



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

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

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

Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность программы бакалавриата
«Правоведение и правоохранительная деятельность»
Форма обучения заочная

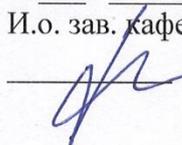
Проверка на объем заимствований:

62,94 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«19» июни 2024 г.

И.о. зав. кафедрой Э, У и П

 Д.Н. Корнеев

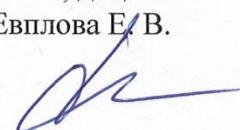
Выполнила:

Студентка группы ЗФ-509-112-5-1

Тарасова Яна Игоревна 

Научный руководитель:

к.п.н., доцент

Евплова Е.В.


Челябинск
2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	2
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ	8
1.1 Общая характеристика ролевых игр как метода интерактивного обучения: понятие, сущность, классификация.....	8
1.2 Место ролевых игр на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации: преимущества и ограничения.....	15
1.3 Методика разработки и проведения ролевых игр в рамках правовых дисциплин	21
Выводы по главе 1.....	28
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА ПРАВОВОЙ ДИСЦИПЛИНЕ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ АФ «ЧЕЛЯБИНСКИЙ МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ».....	28
2.1 Изучение опыта использования ролевых игр на правовой дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в профессиональной образовательной организации	29
2.2 Методическая разработка ролевых игр и плана-конспекта занятия по правовой дисциплине.....	40
2.3 Рекомендации по использованию ролевых игр на занятиях правовой дисциплины в профессиональной образовательной организации.....	48
Выводы по главе 2.....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	55
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	58

ВВЕДЕНИЕ

Подготовка специалистов, отвечающих требованиям времени – одна из важнейших задач профессионального образования. И сегодня в центре внимания педагогов стоит вопрос: как организовать учебный процесс, чтобы сформировать у обучающихся активное отношение к учебно-познавательной и учебно-профессиональной деятельности, исходя из позиции их жизненного и профессионального самоопределения.

Такой подход ориентирует на внесение в образовательный процесс новизны, которая обусловлена динамикой развития жизни и деятельности, спецификой обучения и потребностями личности, общества и государства в выработке у обучаемых социально полезных знаний и профессионально значимых компетенций, черт и качеств характера, отношений и опыта поведения.

Сложность внедрения новых педагогических инновационных технологий заключается в том, что у большинства преподавателей имеется лишь видимость знания, порой отсутствуют умения, позволяющие отойти от методики традиционного обучения [12].

В традиционных методах обучения учебный материал преподносится в форме «информации о ...». Усвоение такого материала требует от каждого учащегося определенной культуры познавательной деятельности, развитой индивидуальной способности видеть за абстрактной обезличенной информацией живую человеческую деятельность в конкретных профессиональных ситуациях.

Одно из направлений совершенствования подготовки студентов в современной профессиональной образовательной организации – введение активных и интерактивных форм обучения. Одним из требований к условиям реализации основных образовательных программ на основе Федеральных государственных образовательных стандартов и организации учебного процесса является использование активных и интерактивных форм

проведения занятий для формирования необходимых профессиональных и общекультурных компетенций [19].

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью основной образовательной программы, особенностями контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин, междисциплинарных курсов. По многим направлениям подготовки в среднем они должны составлять не менее 20 процентов аудиторных занятий.

Немаловажную роль в достижении поставленных целей можно отвести таким образовательным технологиям интерактивных форм обучения, как ролевые игры.

Моделируемая игрой деятельность часто перекликается с реальной профессиональной деятельностью, и поэтому становится внутренним организующим стержнем, вокруг которого накапливаются и закрепляются знания.

Целесообразность использования ролевых игр на занятиях в образовательных организациях обусловлена также тем, что в игре развивается не просто профессиональная, но социальная и психологическая компетентность учащихся, формирование которых является необходимым условием становления специалиста.

Для преподавателя данные образовательные технологии несут высокую диагностическую функцию, поскольку показывают, насколько хорошо тот или иной обучаемый усвоил учебный материал и включил его в систему своего опыта, а не просто заучил.

Использование в обучении методов игрового моделирования требует от преподавателя не только специальных знаний в области своего предмета, но и владения основами теории и методики активизации учебного процесса. В реальной педагогической практике при тех нагрузках, которые имеет преподаватель, трудно найти время для самостоятельной подготовки на качественном уровне законченных сюжетов игр. В связи с этим некоторые

положения, выводы и разработка данной работы могут помочь преподавателям в освоении основ теории и практики использования метода «ролевой игры» в учебном процессе при преподавании правовых дисциплин.

Объект исследования – методы обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях.

Предметом исследования в данной работе является использование ролевых игр в рамках изучения правовых дисциплин.

