



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГТПУ»)

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 программы бакалавриата
«Правоведение и правоохранительная деятельность»
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

65,43 % авторского текста

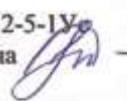
Работа рекомендована к защите

«19» июня 2023 г.

И.о. зав.кафедрой Э, У и П

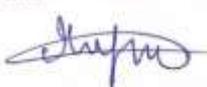
 Д.Н. Корнеев

Выполнила:

студентка группы ЗФ-509-112-5-1У
Ведерина Аделина Маратовна 

Научный руководитель:

к.ю.н., доцент кафедры Э, У и П

Якупов В.Р. 

Челябинск
2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ	7
1.1 Сущность и содержание ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации	7
1.2 Методика проведения ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации	15
Выводы по первой главе.....	24
ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА И ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВО» В ГБПОУ «ВЕРХНЕУРАЛЬСКИЙ АГРОТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ - КАЗАЧИЙ КАДЕТСКИЙ КОРПУС»	26
2.1 Анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».....	26
2.2 Разработка ролевых игр по дисциплине «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»	36
Выводы по второй главе.....	48
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	50
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	53
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	59

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Активное преобразование современного общества требует изменений в процессе обучения правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации. Объем накапливаемых знаний постоянно увеличивается, требования к специалистам в области юриспруденции меняются. На современном этапе развития важно, чтобы квалифицированный специалист не обладал лишь определенными знаниями и навыками, мог уверенно использовать их в профессиональной деятельности, но и умел грамотно и целесообразно оперировать новыми данными, логически мыслить, решать задачи различной сложности, постоянно самосовершенствоваться.

Как показывает практика, качественное обучение возможно при интеграции теории и практики в учебный процесс с приоритетом практической, прикладной направленности образования, как основной задачи профессионального образования.

В двадцать первом веке в связи с цифровизацией образования и широким использованием открытых образовательных ресурсов и обучающих приложений появился термин геймификация. Это явление привлекло внимание ученых, заинтересованных в образовании и обучении, и потенциал геймификации был изучен с междисциплинарных точек зрения.

Разумное внедрение геймификации как дополнительного средства обучения в образовательный процесс отражает современную концепцию образования, который включает в себя две части: образовательную и развлекательную, при этом процесс обучения становится событием, активным участием, деятельностью для студента, процесс обучения должен быть событием со всеми, кто в нем участвует.

Ролевая игра как форма обучения позволяет превратить любую учебную деятельность в занимательный процесс обучения, предаваясь которому человек, играющий ту или иную роль, обретает новый образ и

способ поведения, преодолевает присущую ему отсталость и раскованность, обретает возможна целостность существования.

Проблема внедрения ролевых игр в практику профессиональных образовательных организаций в настоящее время является весьма актуальной. Профессиональное образование ориентировано на формирование профессиональной компетентности, умений и навыков мыслительной деятельности, развитие способностей личности, среди которых особое внимание уделяется способности к обучению, смене парадигмы мышления, умению перерабатывать огромные массивы информации, системно и эффективно действовать в условиях кризисных ситуаций.

Степень разработанности темы в учебно-методической и научной литературе. Теоретическую основу исследования составили работы таких авторов как С.А. Балунова, Е.В. Бессонова, С.Я. Батышев, В.П. Беспалько, О.И. Ваганова, А.А. Жидков, М.Н. Гладкова, И.В. Решетникова, В.В. Ярков, А.А. Демичев, О.В. Исаенкова, М. В. Карпычев, Е.В. Евплова, М.В. Жижина, Г.А. Жилин, И.Ю. Тарханова, И.А. Остапенко, С.В. Прохорова, Н.Т. Суханова, А.В. Фадеев, Ф.Ф. Шарипов, и др. Слабо разработанным в науке является вопрос о том, насколько эффективно использование ролевых игр в образовательном процессе. Некоторые исследования показывают положительные результаты, указывая на повышение мотивации, активного участия и понимания материала студентами. Однако эмпирические доказательства являются ограниченными, и нужны дополнительные исследования, чтобы более точно определить эффективность данного метода обучения.

Объект исследования – ролевые игры в профессиональном образовании.

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

Цель выпускной квалификационной работы – изучить теоретические основы применения ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации и разработать ролевые игры по дисциплине «Право», реализуемой в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- 1) рассмотреть сущность и содержание ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации;
- 2) изучить методику проведения ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации;
- 3) провести анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»;
- 4) разработать ролевые игры по дисциплине «Право», реализуемой в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Методы исследования:

- 1) теоретические: изучение и анализ литературы; обобщение и систематизация материала;
- 2) эмпирические: опрос; наблюдение, анкетирование.

Практическая значимость работы. В результате проведенного исследования был разработан комплекс ролевых игр, которые могут быть использованы преподавателями ГБПОУ «ВАТТ-ККК» в процессе обучения дисциплине «Право».

Базой исследования является ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус» (Уйский филиал). Адрес: Челябинская обл., с. Уйское, ул. Пионерская, 41.

Работа включает введение, две главы, выводы по главам, заключение, список использованных источников, приложения.

В первой главе раскрыты теоретические основы применения ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в

профессиональной образовательной организации. Рассмотрены сущность и содержание ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации. Изучена методика проведения ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Во второй главе проведена разработка и применение ролевых игр в процессе проведения занятий по дисциплине «Право» в ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус». Проведен анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК». Разработаны ролевые игры по дисциплине «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

В заключении подведены итоги и сделаны основные выводы по результатам исследования.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1 Сущность и содержание ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации

Рассмотрим сущность и содержание ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Ролевые игры – это эффективный способ обучения, который позволяет участникам лучше понимать и применять теоретические знания на практике [47, с. 233].

Ролевые игры стимулируют студентов к активному участию и помогают в развитии ряда навыков, таких как коммуникация, критическое мышление, принятие решений и управление конфликтами.

Ролевые игры в образовании могут быть использованы не только для обучения правовым дисциплинам, но и для развития навыков коммуникации, лидерства, творческого мышления и других важных компетенций.

Ролевые игры также могут быть использованы для обучения социальной ответственности и этике. Например, можно провести игру, в которой студенты будут выступать в роли руководителей компаний, принимающих решения о социальной ответственности и этике. Игра может быть организована по следующему сценарию: студентам предоставляется сценарий, в котором компания сталкивается с проблемой, связанной с социальной ответственностью или этикой. Они должны принять решение и объяснить его перед советом директоров.

Такие игры помогают студентам развивать навыки принятия решений, аналитического мышления и социальной ответственности.

Ролевые игры являются эффективным методом обучения правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации. Для проведения таких игр необходимо определить цели и задачи, которые должны быть достигнуты в процессе обучения. Первоначально необходимо выбрать тему, которая будет рассматриваться в рамках ролевой игры.

Затем следует определить роли, которые будут играть участники, и разработать сценарий игры. В процессе игры участники должны вживаться в свои роли и действовать в соответствии с заданным сценарием. Важно, чтобы игра была максимально приближена к реальным ситуациям, с которыми сталкиваются специалисты в области права.

После завершения игры необходимо провести анализ и обсуждение произошедшего, выявить ошибки и недочеты, а также обсудить возможные варианты решения проблемы.

Проведение ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации позволяет эффективно обучать студентов и подготавливать их к реальным ситуациям в будущей профессиональной деятельности.

В целом, ролевые игры могут быть очень полезными для обучения в различных областях знаний. Они помогают студентам лучше усваивать материал, развивать навыки и компетенции, а также применять теоретические знания на практике.

Основными этапами проведения ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации могут быть следующие [51, с. 187]:

1. Определение целей и задач игры. Необходимо определить, какие навыки и знания студенты должны получить в результате игры.
2. Выбор темы игры. Тема должна быть связана с изучаемой дисциплиной и иметь практическую значимость.
3. Разработка сценария игры. Сценарий должен содержать описание ситуации, роли участников, правила игры и критерии оценки.

4. Подготовка участников. Студентам необходимо предоставить информацию о теме игры, распределить роли и провести тренировочные занятия.

5. Проведение игры. Игра может проходить в форме дебатов, судебного процесса, ролевой игры и т.д.

6. Анализ и оценка результатов игры. После игры необходимо провести анализ ее результатов и оценить достигнутые результаты.

7. Корректировка учебного процесса. Полученные результаты могут быть использованы для корректировки учебного процесса и определения дополнительных заданий для студентов.

Важно помнить, что ролевые игры по праву должны быть интересными и практически значимыми для студентов. Они должны помогать студентам лучше усваивать материал, развивать навыки и компетенции, а также применять теоретические знания на практике.

Перечислим некоторые из преимуществ ролевых игр в обучении [31, с. 109]:

1. Улучшение коммуникационных навыков. В ходе ролевых игр участники играют разные роли, которые позволяют лучше понимать ожидания и потребности друг друга, а также тренировать свои навыки аргументации и убеждения.

2. Развитие навыков принятия решений. Ролевые игры позволяют учащимся оценить ситуацию со стороны разных персонажей и принять решение на основе анализа информации.

3. Улучшение управления конфликтами. Ролевые игры могут имитировать реальные ситуации, в которых неизбежно возникают конфликты, что помогает учащимся развивать навыки управления конфликтами и находить эффективные решения.

4. Развитие творческого мышления. Ролевые игры требуют от студентов творчески подходить к решению проблем и создавать новые - нередко нестандартные - знания и идеи.

5. Облегчение обучения. Ролевые игры - это интерактивный метод обучения, который является более привлекательным и занимательным в сравнении с неодоушевленными методами, такими как чтение или просмотр лекций.

Содержание ролевых игр может быть разнообразным и зависит от целей обучения. Однако, в общем, следующие элементы могут входить в содержание ролевых игр:

1. Описание сценария. Сюжет и роли должны быть представлены четко и ясно, чтобы участники могли понимать, что от них требуется.

2. Распределение ролей. Участникам следует предложить список ролей на выбор (или назначить их). Это помогает сформировать интерес к ролевой игре и улучшить её эффективность.

3. Работа с конфликтами. В ролевых играх участникам приходится нередко сталкиваться с конфликтными ситуациями, их решение играет важную роль в обучении.

4. Обратная связь. После выполнения задачи или завершения игры, важно дать обратную связь, чтобы учащиеся могли понять свои сильные и слабые стороны, а также получить рекомендации по улучшению.

5. Дополнительные элементы. Если цель ролевой игры состоит в том, чтобы улучшить коммуникативные навыки, в состав ее элементов могут входить тренинги по аргументации, убеждению, нахождению компромиссов и т.д.

Целью ролевых игр может быть улучшение учебных навыков, например: реализация знаний в практической ситуации, погружение в профессиональную сферу деятельности, совершенствование коммуникативных и конфликтологических навыков, развитие творческого мышления, а также опыт управления, лидерства и т.д.

Ролевые игры могут применяться в различных областях обучения - от управления бизнесом до педагогического процесса, что доказывает их широкую образовательную актуальность и значимость.

А.М. Миралиев считал, что для повышения качества обучения в области правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации можно использовать ролевые игры. Они позволяют студентам более глубоко погрузиться в тему, развивают навыки коммуникации и аналитического мышления, а также помогают лучше понимать законы и правила. Ролевые игры могут быть организованы как в рамках учебного процесса, так и во внеурочное время. Важно, чтобы они были максимально приближены к реальным ситуациям, с которыми студенты могут столкнуться в будущей профессиональной деятельности. Например, можно провести игру, в которой студенты будут выступать в роли юристов, защищающих своего клиента в суде. Игра может быть организована по следующему сценарию: студентам предоставляется дело, которое они должны изучить, провести необходимые исследования и подготовить аргументы защиты своего клиента. Затем они должны выступить перед судьями и прокурором, защищая свою позицию. Такие игры не только помогают студентам лучше усвоить материал, но и развивают их навыки адвоката, что может быть полезно в будущей профессиональной деятельности [35, с. 21].

Более того, ролевые игры позволяют добиться значительных результатов в обучении в этой области юридических знаний.

Береснева Е.Ю. считает, что ролевые игры желательны для преподавания правовых дисциплин, поскольку они позволяют студентам осознать, что решения для «сложных случаев» основаны на ответах на основные юридические вопросы [15, с. 21].

Однако такие авторы, как Л.П. Кривщенко, отвергла эту позицию. Она утверждает, что само назначение прецедентного метода направлено не на разъяснение концепции и конечных целей права, а на просвещение и подготовку юристов для судебной практики. Эта позиция предполагает, что ролевые игры бесполезны для понимания философских или теоретических проблем [33, с. 138].

