

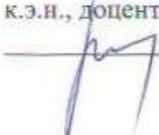


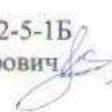
**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-**  
**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
**(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)**  
**ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ**  
**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»**  
**Форма обучения: заочная**

Проверка на объем заимствований:  
97,56 66,2 % авторского текста

Работа рекомендована к защите  
«26» августа 2022 г.  
Зав. кафедрой Э, У и П  
к.э.н., доцент  
 Рябчук П. Г.

Выполнил:  
студент группы ЗФ-509-112-5-1Б  
Фатыхов Сергей Владимирович 

Научный руководитель:  
к.п.н. доцент  
Корнеев Дмитрий Николаевич  


Челябинск

2022

## ОГЛАВЛЕНИЕ:

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ</b> .....	7
1.1. Состояние проблемы применения активных методов обучения в существующей теории и практике методики профессионального обучения.	7
1.2. Ролевая игра как метод обучения: понятие и сущность.....	19
1.3. Правила применения ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.....	30
Выводы по 1-ой главе.....	36
<b>ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ» В ГБПОУ «БАКАЛЬСКИЙ ТЕХНИКУМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СЕРВИСА ИМЕНИ М.Г. ГАНИЕВА»</b> .....	38
2.1. Анализ эффективности применения ролевых игр по правовой дисциплине в ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г.Ганиева».....	38
2.2. Разработка ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г.Ганиева».....	51
2.3. Методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г.Ганиева».....	59
Выводы по 2-ой главе.....	68
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	71
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	76
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	81

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность исследования.** На основе новых информационных и педагогических технологий методы обучения стало возможным изменить. Преподаватель становится носителем знаний, руководителем, инициатором самостоятельной творческой работы студента, выступает в качестве проводника в океане разнообразнейшей информации, способствует самостоятельной выработке у студента ориентироваться в информативном потоке. Ведь очень важно уметь вычленив из потока информации самое необходимое, что непременно может понадобиться в дальнейшем.

Все вышеизложенное актуализирует выработку и внедрение таких приемов и методов обучения в вузе, которые были бы нацелены на активацию творческого потенциала студента, его желания обучаться. При этом должна решаться педагогическая задача формирования личности и его ценностных ориентаций, поскольку процесс обучения в вузе - основная составляющая образовательного процесса в жизни каждого человека. И поэтому, от того, насколько каждый индивид - студент, будет вовлечен в процесс обучения, в конечном итоге будет зависеть уровень его образованности и интеллигентности во всех смыслах этого слова.

Следует заметить, что разнообразие методов и средств имеет при всех положительных его проявлениях и отрицательный момент: студент в своих попытках быть вовлеченным в «нескучные» формы обучения, окажется неспособным понять суть проблемы, которую необходимо раскрыть в процессе занятия. Каждый метод должен учитывать специфику конкретной учебной дисциплины.

Приемы ролевых игр ориентируются на поэтапное, функциональное участие каждого из студентов в процессе занятия. Ролевые игры максимально активизируют учебный процесс и являются средством формирования коммуникативных качеств.

Современный мир характеризуется высокими темпами социокультурного и социально-экономического развития. Это определяет

стремительный темп перемен, происходящих как в Российском обществе, так и в международном сообществе: поиск новых форм государственных и международных отношений, развитие коммуникативных и информационных инфраструктур, формирования гуманитарных технологий и новых видов деятельности.

Это определяет направление развития сферы права и изменений, происходящих в ней, формирование стратегии развития рынка внутреннего и социального права, развитие исследований гуманитарных и социальных аспектов права, формирование системы непрерывного образования в правовой сфере.

Растут требования к профессиональной подготовке специалистов сферы права и выбора методов обучения для формирования психологической устойчивости к постоянным изменениям, происходящим в Российском обществе и международном сообществе, в ответ на вызов изменяющейся среды, психологической и социальной мобильности, стрессоустойчивости, организационных способностей, самоорганизации, способности в короткий срок обучиться новому виду деятельности, осмысленного подхода к внешней и внутренней реальности.

Современное состояние и тенденции развития сферы права, поиск эффективных и интенсивных подходов к подготовке специалистов в и требования к ним подтверждают актуальность исследования.

За последние годы растет популярность игрового метода профессиональной подготовки специалистов различного уровня.

Ролевые игры, как педагогическое явление, исследуются в научно-теоретической литературе как отечественными, так и зарубежными авторами: Б.Т. Ананьевым, Э. Берном, Д.Б. Выготским, К. Гроссом, В.В. Давыдовым, А.Н. Леонтьевым, С.Л. Рубинштейном, А.С. Макаренко, К.Д. Ушинским, П.И. Пидкасистым, М.М. Бирштейном, А.А. Вербицким, Н.П. Аникеевой, П.Ф. Каптеревым, Л.Г. Денисовой, С.М. Мезениным, Е.К. Складенко, Т.И. Олейник, А.А. Бадаевым, В.И. Рыбальской, И.Б. Первиным.

Однако нам не удалось найти исследований, в которых бы рассматривались проблемы применения ролевых игр в профессиональной подготовке специалистов в области права.

**Проблема исследования** заключается в поиске эффективных направлений разработки и применения ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

**Тема нашего исследования:** «Ролевые игры как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации».

**Объект исследования:** процесс применения активных методов обучения в существующей теории и практике методики профессионального обучения.

**Предмет исследования:** ролевые игры как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

**Цель исследования:** теоретическое обоснования и разработка комплекса ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» дисциплине в ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г. Ганиева».

**Задачи исследования:**

1. Изучить состояние проблемы применения активных методов обучения в существующей теории и практике методики профессионального обучения.
2. Рассмотреть ролевую игру как метод обучения и вывести понятие и сущность.
3. Выявить правила применения ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.
4. Разработать комплекс ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г. Ганиева».

### **Теоретико-методологическая база исследования.**

Общая методология исследования основывается на работах, раскрывающих теории исследования игры (Б.Т. Ананьев, Э. Берн, Д.Б. Выготский, К. Гросс, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Й. Хейзинг, Г.П. Щедровицкий, Л.С. Эльконин); педагогические основы применения игры (А.С. Макаренко, К.Д. Ушинский, Р.И. Жуковская, Д.В. Менджеричкая), теория и практика обоснования применения деловых игр (Ю.С. Арутюнов, И.Г. Абрамова, А.А. Бадаев, М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкий, В.В. Давыдов, С.Ф. Занько, С.Д. Неверкович); игровой метод как средство практического обучения (И.Г. Абрамова, А.А. Балаев, Я.М. Бельчиков, В.И. Жолдак, Ю.Д. Красовский); игровая форма ведения занятий (И.Б. Первин, П.И. Пидкасистый, А.С. Прутченков, Ю.С. Тюнников); интенсификация обучения с использованием деловых игр (Т.П. Каверина); игровое обучение, существенным компонентом которого является диалог, включающий учащихся в творческую деятельность (В.В. Давыдов, С.Ф. Занько, С.М. Тюнников, А.П. Усова), игровые технологии как средство профессиональной подготовки специалистов в сфере туризма (В.Н. Ляменков).

Практическая значимость исследования состоит в разработанном комплексе ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» дисциплине в ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г. Ганиева» и методических рекомендациях по применению ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» дисциплине в ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г. Ганиева», которые могут быть использованы в практике подобных образовательных организаций.

**Методы исследования:** анализ, синтез, наблюдение, тестирование, изучение литературы.

**База исследования:** 456900, Челябинская обл., Саткинский р-н, г. Бакал, ул. Леонова, д. 12. Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г. Ганиева».

Директор: ГЛУЩЕНКО НАТАЛЬЯ ВЛАДИМИРОВНА.

**Структура исследования:** наша работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

## 1.1. СОСТОЯНИЕ ПРОБЛЕМЫ ПРИМЕНЕНИЯ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В СУЩЕСТВУЮЩЕЙ ТЕОРИИ И ПРАКТИКЕ МЕТОДИКИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ

**Методы обучения** (от др.-греч. μέθοδος — путь) — способ взаимодействия между педагогом и студентами, в результате которого происходит передача и усвоение знаний, умений и навыков, предусмотренных содержанием обучения. **Приём обучения** (обучающий приём) — кратковременное взаимодействие между преподавателем и студентами, направленное на передачу и усвоение конкретного знания, умения, навыка [1].

По сложившейся традиции в отечественной педагогике **МЕТОДЫ** обучения подразделяются на три группы:

Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:

Словесные, наглядные, практические (по источнику изложения учебного материала).

Продуктивные, объяснительно-иллюстративные, поисковые, исследовательские, проблемные и др. (по характеру учебно-познавательной деятельности).

Индуктивные и дедуктивные (по логике изложения и восприятия учебного материала) [3].

**Активные методы обучения (АМО)** – это методы, характеризующиеся высокой степенью включенности обучающихся в учебный процесс, активизирующие их познавательную и творческую деятельность при решении поставленных задач [17].