Целью работы является изучение теоретических аспектов создания и применения ролевых игр как интерактивного метода обучения правовым дисциплинам, а также разработка ролевой игры по реализуемой правовой дисциплине в профессиональной образовательной организации.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- 1) определить понятие и сущность ролевых игр, привести их классификацию, дать оценку значимости ролевых игр в рамках учебного процесса профессиональных образовательных организаций по правовым дисциплинам;
- 2) описать методику создания и проведения, этапов ролевых игр;
- 3) провести анализ использования ролевых игр в рамках правовой дисциплины в Аргаяшском филиале ГБПОУ «Челябинский медицинский колледж»;
- 4) разработать сценарий ролевой игры по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности»;
- 5) подготовить методические рекомендации по использованию ролевых игр по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности».

Теоретико-методологическую основу исследования составили работы ученых и педагогов Абрамовой Г. С., Бадьиной О. С., Вагановой О. И., Васиной Н. В., Ведерниковой Н. А., Власовой Ю. А., Ермаковой Т. И., Жадан В. Н., Зайцева В. С., Зверевой Н. А., Калюжного А. С. и других.

Поставленная тема, цели и задачи, обусловили выбор как теоретических (теоретическое исследование, выбор и систематизация педагогических, психологических материалов по изучаемому вопросу, классификация), так и практических методов исследования (наблюдение учебной деятельности обучающихся в процессе теоретических и практических занятий, опрос, анкетирование, беседа с преподавателями и обучающимися).

Практическая значимость исследования заключается в том, что материалы и разработки, приведенные в работе, могут быть использованы в учебном процессе профессиональных образовательных организаций, а также в целях повышения эффективности усвоения материала при изучении дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности».

База исследования – Аргаяшский филиал ГБПОУ «Челябинский медицинский колледж».

Структуру работы определяют внутренняя логика проведенного исследования, его цели и задачи. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, объединяющих шесть параграфов, заключения, списка использованных источников.

Во введении обоснованы выбор объекта исследования и актуальность темы, поставлены цель и основные задачи исследования, охарактеризованы применяемые методы исследования, перечислены источники информации, которые использовались для разработки темы.

В первой главе дается общая характеристика ролевых игр как одного из методов интерактивного обучения по правовым дисциплинам – дано понятие, определена сущность и приведена классификация данных образовательных технологий, рассмотрены сходства и различия ролевых и деловых игр, рассмотрено значение и эффективность применения ролевых игр в учебном процессе профессиональных образовательных организаций на занятиях по правовым предметам.

Во второй главе осуществлен анализ базы исследования, а также представлено практическое применение ролевых игр по правовой дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в Аргаяшском филиале ГБПОУ «Челябинский медицинский колледж», разработано сценарий и конспекта ролевой игры по данной дисциплине и предложены методические рекомендации по использованию рассматриваемых игровых технологий.

Заключение содержит аргументированные выводы по исследуемой теме данной работы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1 Общая характеристика ролевых игр как метода интерактивного обучения: понятие, сущность, классификация

Методы обучения, используемые в системе профессионального образования можно подразделить на три обобщенные группы: пассивные, активные, интерактивные (схема 1.1) [41]. Для успешного усвоения дисциплин профессионального цикла в современных образовательных учреждениях наряду с традиционными формами обучения (пассивными) широкое распространение получают активные и интерактивные методы обучения.