Ролевые игры обладают присущей им гибкостью и структурой повествования, которые хорошо подходят для использования в образовании, поскольку они предлагают простой способ и процесс междисциплинарного обучения.

Самое главное, что предлагают ролевые игры, и это применимо к любому возрасту, но, скорее всего, лучше всего понимается в контексте обучения, так это то, что они представляют собой повествовательный микрокосм реального мира. Будь то терапия, образование или бизнес, возможность обучать и практиковать полезные жизненные навыки в долгосрочной среде без последствий – это невероятно полезный и мощный инструмент, который действительно следует использовать больше.

Исследователи выделяют следующие аспекты ролевой игры, такие как инструментальный (обучение конкретным навыкам и умениям юридической речевой деятельности), межличностный (обучение межличностному взаимодействию, связанному с ролью), гностический (получение определенных знаний, развитие критического мышления), развивающий (развитие необходимых умений и психических функций) и делают вывод, что игру следует рассматривать как базовую форму обучения, а также как универсальную метапредметную технологию обучения студентов всех возрастов [28, с. 43].

Ролевая игра рассматривается как педагогическая технология развития у студентов профессионально значимых компетенций. В качестве педагогической технологии ролевая игра рассматривается нами как системный метод создания, применения и определения всего процесса обучения и обучения с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, направленный на оптимизацию форм обучения.

Использование ролевой игры на системной основе позволило определить и разработать социально-педагогические и психодидактические условия организации учебного процесса, необходимые для эффективного

формирования и развития профессиональных компетенций будущих юристов.

Итак, ролевые игры являются полезным дидактическим инструментом или средством для достижения значительных результатов обучения правовым дисциплинам.

Ролевые игры дают возможность получить важные знания не только о том, что говорили некоторые правоведы, но и о том, как лучше структурировать и защищать правовую информацию.

Такое использование ролевых игр позволяет разработать практически те же способности и навыки, которые требуются для решения более оперативных и практических юридических проблем.

Однако преподавание правовым дисциплинам с помощью ролевых игр сопряжено с тремя основными трудностями.

Во-первых, нанять преподавателей, способных развивать критические и рефлексивные знания о содержании права.

Во-вторых, подготовить преподавателей права для внедрения ролевых игр.

В-третьих, перед большими группами желательно дополнить ролевые игры самостоятельной нагрузкой и традиционными методами преподавания, такими как лекции. Это позволит сосредоточить работу в аудитории по обсуждению решений среди студентов, но под руководством преподавателя [44, с. 28].

Ролевые игры по праву для студентов профессиональной образовательной организации могут быть использованы для обучения различным аспектам правовой системы, правовой этики и навыкам общения в юридической сфере.

Например, можно провести игру, в которой студенты будут выступать в роли адвокатов, представляя своих клиентов в суде. Игра может быть организована по следующему сценарию: студентам предоставляется задание на разработку защиты своего клиента, они должны провести

исследования, составить документы и презентовать свой случай перед судьей и жюри. Такие игры помогают студентам развивать навыки адвоката, обучают их процессу судебного заседания и доказательствам.

Ролевые игры также могут быть использованы для обучения правовой этике. Например, можно провести игру, в которой студенты будут выступать в роли юристов, рассматривающих вопросы этики и ответственности в юридической сфере.

Игра может быть организована по следующему сценарию: студентам предоставляется задание на анализ ситуации, связанной с этикой в юридической сфере, они должны принять решение и объяснить его перед жюри. Такие игры помогают студентам развивать навыки аналитического мышления, принятия решений и правовой этики.

Ролевые игры по праву для студентов профессиональной образовательной организации могут быть очень полезными для обучения правовым дисциплинам и развития навыков, необходимых для работы в юридической сфере. Они помогают студентам лучше усваивать материал, развивать навыки и компетенции, а также применять теоретические знания на практике [38, с. 59].

Итак, в результате изучения правовых дисциплин методом ролевых игр будут выработаны навыки и склонности, которые будут полезны не только для более глубокого осмысления основных правовых вопросов, но и для более оперативных юридических дисциплин, таких как уголовное право, деликты, контракты и т.д.

Таким образом, ролевые игры эффективно используются для обучения критическому мышлению и успешно применяются в широком спектре дисциплин, включая правовые дисциплины. Ролевые игры позволяют преподавателю развивать у студентов навыки исследовательской работы, умения работать с различными правовыми источниками информации. Эти умения очень важны для юриста, который должен уметь

анализировать любые правовые проблемы, вырабатывать различные точки зрения, оценивать их, а затем выбирать наиболее подходящую из них.

1.2 Методика проведения ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации

Метод ролевых игр способствует формированию у педагогов профессионального обучения направления подготовки «Правоведение и правоохранительная деятельность» профессиональных компетенций, таких как: способность организовать самостоятельный поиск и анализ материала по правовым дисциплинам с использованием современных методов и информационных технологий; готовность применять методы анализа юридических источников, способен анализировать правовые отношения;

Метод ролевых игр позволяет наладить взаимодействие между всеми участниками процесса обучения. Студенты учатся не только слушать лекции, но и взаимодействуют с другими студентами, помогая друг другу в решении практических ситуаций. Это способствует формированию у студентов навыков анализа правовых ситуаций, возникающих в реальной жизни. Этот метод позволяет более глубоко изучить отдельные темы курса и обобщить материал. Благодаря такому подходу студенты лучше усваивают материал, а также учатся работать в команде.

Суть метода ролевых игр заключается в том, что студенты на основе анализа информации делают определенные выводы, а не выполняют какие-либо задания [7, с. 93].

Особенностью ролевых игр, как метода обучения является то, что он дает интегральные знания о праве и помогает синтезировать знания, полученные по правовым дисциплинам.

Главная цель использования ролевых игр в обучении студентов состоит в том, чтобы научить их не только запоминать факты, но и

использовать их в практической деятельности. Ролевые игры являются одним из самых эффективных методов обучения, особенно в техническом вузе. В основе игры лежит ситуационная модель, которая является своеобразной логической схемой обучающего процесса.

Она состоит из нескольких этапов [29, с. 88]:

- определение проблемы (ситуации);
- выделение ключевых факторов;
- формулирование целей;
- выбор методов решения;
- выработка решения.

Ролевые игры - метод проблемного обучения правовым дисциплинам, при котором студенты:

- самостоятельно осваивают некоторые знания;
- развивают способности к саморегуляции, к постановке и достижению индивидуальных и групповых целей;
- вырабатывают умение решать проблемы;
- учатся работать в команде.

Задачи метода ролевых игр [47, с. 272]:

1. Научить студентов самостоятельно мыслить и принимать решения.
2. Формировать навыки анализа и синтеза.
3. Развивать умение работать с информацией.
4. Развивать коммуникативные навыки.
5. Изучать и обобщать реальный опыт, получать информацию о ситуации.
6. Применять статьи и законы гражданского и уголовного права.
7. Привлечение студентов к решению актуальных проблем права, решение которых позволит не только овладеть профессиональными компетенциями, но и выработать у студентов умение мыслить нестандартно.

8. Развитие умений и навыков аналитического, творческого мышления, умения выдвигать, анализировать и реализовывать идеи, а также коммуникативных навыков, способности к восприятию информации.

9. Развитие у студентов навыков решения проблем, развитие критического мышления, креативности студентов.

10. Расширение знаний, умений, навыков, которые в дальнейшем могут быть применены в профессиональной деятельности, а также на практике.

Ролевые игры представляют собой метод, позволяющий в сжатые сроки и в интерактивной форме, с использованием конкретных игровых ситуаций по праву, получить у студентов представление о предмете, его особенностях и возможностях применения, развить у них навыки решения практических задач [15, с. 19].

Рассмотрим основные этапы подготовки к занятию по правовой дисциплине в профессиональной образовательной организации с использованием ролевых игр:

1. Познакомить с основными понятиями и терминами, связанными с правовой дисциплиной.

2. Определить цели и задачи правовой дисциплины.

3. Рассмотреть особенности и нормативно-правовые документы правовой дисциплины.

4. Охарактеризовать содержание и формы правового образования студентов.

5. Выявить особенности применения ролевых игр в правовом образовании студентов.

6. Ознакомить студентов с игровой ситуацией по правовой дисциплине.

7. Содействовать развитию у студентов способностей самостоятельно использовать правовые знания в деятельности.

8. Способствовать формированию правового самосознания, повышению правовой культуры.

Этапы проведения учебного занятия с использованием ролевых игр:

1. Этап – Организационный: приветствие, проверка готовности к занятию, вступительное слово преподавателя, сообщение темы занятия, цели занятия, мотивация учебной деятельности студентов. Постановка учебной задачи (проблемы).

2. Этап – Исполнительный. Моделирование ролевой игры по заданной теме (подбор материала, анализ, обобщение, формулировка выводов. Самостоятельное решение правовых ситуаций (по группам).

Студенты получают возможность отработать навыки совместного решения проблемы, взаимодействия в процессе решения проблем, умение работать в команде.

3. Этап – Заключительный. Обсуждение преподавателем результатов проведения ролевой игры, подведение итогов. Преподаватель оценивает ответы каждой группы, корректирует и направляет студентов при необходимости.

Приведем более подробно основные этапы проведения занятия по правовой дисциплине с использованием ролевых игр [23, с. 32]:

Этап 1. Установление и анализ проблемных ситуаций.

Этап 2. Выработка и принятие решений в проблемной ситуации.

Этап 3. Анализ и оценка результатов.

Этап 4. Подведение итогов.

Этап 5. Выработка новых решений, способов действий.

Этап 6. Оценка и коррекция действий студентов.

Этап 7. Анализ результатов работы на занятии.

Этап 8. Обобщение, систематизация и закрепление знаний и навыков.

Этап 9. Повторение изученного материала.

Этап 10. Домашнее задание.

Сценарии ролевых игр, которые используются в учебном процессе, могут быть самыми разными. Например, «Приватизация и аренда земельных участков» или «Правовое регулирование оборота ценных бумаг». В первом случае студенты, работая в малых группах, должны решить задачу, в которой описываются условия, а во втором – проанализировать ситуацию, в том числе с точки зрения действующего законодательства. Как правило, ролевых игр представляет собой описанную ситуацию с указанием действующих лиц и обстоятельств.

Например, это может быть имитация судебного заседания, проведения допроса подозреваемого, свидетелей, потерпевших и т.д.

Студенты анализируют ошибки, допущенные при проведении ролевых игр, получают новые знания по теме и умения работы в команде, а также формируют для себя итоги практического занятия [20, с. 472].

Алгоритм проведения ролевых игр по правовым дисциплинам:

- знакомство с правовой ситуацией, выделение ее особенностей и вида возникшего правоотношения;
- поиск основной проблемы (проблем), выделение предмета правового спора, субъектов и объектов правоотношений;
- моделирование проблемной ситуации;
- определение роли для каждого студента. Если всем ролей не хватает, то можно быть наблюдателем, критиком;
- предложение концепций или тем для «мозгового штурма» по решению проблемной правовой ситуации;
- анализ последствий принятия каждого из возможных решений, отбор наилучшего (наилучших) в предложенной ситуации;
- правовое регулирование проблемной правовой ситуации, предложение одного или нескольких вариантов решения.

Метод ролевых игр позволяет применять все возможные виды оценок, такие как:

- текущий контроль, который способствует оцениванию деятельности и работы каждого обучающегося в процессе обсуждения ролевой игры;

- промежуточный контроль, который состоит в отражении динамики и хода проведения студентами ролевой игры [4, с. 118];

- итоговый контроль, который определяет успешность и правильность проведения студентами ролевой игры и овладение знаниями по дисциплине.

Метод ролевых игр состоит из двух частей. Одна часть – это сама игра, а другая часть – это обсуждение игры. Тематические исследования выбираются для обучения в зависимости от того, насколько богатым является повествование и требуется ли людям, участвующим в исследовании, принимать решения или решать проблемы.

При использовании тематических игр основное внимание уделяется не данным или анализу. Студенты анализируют случай и пытаются найти пути решения и решения проблем. Этот метод чаще всего используется в группах с упором на обсуждение в аудитории.

Когда преподаватель дает студентам игру-задание, они должны анализировать каждый случай с помощью следующего алгоритма.

1. Внимательно изучить суть ролевой игры и сформулировать собственное мнение, прежде чем делиться идеями с другими в группе или классе. Студенты должны определить проблемы самостоятельно, а также предложить решения и альтернативы. Прежде чем будет обсуждение исследования с группой, студент должен сформировать свой собственный план и план действий.

2. Когда у студента будет четкое понимание ролевой игры, он может поделиться своими идеями с другими членами его группы.

3. Открыть обсуждение игры и выслушать мнение других членов студенческой группы.