Отличительными особенностями АМО являются:

- целенаправленная активизация мышления, когда обучаемый вынужден

быть активным независимо от его желания;

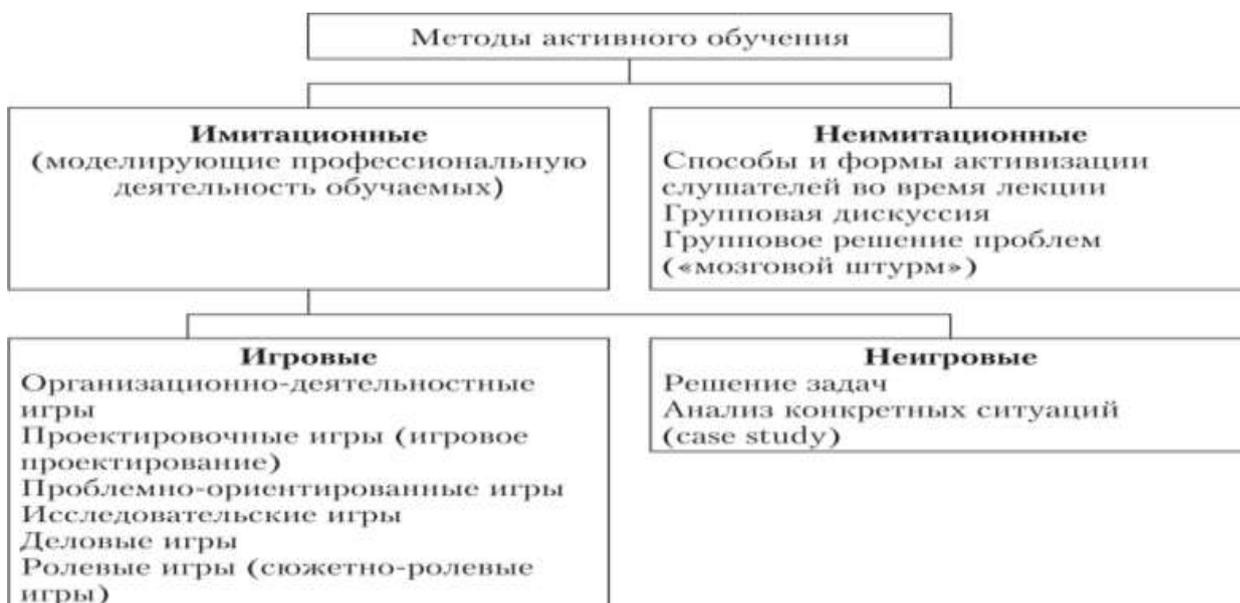
- достаточно длительное время вовлечения обучаемых в учебный процесс, поскольку их активность должна быть не кратковременной или эпизодической, а в значительной степени устойчивой и длительной (т. е. в течение всего занятия);

- самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности обучаемых;

- интерактивный характер (от англ. interaction – взаимодействие), т. е. постоянное взаимодействие субъектов учебной деятельности (обучаемых и преподавателей) посредством прямых и обратных связей, свободный обмен мнениями о путях разрешения той или иной проблемы [17].

Существенный вклад в развитие теории и практики АМО внесли: М. М. Бирштейн, Т. П. Тимофеевский, Р. Ф. Жуков, И. Г. Абрамова, Ю. С. Арутюнов, Б. Н. Герасимов, В. Ф. Комаров, А. Л. Лифшиц, А. П. Панфилова, В. Я. Платов, Ю. М. Порховник, В. И. Рыбальский, А. М. Смолкин, И. М. Сыроежин, А. В. Хуторской и др. В середине 80-х гг. по инициативе М. М. Бирштейн, автора первой в мире деловой игры, проведенной в Ленинградском инженерноэкономическом институте (ЛИЭИ) в 1932 г., стали издаваться каталоги деловых игр СССР и впервые была сделана попытка классификации активных методов обучения и сфер их применения.

Существующие в настоящее время подходы к классификации АМО отражают различные их свойства и наиболее важные с точки зрения авторов классификационные признаки [2]; [3]; [14]; [17].



Методы активного обучения могут использоваться на различных этапах учебного процесса:

1 период – первичное овладение знаниями. Это могут быть проблемная лекция, эвристическая беседа, учебная дискуссия и т.д.

2 период – контроль знаний (закрепление), могут быть использованы такие методы как коллективная мыслительная работа, тестирование и т.д.

3 период – формирование профессиональных умений, навыков на основе знаний и развитие творческих способностей, быть может использование моделированного обучения, игровые и неигровые методы.

Рассмотрим подробнее некоторые методы

**Проблемная лекция** отличается от обычной тем, что начинается с постановки проблемы, которую в ходе изложения учебного материала лектор последовательно и логично решает или раскрывает слушателей к работе мысли, к попытке самостоятельно ответить на поставленный вопрос, вызывает интерес к излагаемому материалу, привлекает чуткость слушателей [4].

**Эвристическая беседа** (от лат. эврика – открытие) представляет собой ряд вопросов преподавателя, направляющих мысли и ответы учащихся. Успех беседы зависит от умелой постановки серии вопросов и знания предполагаемых ответов учащихся. Беседа может начинаться с сообщения фактов, описания явлений, событий, демонстрации фрагментов кинофильмов,

показывающих проблемные ситуации, которые надобно разрешит.

В ходе эвристической беседы преподаватель путем умело поставленных вопросов заставляет студентов на основе имеющихся знаний, наблюдений, жизненного опыта, логически рассуждений формулировать новые понятия, выводы, правила. Студенты сами «делают открытия», получают новые знания, что доставляет им творческую радость и стимулирует их познавательную активность [7].

**Учебная дискуссия** – суть ее состоит в том, что преподаватель излагает две различные точки зрения, касающиеся одной и той же проблемы, и предлагает студентам предпочесть и обосновать свою позицию. Преподаватель поддерживает дискуссию, раскрывая, уточняя аргументы спора, вводя дополнительные вопросы, поскольку проблема участников дискуссии состоит не только в том, чтобы отстаивать свою точку зрения, но и опровергнуть противоположную. Выявление позиции учащихся, их правильных и ошибочных суждений дает вероятность более обоснованно утвердить в их сознании основные теоретические положения и выводы.

Поисковая лабораторная работа. По ряду учебных предметов изучению теоретического материала может предшествовать поисковая лабораторная работа по инструкции, на основании которой учащиеся сами должны сделать выводы о свойствах тех или иных веществ, взаимосвязи и зависимости между ними, способах выявления этих свойств. За поисковой лабораторной работой следует эвристическая беседа, в ходе которой под руководством преподавателя учащиеся на основе проведенных наблюдений и опытов делают обобщения и теоретические выводы [17].

Методы кейсов. Этот метод используется для формирования у студентов профессиональных умений. Основным дидактическим материалом служит ситуационная проблема, которая включает в себя условия (описание ситуации и исходные количественные данные) и вопрос (задание), поставленный перед учащимися. Ситуационная проблема должна содержать все необходимые данные для ее решения, а в случае их отсутствия – условия, из которых можно

извлечь эти данные [8].

Студенты получают для решения так называемые типовые задачи, т. е. характерные для отрасли, производства, где будет работать специалист, соответствующие его трудовым функциям. Типовые производственные задачи создаются на основе анализа профессиональных функций специалистов, они сложные, комплексны. Этим типовым задачам и должны соответствовать ситуационные учебно-производственные задачи.

Выполнение комплексной учебно-производственной задачи при изучении ряда учебных дисциплин вносят следующие важные элементы в учебный процесс:

Обеспечивает последовательный переход от овладения профессиональными знаниями к самостоятельному исполнению профессиональных функций;

Позволяет преподавателю осуществлять обратную связь не только на уровне знаний, но и на уровне умений;

Дает вероятность студентам реально понять межпредметные связи, и их роль в профессиональной деятельности.

**Деловые игры.** Преимущество деловых игр состоит в том, что взяв на себя ту или иную роль, участники игры вступают в отношения друг с другом, причем интересы их могут не совпадать. В результате создается конфликтная ситуация, сопровождающаяся естественной эмоциональной напряженностью, что создает повышенный интерес к ходу игры. Участники могут не только показать профессиональные знания и умения, но и общую эрудированность, такая черта характерна, как решительность, оперативность, коммуникативность, инициативность, активность, от которых нередко зависит исход игры [9].

Деловая игра обязательно содержит игровую учебную задачу.

**Игровая проблема** – это то, что должен сделать играющий в ходе игры, осуществить определенную профессиональную задачу.

Учебная проблема – это та поставленная проблема, которую ставит

преподаватель (составить, разработчик игры), т.е. овладение знаний, умениями.

**Деловая игра** эффективна тогда, когда в ней успешно решаются учебные задачи. Форма игры, игровой задачи привлекается учащихся, создание у них интерес к выполнению задания, побуждает к активному применению знаний, вовлекает к коллективные отношения.

**Метод мозгового штурма** (мозговая атака, мозговой штурм, англ.brainstorming) – оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать быть может большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике [1].

Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа. Этапы отличаются организацией и правилами их проведения:

1) Постановка проблемы. Предварительный период. В начале второго этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма.

2) Генерации идей. Основной период, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа:

Главное – количество идей. Не делайте никаких ограничений.

Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой [11].

Необычные и более того абсурдные идеи приветствуются.

Комбинируйте и улучшайте любые идеи.

3) Группировка, отбор и оценка идей. Этот период часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и вручить окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными.

**Видеометод** – метод применения источников экранного преподнесения информации (видеокамеры, видеомэгнитофона, учебного телевидения, а также компьютеров с дисплейным отражением информации). Видео метод служит не только для преподнесения знаний, но и для их контроля, закрепления, повторения, обобщения, систематизации.

«Видеотренинг» обозначает тренинг, основанный на использовании видеозаписи. В практике сочетается два основных способа принятия видеозаписи в учебных целях: показ готовых видеоматериалов ( видеопросмотр) и использование записи по ходу выполнения задания, ее просмотр и анализ ( видеообратная связь) [12].

При всей очевидной эффективности активных методов обучения, у них, конечно, есть и недостатки.

Вот основные проблемы, с которыми сталкиваются преподаватели, использующие АМО:

даже интерактивные методы обучения не способны преодолеть нежелания обучаемого участвовать в процессе обучения;

для некоторых обучаемых активные методы предстают чем-то, что разрушает их привычное представление о процессе обучения, что создаёт некий внутренний дискомфорт;

при выступлении может доминировать мнение одного, доминирующего в группе, несмотря на изложенные мнения других [17].

Для некоторых студентов работа в команде с использованием активных методов – только способ ничего не делать. И, если педагог в должной мере не владеет методиками интерактива, то процесс обучения может превратиться в обычную анархию. И, конечно, не следует терять из виду того, что увлечение

активными методами может увести от главного- получения знаний прочных и глубоких по конкретному вопросу.

Изучение правовых дисциплин позволяет человеку овладеть необходимыми в повседневной жизни практическими знаниями в области права и многих его отраслях, к некоторым из которых мы обратимся в нашей работе немного позже.

Методика проведения занятия может иметь вариации, но наиболее распространена фронтальная (групповая) методика - организация коллективной работы группы. Большое внимание уделяется сейчас методике индивидуализированного обучения. Она широко применяется на занятиях закрепления знаний, формирования умений и навыков, занятиях программированного обучения и др. Индивидуальная форма учебной работы на уроке предусматривает высокий уровень самостоятельности студентов для овладения учебным материалом. Основными методами обучения при этом выступают индивидуальные упражнения в спецклассах, лабораториях, на тренажерах и полигонах, а также самостоятельная работа студентов, курсантов и слушателей под руководством преподавателя. На такого рода занятиях преподаватель выступает руководителем, партнером и помощником студентов [17].