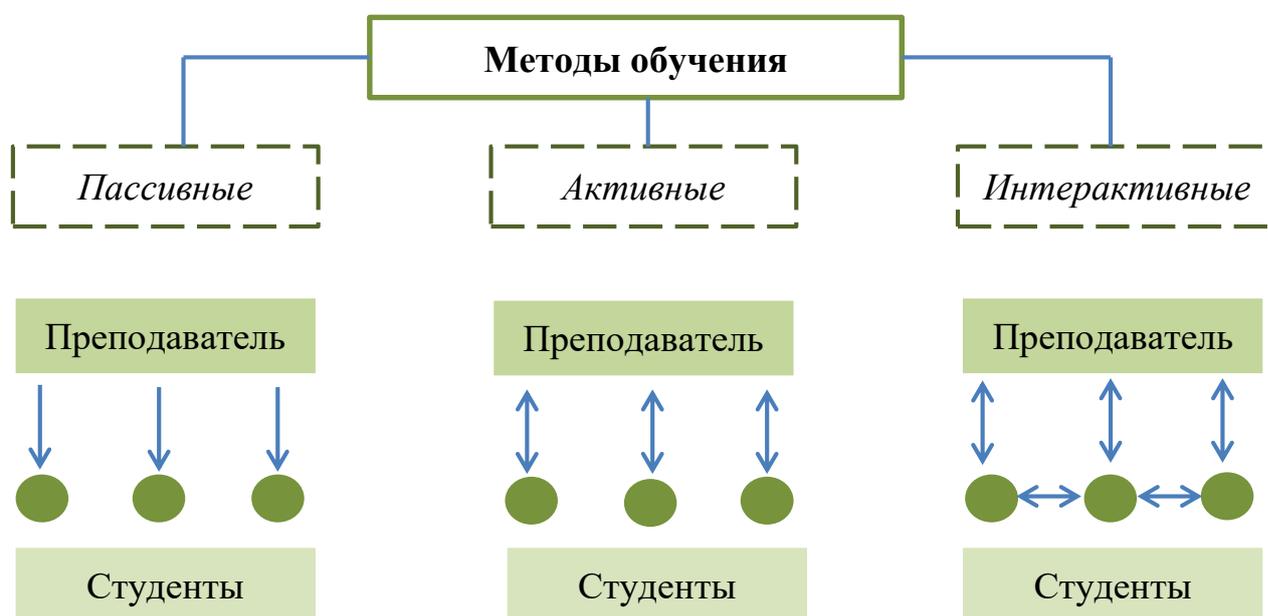


Схема 1.1 – Взаимодействие студентов и преподавателя при разных методах обучения

Условно все виды активных и интерактивных методов обучения разделяют на две большие группы: имитационные и неимитационные. Имитационные методы направлены на воспроизведение контекста профессиональной деятельности, обязательно предусматривают имитацию имитационной модели объекта, процесса, деятельности. К имитационным методам относятся и игровые формы/технологии обучения [15].

Игровые технологии обучения – это достаточно распространенная и многовариативная форма современного образования различных уровней. Результат игры – принятие решений по поставленной цели (или целям). Условия проведения игры характеризуются невозможностью полной формализации всей задачи, наличием неопределенностей, конфликтов, рисков.

Существуют имитационные, позиционные игры; интеллектуальные и дидактические игры и др. Наиболее распространенные формы – это деловые и ролевые игры [38].

Ролевые игры – это метод группового обучения, в основе которого лежит распределение участников обучающейся группы по ролям, разыгрывание определенной ситуации [9]. В таких играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель ситуации, между обучающимися распределяются роли с обязательным содержанием, характеризующиеся различными интересами; в процессе их взаимодействия должно быть найдено компромиссное решение. В основе разыгрывания ролей всегда лежит конфликтная ситуация. Обучающиеся, не получившие роли, наблюдают за ходом игры и участвуют в ее заключительном анализе.

Емкое определение ролевой игре дала Т. В. Мальцева: ролевая игра является «моделью взаимодействия партнеров по общению в обстановке имитационных условий будущей профессиональной деятельности, в ходе

реализации которой участники игры развивают и совершенствуют профессионально-ориентированные умения» [20].

Термин «ролевая игра» обозначает также:

- вид упражнений, имитирующих ролевое общение;
- форму разыгрывания коротких сценок;
- устное учебное задание, обозначающее инсценировку ситуаций для решения определенной учебной проблемы;
- прием свободной импровизации ученика в рамках заданной ситуации;
- форму практического занятия, представляющую собой предвосхищение и имитацию реальных ситуаций;
- моделирование, воспроизведение, обязательным элементом которого является разрешение проблемы [3].

Признаки ролевой игры: ситуация может быть не только вымышленной, но и реальной; ролевые игры возможны в различных формах: моделирование, учебный суд, рассмотрение моральной дилеммы и др.; в ходе ролевой игры участники должны занять определённую позицию, научиться отстаивать мнение [10].

Наиболее распространенными способами применения ролевых игр являются следующие:

- стимулирование интереса, обеспечение мотивации;
- изучение предметных тем;
- обучение навыкам, развитие коммуникации;
- проверка альтернативного поведения;
- изменение установок;
- помощь в разрешении личных конфликтов и проблем [23].

В одних случаях ролевая игра полностью отождествляется с деловой игрой; в других случаях авторы различают деловую и ролевую игру; в третьих случаях ролевая игра рассматривается как разновидность деловой

игры; в четвертых случаях, наоборот, деловая игра рассматривается как разновидность ролевой игры.

Как ролевые так и деловые игры можно отнести к одной и той же категории игровых методов – ролевых, поскольку и те, и другие содержат в себе одинаковый механизм запуска, то есть собственно «роль» как комплекс правил и ограничений, добровольно принимаемых на себя игроком.

Также объединяющим моментом является обязательное наличие организатора игры [4].

Но рассмотрим эти игровые форматы обучения с точки зрения их разграничения в отдельные категории и выделим некоторые их отличия и особенности. Существуют различия, позволяющие разделить понятия ролевых и деловых игр, применяемых в обучении, – они касаются целей, времени, затраченного на игровой процесс, предмета, по поводу которого разыгрывается ситуация и целей игры.