4. Вспомнить, как изменились первоначальные идеи студента в результате группового обсуждения [34, с. 143].

У преподавателей есть несколько способов использовать тематические исследования в профессиональной образовательной организации.

Первый способ – как дополнение к обычным лекциям. На лекции может обсуждаться определенный юридический аспект, а ролевые игры могут быть использованы для резервного копирования информации, полученной на лекции.

Это средство обучения не требует больших тематических исследований и может быть выполнено с использованием выдержек и других извлечений из законов и различных постановлений. Преимущества этого метода заключаются в том, что он требует минимальной подготовки и является отличным способом проведения занятия.

Второй способ – использовать ролевые игры, чтобы оспорить решения студентов и помочь им сформулировать новые стратегии. Это типичный метод ролевой игры. Студенты работают вместе, чтобы сформулировать решения и выводы, и позволяют студентам учиться друг у друга.

Рассмотрим приобретение навыков с помощью ролевой игры [18, с. 104].

Ролевые игры – отличный способ для студентов освоить новые когнитивные навыки, а также улучшить свои навыки анализа и оценки. Вот список навыков, которые можно улучшить, и то, как ролевая игра помогает в этом процессе.

Знание – это способность студента запоминать информацию и способность вспоминать ее.

Понимание – это способность студента понимать то, что он изучает. Ролевые игры помогают в этом, используя примеры в реальном контексте.

Применение – это способность студента использовать свои знания по-новому. Это может означать новые правила, идеи или теории. Ролевые игры

помогают студентам понять, как эти идеи и теории используются в реальной юридической практике.

Анализ – это способность студента разбивать информацию, чтобы ее можно было лучше понять. Поскольку анализ является основой ролевой игры, этот навык значительно улучшается.

Синтез – это способность студента формировать новые идеи. Ролевые игры помогают этому навыку, требуя от них выявления новой информации и концепций. Это развивается во время групповых занятий и дискуссий.

Оценка – это способность студента оценивать информацию по определенной причине. Опять же, этот навык является отличительной чертой метода ролевой игры, и использование примеров поможет улучшить навыки оценивания студентов.

Самым большим преимуществом ролевой игры является то, что студенты должны активно и открыто обсуждать принципы исследования. Это помогает развить их навыки в [41, с. 153]:

- решение проблем;
- анализ, как количественный, так и качественный;
- принятие решения;
- работа с неясностями;
- работа с законодательством.

Хотя ролевые игры считаются очень успешным способом обучения, у них есть свои критические замечания. Вот список некоторых недостатков ролевой игры.

1. Студенты часто борются за ограниченное время на занятии и могут не до конца продумывать свои мысли. Многие студенты хотят быть первыми и придают этому большее значение, чем правоте. Это приводит к поверхностному и непродуманному анализу.

2. Студенты правовых дисциплин не всегда имеют одинаковый уровень подготовки, и это может привести к тому, что некоторые студенты будут испытывать сложности с ролевыми играми.

3. Исходная информация, предоставленная для анализа дела, часто ограничивается тем, что было предоставлено вместе с делом.

4. Если ролевые игры слишком старые, они могут уже не быть актуальными. По возможности не следует использовать данные в ролевых играх старше 3 лет, ведь законодательство постоянно обновляется. Появляются новые статьи законов и статьи законов утрачивают силу.

5. В методе ролевых игр нет единого правильного или неправильного сценария или ответа. Это может привести к тому, что студенты уйдут с занятия без ключевых выводов. Кроме того, этот метод не может работать в областях с уникальными ответами... вот почему метод ролевых игр никогда не будет работать в физике или математике [50, с. 119].

Те, кто не согласен с методом ролевых игр, считают, что лучшей альтернативой является баланс между ролевыми играми и лекциями.

Большинство профессиональных образовательных организаций используют метод ролевых игр. Когда студентам дается дело, они должны принимать решения, и они должны прочитать исследование и определить проблемы.

Как только проблема определена, студент должен проанализировать ситуацию и найти решения, которые могут решить проблему. Часто может быть несколько возможных решений.

Студенты работают в группах над ролевыми играми, обсуждая каждый аспект игры со своими одноклассниками. Преподаватель направляет студентов, когда это необходимо, и часто предлагает курс действий, когда это необходимо.

В группах, использующих ролевые игры, студенты говорят около 90% всего времени. Преподаватели говорят только для того, чтобы объяснить основы или направить ролевую игру. Участие на занятии имеет важное значение, и оно может составлять до 50% оценки студента [39, с. 240].

Итак, проведение занятий с использованием ролевых игр по дисциплине профессионального цикла – это легко адаптируемый метод

обучения, который включает проблемно-ориентированное обучение и способствует развитию аналитических навыков.

Выводы по первой главе

Таким образом, при использовании в преподавании правовых дисциплин метода ролевых игр увеличивается уровень мотивации студентов по получению новых знаний и умений в учебном процессе; формируется целостное отношение к процессу овладения правовыми навыками и умениями использования данного метода обучения; развивается способность к творческой реализации и рефлексивной самооценке; повышается уровень практической готовности к профессиональной деятельности с применением знаний по праву и таким образом осуществляется развитие их общих и профессиональных компетенций. В итоге с помощью применения ролевых игр можно сделать процесс обучения студентов правовым дисциплинам наиболее продуктивным за счет взаимодействия и позволяющим получить все необходимые знания и умения, что сделает данный процесс эффективным в рамках учебного заведения, предоставляющего образование по программам среднего профессионального образования.

Ролевые игры применяются для решения задач, в которых требуется выбрать оптимальный вариант действий и дать рекомендации по их реализации. Эти задания помогают развивать навыки применения полученных знаний на практике, закреплять и развивать полученные знания, а также вырабатывать новые навыки, необходимые для будущей профессиональной деятельности.

В основе метода ролевых игр по правовым дисциплинам лежит анализ конкретной проблемы, требующий проведения исследований в рамках выбранной ситуации. Метод ролевых игр является одним из самых

интересных методов анализа и прогнозирования социальной практики. Он применяется при изучении правовых процессов, проблем, ситуаций, а также в области, где необходимо принять решение и выбрать оптимальный вариант.

ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА И ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВО» В ГБПОУ «ВЕРХНЕУРАЛЬСКИЙ АГРОТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ - КАЗАЧИЙ КАДЕТСКИЙ КОРПУС»

2.1 Анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

Полное название организации – Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус».

Сокращенное название организации – ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

В 30-ые годы XX столетия завершается сплошная коллективизация на селе в связи с этим в стране растёт и производство отечественных комбайнов и тракторов. Появляется необходимость создания в стране государственных учебных заведений для подготовки механизаторов.

В 1934 году и в Челябинской области создаются три школы механизаторов, одна из которых была основана в г. Верхнеуральске как «Областная школа комбайнеров» для южной зоны области.

Для организации учебных занятий были арендованы 9 купеческих зданий в разных частях города. Для преподавательской работы привлекались специалисты из хозяйств района. В мае 1935 года были выпущены первые 450 комбайнеров.

С 1963 года училище преобразовано в «Сельское профессионально-техническое училище» №8 (СПТУ №8) системы министерства ПТО СССР.

В 1994 г. СПТУ №8 преобразовано в «Профессиональный лицей №133» (ПЛ-133), который готовит специалистов по профессиям: швея, продавец, повар, бухгалтер, слесарь, тракторист, водитель и квалифицированных специалистов техник – механик.

На базе ПЛ-133 работают подготовительные курсы и обучаются по очно-заочной форме студенты МППК г. Магнитогорска, появляются филиалы на базе Межозёрной, Петропавловской, Ржавской и Кацбахской средних школ Верхнеуральского и Карталинского районов.

С 2013 г. ПЛ-133 реорганизован в «Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус» (ВАТТ-ККК), располагает филиалами на территориях 6-ти районов Челябинской области.

Сегодня «Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус» это:

- 4 филиала: Уйский филиал, Фершампенуазский филиал, Кизильский филиал и филиал в п. Снежный;

- более 1300 студентов студентов по разным формам – очно, очно-заочно и по индивидуальным планам;

- более 100 высококвалифицированных мастеров производственного обучения и преподавателей;

- материально-техническая база для проведения демонстрационного экзамена;

- обучение студентов по дополнительным общеразвивающим и профессиональным программам.

Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус, – это динамично развивающееся образовательное учреждение с постоянно обновляющейся материально-технической базой, с учебным хозяйством, на полях которого ведутся сельскохозяйственные работы.

Инженерно-педагогический коллектив техникума, используя компетентностный подход в профессиональном образовании студентов как основу профессиональной мобильности выпускника, мотивирует их на приобретение рабочих профессий высокого уровня и создает комфортную среду обучения и воспитания.

Исследование практики применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» будем проводить для студентов первого курса.

Подготовку студентов осуществляют преподаватели с высшей квалификационной категорией, почетные работники СПО и специалисты-практики.

На всех этапах обучения осуществляется сотрудничество с работодателями. Многолетний опыт совместной работы с государственными организациями и стабильно развивающимися фирмами создает условия для качественной подготовки специалистов.

Рассмотрим особенности проведения занятий с использованием ролевых игр по дисциплине «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Цель изучения права в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»:

Для качественной подготовки специалистов в области юриспруденции, необходимо выработать правовое мировоззрение, верное представление о всех основных правовых явлениях: сущности различных отраслей права, процесса деятельности суда; специфике правовых отношений; правах и обязанностях суда и лиц, участвующих в деле; стадиях процесса, т.е. о тех правовых понятиях и категориях, которыми оперирует гражданское и уголовное право.

Изучение права в колледже имеет несколько важных задач. Ниже приведены основные из них:

1. Понимание правовой системы: Один из основных аспектов изучения права в колледже - понимание того, как работает правовая система, в том числе законы, нормы, прецеденты и важные органы, такие как суды, правительственные агенты и адвокаты. Это важно, чтобы избежать нарушения закона и быть готовым к защите своего права, а также стать ответственным гражданином.

2. Развитие навыков аргументации: Изучение права также развивает навыки аргументации, что важно для построения убедительных и

логических доказательств в любой ситуации, особенно в судебном порядке. Тренировка в создании аргументов на основе законодательства и прецедентов - важный этап профессиональной подготовки.

3. Развитие навыков критического мышления: Изучение права помогает учащимся развить навыки критического мышления, которые могут использоваться в различных сферах жизни, а не только в правовой. Например, студенты могут научиться анализировать информацию и принимать обоснованные решения на основе различных аргументов и фактов.

4. Развитие этики: Изучение права также помогает развить этику, то есть правильное поведение и понимание нравственно-этических стандартов. Это важно, чтобы студенты понимали свои обязанности как граждане и как будущие профессионалы в правовой сфере.

5. Подготовка к карьере: Изучение права может помочь студентам, которые собираются следовать карьере в правовой сфере, позволяя им иметь фундаментальное знание правовой системы и процедур, механизмов и инструментов. Студенты колледжа, изучающие право, могут обнаружить свою страсть к работе в судебной системе и решить начать подготовку к карьере в судебной практике или же быть правовыми консультантами в компаниях или государственных организациях.

Изучение права в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» может также помочь студентам развивать более общие навыки, такие как коммуникация, организация и управление временем, что оказывает положительное влияние в разных областях жизни и карьерных планов.

Предметом познания учебной дисциплины являются: нормы права, регулирующие общественные отношения, возникающие при отправлении правосудия по уголовным и гражданским делам, научные взгляды и концепции, изучающиеся наукой гражданского и уголовного процесса.

В рамках исследования нами проведена работа по изучению используемости преподавателями ролевых игр в процессе обучения дисциплине «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

В качестве испытуемых была выбрана 1 группа, студентов первого курса. Количество участников эксперимента составило 25 человек.

Был проведен опрос среди студентов, на степень удовлетворенности ролевыми играми в процессе обучения дисциплине «Право».

Вопросы анкеты имели следующие формулировки:

1. Ваша группа.
2. ФИО преподавателя по дисциплине «Право».
3. Использует ли Ваш педагог ролевые игры?
4. Понятны ли Вам они?
5. Как часто он их использует?
6. Считаете ли Вы их условия достаточно полными для решения?
7. Изменили бы Вы что-то в их составлении и подаче?
8. Способствуют ли ролевые игры по дисциплине лучшей усвояемости по предмету?
9. Считаете ли Вы их присутствие необходимым в рамках изучения дисциплины?

Ответы на вопросы анкеты представлены на следующих рисунках.

