самостоятельный отбор новой информации, произведение её анализа, проведение опросов, отстаивание собственного мнения и пр.

Во второй части главы мы привели примеры некоторых ролевых игр по различным дисциплинам. В конце главы разработали методические рекомендации по применению ролевых игр на занятиях.

Наблюдая за студентами в СПО ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли», который явился базой нашей практике,

мы смогли отметить несколько положительных моментов после проведения ролевых игр:

- во-первых, студенты получали некий разряд удовольствия от групповой формы работы, что в период обучения в колледже уже применяется редко;

- во-вторых, студенты получают возможность проверить собственные теоретические знания в способности применять их на практике, в спонтанной ситуации;

- в-третьих, творческая реализация от процесса перевоплощения в роли тоже является достоинством;

- появляется интерес к теме занятия;

- проведение занятия в нестандартной форме положительно сказывается на атмосфере занятия.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, мы сделали вывод, что различного рода игры, применяемые на практике при преподавании различных дисциплин среди студенческой аудитории способны активизировать мыслительные процессы у обучающихся.

Применение ролевых игр способствует повышению результативности по итогу освоения программного материала. Ролевые игры, как кажется, - просты, но всё же способны сформировать у учащихся важные умения и навыки относительного каждого предмета, например, способность анализировать найденную информацию, или, самостоятельно её искать.

Применение ролевых игр способствует повышению результативности по итогу освоения программного материала. Ролевые игры, как кажется, - просты, но всё же способны сформировать у учащихся важные умения и навыки относительного каждого предмета, например, способность анализировать найденную информацию, или, самостоятельно её искать.

Данный метод работы стимулирует воображение, способствует развиваю творческих умений и формированию уважения к коллективу – это сегодня весьма важно.

Ролевая игра – инновационный метод работы, который позволяет разнообразить деятельность студентов и сделать учебный процесс интересным, необычным.

Крайне важным является заинтересованность самих студентов в исполнении какой-нибудь роли. Важно отрабатывать проведение самой игры несколько раз, то есть репетировать. Важно учитывать многие качества студента, давая ему роль – от личностных убеждений до дикции. Нужно быть уверенным в том, что студент сможет исполнить роль.

Вся аудитория должна воспринимать и понимать игру, быть настроена положительно на её проведение.

Ролевая игра должна быть логически связана с материалом занятия, с его темой.

Игра полезна не только для студента, хотя, в большей степени, это так. Преподаватель повышает уровень своего педагогического мастерства, осваивает новые формы и методы работы, получает возможность расположить к себе аудиторию.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андрюнова Т. А., Тарасенко О. А. Активные и интерактивные формы проведения занятий для бакалавров и магистров // Юридическое образование и наука. - 2013. - № 2.
2. Боголюбов. Л.Н. Учебник Обществознание. 10 класс: учеб. Для общеобразовательных организаций: базовый уровень/под ред. Л. Н. Боголюбова, А.И. Матвеева, А.Ю. Лазебникова. 2-е изд. Рос.акад.наук, Рос.акад. образования, изд-во «Просвещение».-М: Просвещение,2014.-208 с.
3. Бозиев Р. С. Отечественная педагогика и образование: между прошлым и будущим[Текст]/ Р. С. Бозиев, А. И. Донцов // Педагогика. – 2016 - № 1 - с. 128
4. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. Владос-Пресс. - 2014.
5. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей (форма, цвет, звук). – Ярославль: Академия развития, 2014, -231 с.
6. Вакуленко В.А., Уколова И.Е. Интерактивное обучение на уроках права // Право в школе. - 2014. - №1.
7. Внеурочная деятельность по правовому образованию школьников//Уколова И. Е., Друбочевская И.Л. и д.р. - РФПР. 2011 //Основы государства и права.
8. Воронкова Л.В. Игровые программы. Аттракционы, шуточные забавы, сюжетно–ролевые игры. – М.: Педагогическое общество России, 2013. – 80 с.
9. Гаврилова И.Г. Роль правового воспитания в формировании законопослушной личности//Вестник Адыгейского государственного университета, 2016. - №3. - С. 106-108.
10. Головченко В.В. Эффективность правового воспитания, понятие, критерии, методика измерения//К.: Наукова думка.- 2016 – 45 с.
11. Гунин Е.М., Сураев Д.В., Трегубова Л.А. Особенности преподавания юридических дисциплин при подготовке специалистов в сфере 53 торговли на современном этапе журнал «Профессиональное образование в России и за рубежом», 2016. - С.180-190.

12. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. – М.: Педагогика, 2016. -319 с.
13. Дьячкова С. Игры по праву в школе // Учитель. - 2012. - № 5.
14. Жеругов Р. Т Активные технологии преподавания и изучения теории государства и права. – М., Просвещение. - 2015.
15. Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. – М.: Новая школа, 2014. - 382 с.
16. Ильин И. А. О сущности правосознания/И.А.Ильин. - М.-Берлин: Директ-Медия, 2016.- 334 с.
17. Ионцева С.В. Особенности преподавания правовых дисциплин студентам непрофильных направлений высших учебных заведений, журнал «Ценности и смыслы», 2017. - С. 60-66.
18. Кафик Н.Ю. К вопросу об историографии понятия «самообразовательная компетентность» // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2012. - №1. - С. 29-37.
19. Кашанина Т.В. Методическое пособие по курсу "Основы права" / Т.В. Кашанина, А.В. Кашанин. - М.: Вита-Пресс, 2015. - 192 с.
20. Кулапов М.Н. Практикум: ролевые и деловые игры. – М.: Экзамен, 2014.–126 с.
21. Михелькевич В.Н. Инновационные педагогические технологии: [учебное пособие] / [В.Н. Михелькевич, В.М. Нестеренко, П.Г. Кравцов]. - Самара: СамГТУ, 2014.- 304 с.
22. Образцова Т.Н. Ролевые игры для детей. – М.: Лада, ЭТРОЛ, 2015. – 192 с.
23. Организация, формы и методы проведения учебных занятий и самостоятельной работы: требования, условия, механизмы: Учебное пособие для преподавателей / Под ред. Н.А. Волгина, Ю.Г. Одегова. М., 2014.
24. Подласый И.П. Педагогика : в 3-хкн., кн. 3 :100 вопросов-100 ответов. Теория технологии воспитания : учеб. для студентов вузов, обучающихся по направлениям подгот. И специальностям в обл. «Образование и педагогика» / И.П.

Подласый. -2-изд., испр. и доп. - М. : Гуманитар, изд. центр ВЛАДОС, 2017. - 463 с.

25. Попков В.А. Теория и практика высшего образования. М., 2015. - 342 с.

26. Попов Е. Б., Бабушкин С. С. От «игры вообще» к междисциплинарной деловой игре // Международный электронный журнал: устойчивое развитие, наука и практика. - 2014. - Вып. 2 (13). - Ст. 14.

27. Приказ Минобрнауки России от 27.10.2014 N 1380 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта профессионального образования: URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_172360/ (Дата обращения 16.04.2021)

28. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ [Электронный ресурс]. URL:http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (Дата обращения: 29.04.2021)

29. Философия: энциклопедический словарь / под ред. А. А. Ивина. - М.: Гардарики, 2014.

30. Шевченко О. М. Формирование общекультурных и профессиональных компетенций студентов при обучении предпринимательскому праву: вопросы методики преподавания // Юридическое образование и наука. - 2016. - № 2.

Интернет-ресурсы:

31. Все для студента юриста Режим доступа: <http://allstatepravo.ru/mpkp/mkp2/kp-organ-gos-vlast.html>

32. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов// Режим доступа: <http://school-collection.edu.ru/>

33. Единое окно доступа к образовательным ресурсам//Режим доступа: <http://window.edu.ru/>

34. Информационно-правовой портал Гарант. Режим доступа: <http://www.garant.ru/>

35. Компьютер на уроках истории, обществознания и права. Режим доступа: <http://lesson-history.narod.ru/pravo.htm>
36. Консультант плюс – надежная правовая поддержка. Режим доступа: <http://www.consultant.ru/search/>
37. Основы государства и права. Режим доступа: <http://bibliotekar.ru/osnovy-prava-3/index.htm>
38. Основы права. Русский гуманитарный интернет-университет. Режим доступа: <http://www.i-u.ru/biblio/archive/pravo/>
39. Открытый класс. Сетевые образовательные сообщества // Режим доступа: <http://www.openclass.ru/sub/>
40. Разделение властей. Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%E0%E7%E4%E5%EB%E5%ED%E8%E5_%E2%EB%E0%F1%F2%E5%E9
41. Ролевые игры ММАСС как средство организационно-методологической работы. Режим доступа: <http://v2.circleplus.ru/kentavr/n/32/7/text>
42. Российская газета. Режим доступа: <http://www.rg.ru/tema/gos/pravo/>
43. Российское образование. Федеральный портал // Режим доступа: <http://www.edu.ru/>
44. Федеральный центр информационных образовательных ресурсов. Каталог // Режим доступа: <http://fcior.edu.ru/>
45. Федеральный центр информационных образовательных ресурсов. Каталог // Режим доступа: <http://fcior.edu.ru/>
46. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» // Режим доступа: <http://festival.1september.ru/>