Так, целями ролевой игры выступает отработка конкретной ситуации, навыков работы с другими людьми, а целями деловой игры – разработка общей стратегии конкретного производства, умения работы в команде, управленческих навыков, развитие корпоративного мышления, мотивация обучающихся [1]. Успешность выполнения ролевой игры зависит в большей мере от знания изучаемой дисциплины, что стимулирует интерес к учебному предмету, способствует возникновению желания расширить свои возможности; достижения деловой игры зависят от правильно организованного взаимодействия участников в достижении целей, на которые направлены усилия участников.

В отличие от ролевых игр, для деловых характерна многоэтапность и связанные с этим особенности оценивания и проведения игры [33]. Так, в ролевых играх отсутствует система оценивания по ходу игры, анализ и оценка результатов игры осуществляются на завершающем этапе, в деловой игре оценивание часто проводится поэтапно. Если в ролевой игре сюжет разыгрывается от начала до конца и не прерывается на обсуждение

промежуточных итогов игры, то в процессе деловой игры проводятся перерывы для выявления промежуточных результатов и принятия совместного решения. Перерыв может длиться даже несколько дней, в течение которых участники выполняют задание вне учебного процесса.

В отличие от деловой, для ролевой игры в большей степени не свойственна состязательность, а также соревновательность играющих групп [25].

Также ролевая игра может использоваться с диагностической и мотивационной целью перед изложением лекционного материала, поскольку позволяет обучающимся обнаружить и осознать пробелы в своих знаниях. В такой игре основой знаний является только личный опыт обучаемых, поэтому неудовлетворенность найденным решением или его отсутствием побуждает учащихся к последующему активному восприятию и осмыслению лекционного материала.

Краткий анализ различий показывает, что ролевые игры выступают в основном, как упрощенный вариант деловой игры.

По количеству непосредственно задействованных в игре участников можно выделить два основных способа проведения ролевой игры: метод командных ролевых игр и метод ролевой игры для всей группы [7].

При использовании командных ролевых игр вся группа делится на игровые подгруппы (команды), размер которых зависит от количества участников, необходимых для конкретного упражнения. Ролевые игры каждой команды проходят одновременно. Можно выделить несколько достоинств данного метода.

Во-первых, метод командных ролевых игр – особо эффективен при активном обучении, так как он увеличивает возможности каждого члена группы проверить новые установки и модели поведения [8].

Во-вторых, каждая из нескольких команд будет иметь свой опыт, что позволяет сравнивать результаты. Обсуждение полученных данных и их соотношение с разными действиями игроков особенно убедительны, так как

выводы опираются на собственный опыт группы. Поскольку у всей группы роли общие, различия в исходе игры являются результатом разнообразия внутригрупповых взаимодействий.

В-третьих, отмечено, что метод командных ролевых игр является действенным способом вовлечения в проблемную ситуацию всех членов группы, что, в свою очередь, быстро рассеивает любую робость и застенчивость среди не участвовавших ранее в ролевой игре участников. Когда все вовлечены в общее дело, ни у кого не возникает чувство, что за ним наблюдают. Дух взаимодействия приводит к тому, что одна подгруппа скорее способствует, а не препятствует выступлению других команд. Исчезают такие проблемы, как смущение и страх потери репутации [13].

Метод ролевой игры для всей группы (для одной группы) наиболее оптимален в случае, когда главной целью занятия является развитие восприимчивости к чувствам других людей. Так как метод предусматривает только одну группу для исполнения ролевой игры, то остальные члены группы могут выступать наблюдателями. Как вариант данного метода: наблюдатели выполняют функцию советников ведущего ролевой игры. Если не происходит развития, игра может быть прервана для краткого обсуждения и консультации. После чего действие продолжается.

Для всей группы есть некоторые плюсы ролевой игры:

1. Поскольку все наблюдают за одним действием, становится возможным детальное обсуждение причин, приведших к определенному результату. Например, группа может обсудить первое появление конфликтного поведения со стороны одного игрока и затем попытаться определить, какое поведение со стороны кого-либо из участников стало причиной этого.

2. Для участников ролевой игры полезны анализ и обсуждение их поведения, поскольку часто они не подозревают о том, какое впечатление производят на других их действия.

3. Наблюдатели могут развить свою сензитивность к чувствам участников. Поскольку игроки могут заявлять о своих истинных чувствах, то есть возможность проверить точность восприимчивости наблюдателей.

Очевидно, что ни один из этих двух методов не является предпочтительнее другого, но они выполняют разные обучающие функции. Эти функции эффективно дополняют друг друга в развитии общих навыков коммуникации в сфере межличностных и профессиональных отношений, профессиональных умений.

Ю.Н. Лапыгин, дополнительно к этим двум методам, выделяет неформальную ролевую игру, демонстрационную ролевую игру и спонтанную ролевую игру [17].