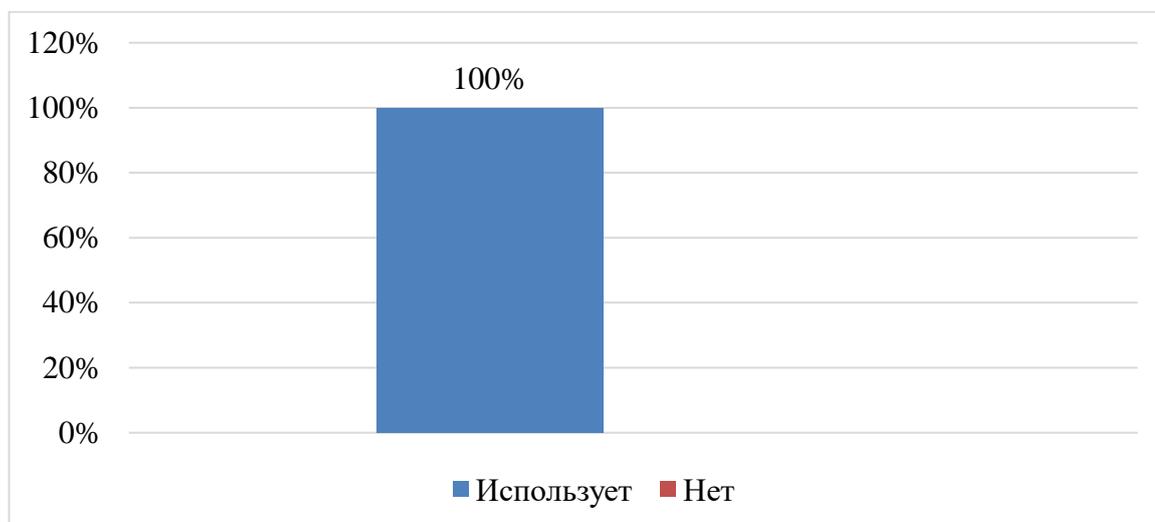


Рисунок 1 – Ответ на вопрос об использовании педагогом ролевых игр

Все студенты (25 чел.) ответили, что преподаватель дисциплины «Право» проводил ролевую игру на занятии.

В процентном соотношении – это 100%.

Рассмотрим ответ на вопрос о понятности ролевых игр для студентов.

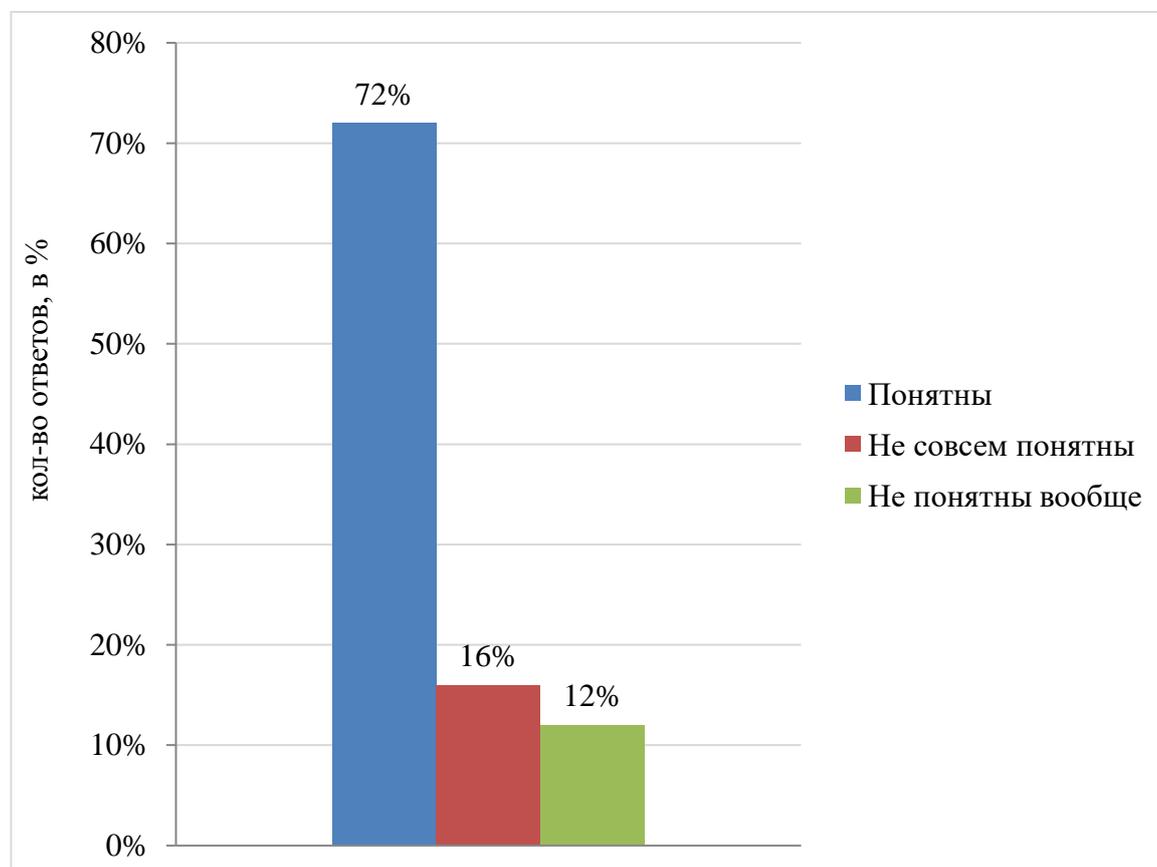


Рисунок 2 – Ответ на вопрос о понятности ролевых игр для студентов

Рисунок 6 демонстрирует тот факт, что не для всех студентов ролевые игры кажутся понятными. Абсолютно понятны они для 18 студентов (72%), 4 студента (16%) отмечают, что они не совсем понятны, для 3 студентов ролевые игры не понятны вообще (12%).

Проанализируем частоту использования ролевых игр преподавателем дисциплины «Право».

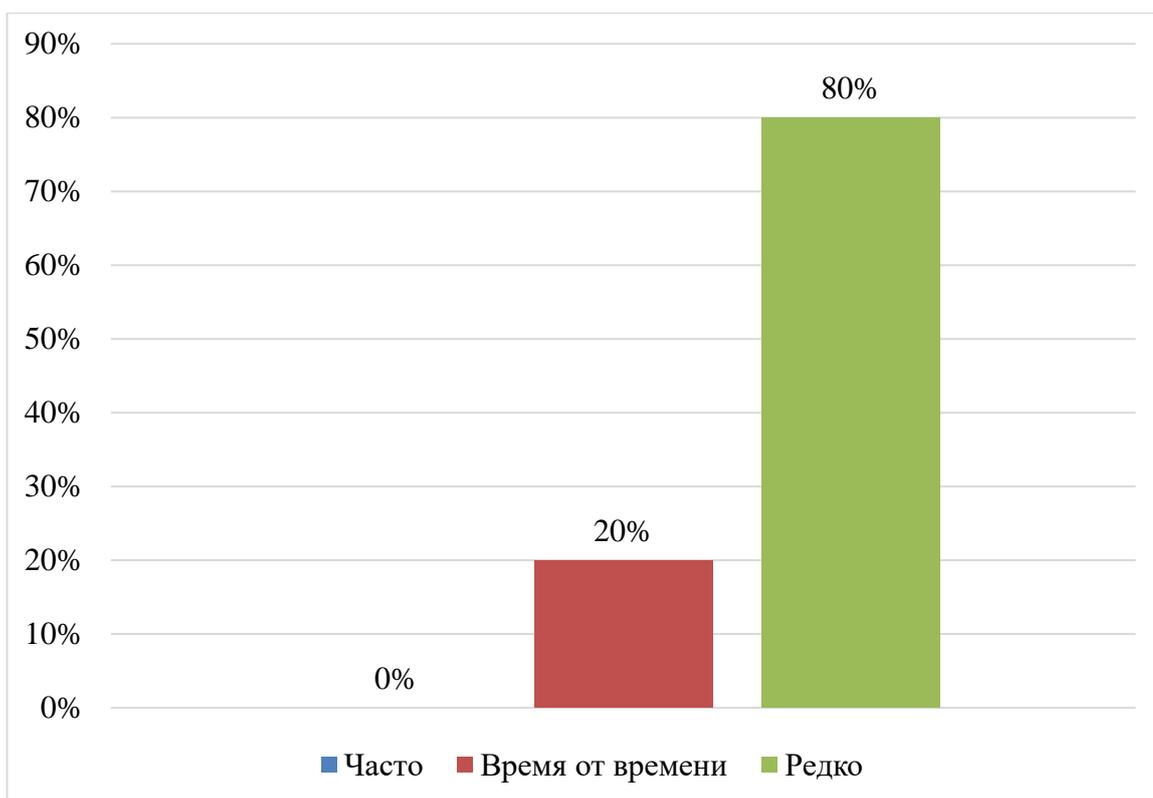


Рисунок 3 – Ответ на вопрос о частоте использования педагогом ролевых игр

На рисунке 3 видно, что большинство считает использование ролевых игр достаточно редким (20 студентов), по мнению 5 студентов это происходит время от времени, никто не считает частым использование ролевых игр педагогом.

В процентном соотношении это имеет следующий вид:

0% - говорят о частом использовании ролевых игр;

20% - говорят о том, что использование ролевых игр происходит время от времени;

80% - указывают на то, что ролевые игры, по их мнению, используются редко.

Рассмотрим полноту и интересность ролевых игр, проводимых преподавателем.

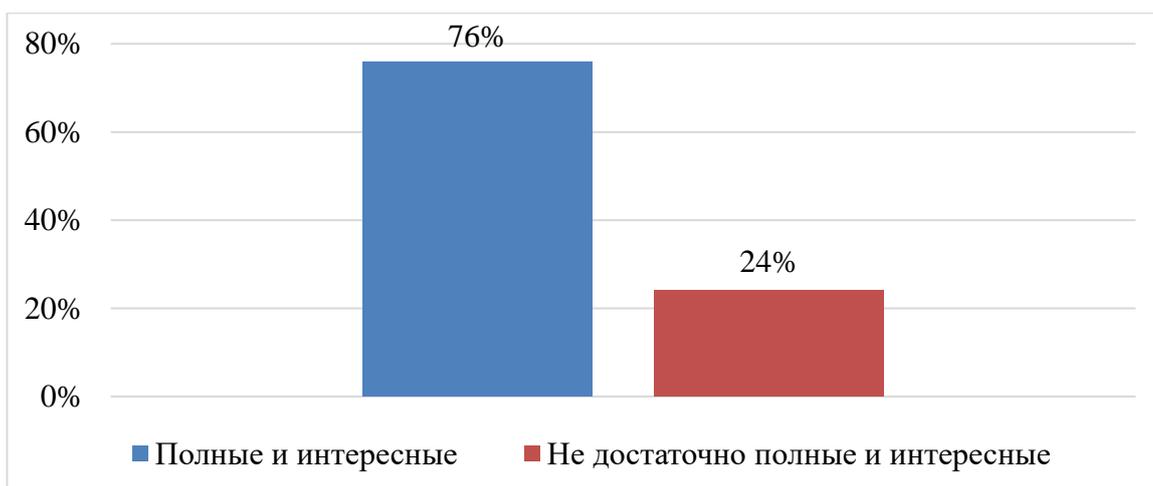


Рисунок 4 – Ответ на вопрос о степени полноты и интересности ролевых игр по мнению студентов

Таким образом, 19 студентов находят ролевые игры достаточно полными и интересными, 6 студентов считают ролевые игры не достаточно полными и интересными.

В процентах это:

76% - за полноту и интересность ролевых игр;

24% - за отсутствие полноты и интересности в ролевых играх.

Проанализируем ответы на вопрос о желании студентов что-либо изменить в ролевых играх.