Успех таких занятий во многом зависит от качества подготовленных преподавателями учебно-методических материалов для студентов, а также от наличия необходимого количества литературы, нормативных актов, различных дидактических пособий, и конечно - от методического мастерства преподавателей.

При всех формах организации учебной работы студентов, курсантов и слушателей на занятиях важное значение имеет характер отношений между преподавателем и обучающимися, а также между самими обучающимися. Хорошо, если эти отношения основаны на идеях педагогики сотрудничества.

Здоровый социально-психологический климат в учебных группах и психологическая совместимость между обучающимися в микрогруппах

стимулируют их познавательную деятельность и способствуют достижению дидактических целей занятия. Рассмотренная методика подготовки и проведения уроков не претендует на законченность. Она может и должна совершенствоваться в повседневной работе преподавателей образовательных организациях среднего профессионального юридического образования.

Методика проведения занятий в высших юридических образовательных организациях [9].

Для преподавания юридических дисциплин в образовательных организациях высшего профессионального образования преподаватели применяют более широкий арсенал форм и методов обучения.

Лекция. Это ведущая форма занятий, так как она закладывает фундамент современных, научных, теоретических, взаимосвязанных, фундаментальных знаний, имеющих образовательное значение для студентов. Она формирует у студентов, курсантов и слушателей мировоззренческие взгляды, прививает любовь к профессии. Лекция в высшей школе выполняет роль «ствола дерева», а все другие формы занятий - ее «ветви».

Функциями лекции выступают: познавательная (обучающая), развивающая, воспитательная и организующая. Познавательная функция лекции выражается в вооружении студентов знаниями основ науки и определении научно обоснованных путей решения практических задач и проблем. Развивающая функция состоит прежде всего в развитии интеллекта, профессионального мышления, лекция должна учить думать, мыслить научно, системно, по-современному [17].

Воспитательная функция лекции реализуется в том случае, если ее содержание пронизано таким материалом, который воздействует не только на интеллект студентов, но и на их чувства и волю. Она обеспечивает воспитание должного отношения к различным явлениям жизни и труда. Лекции по юридическим и специальным дисциплинам необходимо ориентировать и на профессиональное воспитание. Воспитательный эффект лекция имеет, если авторитет преподавателя достаточно высок, а отношение

аудитории к нему, к преподаваемой им дисциплине - уважительное. Организующая функция предусматривает в первую очередь управление работой студентов как в процессе лекции, так и в часы самоподготовки. Эти функции и некоторые другие правила лекции развивают у студентов усердие в учебе, а все вместе взятое вносит вклад в повышение уровня образованности, обученности, воспитанности и развитости студентов, курсантов и слушателей [10].

Педагогика защищает право правового воспитания на определение как самостоятельного направления в воспитании, либо как одной из частей общевоспитательного процесса.

В ходе изучения правовых дисциплин студент изучает правовые способы решения конфликтов в окружающем его обществе, которыми, в общем-то, необходимо владеть каждому гражданину; формирует свое личностное, индивидуальное правосознание к происходящим вокруг событиям.

Известный своими трудами о правосознании российский философ И.А. Ильин писал, что нет человека без правосознания совсем, но при этом у большого количества людей правосознание затруднено, он даже использует такой термин как «уродливо».

Причем даже преступное правосознание все равно остается правосознанием. Из чего вытекает, что одной из основных задач педагогов является формирование у своих студентов правосознания приемлемого в цивилизованном обществе.

По мнению Морозовой А.С., в основе изучения правовых дисциплин должно быть заложено понятие «нормативность» [17].

В своей жизнедеятельности человек должен не только усвоить, но и успешно применять нормы поведения, к которым можно отнести, в том числе, и правовые.

Слово «методика» несет в себе глубокие исторические корни.

Согласно словарю Ожегова «МЕТОДИКА:

1. Наука о методах преподавания.
2. Совокупность методов обучения чему-нибудь, практического выполнения чего-нибудь.

Методика обучения правовым дисциплинам, на сегодняшний день – одна из самых наиболее актуальных сфер жизни человека. Право само по себе является результатом мыслительной деятельности людей, но при этом, несмотря на детальное изучение, по-прежнему вызывает затруднение в своем познании [11].

В науке нет единого определения этому понятию. В предмет методики обучения правовым дисциплинам входит совокупность разнообразных методик и средств обучения таким дисциплинам - способствующим формированию определенных знаний и навыков правового поведения в обществе.

Эта дисциплина занимается отбором материала для преподавания предметов, формирующих правовые компетенции. Благодаря методике обучения правовым дисциплинам улучшается процесс по освоению новых знаний.

При правильном использовании научных знаний, полученных при освоении данной методики, грамотный преподаватель способен подготовить поколение, знающее цену своим и чужим правам и готовое занять свое место в цивилизованном обществе.

Как показывают результаты многих исследований, направленных на изучение данного вопроса, правовые знания позволяют принимать активное участие в политической жизни страны или же просто всегда быть готовым к защите своих прав.

Своеобразным столпом методики обучения праву негласно считается Е. А. Певцова. Опираясь на ее теоретические знания, выведем основные задачи методики преподавания права [17].

Они таковы:

1. Подбор учебного материала, способствующего формированию

правовых курсов;

2. Написание специализированных программ, учебных и методических пособий, способствующих правовому обучению;
3. Выбор средств обучения, системы методических приемов, форм организации обучения;
4. Регулярное усовершенствование уже внедренных методик обучения праву.

Сформированность системы правовых понятий – самая основная задача правовых дисциплин. Обучающиеся должны свободно владеть ими и правильно их использовать [12].

Г. К. Селевко дает следующее определение термину «понятие»:

«Понятие – это четкое осознание важных значений рассматриваемого предмета и явления, понимание основных взаимосвязей и этих предметов и явлений.

Понятие, по мнению ученой, обозначает смысловое содержание объектов [41].

Методическая важность работы над понятиями обоснована способностью формировать у студентов 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 – СПО) правовые дисциплины изучаются с применением различного содержания курса и академических часов, затраченных на их освоение.

К примеру, право может изучаться как отдельная учебная дисциплина, или же как раздел в курсе «Обществознания», что регламентировано ФГОС, а также выражено в программах, учебниках [13].

Можно выделить следующие формы обучения, которые применимы и к

освоению правовых знаний:

- 1) Индивидуальная;
- 2) Групповая;
- 3) Фронтальная.

Отличительной чертой методики обучения правовым дисциплинам является то, что она принимает во внимание возможности детей к обучению в соответствии с их особенностями, так, например, начальные понятия права закладываются еще в программе дошкольного образования, но способы их освоения значительно отличаются от способов изучения студентами.

## 1.2. РОЛЕВАЯ ИГРА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ: ПОНЯТИЕ И СУЩНОСТЬ

**Ролевая игра** — представляет собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время [45].

**Деловая игра** — это эффективный прием обучения праву, главная цель которого состоит в формировании комплекса знаний и умений для выработки стратегии и тактики профессионального общения [45].

Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий. Индивидуальные и коллективные действия игроков составляют сюжет игры. Как правило, существуют правила проведения ролевой игры, где описаны рамки действий игроков, их поведения, моделирования игровых ситуаций. Действия игроков представляют собой вольную импровизацию в рамках выбранных правил, а также определяют суть игры и её результат [1].

Разрабатывает сюжет ролевой игры и следит за её ходом мастер или группа мастеров. Игровой мир может быть историческим, авторским либо основываться на уже существующем вымышленном мире из литературного произведения, фильма или игры. Ролевые игры неразрывно связаны с ролевым

сообществом, а также с исторической реконструкцией (реконструкторы являются наиболее родственной ролевикам субкультурой, многие люди входят в оба движения одновременно), историческим фехтованием, стрельбой из лука и арбалета, культурой бардов и менестрелей, историческим танцем, бальной культурой, косплеем, страйкболом.

Регулярно проходят различные фестивали и конвенты, посвящённые околоролевой тематике. На них, как правило, проходят семинары по различным вопросам, мастер классы по созданию чего-то или владению чем-то, анонсы предстоящих проектов, выступают барды и менестрели, проходят конкурсы костюма и т. п.

В ролевом сообществе распространяются некоммерческие издания, посвящённые играм и вопросам исторической реконструкции, авторские сборники, в том числе музыкальные.

Основное отличие исторической реконструкции от ролевой игры заключается в том, что мероприятие исторической реконструкции требует полной исторической достоверности (часто вплоть до ручных швов на одежде), а на ролевой игре эта достоверность условна. То есть, говоря усреднённо, историческая реконструкция отображает внешнюю сторону, а ролевая игра внутреннюю.

### **Классификация ролевых игр**

По способу взаимодействия игроков и условностям моделирования (основная классификация) [30].

Словесные: в настольных ролевых играх и в словесках всё действие происходит в воображении участников, а следит за развитием событий так называемый мастер (гейм-мастер, ГМ, данжен-мастер, ДМ) в соответствии с заранее заданными правилами, или без них. Отличие настольных игр от словесок заключается в наличии или отсутствии игровой системы. К играм словесного типа также относятся ролевые игры по электронной почте, а также форумные ролевые игры.

**Живые:** в ролевых играх живого действия игроки физически участвуют в событиях игры. При этом также есть правила и мастера. В данном случае мастера отвечают не за весь мир, а только за немоделированную его часть. Иногда мастера так или иначе контролируют игровой мир целиком посредством введения мастерских персонажей либо при помощи мастерского произвола. Правила также описывают только те действия, которые заменены моделью [31].

**Компьютерные:** в компьютерных ролевых играх вся окружающая игроков обстановка управляется компьютерной программой. Нередко такие игры рассчитаны на одного игрока и имеют предписанный сюжет (развитие которого, в определённой степени, зависит от решений игрока). Также существуют многопользовательские ролевые онлайн-игры в которых тысячи игроков взаимодействуют друг с другом через сеть Интернет.

По поставленным целям

**Боёвка** - игра, где подразумевается прежде всего игровое оружейное взаимодействие, с практически обязательной соревновательной компонентой поведения и игроков, и персонажей.

**Театралка** (театральный отыгрыш) подразумевает большой упор на определённую и заданность сюжета, соответствие ролям (например, если игра историческая, то отсутствие сослагательных вероятностей: Если Родриго Борджиа стал Папой Римским в реальности, то и в игровой деятельности тоже, а не как пойдёт). С достижением соответствующей атмосферы.