Методы неформальной и спонтанной ролевой игры используются в случае, если возникает неожиданная необходимость в проведении ролевой игры, которая не была запланирована заранее и сценарий которой зарождается непосредственно во время учебного занятия. Так, неформальная ролевая игра может служить хорошим способом доказательства или опровержения утверждений или советов, возникающих как реакция на поведение какого-либо члена группы или другого реально существующего человека. Преподаватель предлагает тут же смоделировать предложенный способ поведения или обыграть всплывшую проблемную ситуацию. При спонтанной ролевой игре преподаватель просит обучающихся самим придумать сценарий, при этом обычно этот метод воспринимается положительно, поскольку люди исполняют значимые для себя роли либо действуют на основе личного опыта.

Демонстрационная ролевая игра в самой простой своей форме представляет образец для подражания. Она демонстрирует «правильную реакцию» на конкретную ситуацию, и при последующей практике с использованием различных ситуаций участники стремятся достичь таких же качественных результатов, как и в данной игре. Чаще всего такой способ

проведения ролевой игры используется для объяснения нормативного поведения.

Решение, использовать ли тот или другой метод применительно к конкретной ситуации, должно определяться непосредственно целями учебного занятия и размером группы.

1.2 Место ролевых игр на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации: преимущества и ограничения

В контексте профессионального образования ролевые игры приобретают особое значение. В профессиональной образовательной организации акцент делается на подготовку к реальной профессиональной деятельности. В соответствии с п.12 статьи 2 Федерального закона от 29.12.2012г. N273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» профессиональное образование – вид образования, который направлен на приобретение обучающимися в процессе освоения основных профессиональных образовательных программ знаний, умений, навыков и формирование компетенции определенных уровня и объема, позволяющих вести профессиональную деятельность в определенной сфере и (или) выполнять работу по конкретным профессии или специальности [26].

То есть профессиональное образование предполагает получение студентами не только теоретических знаний, но и практических навыков, необходимых для успешной работы в выбранной сфере. Ролевые игры можно использовать как раз как эффективный метод для симуляции профессиональных ситуаций, с которыми студенты столкнутся в будущем. Например, обучающиеся могут моделировать различные юридические консультации, судебные процессы или другие типичные ситуации из области их будущей работы. Такие учебные игры не только способствуют углубленному пониманию правовых аспектов,

но и практическому применению этих знаний в профессиональной практике.

Место ролевых игр в учебном процессе определяется целью, задачами конкретной правовой дисциплины. Одна из методических особенностей внедрения ролевых игр в образовательный процесс – выбор момента в рамках самого учебного процесса, когда такой метод интерактивного обучения использовать целесообразно. Игры можно проводить как перед изложением лекционного материала с целью выявления пробелов в знаниях, когда их базой является только собственный опыт обучающихся. Можно проводить ролевые игры и после лекционного материала для закрепления и актуализации знаний в опыт [16]. Третьим вариантом может стать организация всего учебного процесса на основе «сквозной» игры. Полагают, что в этом случае интерес будет обуславливаться динамикой смены форм проведения занятий – традиционных и интерактивных, совокупность которых формирует более целостное представление о будущей профессиональной деятельности. В профессиональных образовательных организациях чаще применяют «компактные» игры, рассчитанные на 2-4 часа практических занятий.

Ролевая игра целесообразна, если необходима позитивная и безопасная работа с установками и чувствами обучающихся. Игра позитивна, потому что установки признаются законным предметом обсуждения и анализа, причём сама игра позволяет освоить контроль над чувствами и эмоциями. Игра способствует выражению скрытых чувств участников, выявлению личных вопросов и проблем, а также помогает понять чувства окружающих, их мотивацию. Безопасность игры проявляется в том, что обсуждается поведение обучающегося, играющего роль, а не его личное поведение. Полагают, что ролевая игра помогает справляться с неопределенностью, непростыми профессиональными ситуациями, то есть нивелирует разрыв между обучением и реальными жизненными ситуациями в будущей профессиональной деятельности [6].

Преимущества учебных возможностей ролевой игры как метода интерактивного обучения по сравнению с традиционными методами заключается в том, что цели игры более соответствуют практическим потребностям обучающихся. Такая форма организации учебного процесса в профессиональных образовательных организациях устраняет противоречие между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности, системным характером используемого знания и их принадлежности к правовым дисциплинам.

В контексте профессионального образования ролевые игры играют важную роль в подготовке специалистов, так как они способствуют формированию практических навыков и готовности профессиональной деятельности. Студенты профессиональных образовательных организаций получают возможность моделировать реальные профессиональные ситуации, что помогает им лучше понять и усвоить сложные правовые аспекты их будущей работы.