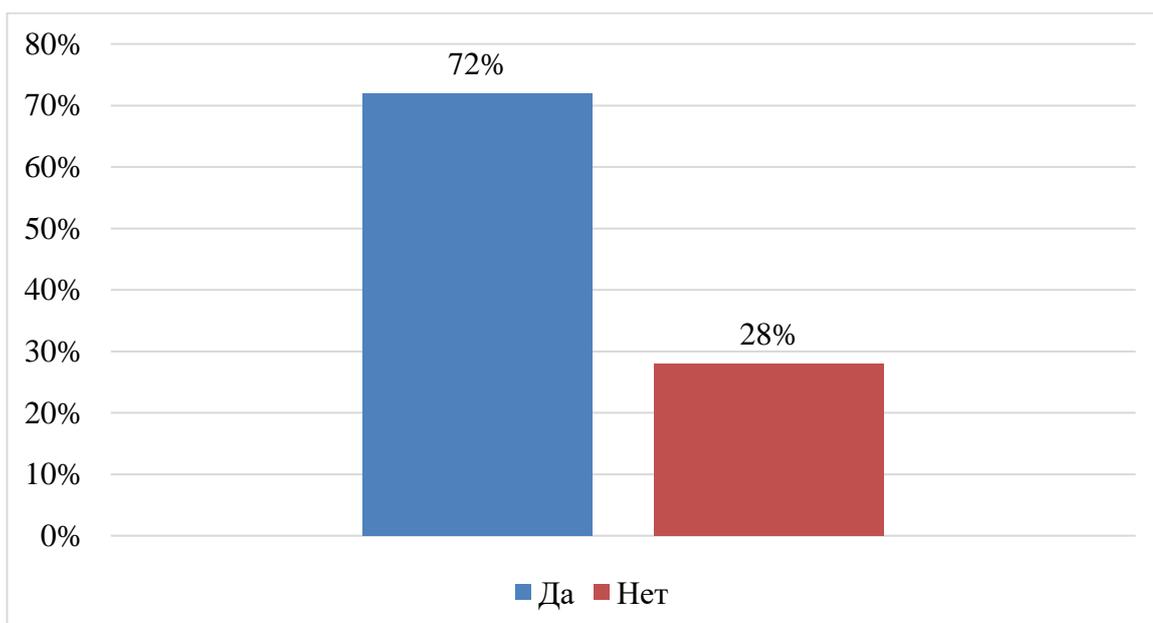


Рисунок 5 – Ответ на вопрос о желании студентов что-либо изменить в ролевых играх

Распределение ответов показывает, что у 18 студентов нет желания, что-либо поменять в ролевых играх, у 7 человек оно присутствует.

В процентах это:

72% - все устраивает;

28% - желают что-то изменить.

Рассмотрим распределение ответов на вопрос об усвояемости предмета посредством ролевых игр.

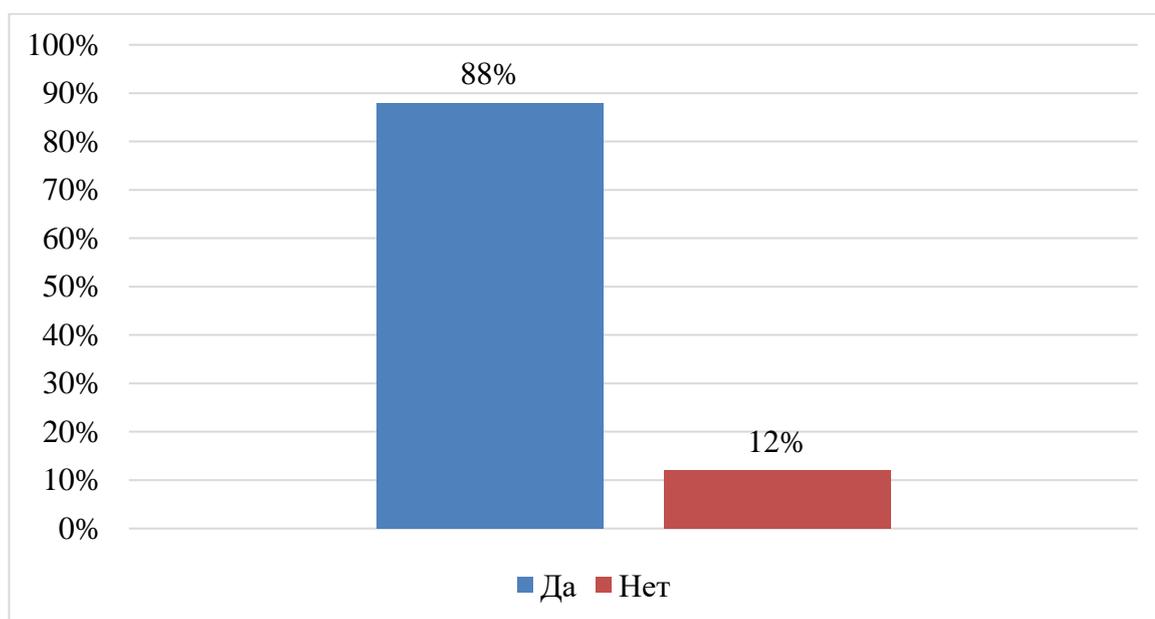


Рисунок 6 – Ответ на вопрос об усвояемости предмета посредством ролевых игр

Рисунок 6 показывает, что большая часть студентов (22 чел.) отмечают ролевые игры, как способ лучшей усвояемости по предмету, 3 так не считают.

В процентах это:

88% - называют эффективным способом в усвоении предмета;

12% - так не считают.

Выявим ответы на вопрос о необходимости присутствия ролевых игр по мнению студентов в изучаемой дисциплине.

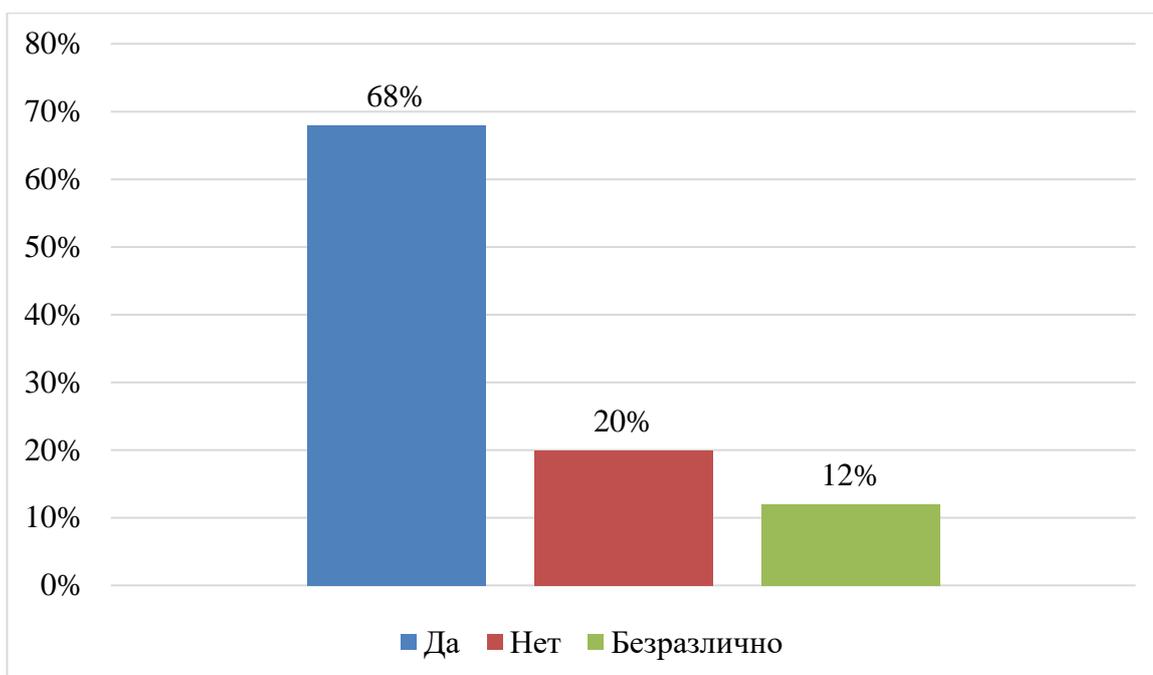


Рисунок 7 – Ответ на вопрос о необходимости присутствия ролевых игр по мнению студентов в изучаемой дисциплине

На рисунке 7, отражающем заключительный вопрос анкеты, видно, что 17 человек считают необходимым условием использование ролевых игр в процессе обучения дисциплине, 5 человек не видят в этом необходимости, 3 студентам безразлично это.

В процентах это:

68% - считают необходимым;

20% - не считают необходимым;

12% - относятся к этому безразлично.

Таким образом, на основании опроса мы определили, что преподаватель на занятиях использует ролевые игры в процессе преподавания дисциплины «Право», но иногда предоставляет материал недостаточно полным и интересным. Согласно опросу студентов, большинство отмечают необходимость использования ролевых игр, но не для всех они понятны. На основании этого нами разработаны методические рекомендации по использованию ролевых игр в процессе обучения дисциплине «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

2.2 Разработка ролевых игр по дисциплине «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

Составим план занятия с использованием игры в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»:

1. Организация начала занятия (5 мин.).
2. Мотивация к занятию (5 мин.).
3. Определение цели занятия (5 мин.).
4. Контроль исходного уровня знаний (15 мин.).
5. Инструктаж по работе с игрой.
6. Самостоятельная работа с игрой (90 мин.):
 - обсуждение игры в группах;
 - анализ ролевых игр по подгруппам;
 - презентация решения.
7. Подведение итогов обсуждения, закрепление (30 мин.).
8. Контроль итогового уровня знаний (15 мин.).
9. Подведение итогов занятия с оценкой работы студентов (10 мин.).
10. Задание на дом (5 мин.).

Структура игры:

1. Контроль знаний по теме.
2. Ситуация игры.
3. Вопросы или задания к игре.
4. Комментарии к ситуации.
5. Приложение (теоретический материал).
6. Контроль исходных знаний по теме.

Методы работы с игрой:

1. Моделирование. Построение модели ситуации. Может быть использован системный анализ, системное представление и анализ ситуации.

2. Мыслительный. Способ получения знаний, эксперимент ситуации посредством ее мысленного преобразования.

3. Проблемный метод. Представление проблемы, лежащей в основе ситуации.

4. Метод описания. Создание и описание ситуации.

5. Мозговая атака.

6. Дискуссия.

Результат работы с игрой:

1. Освоение новой информации (углубленное изучение вопроса).

2. Освоение метода сбора данных.

3. Создание нового подхода к обучению.

4. Повышение уровня профессиональной компетентности студентов.

5. Освоение метода анализа (проблемного анализа).

6. Умение работать с текстом.

7. Соотнесение теоретических и практических знаний.

При составлении ролевых игр нужно придерживаться следующих основных этапов создания ролевых игр:

1. Формирование целей игры. Этот этап является одним из ключевых, так как определяет основное назначение игры. Так, если цель игры – это рассказать о каких-либо ситуациях, то цели могут быть следующие: познакомить с ситуацией; описать ситуацию; провести анализ ситуации; показать проблемы; предложить решение.

2. Определение проблемной ситуации. На этом этапе формируется основная часть игры, включающая в себя описание ситуации, описание проблем, их причин и последствий.

3. Построение содержания игры: ключевые вопросы, основные события и факты, истец и ответчик, их мотивации и поведение.

4. Сбор информации относительно тезисов содержания игры. Проработка вариантов решения игры и выбор наиболее адекватного для

целей исследования. Разработка плана решения игры с указанием методов и средств его выполнения.

5. Написание сценария игры. Содержание текста должно максимально приближаться к реальной ситуации. Подготовка иллюстраций. В качестве иллюстраций можно использовать различные материалы: фотографии, таблицы, диаграммы, графики, схемы, рисунки, карты и т.п. Подбор примеров, которые будут иллюстрировать игру. Примеры могут быть самыми разными, но обязательно должны демонстрировать ситуацию, с которой пришлось столкнуться автору игры, и то, как он или она нашли решение этой ситуации.

В конце игры должен быть четко сформулированный вопрос, который необходимо разрешить в игре.

Игры по дисциплине «Право» могут быть представлены как в форме таблиц, так и в виде графиков, схем, диаграмм и т. д. По содержанию игры могут включать как теоретические, так и практические вопросы.

Ролевые игры по дисциплине «Право» – это метод, представляющий собой описание конкретной проблемной ситуации, в которой необходимо проанализировать имеющуюся информацию и найти оптимальное решение.

Игру как метод обучения является эффективным средством развития у студентов самостоятельности и ответственности за принимаемые решения.

При работе с ролевыми играми необходимо соблюдать следующие правила:

1. Игру должен быть интересным, захватывающим.
2. Игру не должен иметь решения в привычном понимании этого слова.

Алгоритм решения ролевых игр:

- Необходимо дать конкретный ответ на поставленный в задаче вопрос с обязательной ссылкой на нормы права;

- При решении задачи в обязательном порядке приводятся ссылки на Постановления Верховного суда РФ и иную судебную практику.

Разработаем ролевую игру для студентов ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Ролевая игра «Встать, суд идет» - это увлекательная и интерактивная игра, которая поможет участникам лучше понять правовую систему и ее роль в нашей жизни. Игра представляет собой имитацию судебного процесса с изучением ключевых аспектов права (Приложение 1).

Шаг 1: Подготовка. Первым шагом является назначение участников группы, которые будут играть различные роли в судебном процессе. Роли включают следующие позиции: судьи, адвокаты обвинения и защиты, свидетели, жертва и свидетели защиты. Далее каждый участник игры изучает свою роль, а также правила и процедуры, которые используются в судебном заседании. Рекомендуется дополнительно изучить законодательство, связанное с темой игры.