**Экстремалка** (игра на выживание) означает, что в процессе игры игрок заведомо оказывается в экстремальных для него ситуациях, возможно психологических, возможно — физических [32].

**Мистерия** (мистериальная игра) предполагает глубокое психологическое погружение игрока в сущность своего персонажа, а при коллективной игре ещё и максимально адекватное для всех участников действия

Моделирование (реконструкция) — особое внимание уделяется точности моделирования. Наиболее распространено в стратегических ролевых играх и компьютерных.

Деловые ролевые игры применяются в профессиональном образовании методом моделирования каких-либо жизненных ситуаций, например, работы в трудовом коллективе. В этом случае участники принимают роли различных должностей и профессий.

По типу отыгрываемых персонажей

Большинство игр подразумевают под ролью одно существо, одну личность, одно «я», отыгрываемое одним игроком. Возможны более сложные структурно построения. Далее приведены некоторые из них [33].

Стратегические ролевые игры или военно-политические игры — отыгрыш одним человеком страны. То есть — роль = (территория + народ + государственный аппарат +...).

Командно-штабные игры (не вполне относятся к ролевым, практически без изменений позаимствованы у военных). В принципе игрок считается командиром, штабом и связистом сразу. По многим параметрам очень близки к классическим настольным играм [30].

Корабли — отыгрывается роль именно корабля с командой и капитаном, как единого целого.

Свойства целого. Пример — «Экспедиция» — игроками отыгрывается высадка на неизвестную планету с неизвестными им свойствами, причём другая часть игроков отыгрывает именно различные свойства планеты. Мастер игры при этом лишь координирует действия игроков [34].

*В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с классификационным критерием в зависимости от целей и задач учебной игры, формы проведения, способа организации, степени сложности, количественного состава участников.*

По форме проведения выделяют следующие игры: предметные, подвижные, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, шарады, викторины), игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные).

По способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие и креативные и т.д.

По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на «простые» (моноситуационные) и «сложные» (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные.

По количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные. Индивидуальные игры представляют собой реализацию индивидуального подхода к учащимся и «общение» обучаемого с источником информации. Остальные перечисленные виды игр предполагают общение партнеров друг с другом, что может предполагать проявление как индивидуального подхода, так и дифференцированного подхода к процессу обучения праву.

Н.И. Гез и Н.Д. Гальскова делят игры на языковые, коммуникативные, ролевые и деловые [47, 46]. Языковые игры, как следует из названия, предназначаются для развития умений и навыков на материале разных знаков языка — от слогов до микротекстов. К играм такого характера относятся лото, кроссворды, игры с кубиком, карточками, лабиринты, составление слов, предложений и др. Отличительными особенностями этих игр являются: статичность, подсказанность, проведение в форме соревнования, однозначность или ограниченность решений, имитативно-репродуктивная деятельность. Языковые игры предназначаются для начального этапа и представляют собой разновидность упражнений в парной или групповой работе с целью закрепления и активизации языкового материала, а также обучения несложным высказываниям [45].

Коммуникативные игры обучают общению в форме репродуктивно-продуктивных упражнений. Они ситуативно обусловлены и связаны с реализацией одного - двух речевых намерений. Наличие ролей в этих играх необязательно, хотя они и не исключаются. Чаще всего здесь используются воображаемые ситуации, которые в методической литературе принято называть симуляциями [46].

Рассмотрим характерные черты всех ролевых игр, которые включают наличие проблемы, лежащей в основе игры; наличие определенных персонажей, ролей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме; наличие проблемной ситуации, которая содержит в себе условия когнитивного конфликта.

В условиях деловые игры будут занимать весьма скромное место. Они применяются на профильно-ориентированном этапе. Понимание и принятие роли в играх этого типа предполагает наличие знаний по специальности, а также оперирование профессионально значимыми решениями [45].

С расширением научных, экономических, культурных, туристских связей появилась потребность в короткие сроки овладеть языком и речью на иностранном языке. Уровень владения языком должен позволять общаться на иностранном языке с его носителями за рубежом и у себя в стране без переводчика при наличии в речи фонетических, лексико-грамматических погрешностей, которые не препятствуют общению. В методической литературе известно несколько разновидностей методики обучения праву: гипнопедия, релаксопедия, ритмопедия, «погружение». Нельзя не упомянуть метод интенсивного обучения Г.А. Китайгородской, где главным критерием является активизация всех резервов личности учащегося в процессе коллективного обучения общению на иностранном языке, на коммуникативном уровне в заданных временных рамках. Метод ускоренного обучения праву, разработанный доктором Г. Лозановым (в обучении большое внимание уделяется связи учебного процесса с личными интересами и мотивами студентов) является очень популярным [45].

В новой образовательной парадигме методические проблемы требуют своего осмысления не только с позиции преподавания предмета, но и с точки зрения процессов усвоения языка в различных учебных условиях

Организация учебной деятельности в профессиональных организациях, на сегодняшний день, должна учитывать события, происходящие в современном мире [30].

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.

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. Все это направлено на формирование у обучающихся особых способностей, ориентирующих на развитие и становление творческого потенциала.

Как мы уже указали 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 [36].

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

При организации ролевой игры учащийся, студент, получает

возможность оказаться в ситуации, в которой ему необходимо будет использовать свои коммуникативные умения, в стандартной ситуации им не используемые [35].

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. К учащиеся объединяются в команду, которая может быть сформировано из педагогов и самих студентов.

Ролевые игры интересные учащимся, независимо от того, в какой аудитории игра применяется - в работе со студентами или со школьниками.

С помощью ролевой игры можно создать хорошие условия 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 и школьников, и студентов. При изучении любой дисциплины возможно применение данного методы, 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 [30].

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 [37].

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, проведенные 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 [30].

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

- 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 и школьников, и студентов. При изучении любой дисциплины возможно применение данного метода, в том числе и при преподавании правовых дисциплин [38].

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

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

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;

3. подведение выводов. 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 проведенного 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;
- отчет о проведении игры;
- статья в СМИ об игре;
- ППО [30].

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

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

Ролевые игры кажутся довольно просты в использовании. Но, при всем этом, способствуют формированию у студенческой аудитории важных общеучебных навыков и умений - самостоятельный отбор новой информации, произведение ее анализа, проведение опросов, отстаивание собственного мнения и пр. [39].

Педагог, в первую очередь, сам должен понимать значимость ролевой игры, а не проводить ее 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.

### 1.3. ПРАВИЛА ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

**Правило** — требование для исполнения неких условий (норма на поведение) всеми участниками какого-либо действия (игры, правописания, судебного процесса, организации, учреждения), за выполнение которого предусмотрено поощрение, за невыполнение — наказание [23].

Обязательным является выполнение следующих правил игры:

- интересы и мнения излагаются четко и убедительно; игра проводится корректно/честно и обсуждается;
- все имеют возможность высказаться;
- даётся возможность высказаться другим; следует стремиться к целесообразному решению в ролевой игре;
- студенты одной группы должны хорошо знать друг друга, в коллективе должна царить обстановка сотрудничества и общения [3].

Использование игровых методик в процессе преподавания правовых дисциплин позволяет реализовать основные функции обучения.

– Игра должна нацеливать студентов на изучение дисциплины, студенты, как предполагается, должны в результате проведения игры проявить интерес к качественному выполнению отведенной ему роли, добросовестно отнестись к предполагаемому мероприятию [40].

Ролевая игра должна быть интересно всей аудитории, только в этом

случае можно надеяться на установление благоприятной атмосферы в коллективе, на ее 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 узнает новую информацию посредством совместной деятельности со своими одноклассниками и преподавателем.

Именно диалоговое общение создает предпосылки для более высокой результативности усвоения учебного материала. Повторюсь, что, проходя практику в Челябинском Юридическом колледже, я проводила занятия по обществознанию, истории, поскольку других предметов правового цикла в данном учреждении нет. Но мы произвели анализ работы других образовательных учреждений, ознакомились с результатами многих исследований и в своей работе приведем анализ нескольких игровых методов, которые применяются в работе со студентами при проведении семинарских занятий вообще и, которые проводились нами [41].

Начнем с наших занятий: при изучении дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности», изучаемая, например, можно использовать ролевые игры как способ решения ситуационных задач.

Одной из задач при изучении тем данной дисциплины является ознакомление с нормативно-правовыми документами различных исторических эпох. Если брать данный предмет, изучаемый в юридических учреждениях, там изучают документы уголовного, гражданского кодекса, которые на каком-либо историческом этапе были использованы главами зарубежных стран и нашей страны при заключении различных договоров, проведении переговоров и т. д. [40].

Нужно сказать, что любая тема, хоть каким-то образом касающаяся изучения документов, кажется студентам скучной и неинтересной и, как правило, заинтересованности в ее изучении они не проявляют.

Данный материал представлен в учебниках и хрестоматиях для

студентов колледжей однообразно.

Для того чтобы расположить к себе аудиторию мы решили отказаться от стандартного решения ситуационных задач и использовали ролевые игры [42].

Перед этим студенты были разделены на две группы, одна из которых представляла собой судейство, вторая - участники судебного процесса. Одна из задач, которую должна была решить первая группа - знакомство с различными документами, которые им понадобятся для вынесения судебного решения. Остальные студенты были поделены на малые группы, включающее в себя 4 человека, их задача состояла в обыгрывании той ситуации, которая была описана в задаче и, которую, соответственно, первой группе, то есть судьям, нужно было решить.

Для выполнения этой задачи студенты той, и другой стороны должны были ознакомиться с представленными нормативными документами. Позже задание усложнялось, и студенты должны были сами разработать ситуационные задачи. Разумеется, это можно сделать дома, а затем, уже в аудитории, обыграть их [23].

Преподаватель, в данной ситуации, выступает в роли арбитра и определяет, правильное ли решение было вынесено первой группой, и, если есть ошибки, в конце обговаривает и исправляет их - вместе со студентами.

Иногда допускалось усложнять задачу студентам и дополнять ситуацию какими-то новыми данными.

Таким образом, ситуация представляла собой судебное заседание, рассматривающее различные иски.

Нужно сказать, что проведение ролевой игры осложнялось некоторыми ситуациями, по которым становится понятно, что ранее студенты с ролевыми играми не сталкивались вообще [40].