Помимо явной образовательной функции, метод ролевых игр имеет выраженную воспитательную и коммуникативную направленность, поскольку обучает студентов профессиональной образовательной организации эффективному общению, умению сотрудничать, конструктивно взаимодействовать с другими обучающимися [37].

Обеспечивая опыт реального социального взаимодействия, создавая ощущение полной включенности в учебную ситуацию, позволяя обучающимся выйти за рамки ролевой позиции «студент профессиональной образовательной организации», игровой метод способствует формированию профессиональной компетентности: развивает аналитическое мышление; вырабатывает практические умения и навыки (например, в рамках изучения правовых дисциплин – навыки проведения осмотра места происшествия, обыска, очной ставки) [36]; формирует коммуникативные навыки (способности эффективно взаимодействовать с другими людьми, независимо от особенностей окружающей социальной среды); развивает толерантность,

эмоциональную устойчивость к агрессивному воздействию социальной среды, способствует стабильности представлений о нравственности и морали [24].

Ролевые игры активно реализуют и педагогические цели:

1. Обучающие:

- освоение потенциала знаний в области педагогических технологий;
- формирование педагогической подготовленности;
- освоение педагогической деятельности;
- овладение техниками профессионально-личностного саморазвития;
- освоение потенциала знаний по подготовке и проведению профессиональных игр различного характера.

2. Развивающие:

- развитие личностно-поведенческих составляющих психолого-педагогической компетентности педагогического работника системы профессионального образования;
- развитие профессионально значимых и профессионально важных качеств личности преподавателя;
- развитие самостоятельного творческого и аналитического мышления;
- развитие умения рассуждать и сопоставлять, проводить анализ и синтез по теме дисциплины;
- развитие самоанализа действий и поступков;
- формирование общей педагогической компетентности и культуры.

3. Воспитательные:

- понимание обучающимися значения педагогической культуры труда преподавателя и возможностей его саморазвития;

- обеспечение в процессе занятия творческой работой обучающихся совместно с преподавателем;
- воспитание любви к педагогическому труду;
- формирование научного мировоззрения [35].

Выделим несколько основных функций игровых технологий (педагогической ролевой игры) в рамках учебных занятий профессиональной образовательной организации:

1. Обучающая функция игровых технологий полностью зависит от предмета, тематики занятий и поставленных педагогических задач. Если рассматривать игры без привязки к конкретной правовой дисциплине, то обучающая функция, чаще всего, подразумевает развитие творческого мышления обучающихся с помощью моделирования определенных жизненных ситуаций, с которыми студенты могут столкнуться в рамках своей профессиональной деятельности [34].

2. Воспитательная функция заключается в характере игровой деятельности, в подражании определенному образцу приемлемого поведения в конкретной ситуации.

3. Коммуникативная функция. Многие педагогические игры рассчитаны на групповую работу обучающихся, поэтому игра на занятии может способствовать формированию позитивного микроклимата в учебной группе. Также игра может быть одним из способов самовыражения студентов, а это способствует, в какой-то степени, реализации обучающегося как личности [18].

4. Рефлексивная функция. Каждый участник игры постоянно оценивает свои действия и действия других обучающихся, соотносит себя с другими участниками образовательного процесса, анализирует свои действия и действия других студентов-игроков.

5. Коррекционная функция. Игра может быть не только способом повышения мотивации к изучению предмета, но и вариантом решения определенных воспитательных моментов: ролевые игры могут помочь

обучающимся в решении коммуникативных проблем, помочь справиться со страхом неудачи (получение плохой оценки, неправильный ответ перед всей группой и пр.).

6. Повышение интереса к изучению правового предмета. Мотивационная функция игры может совмещаться с развлекательной. Игра как инструмент педагогической технологии позволяет обучающимся не только изучить новый материал, но и получить удовольствие от самого процесса игры [5].

При этом можно выделить и некоторые ограничения, которые необходимо учитывать при организации ролевых игр:

1. Потеря преподавателем-организатором контроля над содержанием и процессом обучения, а возникшие в игре упрощения способны ввести в заблуждение.

2. Игра может начать преобладать в образовательном процессе, отодвигая на задний план факты и теорию.

3. Игра требует значительного времени и использования ресурсов и соответствующим образом подготовленного методического сопровождения. Если преподаватель хочет воспользоваться ролевой игрой как частью учебной стратегии, он должен предусмотреть для неё достаточное время.

4. Игроки могут допускать ошибки и необходимо предусмотреть возможность их исправления либо во время дебрифинга либо обеспечив игроков раздаточным материалом, к которому можно обращаться во время или после игры.

5. Игра зависит от группы обучающихся, от их личных особенностей и преподавателя, исходного уровня знаний обучающихся, а в случае столкновения возможен механизм отторжения и защиты.