Шаг 2: Игра. На этом этапе участники переходят к имитации судебного процесса. Защита и обвинение представляют свои аргументы и доказательства, которые следует представить в соответствии с законодательством и правилами судебного процесса. Судьи должны внимательно слушать аргументы сторон, принимать во внимание доказательства и соответствующие свидетельские показания, принимать решение и объявлять вердикт. Участники игры должны следовать процедурам и правилам, таким как допрос свидетелей, представление доказательств и возражений в отношении доказательств. Решения, принятые судебным составом, должны быть обоснованы и соответствовать законодательству.

Шаг 3: Обсуждение. После окончания игры участники должны провести дискуссию и обсудить опыт участия в судебном процессе. Обсуждаются следующие вопросы: какие аргументы и доказательства были наиболее убедительными? Какие аспекты законодательства были нарушены или не были учтены? Какие уроки можно извлечь из судебного процесса?

Шаг 4: Рефлексия. На этом этапе участники оценивают результаты их участия в игре и извлекают ключевые уроки. В завершении игры, рекомендуется проводить общее обсуждение и анализ процесса судебного заседания и роли каждого человека в процессе. Участники игры могут обмениваться мнениями и опытом о том, насколько эффективно они справились со своими ролями, и как те или иные действия, аргументы или поведение влияли на принятие решения в данном суде. Каждый участник отвечает на вопросы: что он узнал или понял благодаря игре? Чего он научился? Как он может применить полученные знания в своей повседневной жизни?

Таким образом, деловая игра «Встать, суд идет» представляет собой эффективный способ для изучения аспектов правовой системы и законодательства, помогает укрепить навыки коммуникации и аргументации между участниками и способствует лучшему пониманию роли суда в нашей жизни.

Критериями оценки разработанной ролевой игры в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» являются:

1. Научно-теоретический уровень выполнения ролевой игры и выступления.
2. Полнота осуществления и решения игры.
3. Степень творчества и самостоятельности в подходе к анализу игры и ее решению. Доказательность и убедительность.
4. Форма изложения материала (свободная; своими словами; грамотность устной или письменной речи) и качество презентации.
5. Культура речи, жестов, мимики при устной презентации.
6. Полнота и всесторонность выводов.
7. Наличие собственных взглядов на проблему.

Оценки, которые могут быть использованы при проведении ролевой игры в колледже:

5 баллов - игра прошла хорошо. Участники продемонстрировали высокую степень профессионализма, основанную на глубоком понимании правовой системы, ее основных концепций и законов. Участники разыграли свои роли точно и с пониманием, представляя свои доказательства и аргументы четко и просто. Игроки эффективно реагировали на действия других участников и на сложные ситуации, повышая реалистичность и общее качество игры.

4 балла - игра прошла хорошо, но с некоторыми проблемами. Участники продемонстрировали хорошее понимание правовой системы, но некоторые аспекты законов и процедур могли быть лучше заучены. Кроме того, степень продемонстрированного профессионализма может быть немного ниже, чем в случае получения 5 баллов, т.к. могут быть допущены ошибки в выполнении судебных процедур или аргументации.

3 балла - игра имела недостатки. Участники не всегда продемонстрировали достаточное понимание правовой системы или нечеткое понимание игровых процедур. Были замечены некоторые ошибки в выполнении роли и представлении аргументов и доказательств.

2 балла - игра имела значительные недостатки. Участники не смогли полностью понять правовую систему, законы и процедуры. Роли были оказаны неумело, и это привело к недостаточности аргументации и доказательств, а сама игра оказалась неубедительной и утомительной.

1 балл - игра не выполнена должным образом. Участники не смогли понять основные концепции правовой системы, а также ошибались или не соблюдали процедуры игры. Роли были выполнены небрежно или не совсем точно, что привело к плохому качеству игры в целом.

Конкретные критерии для оценки могут несколько отличаться в зависимости от целей игры и требований преподавателя. Однако в любом случае, ключевыми элементами для успешного проведения ролевой игры является понимание правовой системы, строгое соблюдение процедур и убедительность аргументации участников игры.

К играм предъявляются определенные требования:

1. Ролевая игра должна:

- быть написана интересно, простым и доходчивым языком;
- показывать как положительные примеры, так и отрицательные;
- содержать необходимое и достаточное количество информации;
- быть актуальной на сегодняшний день.

Сценарий игры не должен подсказывать ни одного решения относительно поставленной проблемы.

2. При составлении ролевых игр нужно учитывать следующие требования к формату и структуре игры:

– Сюжетная часть – описание ситуации, содержащее информацию, позволяющую понять окружение, при котором развивается ситуация, с указанием источника получения данных.

– Информационная часть – информация, которая позволит правильно понять развитие событий.

– Методическая часть – разъясняет место данной игры в структуре учебной дисциплины, формулирует задания по анализу игры для студентов.

3. Внедрение игры в практику обучения, ее применение при проведении учебных занятий.

Метод ролевых игр дает возможность действовать, не боясь негативных последствий, возможных в реальной серьезной ситуации. Студенты учатся находить решения, обмениваться мнениями с другими, применять свои знания и расширять их, также как и аргументировать свою стратегию решения по отношению к другим.

Для проведения ролевой игры работа с материалами игры зависит от их объема, сложности проблематики и степени осведомленности обучаемых с данной информацией.

Возможны следующие альтернативные варианты:

1. Обучаемые изучают материала игры заранее, также знакомятся с рекомендованной преподавателем дополнительной литературой, часть заданий по работе с игрой выполняется дома индивидуально каждым.

2. Обучаемые знакомятся заранее только с материалами игры, часть заданий по работе с игрой выполняется дома индивидуально каждым.

3. Обучаемые получают игру непосредственно на занятии и работают с ним. Данный вариант подходит для небольших по объему ролевых игр, примерно на 1 страницу, иллюстрирующих какие-либо теории, концепции, учебное содержание, и могут быть использованы в начале занятия с целью активизации мышления обучаемых, повышения их мотивации к изучаемой тематике либо в конце занятия для закрепления материала.

Преподаватель действует в первую очередь как модератор. Он указывает на источники получения информации и, по возможности, вмешивается в происходящее только в исключительных случаях, исправляя что-либо.

Использование групповой работы при анализе игры усиливает субъектно-значимое взаимодействие студентов, способствует формированию их мышления, развитию речи и интеллекта, повышает их положительное эмоциональное отношение к совместной деятельности, что обеспечивает эффективное развитие инициативности. В процессе групповой деятельности работают психологические механизмы совместных действий, которые составляют основу для развития каждого структурного компонента инициативности: мотивационного, интеллектуального и эмоционально-волевого.

Развитие мотивационного компонента определяется межличностными отношениями, которые развиваются на основе сотрудничества и способствуют становлению ответственного отношения к учебной деятельности, связывающей участников учебного процесса.

Развитие интеллектуального компонента основывается на межличностной стимуляции во время совместной мыслительной

деятельности. Умственная деятельность каждого индивида, принимающего участие в групповой работе, развивается:

- ускоряются ассоциативные процессы;
- обостряется перцептивная восприимчивость;
- расширяется круг интересов;
- обобщаются и систематизируются представления;
- мышление становится более четким, значительно улучшается способность выражать мысли;
- повышается критичность и логичность мышления, поскольку обстановка групповой деятельности создает условия для выдвижения гипотез и проверки их истинности;
- сотрудничество стимулирует аналитическую и синтетическую деятельность мышления.

Развитие эмоционально-волевого компонента инициативности определяется способом включения личности в общественную деятельность, что предопределяет механизм регуляции деятельности. Студент управляет своей волей и в системе межличностных отношений, и в отношении учебной деятельности, проявляя волевою инициативность.

Многочисленными исследованиями психологов было доказано, что оптимальный состав группы – 3-5 человек. Очень маленькая группа (2-3 человека), часто неплохо решая дидактические задачи, имеет слабые возможности для социализации студентов. Слишком большая группа (более 8 человек) плохо поддается управлению и в процессе работы нередко распадается на подгруппы. Естественно, в зависимости от характера задания состав групп может меняться.

Группа из 3-5 студентов оптимальна для реальных условий обучения, она может заниматься за двумя сдвинутыми или рядом стоящими столами.

Распределение функциональных ролей в группе может быть следующим:

- ведущий (организатор) организует обсуждение вопроса, проблемы, вовлекает в него всех членов группы;
- аналитик задает вопросы участникам по ходу обсуждения проблемы, подвергая сомнению высказываемые идеи, формулировки;
- протоколист фиксирует все, что относится к решению проблемы; после окончания первичного обсуждения именно он обычно выступает перед группой, чтобы представить мнение, позицию своей команды;
- наблюдатель оценивает участие каждого члена группы в решении проблемы на основе заданных преподавателем критериев.

Интерактивная методика требует оценивания не столько набора определенных знаний, сколько умения студентов анализировать конкретную ситуацию, принимать решение, логически мыслить, при этом лучше всего использовать многокомпонентный метод формирования итоговой оценки, составными частями которого будут оценки за: участие в дискуссии или презентации, измеренное уровнем активности студентов; за подготовленные письменные работы.

На занятиях по дисциплине «Право» эта проблема решается следующим образом. В процессе работы над игрой, студенты могут разделять свои обязанности в решении проблемы. Одни обучающиеся отвечают за теоретическую сторону вопроса, другие – за техническое оснащение проблемы (презентации, буклеты и прочие продукты деятельности). Педагог, в ходе работы студентов над играми, ведет свои наблюдения и дает оценку их деятельности.

Нами были разработаны критерии оценивания на занятии, которые представлены в таблице.

Таблица 1 – Критерии оценивания

Критерии	Индикативные показатели	Баллы	оценка
Презентация работы	Грамотная речь	1 балл – недостаточно просматривается балла – просматривается частично	30 баллов – оценка 5 27-26 баллов – оценка 4 25-22 баллов – оценка 3
	Емкость, лаконичность, полное раскрытие темы, решение проблемы		
	Качество ответов на дополнительные вопросы		

	Доказательная база	балла – реализуется полностью	
Оценка приложенный (презентации, рисунки, буклеты и пр.)	Качественность выполнения работы (соответствие работы основным особенностям изучаемой проблемы, соответствие с темой)		
	Полное отражение в приложении изучаемой проблемы		
	Оформление работы не должно мешать восприятию проблемы		
Работа в группе	Существенные дополнения к выступлению		
	Индивидуальная работа в группе, индивидуальные задания		
	Участие в обсуждении проблемы		

За каждую работу над игрой каждый студент может получить хорошую оценку. Данные критерии можно предложить экспертной группе, собранной из студентов той же группы. В этом случае стимул к работе у студентов проявляется гораздо в большей степени, ведь оценивать их труд будет не педагог, а одноклассники.

Анализ игры, данный обучающимся при письменной работе, считается удовлетворительным, если:

- было сформулировано и проанализировано большинство проблем, имеющих в игре;
- были сделаны собственные выводы на основании информации об игре, которые отличаются от выводов других студентов;
- решение ситуаций по смыслу и содержанию отвечают требованиям.

Планируя работу с игрой целесообразно четко определить этапы учебного процесса. В обобщенном алгоритме работы с игрой выделяются 6 ступеней (рис. 8), содержание, задачи и временные рамки которых могут варьироваться в зависимости от дидактических целей и возможностей учебного процесса.



Рисунок 8 – Алгоритм работы с ролевой игрой

Итак, метод ролевых игр способствует развитию у студентов самостоятельного мышления, умения выслушивать и учитывать альтернативную точку зрения, аргументировано высказать свою.

Таким образом, с помощью этого метода студенты имеют возможность проявить и усовершенствовать аналитические и оценочные навыки, научиться работать в команде, находить наиболее рациональное решение поставленной проблемы. Ролевые игры эффективно используются для обучения критическому мышлению и успешно применяются в широком спектре дисциплин, включая правовые дисциплины. Ролевые игры позволяют преподавателю развивать у студентов навыки исследовательской работы, умения работать с различными правовыми источниками информации. Эти умения очень важны для юриста, который должен уметь анализировать любые правовые проблемы, вырабатывать различные точки зрения, оценивать их, а затем выбирать наиболее подходящую из них.

Выводы по второй главе

Таким образом, ролевая игра по дисциплине «Право» в колледже может помочь студентам лучше понимать и запоминать законы и процедуры, связанные с судебными процессами. Эта игра также позволяет развить навыки коммуникации, аргументации и принятия решений.

На основании проведенного исследования во второй главе, нами определено следующее.

Был проведен опрос среди студентов, на степень удовлетворенности ролевыми играми в процессе обучения дисциплине «Право».