После обыгрывания одной ситуации обязательно нужно подвести ее итог, обговорить наличие ошибок и наметить пути их исправления. В конце занятия необходимо выявить, были ли достигнуты поставленные цели и задачи и оценить свою деятельность и деятельность одноклассников.

После проведения нескольких ролевых игр стало заметно, что студенты стали наиболее благосклонно относиться к данному методу работы и с большим удовольствием принимать в нем участие [43].

Таким образом, даже скучную тему, в нашем случае, касающуюся изучения нормативных источников можно сделать интересной.

Плюсом данного метода работы является то, что ролевую игру можно проводить на любом курсе, как среди новичков, так и среди выпускных факультетов.

Как нам позволил установить анализ различных исследований по теме применения ролевых игр в работе со студентами, при преподавании

правовых дисциплин очень часто ролевая игра применяется при изучении какой-либо исторической личности.

Трудностью реализации данной формы является необходимость высокого интеллектуального уровня студенческой аудитории и, помимо этого, выбор личности, которую необходимо изучать и представить перед судом.

Данную форму работы можно использовать на двойной паре, когда есть запас времени, или при объединении нескольких групп студентов, обучающихся пусть даже на разных курсах.

Необходимо, чтобы аудитории было интересно изучение истории вообще, чтобы обучающиеся владели навыками анализа информации и ее поиском [40].

Как в любой ролевой игре, сначала необходимо распределить роли и, как мы уже сказали, подробно изучить биографию Карла 1. Поэтому работу по данной теме необходимо начать за несколько дней до проведения самого занятия для того, чтобы сократить время на изучение исторической личности [44].

В качестве судей может выступить кто-то из студентов или сам педагог, организующий учебный процесс. Можно усложнить ролевую игру, например, предоставить задание, в котором студентам необходимо будет провести судебный процесс в современной форме, с использованием принципов

состоятельности, гласности, равноправия и открытости сторон, что для той эпохи не было свойственно.

Занятия, которые преподаватель решает провести посредством применения ролевых игр, как правило, если это происходит систематически, благоприятно принимается обучающейся аудиторией.

Наблюдая за студентами колледжа, 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 [45].

При всех достоинствах ролевой игры все же нельзя использовать данный метод очень часто и превращать каждое семинарское занятие в игру не имеет смысла. Как и в случае с классической формой семинарского занятия, постоянное использование игровой методики, приведет к потере ее уникальности и снижению образовательных функций при ее реализации.

Поэтому, учитывая количество часов, отведенных на изучение каждой темы, и в общем, календарно-тематическое планирование, преподавателю необходимо заранее планировать занятия, которые планируется провести в форме ролевой игры.

## ВЫВОДЫ ПО 1-ОЙ ГЛАВЕ

В первом параграфе нашей теоретической главы мы изучили проблему применения активных методов обучения в существующей теории и практике методики профессионального обучения.

**Активные методы обучения** – это методы, характеризующиеся высокой степенью включенности обучающихся в учебный процесс, активизирующие их познавательную и творческую деятельность при решении поставленных задач.

Методы активного обучения могут использоваться на различных этапах учебного процесса:

1 период – первичное овладение знаниями. Это могут быть проблемная лекция, эвристическая беседа, учебная дискуссия и т.д.

2 период – контроль знаний (закрепление), могут быть использованы такие методы как коллективная мыслительная работа, тестирование и т.д.

3 период – формирование профессиональных умений, навыков на основе знаний и развитие творческих способностей, быть может использование моделированного обучения, игровые и неигровые методы.

Методы активного обучения могут быть: имитационные, не имитационные, игровые и неигровые.

Примеры активных методов обучения: проблемная лекция, эвристическая беседа, учебная дискуссия, метод мозгового штурма, видео метод, деловые игры и др.

Во втором параграфе первой главы мы рассмотрели ролевую игру как метод обучения и вывели понятие и сущность.

**Ролевая игра** — представляет собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время.

**Деловая игра** — это эффективный прием обучения праву, главная цель которого состоит в формировании комплекса знаний и умений для выработки стратегии и тактики профессионального общения.

*В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды ролевых игр в соответствии с классификационным критерием в зависимости от целей и задач учебной игры, формы проведения, способа организации, степени сложности, количественного состава участников.*

По форме проведения выделяют следующие игры: предметные, подвижные, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, шарады, викторины), игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные).

По способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие и креативные и т.д.

По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на «простые» (моноситуационные) и «сложные» (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные.

По количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные.

В третьем параграфе первой главы мы выявили правила применения ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Обязательным является выполнение следующих правил ролевой игры: интересы и мнения излагаются четко и убедительно; игра проводится корректно/честно и обсуждается; все имеют возможность высказаться; даётся возможность высказаться другим; следует стремиться к целесообразному решению в ролевой игре; студенты одной группы должны хорошо знать друг друга, в коллективе должна царить обстановка сотрудничества и общения.

## **ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ» В ГБПОУ «БАКАЛЬСКИЙ ТЕХНИКУМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СЕРВИСА ИМЕНИ М.Г. ГАНИЕВА»**

### **2.1. АНАЛИЗ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ПРАВОВОЙ ДИСЦИПЛИНЕ В ГБПОУ «БАКАЛЬСКИЙ ТЕХНИКУМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СЕРВИСА ИМЕНИ М.Г.ГАНИЕВА»**

В первой главе нашего исследования мы рассмотрели теоретические аспекты понятий «ролевая игра», определили роль ролевых игр в обучении праву, выявили правила организации и этапы проведения ролевых игр.

В ходе теоретического анализа исследуемой проблемы мы выдвинули ряд предположений, проверка которых явилась основной целью практической работы:

- качество правовой подготовки студентов;
- разработка и применение ролевых игр, способствующих повышению качества правовой подготовки студентов.

Для достижения целей нам необходимо было в процессе практической работы решить следующие задачи:

-Определить исходный уровень качества правовой подготовки студентов.

-Разработать ролевые игры.

-Реализовать разработанные материалы, ориентированные на повышение качества правовых знаний студентов.

-Проверить эффективность проделанной работы спомощью диагностических методик.

При разработке общих и частных вопросов подготовки и проведения

работы нами использовались идеи и требования, предъявляемые к практической работе, обоснованные в работах Бабанского Ю.К., Грабаря М.И., Краснянской К.А., Найна А.Я., Сидоренко Е.В. и др.

С учетом сказанного нами был разработан план работы над практической частью, включающий следующие элементы:

- изучение системы обучения праву;
- определение уровня правовых знаний, студентов;
- апробацию ролевых игр как средства ----
- повышения качества правовой подготовки студентов
- анализ полученных в результате проведенной работы данных.

Практическая работа проводилась на базе Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г. Ганиева».

Всего

в практической работе приняло участие 10 студентов, и 1 преподаватель.

Работа проходила в условиях преподавания дисциплины «**Правовое обеспечение профессиональной деятельности**».

Специальность 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта.

Практическая работа проводилась в период с 7 мая 2022 г. по 27 мая 2022 года и включала в себя несколько этапов.

Целью первого этапа работы было определение реального состояния организации процесса преподавания права и уровня правовой подготовки студентов. На этом этапе были поставлены следующие задачи:

1. Изучение состояния преподавания права.

## 2. Определение уровня правовой подготовки студентов.

Целью формирующего этапа являлась проверка гипотезы исследования. Этот этап предполагал решение следующих задач: разработка и реализация ролевых игр, направленных на повышение уровня правовой подготовки студентов.

В соответствии с задачами формирующего этапа нами проверялось условие повышения качества правовой подготовки при внедрении в процесс обучения праву ролевых игр.

Обобщающий этап был посвящен анализу, обработке и оформлению результатов практической работы. На этом этапе были подведены итоги проводимой работы по повышению качества правовой подготовки с помощью ролевых игр.

Получение и обработка данных в ходе практической работы осуществлялась с помощью диагностических методов и методов математической статистики.

Первым направлением констатирующего этапа было определение уровня качества правовой подготовки студентов.

Учитывая возрастные особенности и условия проведения исследования, на первом этапе мы разработали материалы для выявления уровня знаний студентов по праву.

Таблица 1 - Оценка ответа и критерии оценивания

Оценка «5»	18 – 16 баллов
Оценка «4»	15 – 13 баллов
Оценка «3»	12 – 10 баллов
Оценка «2»	9 баллов и менее

Результаты первого этапа, представленные в табл. 2 позволяют отметить тот факт, что показатель среднего балла равен 3.1. Качественная успеваемость составила 40 %, а абсолютная успеваемость 80%.

Таблица 2- Результаты тестирования по выявлению уровня знаний

студентов по праву (нулевой срез)

группа	кол- во чел	уровень знаний								абсолютная успеваемость	качественная успеваемость	показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		Кол-во	%	Ко- л- во	%	Ко- л- во	%	Ко- л- во	%			
Группа 1	10	0	0	3	30,0	5	50,0	2	20	80 %	30 %	3,1

В теоретической части нашего исследования мы отмечали, что ролевые игры, отличающиеся высокой степенью вовлеченности, создают возможности для формирования у студентов познавательной мотивации, изменяют роль учащегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника учебного процесса. Активность его проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практической задачи. Познавательный интерес заставляет человека активно стремиться к познанию, активно искать способы и средства удовлетворения возникшей у него потребности в знаниях.

Таким образом, результаты первого этапа показали, что в учебном процессе преподавания права используются в основном традиционные методы. Уровень правовых знаний, студентов удовлетворительный.

Основными направлениями формирующего этапа стала организация работы по внедрению результатов исследования в практику преподавания права.

На этом этапе нами ставились задачи:

- разработать ролевые игры для преподавания права и проверить их эффективность, влияющую на повышения правовых знаний студентов;

- выявить динамику повышения уровня знаний по

праву.

Формирующий этап носил естественный характер, так как протекал в реальном образовательном процессе. Основными методами на данном этапе работы были наблюдение, анализ результатов и продуктов творческой деятельности.

С учетом выбранной стратегии внесены следующие изменения в организацию учебного процесса студентов:

- системное использование ролевых игр в процессе преподавания права;
- промежуточное и итоговое диагностирование знаний, студентов по праву.