6. Должна предусматриваться подготовка к включению обучающихся в игру, поскольку такое обучение для ряда обучающихся может противоречить их представлению об учебном процессе и создавать некоторый внутренний дискомфорт.

7. Сейчас, когда использование игр на занятиях стало банальным , следует помнить, что игры требуют эмоциональных и умственных затрат, и при составлении календарно-тематических планов в расписании необходимо разводить игры с другими формами обучения.

Таким образом, ролевая игра имеет большое значение в профессиональном становлении обучающихся, помогает психологически подготовиться к будущей профессиональной деятельности, а целесообразность занятий в игровой форме не вызывает сомнения. Ролевая игра позволяет студентам «примерить» на себя свои будущие профессиональные обязанности и особенности профессиональной деятельности, что естественным образом способствует их профессиональному самоопределению [14].

В профессиональных образовательных организациях ролевые игры активно используются как метод интерактивного обучения. Этот подход способствует формированию профессиональной компетентности, развитию аналитического мышления и практических навыков, необходимых для осуществления различных профессиональных обязанностей [28]. Он также способствует развитию коммуникативных умений и толерантности, что важно для успешной адаптации выпускников.

1.3 Методика разработки и проведения ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации

В современной педагогической науке нет единой концепции ролевой игры. Составляя план ролевой игры как элемента учебного занятия по правовой дисциплине, преподаватели, выступая разработчиками, исходят из собственного опыта, заимствуют отдельные структурные составляющие у других авторов, дополняют их отдельными пунктами, исходя из соображений логики, целей конкретной правовой дисциплины.

Любая ролевая игра независимо от ее цели, обладает информационной структурой, на которую опирается процесс принятия решений.

Это должно учитываться при разработки стадий игры. Традиционные стадии ролевой игры представлены в схеме 1.2.



Схема 1.2 – Этапы организации ролевой игры

Рассмотрим каждый из этапов.

1) Подготовка ролевой игры.

Сначала определяется название, тема игры в развернутых, но при этом конкретных и точных формулировках. Тема может предполагать как единственный сценарий игры, так и множественность вариантов, но в рамках единого замысла.

Далее формулируются учебные цели игры, где конкретизируется, какой материал по конкретной правовой дисциплине предполагает закрепить данная игра, к каким подходам и методам анализа предполагается инициировать интерес участников.

После чего уже определяется состав участников игры, их роли и возможности адаптации к численности учащихся в группе. Здесь же оговаривается система стимулирования активности и интереса участников проводимой игры.

Также необходимо проработать непосредственно сценарий игры, в рамках которого расписывается ход проведения игры, используемый наглядный материал, характер размещения участников в учебной аудитории, определяются временные рамки. В большинстве сценариев предусмотрено наличие нескольких вариантов и возможность адаптации гипотетического игрового материала к конкретным условиям.

На этапе разработки ролевой игры следует учитывать следующие психолого-педагогические принципы:

– принцип имитационного моделирования содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики;

– принцип воссоздания проблемных правовых ситуаций, типичных для данной профессиональной деятельности через систему игровых заданий, содержащих противоречия и вызывающих у учеников состояние затруднения;

— принцип совместной деятельности участников в условиях взаимодействия имитируемых в игре профессиональных функций специалистов;

– принцип общения в диалоге и взаимодействия участников игры как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений;

– принцип двуплановости игровой учебной деятельности – деятельность по развитию профессиональных качеств и компетенций, развитию личности специалиста развивается с помощью игровых (условных) действий [11].

2) Проведение ролевой игры. На этой стадии собственно и реализуются цели и задачи ролевой игры. Данная стадия наиболее сложна и требует упорядоченной, но творческой работы всех участников.

3) Подведение итогов, разбор ролевой игры. Это заключительная стадия любой игры, для которой необходимо предусмотреть достаточное время. При подведении итогов важно не только дать общую оценку всем участникам и каждому в отдельности, но и подробно по шагам разобрать весь ее ход, акцентируя внимание как на удачных, так и неудачных решениях.

Рекомендуется также оценивать и общую манеру поведения участников игры: интерес, взаимопомощь, эгоизм, нестандартность мышления, дисциплину, быстроту реакции, правильность расчетов и т. п. Общая оценка в этом случае может складываться из значительной суммы частных оценок, что в определенной степени уменьшит субъективный фактор, который при одновременном контроле за работой всей группы может быть очень значительным [40].

В заключение разбора следует обязательно получить от участников игры их личную критическую оценку игры, предложения по ее усовершенствованию. Это поможет уже в последующих играх избежать допущенных недостатков, ошибок.

Обобщая вышесказанное, для положительного проведения ролевой игры требуется разработка и описание следующих моментов [21].