Все студенты (25 чел.) ответили, что преподаватель дисциплины «Право» проводил ролевую игру на занятии.

Не для всех студентов ролевые игры кажутся понятными. Абсолютно понятны они для 18 студентов (72%), 4 студента (16%) отмечают, что они не совсем понятны, для 3 студентов ролевые игры не понятны вообще (12%).

Большинство считает использование ролевых игр достаточно редким (20 студентов), по мнению 5 студентов это происходит время от времени, никто не считает частым использование ролевых игр педагогом.

19 студентов находят ролевые игры достаточно полными и интересными, 6 студентов считают ролевые игры не достаточно полными и интересными.

У 18 студентов (72%) нет желания, что-либо поменять в ролевых играх, у 7 (28%) человек оно присутствует.

Большая часть студентов 88% (22 чел.) отмечают ролевые игры, как способ лучшей усвояемости по предмету, а 12% (3 чел.) так не считают.

17 человек (68%) считают необходимым условием использование ролевых игр в процессе обучения дисциплине, 5 человек (20%) не видят в этом необходимости, 3 студентам (12%) безразлично это.

Основываясь на этом, нами представлены рекомендации по разработке и применению ролевых игр в процессе обучения дисциплине «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Были разработаны ролевые игры по темам: «Встать, суд идет», «Судебный процесс по гражданскому делу».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог данной выпускной квалификационной работе, можно сделать вывод о том, что цель работы достигнута – были изучены теоретические основы применения ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации и разработаны ролевые игры в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Метод ролевых игр представляет собой коллективную или индивидуальную работу студентов по решению проблемы, имеющей практическое значение.

Таким образом, образовательная деятельность с применением ролевых игр ориентирована на:

- формирование и развитие информационной компетентности;
- развитие навыков упорядоченного, структурированного мышления, ориентированного на умения работать с информацией;
- формирование понимания того, что существуют ситуации, когда необходим самоконтроль для достижения позитивного результата, особенно в ситуациях работы в группе.

Ролевые игры эффективно используются для обучения критическому мышлению и успешно применяются в широком спектре дисциплин, включая правовые дисциплины. Ролевые игры позволяют преподавателю развивать у студентов навыки исследовательской работы, умения работать с различными правовыми источниками информации. Эти умения очень важны для юриста, который должен уметь анализировать любые правовые проблемы, вырабатывать различные точки зрения, оценивать их, а затем выбирать наиболее подходящую из них.

Проведение занятий с использованием ролевых игр на дисциплине профессионального цикла – это легко адаптируемый метод обучения,

который включает проблемно-ориентированное обучение и способствует развитию аналитических навыков.

В рамках исследования нами проведена работа по изучению используемости преподавателями ролевых игр в процессе обучения дисциплине «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Был проведен опрос среди студентов, на степень удовлетворенности ролевыми играми в процессе обучения дисциплине «Право».

Все студенты (25 чел.) ответили, что преподаватель дисциплины «Право» проводил ролевою игру на занятии.

Не для всех студентов ролевые игры кажутся понятными. Абсолютно понятны они для 18 студентов (72%), 4 студента (16%) отмечают, что они не совсем понятны, для 3 студентов ролевые игры не понятны вообще (12%).

Большинство считает использование ролевых игр достаточно редким (20 студентов), по мнению 5 студентов это происходит время от времени, никто не считает частым использование ролевых игр педагогом.

19 студентов находят ролевые игры достаточно полными и интересными, 6 студентов считают ролевые игры не достаточно полными и интересными.

У 18 студентов (72%) нет желания, что-либо поменять в ролевых играх, у 7 (28%) человек оно присутствует.

Большая часть студентов 88% (22 чел.) отмечают ролевые игры, как способ лучшей усвояемости по предмету, а 12% (3 чел.) так не считают.

17 человек (68%) считают необходимым условием использование ролевых игр в процессе обучения дисциплине, 5 человек (20%) не видят в этом необходимости, 3 студентам (12%) безразлично это.

Основываясь на этом, нами представлены рекомендации по разработке и применению ролевых игр в процессе обучения дисциплине «Право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Были разработаны ролевые игры по темам: «Встать, суд идет», «Судебный процесс по гражданскому делу».

Таким образом, ролевая игра – это достаточно сложная технология обучения. Не каждый педагог, желающий внедрить этот метод в свою работу, сможет в полной мере овладеть методикой ее преподавания.

Преподавателю права необходимо понять, как правильно создавать эти игры, четко формулировать проблему, отбирать необходимый материал. Поэтому неправильно созданная игра к запланированным результатам на занятии не приведет.

Таким образом, для того, чтобы мотивировать студентов к выполнению задания до начала занятия, а также для стимулирования внимания во время занятия, преподаватель должен оценить участие - количественно и особенно качественно - в обсуждении игры. Это может быть простой чек, чек-плюс, чек-минус или ноль. Преподаватель должен привлечь как можно больше студентов. Для того, чтобы вовлечь всех студентов, преподаватель может разделить их на группы, дать каждой группе несколько минут, чтобы обсудить, как ответить на вопрос, относящийся к делу, а затем попросить случайно выбранного человека в каждой группе представить ответ и аргументацию группы. Случайный выбор может быть выполнен путем броска костей, перетасовки индексных карточек, каждая из которых содержит имя одного студента, вращающееся колесо и т.д.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Конституция Российской Федерации [Текст]. – Москва : Приор, 2020. – 33 с.
2. Гражданский процессуальный кодекс Российской Федерации от 14.11.2002 № 138-ФЗ [Текст] : офиц. текст : по состоянию на 5 дек. 2022 г.// Российская газета, № 220, 20.11.2002.
3. Балунова, С.А. Использование технологии «перевернутый класс» в подготовке студентов-правоведов [Текст] / С.А. Балунова // В сборнике: Инновационные подходы к решению профессионально-педагогических проблем сборник статей по материалам Всероссийской научно-практической конференции. Мининский университет. – 2019. – С. 118-120.
4. Бессонова, Е.В. Использование мультимедиа - технологий в обучении иностранному языку в вузе [Текст] / Е.В. Бессонова // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – № 62-1. – С. 51-55.
5. Батышев, С.Я. Профессиональная педагогика [Текст] : учебник / С.Я. Батышев. - Москва : Профессиональное образование, 2021. - 904 с.
6. Бородина, Н.В. Подготовка педагогов профессионального обучения к перспективно-тематическому планированию: модульный подход [Текст] / Н.В. Бородина, М. В. Горонович, М.И. Фейгина. – Екатеринбург : Изд-во Рос.гос.проф.-пед. ун-та, 2021. – 260 с.
7. Беляева, А.П. Методология и теория профессиональной педагогики [Текст] / А.П. Беляева. – Санкт-Петербург : Речь, 2020. – 155 с.
8. Белозерцев, Е.П. Педагогика профессионального образования [Текст] : учеб. пособие / под ред. В.А. Сластенина. – Москва : Академия, 2020. – 368 с.
9. Беспалько, В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения [Текст] / В.П. Беспалько. - М., 2017. – 360 с.
10. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] / В.П. Беспалько.- М., 2021. – 500 с.

11. Безрукова, В.С. Педагогика [Текст] / В.С. Безрукова.– Екатеринбург : Урал-Е, 2021. – 320 с.
12. Беляева, А.П. Методология и теория профессиональной педагогики [Текст] / А.П. Беляева. – Санкт-Петербург : Речь, 2020. – 155 с.
13. Белозерцев, Е.П. Педагогика профессионального образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений [Текст] / под ред. В.А. Сластенина. Москва : Академия, 2020. – 368 с.
14. Борискина, Н.И. Нетрадиционные доказательства в гражданском судопроизводстве [Текст] / Н.И. Борискина // Арбитражный и гражданский процесс. – 2018. – № 2. – С. 19-23.
15. Береснева, Е.Ю. Ролевая игра как средство правового воспитания подростков в общеобразовательной организации [Текст] / Е.Ю. Береснева, С.О. Ларионова // Вестник социально-гуманитарного образования и науки. – 2020. – № 1. – С. 20-26.
16. Волгина, А.Н. Использование ролевых игр в преподавании [Текст] / А.Н. Волгина // Социальная педагогика. – 2021. – №3. – С. 23-26.
17. Гладкова, М.Н. Особенности профессиональной подготовки бакалавров в условиях электронного обучения [Текст] / М.Н. Гладкова // Балтийский гуманитарный журнал. – 2017. – Т. 6. – № 2 (19). – С. 103-105.
18. Гражданский процесс [Текст] / И.В. Решетникова, В.В. Ярков. – Москва : Юр. норма, Инфра-М, 2019. – 304 с.
19. Гражданский процесс [Текст] : учебник для студентов высших юридических учебных заведений / Д.Б. Абушенко, К.Л. Брановицкий, В.П. Воложанин [и др.] ; отв. ред. В.В. Ярков. – Москва : Статут, 2017. – 702 с.
20. Гражданский процесс [Текст] : учебник / А.А. Демичев, О.В. Исаенкова, М.В. Карпычев; под ред. А.А. Демичева. – Москва : Форум, Инфра-М, 2019. – 319 с.
21. Гражданский процесс [Текст] / под ред. М.К. Треушникова. – Москва : Изд. дом «Городец», 2018. – 832 с.

22. Дворецкая, Е.С. Нетрадиционные доказательства и их применение в гражданском судопроизводстве [Текст] / Е.С. Дворецкая // Наука и образование сегодня. – 2019. – № 5. – С. 32-35.

23. Евплова, Е.В. Методика профессионального обучения [Текст] : рабочая тетрадь / Е.В. Евплова. – Челябинск : Изд-во ЮУрГГПУ, 2017. – 101 с.

24. Евплова, Е.В. Дидактика профессионального образования: специфика преподавания юридических дисциплин в системе СПО [Текст] : учебно-методическое пособие / Е.В. Евплова, В.Р. Якупов. – Челябинск, 2018. – 87 с.

25. Евплова, Е.В. Теория организаций и организационное поведение [Текст] : учебно-практическое пособие / Е.В. Евплова. – Челябинск : Издательство Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета, 2021. – 88 с.

26. Евплова, Е.В. Методика преподавания правовых дисциплин [Текст] : учебно-методическое пособие / Е.В. Евплова, В.Р. Якупов. – Челябинск: Изд-во ЗАО «Библиотека А. Миллера», 2022. – 100 с.

27. Жижина, М.В. Документ как носитель доказательственной информации в современном цивилистическом процессе [Текст] / М.В. Жижина // Арбитражный и гражданский процесс. – 2018. – № 2. – С. 43

28. Жилин, Г.А. Правосудие по гражданским делам. Актуальные вопросы. Монография [Текст] / Г.А. Жилин. - Москва : Проспект, 2020. - 293 с.

29. Завадская, Л.Н. Гражданский процесс в схемах с комментариями [Текст] / Л.Н. Завадская. - Москва : Эксмо, 2018. – 370 с.

30. Корякин, В.М. Исполнительное производство в схемах [Текст] : учебное пособие / В.М. Корякин. - Москва : Проспект, 2021. - 261 с.

31. Киселева, Е.А. Методика проведения ролевых игр при изучении особенностей наследования несовершеннолетними на уроках права [Текст]

/ Е.А. Киселева // Наука через призму времени. – 2019. – № 8(29). – С. 109-112.

32. Коджаспирова, Г.М. Педагогика [Текст] : учебник для среднего профессионального образования / Г.М. Коджаспирова. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 719 с.

33. Крившенко, Л.П. Педагогика [Текст] : учебник и практикум для вузов / Л.П. Крившенко, Л.В. Юркина. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 400 с.

34. Маркова, С.М. Ретроспективный анализ развития профессионального образования в России [Текст] / С.М. Маркова // Вестник Мининского университета. – 2019. – Т. 7. – №3. – С. 3-6.

35. Миралиев, А.М. Управление образовательным процессом вуза на основе современных информационных технологий [Текст] / А.М. Миралиев // Вестник Педагогического университета. – 2021. – № 3-2 (46). – С. 20-25.

36. Макиенко, Н.И. Педагогический процесс в училищах профессионально-технического образования [Текст] / Н.И. Макиенко. – Минск: Высш. школа, 2016. – 256 с.

37. Мурзубраимова, Д.У. Ситуационно-ролевая игра как метод обучения [Текст] / Д.У. Мурзубраимова // Известия ВУЗов Кыргызстана. – 2016. – № 3. – С. 177-178..

38. Новикова, А.В. Опыт использования информационных интерактивных образовательных технологий в техническом вузе [Текст] / А. В. Новикова // XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего плюс. – 2021. – № 6 (22). – С. 239-242.