На основе анализа литературы в теоретической части мы выяснили, что процесс организации и проведения игры можно разделить на 4 этапа:

1. Конструирование игры: четко сформировать общую цель игры и частные цели для участников; разработать общие правила игры.
2. Организационная подготовка конкретной игры с реализацией определенной дидактической цели: руководитель разъясняет участникам смысл игры, знакомит с общей программой и правилами, распределяет роли и ставит перед их исполнителями конкретные задачи, которые должны быть ими решены; назначаются эксперты, которые наблюдают ход игры, анализируют моделируемые ситуации, дают оценку; определяют время, условия и длительность игры.
3. Ход игры.
4. Подведение итогов, подробный анализ игры:
  - общая оценка игры, подробный анализ, реализация целей и задач, удачные и слабые стороны, их причины;
  - самооценка участниками исполнения полученных заданий, степень личной удовлетворенности;
  - характеристика профессиональных знаний и умений, выявленных в процессе игры;

-анализ и оценка игры экспертами.

Примерный порядок проведения ролевой игры:

Руководитель сообщает слушателям цель, содержание, порядок проведения деловой игры. Рекомендует внимательно изучить литературу, знакомит с вопросами, выносимыми на обсуждение. Участники игры разбиваются на подгруппы по 3-5 человек. В каждой подгруппе избирается лидер, в обязанности которого входит организация работы подгруппы. Из числа участников игры избирается экспертная группа в составе 3-5 человек.

Руководитель распределяет вопросы между игровыми подгруппами, предоставляет слово по каждому вопросу представителям игровых групп, организует дискуссии по обсуждаемой проблеме. Для выступления каждому участнику игры предоставляется 5 минут, в течение которых лаконично, но аргументировано следует выделить главное, обосновать идею, обосновать, «защитить» ее.

Экспертная группа на основе выступлений участников и своего мнения может подготовить проект рекомендаций (практических советов) по рассматриваемой проблеме, обсудить и определить единые позиции педагогов в практической деятельности.

Экспертная комиссия сообщает также принятые ею решения об оценке содержания выступлений, активности участников, результативности подгрупп

в деловой игре. Критерием для такой оценки может служить количество и содержательность выдвинутых идей (предложений), степень самостоятельности суждений, их практическая значимость.

В заключении руководитель подводит итог игры.

Учитывая методику преподавания права и структуру ролевой игры, мы разработали четыре занятия.

Таким образом, проводимая нами работа по реализации выделенных направлений позволила осуществить продвижение студентов в повышение качества правовых знаний путем накопления опыта участия в ролевых играх.

При проведении итоговой диагностики были систематизированы и обобщены результаты повышения качества правовых знаний студентов. Определение качества знаний по праву проходило на основе тестов, которые разрабатывались нами по тому же комплексу методик, который использовался при предварительной диагностике. Это позволило проследить динамику повышения качества правовых знаний студентов.

Практическая работа проводилась в соответствии с планом по разработке, применению ролевых игр и повышению качества правовых знаний студентов.

Первый этап показал удовлетворительный, но достаточно низкий уровень качества правовых знаний студентов. Поэтому формирующий этап был направлен на проверку разработанных ролевых игр, ориентированных на познание, повышению интереса к предмету, проигрыванию жизненных ситуаций, явлений.

Заключительный этап работы был направлен на уточнение и конкретизацию основных положений гипотезы, подведение итогов проводимой работы по внедрению ролевых игр в процесс преподавания права и разработку методических рекомендаций по разработке и применению ролевых игр в процессе преподавания права.

На обобщающем этапе исследования нами поставлены следующие задачи:

1. Обработка, анализ и систематизация результатов формирующего этапа эксперимента.
2. Выявление динамики повышения уровня качества правовых знаний студентов.
3. Формулировка выводов исследования.

Основными методами на этом этапе были наблюдение, тестирование, анализ творческих продуктов студентов, обобщение полученных результатов.

Для получения достоверных результатов работы нами были разработаны

и проведены тестовые работы по выявлению уровня правовых знаний, студентов в динамике: проведено два среза.

Нулевой срез проведен с целью определения начального уровня знаний, студентов по праву. Результаты нулевого среза показали, что учащиеся находятся на удовлетворительном, но низком уровне качества правовых знаний. Результаты проведенного исследования отражены в таблице 2 .

Дальнейшая работа по повышению качества правовых знаний, студентов в процессе преподавания права, осуществлялась путем вовлечения студентов в ролевые игры, ориентированные на систематизирование и уточнение правовых знаний студентов, умение видеть в конкретных ситуациях проявление отношений, регулируемое нормами права.

Эффективность реализации деловых игр была проверена контрольным срезом.

Первый контрольный срез проведен в ходе работы в середине мая 2022 года с целью установления динамики роста правовых знаний студентов по тестам, разработанным по тем же методикам, что и на первом этапе. Результаты среза представлены в табл. 3

Таблица 3- Результаты тестирования по выявлению уровня знаний студентов по праву (промежуточный срез)

группа	кол-во чел	уровень знаний								абсолютная успеваемость	качественная успеваемость	показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		кол	%	кол	%	кол	%	кол	%			
Группа 1	10	1	10,0	4	40,0	4	40,0	1		90 %	50 %	3,5

Результаты промежуточного среза позволяют отметить количественные изменения качества правовых знаний студентов. Показатели выросли незначительно: средний бал на 0,4 %, качественная успеваемость повысилась на 20 %, так же появились работы, соответствующие

высокому уровню правовых знаний.

Полученные количественные изменения показывают, на наш взгляд, что при использовании ролевых игр решается ряд комплексных задач, а

именно:

- усвоение новых знаний;
- закрепление учебного материала;
- развитие творческих способностей студентов;
- формирование учебных умений;
- изучение учебного материала с различных позиций;
- формирование умения аргументировать свою точку зрения (развивать творческое самостоятельное мышление);
- организация учебной деятельности в группах, что способствует формированию коммуникативных навыков студентов. Ролевые игры способствуют генерированию большего количества идей,

активизируют накопленный опыт, развивают умение сужать поле поиска решения, способствуют получению качественно новой идеи.

Как показали наблюдения, наиболее заметное изменение произошло в восприятии обучающимися творческого задания. Практически у всех обучаемых появилось желание выполнить задания, полученные в ходе деловой игры на более высоком уровне, поделиться с другими своей идеей, ориентация на позитивное преобразование объектов окружающего мира. Вместе с тем некоторые обучающиеся не смогли высказать и доказать свое мнение, представить правильный выход из сложившейся ситуации.

Соответствие полученных результатов предполагаемым проверялось следующим промежуточным срезом, который был проведен в конце мая 2022г.

К концу месяца обучения нами ожидалось значительное повышение качества знаний, интереса студентов к предмету. Мы предполагали, что

проведение ролевых игр на занятиях права поможет в стимулировании большого количества идей и способов их реализации, в повышении мотивации студентов, в неоднозначности принимаемых решений, характер которых определяется конкретной учебной ситуацией.

Результаты второго контрольного среза представлены в табл. 4.

Таблица 4- Результаты тестирования по выявлению уровня знаний, студентов по праву (итоговый срез)

группа	кол- во чел	уровень знаний								абсолютная успеваемость	качественная успеваемость	показатель средне-го балла
		5		4		3		2				
		кол	%	кол	%	кол	%	кол	%			
Группа 1	10	2	20,0	5	50,0	3	30,0	0	0	100 %	70 %	3,9

Результаты второго среза показывают значительные изменения, прежде всего, в показателях абсолютной и качественной успеваемости студентов. Это позволяет сделать вывод о том, что разработанные нами ролевые игры повышают качество знаний.

Анализируя результаты тестов, необходимо отметить, что произошли значительные позитивные изменения практически у всех студентов. Это позволяет сделать вывод об эффективности проводимой нами работы.

Проведенные нами наблюдения позволили отметить существенные изменения в работе студентов:

- выполнение творческого задания высокого уровня новизны, ориентируясь на идеальный конечный результат;
- целенаправленное использование эвристических и алгоритмических методов творчества при выполнении заданий;
- конструирование собственных заданий при активном использовании справочных материалов;

- понижение сложности заданий путем перевода расплывчатой ситуации в конкретную задачу;
- обогащение словарного запаса, использование в речисравнений, метафор;
- позитивное отношение к происходящим изменениямв окружающем мире;
- умение делать предположения прогнозного характера, учитывая диалектическую природу объектов, явлений, ситуаций.

Изменения, произошедшие в качестве знаний студентов в ходеработы, представлены в таблице 5.

Таблица 5- Сравнительные данные результатов тестирования по выявлению уровня знаний студентов по праву (нулевой и итоговый срезы)

Группа	Кол. чел.	Уровень знаний												Показатель среднего балла	
		5		4		3		2		абсол. успеваем.		качест. успеваем.			
		0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый		
Группа 1	10	0	20,0	30,0	50,0	50,0	30,0	20	0	80 %	100 %	30 %	70 %	3,1	3,9

Сравнительный анализ срезов демонстрирует рост абсолютной и качественной успеваемости студентов.

В процессе практической работы число студентов, имеющих «5», увеличилось на 20,0%, показатель «4» стал - 50,0% произошло значительное уменьшение «2» на 20%, что позволяет сделать вывод об эффективности проводимой нами работы.

Как мы и предполагали, главный недостаток традиционного метода обучения - получение обучающимися знаний-копий, которые быстро забываются и не могут быть перенесены на другой класс задач. Информационно-репродуктивное обучение не является развивающим.

Преимущество ролевых игр состоит в том, что, являясь моделью реальной организации, они одновременно дают возможность значительно сократить операционный цикл и, тем самым, продемонстрировать участникам, к каким конечным результатам приведут их решения и действия. В условиях ролевых игр создаются исключительно благоприятные возможности включения участников творчески и эмоционально в отношения, подобные действительным отношениям в производстве. В игре происходят быстрое пополнение знаний, дополнение их до необходимого минимума, практическое освоение навыков проведения расчетов и принятия решений в условиях реального взаимодействия с партнерами.

В отличие от конкретной ситуации, где воспроизводится момент производственной обстановки, в ролевой игре обстановка выражается в динамике, процесс производства – в развитии. Воспроизвести производство в динамике и включить в него участников – две сложные проблемы использования игрового метода, которые заключаются в том, чтобы достаточно точно передать характеристики и условия производства, а также, помимо технологических параметров и экономических факторов, социально-психологические факторы.

Активное участие в коллективном обсуждении, проявлении интереса к ответам других студентов, самостоятельным обращением к дополнительным источникам информации также, на наш взгляд, свидетельствует об эффективности осуществляемого процесса внедрения деловых игр в процесс преподавания права.