39. Общая и профессиональная педагогика: учеб. пособие для студ. пед. вузов [Текст] / под ред. В.Д. Симоненко. Москва : Вентана-Граф, 2017. – 368 с.

40. Остапенко, И.А. Интерактивные формы обучения в преподавании конфликтологии студентам технического вуза [Текст] / И.А. Остапенко //

Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2019. – Т. 8. – № 4 (29). – С. 153-156.

41. Околелов, О.П. Педагогика высшей школы [Текст] : учебник / Олег Околелов. – Москва : ИНФРА-М, 2022. – 187 с.

42. Платонов, К.К. Структуры и развитие личности [Текст] / Отв. ред. Глаточкин А.Д., Москва : Институт психологии, 2022. – 254 с.

43. Проблемы инновационной педагогики [Текст] : Сб. науч. тр. Магнитог. гос. ун-т / Под ред. З.М. Уметбаева. – Магнитогорск : МаГУ, 2020. - 84 с.

44. Прохорова, С.В. Профессиональная педагогика [Текст] / С.В. Прохорова. – Москва : Ассоциация «Профессиональное образование», 2021. – 512 с.

45. Педагогика [Текст] : учебник / В.Г. Рындак, А.М. Аллагулов, Т.В. Челпаченко [и др.] ; под общ.ред. В.Г. Рындак. – Москва : ИНФРА-М, 2021. – 421 с.

46. Попова, Н.В. О повышении качества подготовки юристов [Текст] / Н.В. Попова // Азимут научных исследований: экономика и управление. – 2018. – Т. 7. – № 2 (23). – С. 272-274.

47. Прохорова, О.Н. Применение ролевых игр в обучении [Текст] / О.Н. Прохорова // Актуальные вопросы образования в XXI веке. – Мурманск: Мурманский арктический государственный университет, 2019. – С. 233-239.

48. Решетникова, И.В. Доказывание в гражданском процессе [Текст] : учебно-практическое пособие / И.В. Решетникова. - Москва : Юрайт, 2019. - 258 с.

49. Рогожин, Н.А. Арбитражный процесс [Текст] : курс лекций / Н.А. Рогожин. - Москва : Юстицинформ, 2021. - 264 с.

50. Смирнов, В.И. Общая педагогика в тезисах, дефинициях, иллюстрациях [Текст] / В.И. Смирнов. - Москва : Педагогическое общество России, 2018. – 247 с.

51. Слостенин, В.А. Педагогика [Текст] / В.А. Слостенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко и др. – Москва : Школа – пресс, 2018. – 512 с.
52. Суханова, Н.Т. Мультимедиа-технологии в образовании [Текст] / Н.Т. Суханова // Мининский университет. Нижний Новгород, 2018 – 38 с.
53. Сундеева, Л.А. Формирование общекультурных компетенций экономистов технологиями интерактивного обучения [Текст] / Л.А. Сундеева // Карельский научный журнал. – 2018. – Т. 7. – № 2 (23). – С. 44-47.
54. Турбовской, Я.С. Педагогика [Текст] : монография / Яков Турбовской. – Москва : ИНФРА-М, 2021. – 209 с.
55. Тряпицына, А.П. Педагогика [Текст] : учебник для вузов / Алла Тряпицына. - Санкт-Петербург : Питер, 2018. – 304 с.
56. Теория доказательств в гражданском процессе [Текст] : учебное пособие / А.Г. Маркелов, В.В. Терехин, Д.В. Наметкин. – Чебоксары : ЧГУ им. И. Н. Ульянова, 2018. – 148 с.
57. Фадеев, А.В. Проблема представления электронных документов в качестве доказательства в гражданском процессе [Текст] / А.В. Фадеев // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2019. – № 8. – С. 211-213.
58. Черных, Я. В. Ролевые игры в процессе обучения диалогической речи на уроках иностранного языка в средней школе [Текст] / Я. В. Черных // Устойчивое развитие науки и образования. – 2021. – № 2(53). – С. 55-61.
59. Шарипов, Ф.Ф. Внедрение ролевых игр в систему гуманитарного образования [Текст] / Ф.Ф. Шарипов // Вестник Педагогического университета. – 2021. – № 4. – С. 230-231.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Ролевая игра по теме «Встать, суд идет»

Время: 40 минут.

Цель игры: профилактика преступлений среди студентов организаций среднего профессионального образования, знакомство подростков с российским законодательством, с принципами справедливого демократического судопроизводства, независимостью судей и состязательностью сторон.

Задачи:

образовательные: показать основные функции суда и прокуратуры в уголовном процессе; развить представление о принципе неотвратимости наказания за преступление; определить основные роли участников судебных заседаний по уголовным делам;

воспитательные: формировать собственную позицию по различным нравственно-правовым проблемам; способствовать развитию у молодых людей чувства ответственности за свои поступки; знания правил дорожного движения; воспитание уважения к законам, основам правовой культуры личности; навыков правильного поведения на дорогах;

развивающие: сформировать у студентов навыки полемики; умения выражать и отстаивать свою точку зрения, импровизировать.

Ход игры:

1. Фабула.
2. Порядок ведения уголовного процесса.
3. Рефлексия.

Фабула дела:

Девятиклассник Саша Климов принес в школу газовый баллончик. На перемене он решил его продемонстрировать одноклассникам, В качестве “объекта” он выбрал Колю Шарова, низкорослого, тщедушного мальчика,

над которым в классе всегда подшучивали. Подозвав его, он неожиданно для Коли направил на него струю, от которой тот не успел увернуться. Коля схватился за глаза и закричал от боли. Одноклассники засмеялись.

Колю Шарова доставили в больницу. Через несколько дней врачи сообщили, что он навсегда потерял зрение.

Было возбуждено и расследовано уголовное дело по ч. 1 ст. 111 УК РФ. Подсудимыми стали Саша Климов и его одноклассники, участвовавшие в “демонстрации” газового баллончика.

Участники уголовного процесса:

Судья – ведет уголовный процесс, зачитывает фабулу дела, определяет порядок допроса подсудимых, сам задает им вопросы, дает возможность другим участникам процесса по очереди задавать вопросы подсудимым, предоставляет слово для выступлений прокурорам и адвокатам, зачитывает приговор.

Основной подсудимый – Саша Климов. Его роль может взять на себя любой студент группы. Подсудимый рассказывает о происшедшем так, как он это видит, не забывая при этом свои интересы. Он может признать или не признать вину, может обосновывать свои действия, защищая себя, может глубоко раскаиваться и т. д.

Свидетели (3 человека) Потерпевший – Коля Шаров. Со своей стороны поясняет суть дела, а также рассказывает о своем теперешнем самочувствии.

Прокуроры (главный прокурор и его помощник) – могут распределить свои функции так: один обвиняет основного подсудимого, другой – соучастников, действия которых однотипны. Их речи строятся по следующей схеме: а) общественная опасность деяния; б) вина подсудимых; в) квалификация деяния (указать статьи УК РФ); г) отягчающие обстоятельства; д) отрицательные черты личности подсудимого, если имеются; е) мера наказания.

Защитники – их количество должно совпадать с количеством подсудимых. В уголовном процессе они могут задавая вопросы всем подсудимым, преследуя цель «обелить» своего подзащитного. Их речи строятся по такой схеме: а) виновен ли их подзащитный; б) причины совершения им преступления; в) квалификация его деяния (если он виновен); г) смягчающие обстоятельства; д) положительные черты личности подзащитного; е) предложение о мере наказания или об оправдании своего подзащитного.

Секретарь – объявляет появление и удаление суда в совещательную комнату.

Остальные студенты группы будут присяжными. В уголовном процессе они также могут задавать вопросу по существу дела.

Порядок ведения уголовного процесса

1. Подготовительная стадия (3 минуты).

Секретарь объявляет появление суда: «Встать! Суд идет!». Судья просит всех присутствующих сесть, зачитывает фабулу дела, объявляет порядок выступления лиц, участвующих в заседании.

2. Судебное следствие (16 минут).

Допрос подсудимого. Он в виде монолога поясняет суть дела (3 минуты). Затем он отвечает на вопросы, которые могут с разрешения судьи задавать все (2 минуты).

Допрос свидетелей по очереди (схема допроса та же). Всего не более 9 минут.

Допрос потерпевшего (2 минуты).

Затем суд переходит к судебным прениям.

3. Судебные прения (21 минута).

Выступление обвинительной стороны: а) главного прокурора (3 минуты); б) помощника прокурора (3 минуты).

Выступление защитников (12 минут). Они произносят речи поочередно.

Последнее слово подсудимого (3 минуты).

4. Вынесение приговора (5 минут).

Все выходят из группы, остаются только присяжные. Они должны проголосовать: виновны подсудимые или нет (голосование идет по каждому подсудимому отдельно). Свой ответ они объявляют судье, которого приглашают в класс.

Судья единолично выносит меру наказания, руководствуясь УК РФ и принимая во внимание все обстоятельства дела.

Секретарь приглашает всех участников процесса в класс.

Все стоя выслушивают зачитываемый судьей приговор.

Игра окончена.

Подведение итогов игры, участникам по кругу высказаться, что понравилось и что не понравилось на занятии.

Приложение 2. Ролевая игра «Судебный процесс по гражданскому делу»

Время: 60 мин.

Цель игры: Показать, как работает судебная система в гражданских делах, улучшить понимание процедур и строить аргументацию.

Количество участников: 6-8.

Фабула дела: Иванов И.И. обратился в суд с иском к Петрову П.П. в связи с тем, что он не выполнил договор о ремонте квартиры, подписанный между сторонами. В связи с этим Иванов И.И. просит суд принять решение об обязанности Петрова П.П. выплатить ему компенсацию в размере 100 000 рублей.

Требования иных судебных решений: Иванов И.И. просит суд:

- Обязать Петрова П.П. выплатить ему компенсацию в размере 100 000 рублей.

- Решение принять на основании доказательств, представленных сторонами.

Доказательства:

1. Копия договора о ремонте квартиры, подписанного между сторонами, с отметкой об оплате.

2. Фотографии квартиры до ремонта и после, сделанные Ивановым И.И.

3. Квитанция об оплате первой части стоимости ремонта, сделанного Петровым П.П.

Роли:

1. Клиент (истец) – лицо, которое подает иск на другого участника игры.

2. Ответчик – другое лицо, против которого подается иск.

3. Судья – лицо, которое будет принимать решение по данному делу.

4. Адвокат истца – юрист, который представляет интересы клиента.

5. Адвокат ответчика – юрист, который представляет интересы ответчика.

6. Свидетель 1 – лицо, которое подтверждает факты, связанные с делом.

7. Свидетель 2 – другое лицо, которое подтверждает другие факты, связанные с делом.

Шаги игры:

Шаг 1: Представление сценария Судья объясняет участникам сценарий игры и информацию, которая им доступна.

Шаг 2: Открытие судебного процесса Судья объявляет открытие судебного процесса, где клиент представляет свой иск, ответчик дает ответ и два адвоката вступают в дело.

Шаг 3: Показания свидетелей

Свидетель 1 и 2 дают свои показания о событиях, связанных с делом.

Шаг 4: Доказательства Адвокаты представляют доказательства, подтверждающие свои аргументы. Возможно, некоторые доказательства не будут приняты судом, если будут считаться недостаточными или нелогичными.

Шаг 5: Заключительные заявления Адвокаты делают заключительные заявления и пытаются убедить судью в том, что их сторона – правильная.

Шаг 6: Решение судьи Судья объявляет решение по делу и объясняет причины его принятия.

Шаг 7: Обсуждение Участники обсуждают ход игры и учатся из своих ошибок, а также обмениваются своими мыслями и предложениями относительно улучшения понимания процедур и аргументации.

Шаг 8: Итоги Судья делится своим мнением о ходе игры и дает обратную связь всем участникам с целью улучшения их навыков в будущем.

Игра окончена.

Подведение итогов игры, участникам по кругу высказаться, что понравилось и что не понравилось на занятии.

Такой сценарий ролевой игры может помочь студентам понимать правовую систему, развивать навыки аргументации и доказательства, а также дать им ощущение, что они находятся в реальной судебной системе, что способствует более глубокому изучению и пониманию правовой сферы.

Список использованных источников для разработанных ролевых игр

1. Конституция Российской Федерации. – Москва : Приор, 2020. – 33 с.
2. Уголовный кодекс Российской Федерации от 13.06.1996 № 63-ФЗ (ред. от 29.12.2022) // Российская газета. – 1996. -№ 113.
3. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ // Российская газета. – 1994. – 30 ноября.
4. Гражданский процессуальный кодекс Российской Федерации от 14.11.2002 № 138-ФЗ // Российская газета. – 2002. – 14 ноября.