Приведенные данные позволяют отметить следующее: за период практической работы произошли позитивные изменения в повышении качества правовых знаний студентов. Это свидетельствует о преимуществе

деловых игр перед традиционным обучением.

Ролевые игры способствуют развитию: положительных стимулов к процессу познания; познавательных способностей каждого обучающегося; развитию мышления, внимания, сосредоточенности, наблюдательности, памяти, сообразительности; а также формированию: умению применять имеющиеся знания, принимать решения при разных обстоятельствах без боязни допустить ошибки; критического отношения к окружающим человека объектам и явлениям; учебной и трудовой дисциплины.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что роль обучающих ролевых игр в образовании чрезвычайно важна. Методически грамотно проведенная игра основывается на предварительной тщательной подготовке: подбор темы урока, так как не каждая тема может быть раскрыта при помощи игровой технологии; учет уровня развития и готовности студентов к проведению занятия в игровой форме; определение стратегии поведения главного организатора занятия в игровой форме – учителя, педагога; четкое определение содержания и этапов игры; верное распределение ролей; определение системы поощрения и оценивания участников игры по результатам участия.

Главная сложность в организации занятия в игровой форме то, что это весьма трудоемкий процесс. Однако игровые технологии настолько продуктивны, что оправдывают потраченные усилия, способствуя сплочению ученического коллектива, прочному усвоению содержания материала, созданию атмосферы сотрудничества и сотворчества, развивая творческие задатки и студентов, и педагогов.

## 2.2. РАЗРАБОТКА РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ» В ГБПОУ «БАКАЛЬСКИЙ ТЕХНИКУМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СЕРВИСА ИМЕНИ М.Г.ГАНИЕВА»

Поскольку во время преддипломной практики нам приходилось преподавать только «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» - предмет, имеющий отношение к циклу правовых дисциплин, представим ниже разработки ролевых игр, проводимых нами. Но, так как перечень предметов правового цикла достаточно велик, проанализируем еще несколько, изучаемых в профессиональных образовательных организациях соответствующей направленности.

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 все в большей степени интенсивным, - количество информации, необходимой для изучения, теперь больше, а время, отведенное на ее изучения, осталось прежним.

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

Игровые методы работы - инновационный метод, но появился он не в последние десятилетия а еще в 18 веке, но вследствие недоказанности своей эффективности был забыт.

В середине 20 века начали использоваться деловые игры, так как было доказано, что достижение поставленных целей, сформированность

определенных навыков и умений благодаря их использованию достигается наиболее быстро.

Прибегая на занятии к использованию игровой деятельности, педагог должен работать на достижение нескольких, а именно двух, целей.

В первую очередь, должна достигаться игровая цель, то есть обыгрываемая ситуация должна полностью отображать реальную ситуацию.

Вторая цель – педагогическая, которую всегда нужно учитывать, но не допускать ее достижения, в первую очередь.

Если педагогу удастся реализовать данную специфику, можно предполагать, что поставленные цели и задачи будут достигнуты.

Игровая деятельность положительно воспринимается обучающимися в любой период - от дошкольного возраста до студенческих времен.

На первом курсе студенты переживают адаптацию, а игровые методики, в данном случае, помогают более проще включиться в учебный процесс и освоить новые темы.

Итак, рассмотрим несколько правовых задач, решение которых требовало от нас применения ролевой игры на занятиях обществознания 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 трехкомнатную квартиру в городе Уфе за время совместного проживания. Спустя определенное 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. На деньги на компенсацию гражданка Иванова выручила благодаря продаже автомобиля, о чем 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 пришел 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 объема, 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. Обратить 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. Выберете 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 произошел 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 ее.

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, некоторым 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.

Таким образом, проанализировав несколько заданий, изучив результаты некоторых исследований, мы можем сказать, что 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 простыми в использовании. Но, при всем этом, способствуют формированию у студенческой аудитории важных общеучебных навыков и умений - самостоятельный отбор новой информации, произведение ее анализа, проведение опросов, отстаивание собственного мнения и пр.

## 2.3. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ» В ГБПОУ «БАКАЛЬСКИЙ ТЕХНИКУМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СЕРВИСА ИМЕНИ М.Г.ГАНИЕВА»

Подготовив кейс, необходимо продумать технологию работы с ним в учебном процессе. Кейс – единый информационный комплекс.

Условно можно выделить четыре части полноформатного учебного материала:

- Текст кейса;
- Вопросы для обсуждения;
- Приложения;
- Методические рекомендации для преподавателей по работе кейсом.

Примерная технология разработки кейса:

1. Разработка идеи кейса (тематика, учебные цели).
2. Разработка примерной структуры кейса.
3. Работа с источниками информации:

3.1. В конкретной организации (компании): перечень вопросов представителям организации, перечень необходимых документов.

3.2. Работа с открытыми источниками: подбор статей периодических изданиях, исследование статистических отчетов, данных публичной отчетности крупных компаний и пр.

4. Отбор фактографии, необходимой для формирования кейса (позволяющей поставить конкретные учебные задачи, а затем и решить 5. Формирование и редактирование кейса (включая его «стилизацию»).

6. Подготовка рекомендаций преподавателям по использованию кейса.

Трудоёмкость создания кейса зависит от его вида (по целям, формату представления), а также от условий, в которых осуществляется разработка.

По оценкам специалистов трудоёмкость разработки кейса может составлять от двух недель до нескольких месяцев.

Оформляя учебный кейс, необходимо обратить внимание на следующее:

- ситуационная задача имеет иерархическую структуру, поэтому
- важно выбрать соответствующие стили и инструменты оформления;
- необходимо делать ссылки на источники информации: как на
- печатные издания, средства массовой информации, так и на сведения,
- полученные от специалистов в ходе интервьюирования, личных бесед;
- информация из периодических изданий и книг включается в
- текст кейса согласно правилу «добросовестного использования».

Рассмотрим общие требования для разработки учебных кейсов. Учебные кейсы должны соответствовать своему назначению, т. е. предоставлять возможность решения учебных задач. Кейс – это прежде всего учебно-методический материал, а не просто рассказ о событии, которые стали известны автору. Рассматривая полноформатные кейсы, можно выделить ряд ключевых требований, предъявляемых к ним.

1. Ориентация на конкретную аудиторию. Поскольку уровень знаний и опыта в значительной степени определяет процесс использования методического материала, должна быть четко определена аудитория, для которой он подготовлен.

2. Понятие выражение того, зачем написан кейс. Следует четко обозначить, какие учебные цели могут быть достигнуты с его помощью. Для всех, кто будет работать с кейсом, он должен иметь конкретный смысл. Как правило, целесообразно направлять свои авторские усилия на моделирование типовых ситуаций, которые наиболее часты в жизни и с которыми придется столкнуться специалисту в процессе своей профессиональной деятельности. Кейс позволяет видеть в ситуациях типичное и предопределяет способность анализировать их посредством применения аналогии. Тематика кейсов должна

в максимальной степени предоставлять возможность их использовать для изучения базовых, ключевых вопросов в рамках соответствующего курса, которые обычно выносят на семинарские занятия. Это существенно увеличивает потенциал их распространения, а также использования другими преподавателями.

3. Достоверность факторов. Несмотря на возможность исключения, кейс, как правило, не придуман автором. Так или иначе, он опирается на реальные события, которые имели место в практической деятельности.

4. Проблемный характер описываемой ситуации. Кейс должен быть структурирован таким образом, чтобы предоставлять студентам и слушателям возможность самостоятельного анализа и поиска решений на основе имеющейся информации. В центре материала находится проблема, ситуационная задача, поиска решения которой составляют основу работы с кейсами. Деятельность по решению проблемы предполагает наличие разных альтернатив, в которых различные элементы деятельности можно ранжировать по критериям важности и срочности. Если все предельно ясно, а из всех вариантов ответа возможен один-единственный, то проблемы попросту нет и обсуждать здесь нечего. Авторами кейса следует позаботиться о том, чтобы предполагаемые альтернативы воспринимались как реальные и имелась возможность получения информации, чтобы их отстаивать. Осуществления выбора студенты и слушатели должны иметь возможность выработать критерии оценки. Хорошо, когда предпочтительная альтернатива не лежит на поверхности и нуждается в обосновании.

Проблема, если вызов реальный, должна задевать читателя, пробуждать желание поиска решений. Главное внимание следует уделять методической проработанности материала, возможности проведения на его основе заинтересованных обсуждений, дискуссий с очевидной пользой для усвоения программы учебного курса. Столкновение идей или людей-лучшая гарантия успеха кейса.

5. Приближенность к реальной работе юриста по всей совокупности

характеристик моделирования ситуации. Это относится и к неявной форме описания проблемы, и к отсутствию однозначной оценки места каждого из анализируемых факторов, определяющих развитие ситуации, и к принятию решений. Соответственно, причинно-следственные связи должны выявляться самими студентами.

6. Увлекательность изложения, живой повествовательный стиль в ситуационных упражнениях существенным образом отличаются от обычного для исследователей и педагогов научного стиля. Кейс должен провоцировать желание обсудить материал, спорить возможность для дискуссии. Хороший кейс не оставит слушателя равнодушным, он вызывает вопросы, будоражит любопытство и профессиональный интерес.

7. Недопустимость прямого авторского комментария. Говорят только персонажи, которые принимают решения. Автор- не персонаж кейса. Он не рассказывает ни о себе, ни о своей ответственности.

8. Учет межфункциональных аспектов деятельности организаций. Временной аспект описания ситуации- обязательный атрибут кейса. Материалы должны четко отображать временную последовательность рассматриваемых событий либо предоставлять возможность выстраивать такую перспективу. Читатель должен быть сориентирован относительно не только последовательности, но и реального времени, с которым связаны центральные события кейса. В этой связи полезно выделение последней даты описываемых событий и даты, не позднее которой желательно принять решение. Предлагаемые решения также должны вписываться во временную последовательность действий: важно не только то, что нужно сделать, но и когда и в какой последовательности.

9. Необходимое количество информации. Кейс содержать в явной или замаскированной форме достаточно информации для организации работы с ним. В противном случае обучающимся никогда не удастся принять решение. В этом заключается одно из правил игры. Кейс, как и всякая модель реальной ситуации, всегда содержит в себе определенное количественное и

качественное упрощение по сравнению с реальной ситуацией в жизни. Особо следует остановиться на проблеме излишней информации.

Как правило, большой кейс содержит определенное количество фоновой информации. Это как раз и позволяет решать задачу развития навыков поиска именно той информации, которая необходима для принятия решений. В мини-кейсах фоновая информация часто приносится в жертву ради экономии времени. Однако сознательное включение избыточного количества лишней, ненужной информации приводит к появлению нежелательных «ловушек» в процессе работы над кейсом. Студенты начинают детально прорабатывать «информационно обеспеченные» направления, которые, как потом выясняется, лишь маскируют главные сюжеты. В этом не заинтересован сам преподаватель, а все участвующие в обсуждении группы могут почувствовать свою несостоятельность и потерять интерес к дальнейшей работе. В целом ситуация должна быть самодостаточной. В хорошем кейсе нет ничего лишнего. Преподаватель осознанно должен включать в приложение или в текст дополнительные данные. Не следует злоупотреблять и количеством мелких деталей.

В заключение еще раз отметим, что основное требование, предъявляемое к учебным кейсам, — это ясное понимание автором того, для чего будет использоваться кейс и какие учебные задачи он решает.

Названные выше требования относятся к традиционным полноформатным большим кейсам. Сужение круга решаемых задач, временные ограничения, акцент на развитие особых навыков и тому подобные особенности учебной работы отражаются на специфике самих кейсов. Типология кейсов, в основу которой положены учебные цели их использования, - распространенный способ их классификации.

Что касается действия преподавателя при использовании кейса можно разделить на 2 этапа:

1. Подготовительная работа:
  - подготовка (обновление) кейса;

- определение технологической модели занятия.
- 2. Работа с кейсом в аудитории:
  - вступительное слово преподавателя, постановка цели и задач
  - работы над кейсом;
  - распределение студентов по мини-группам (2-5 чел.);
  - определение основных требований к формату и регламенту презентаций;
  - организация работы студентов в мини-группах;
  - организация презентации решений;
  - организация общей дискуссии;
  - подведение итогов дискуссии преподавателем;
  - оценка преподавателем результатов проделанной работы.

Кейс может быть дан как в качестве индивидуального задания, так и в качестве группового задания для анализа, решения и последующей презентации (защиты) полученных результатов. В целях «погружения» участников занятия в ситуацию можно воспользоваться методом разыгрывания ролей, «мозгового штурма», других форм обсуждения.

Сформированные на основе практического материала многие кейсы ставят творческие междисциплинарные задачи, работа над решением которых способствует развитию не только профессиональных, но и общекультурных компетенций. Обсуждение процесса и результатов решения кейса может стать хорошим предметом для организации тематической дискуссии в режиме онлайн, или в формате форума, обмена мнениями и взаимной поддержки по вопросам решения профессиональных задач.

Форм проведения таких игр 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, выслушивается 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 учащихся на изучение дисциплины, студенты, как предполагается, должны в результате проведения игры проявить интерес к качественному выполнению отведенной 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 ее качественную организацию и достижения поставленных целей и задач.

Педагог, в первую очередь, сам должен понимать значимость ролевой игры, а не проводить ее 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, несет ответственность за техническое оснащение занятия; он должен заранее продумать наличие презентации и презентуемого материала. Преподаватель должен вести контроль за исполнением хода игры, контролировать время ее проигрывания, оказывать учащимся помощь, если возникают сложности. Он не должен

комментировать каждую ошибку, но разбирать ее 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, устанавливают 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.

В конструкцию ролевой игры сознательно закладываются средства различной эффективности (ознакомление с текстом закона РФ, представление ситуации и оглашение принятого решения судьей, 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 ее изменяет, адаптируя к социальному уровню участников ролевой игры.

## ВЫВОДЫ ПО 2-ОЙ ГЛАВЕ

Во второй главе в первом параграфе мы осуществили анализ эффективности применения ролевых игр по правовой дисциплине в гбпоу «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г.Ганиева».

В практической работе приняло участие 10 студентов и 1 преподаватель правовых дисциплин.

Работа проходила в условиях преподавания дисциплины «**Правовое обеспечение профессиональной деятельности**».

Специальность 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта.

Практическая работа проводилась в период с 7 мая 2022 г. по 27 мая 2022 года и включала в себя несколько этапов.

Целью первого этапа работы было определение реального состояния организации процесса преподавания права и уровня правовой подготовки студентов. На этом этапе были поставлены следующие задачи:

3. Изучение состояния преподавания права.
4. Определение уровня правовой подготовки студентов.

Целью формирующего этапа являлась проверка гипотезы исследования. Этот этап предполагал решение следующих задач: разработкаи реализация ролевых игр, направленных на повышение уровня правовой подготовки студентов.

В соответствии с задачами формирующего этапа нами проверялось условие повышения качества правовой подготовки при внедрении в процесс обучения праву ролевых игр.

Обобщающий этап был посвящен анализу, обработке и оформлению результатов практической работы. На этом этапе были подведены итоги проводимой работы по повышению качества правовой подготовки с помощью ролевых игр.

Таким образом, результаты первого этапа показали, что в учебном

процессе преподавания права используются в основном традиционные методы. Уровень правовых знаний, студентов удовлетворительный.

Основными направлениями формирующего этапа стала организация работы по внедрению результатов исследования в практику преподавания права.

На этом этапе нами ставились задачи:

- разработать ролевые игры для преподавания права и проверить их эффективность, влияющую на повышения правовых знаний студентов;
- выявить динамику повышения уровня знаний по праву.

Во втором параграфе практической главы мы разработали комплекс ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г.Ганиева».

Данный комплекс содержит 4 игровых ситуации, игра «Я предприниматель», игра «Вынужденная посадка на Мобиусе».

В третьем параграфе мы разработали методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» В ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г. Ганиева».

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.

8. 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.

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

10. В ролевой игре следует учитывать психологические особенности студентов.

11. 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.

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

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

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В первом параграфе нашей теоретической главы мы изучили проблему применения активных методов обучения в существующей теории и практике методики профессионального обучения.

**Активные методы обучения** – это методы, характеризующиеся высокой степенью включенности обучающихся в учебный процесс, активизирующие их познавательную и творческую деятельность при решении поставленных задач.

Методы активного обучения могут использоваться на различных этапах учебного процесса:

1 период – первичное овладение знаниями. Это могут быть проблемная лекция, эвристическая беседа, учебная дискуссия и т.д.

2 период – контроль знаний (закрепление), могут быть использованы такие методы как коллективная мыслительная работа, тестирование и т.д.

3 период – формирование профессиональных умений, навыков на основе знаний и развитие творческих способностей, быть может использование моделированного обучения, игровые и неигровые методы.

Методы активного обучения могут быть: имитационные, не имитационные, игровые и неигровые.

Примеры активных методов обучения: проблемная лекция, эвристическая беседа, учебная дискуссия, метод мозгового штурма, видео метод, деловые игры и др.

Во втором параграфе первой главы мы рассмотрели ролевую игру как метод обучения и вывели понятие и сущность.

**Ролевая игра** — представляет собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время.

**Деловая игра** — это эффективный прием обучения праву, главная цель которого состоит в формировании комплекса знаний и умений для выработки стратегии и тактики профессионального общения.

*В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды ролевых игр в соответствии с классификационным критерием в зависимости от целей и задач учебной игры, формы проведения, способа организации, степени сложности, количественного состава участников.*

По форме проведения выделяют следующие игры: предметные, подвижные, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, шарады, викторины), игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные).

По способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие и креативные и т.д.

По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на «простые» (моноситуационные) и «сложные» (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные.

По количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные.

В третьем параграфе первой главы мы выявили правила применения ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Обязательным является выполнение следующих правил ролевой игры: интересы и мнения излагаются четко и убедительно; игра проводится корректно/честно и обсуждается; все имеют возможность высказаться; даётся возможность высказаться другим; следует стремиться к целесообразному решению в ролевой игре; студенты одной группы должны хорошо знать друг друга, в коллективе должна царить обстановка сотрудничества и общения.

Во второй главе в первом параграфе мы осуществили анализ эффективности применения ролевых игр по правовой дисциплине в гбпоу «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени

М.Г.Ганиева».

В практической работе приняло участие 10 студентов и 1 преподаватель правовых дисциплин.

Работа проходила в условиях преподавания дисциплины **«Правовое обеспечение профессиональной деятельности»**.

Специальность 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта.

Практическая работа проводилась в период с 7 мая 2022 г. по 27 мая 2022 года и включала в себя несколько этапов.

Целью первого этапа работы было определение реального состояния организации процесса преподавания права и уровня правовой подготовки студентов. На этом этапе были поставлены следующие задачи:

5. Изучение состояния преподавания права.
6. Определение уровня правовой подготовки студентов.

Целью формирующего этапа являлась проверка гипотезы исследования. Этот этап предполагал решение следующих задач: разработкаи реализация ролевых игр, направленных на повышение уровня правовой подготовки студентов.

В соответствии с задачами формирующего этапа нами проверялось условие повышения качества правовой подготовки при внедрении в процесс обучения праву ролевых игр.

Обобщающий этап был посвящен анализу, обработке и оформлению результатов практической работы. На этом этапе были подведены итоги проводимой работы по повышению качества правовой подготовки с помощью ролевых игр.

Таким образом, результаты первого этапа показали, что в учебном процессе преподавания права используются в основном традиционные методы. Уровень правовых знаний, студентов удовлетворительный.

Основными направлениями формирующего этапа стала организация работы по внедрению результатов исследования в практику преподавания

права.

На этом этапе нами ставились задачи:

- разработать ролевые игры для преподавания права и проверить их эффективность, влияющую на повышения правовых знаний студентов;
- выявить динамику повышения уровня знаний по праву.

Во втором параграфе практической главы мы разработали комплекс ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г.Ганиева».

Данный комплекс содержит 4 игровых ситуации, игра «Я предприниматель», игра «Вынужденная посадка на Мобиусе».

В третьем параграфе мы разработали методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» В ГБПОУ «Бакальский техникум профессиональных технологий и сервиса имени М.Г. Ганиева».

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.

14. 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.

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

16. В ролевой игре следует учитывать психологические особенности студентов.

17. 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.

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

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

Цель достигнута, задачи реализованы.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

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. Владосс-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 науках 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 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 год 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-еизд., 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/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_172360/) (Дата обращения 16.02.2021)

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/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) (Дата обращения: 29.02.2018)

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](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/>