Название игры. При создании наименования игры следует помнить, что необычное название запоминается гораздо лучше. Например, ролевую игру на закрепление лекционного материала по правовому положению граждан в области охраны здоровья и медицинской помощи можно было бы назвать «Права пациента в соответствии с законодательством РФ» – понятное название, но достаточно сухое и не вызывающее эмоционального отклика [32]. Совсем по-другому воспринимается название «Сложная палата». Оно может вызвать чувство любопытства у обучающихся, поскольку не сразу понятно, о чем может идти речь в такой игре и как палата может быть связана с профессиональной деятельностью обучающихся в правовом поле. На самом деле, связь присутствует, и преподаватель вместе с обучающимися может ее выяснить в ходе совместной беседы.

Тема игры. Тема ролевой игры согласуется с темой учебного вопроса семинарского или практического занятия, в рамках которого она проводится, и раскрывает предмет будущей профессиональной деятельности или социальных отношений, по поводу которого проводится игровой процесс.

Время, отведенное на игру. Указывается общее время, занимаемое игрой в учебном занятии. Если это необходимо, время разбивается на три основных этапа игры: инструктаж – сама игра – обсуждение итогов. Следует тщательно планировать время для каждого этапа и следить за его соблюдением, чтобы потом успеть подробно обсудить ход и результаты игры.

Цели игры. Главным содержанием рассматриваемого метода обучения является работа обучающихся по овладению практическими умениями и

навыками профессиональной деятельности путем решения ситуативных задач, что и определяет цели игры в рамках учебного занятия, например:

- отработка и закрепление материала по учебному вопросу «...»; – развитие определенных навыков «...»;
- воспитание у обучающихся профессионально-деловых качеств, таких как «...».

Игровые задачи. Указывается, какие конкретно задачи будут решать обучающиеся во время участия в ролевой игре.

Ролевая структура. Перечень и описание ролей.

Имитационная модель игры. Описание ситуации, разыгрываемой на учебном занятии, известное всем участникам.

Правила игры. Здесь указываются права и обязанности участников и наблюдателей, советников игры.

Оснащение игры. Для того чтобы приблизить игровую обстановку к реальной ситуации, используются различные материальные средства: нормативно-правовые документы, видеозаписи, канцелярские товары, аксессуары, предметы интерьера и т.д. Также следует указать необходимое оборудование, аудио- и видеоаппаратуру.

Ролевые инструкции. Это информация для участников игры с активными ролями, которая может предоставляться в виде повествования или документов. Иногда в инструкциях содержится конфиденциальная информация, – это означает, что другие участники и наблюдатели ее не могут знать.

Инструкции для наблюдателей. Могут включать список вопросов, на которые необходимо ответить в процессе наблюдения за игрой, чтобы в дальнейшем участвовать в обсуждении результатов.

План проведения игры. Включает описание пошагового плана проведения ролевой игры.

Вопросы для обсуждения результатов проведенной игры.

Подготавливаются заранее для участников и наблюдателей игры, исходя из темы занятия, но могут дополняться по ходу игры.

Приведенная структурная схема методической разработки ролевой игры является результатом проведенного теоретического анализа и достаточно подробно освещает все главные элементы игры. Однако она может быть дополнена некоторыми другими пунктами и элементами, например, допустимой системой оценивания действий обучающихся во время ролевой игры, списком литературы и нормативно-правовых документов, рекомендованных студентам для подготовки к игре, примерным развитием сюжета и т. д.

Для того чтобы игра была достаточно эффективной, преподавателю необходимо создавать определенные психолого–педагогические условия для её реализации:

1. Разработать и обеспечить всех участников игры всеми необходимыми дидактическими и справочными материалами, технической и технологической, правовой документацией.

2. Создать в группе атмосферу серьезного отношения обучающихся к предстоящей игровой деятельности, подлинного творчества, энтузиазма, состязательности.

3. Правила игры должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным.

4. Необходимо четко излагать правила игры, добиваться их понимания и принятия участниками – это во многом определяет ее ход и успех.

5. Быть непосредственным участником игры, но предоставлять её участникам максимальную самостоятельность, воздерживаться от дотошной опеки обучающихся.

6. Внимательно следить за игровым интересом и быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры.

7. Не вмешиваться в работу обучающихся без необходимости, способствовать самоорганизации и самоуправлению обучающихся в процессе игры.

8. Следить за соблюдением правил игры.

9. Не сводить игру к очередному опросу и контролю знаний обучающихся.

10. Не спешить с упреками неуспешных обучающихся и с похвалами преуспевающих, но стараться замечать положительные моменты у каждого участника.

11. Не стремиться к снятию «игрового шума», это часто сопутствующий эффект в игре, необходимо только следить, чтобы он не мешал процессу игры.

12. Привлекать к оценке обучающихся, разрешая им использовать необходимые источники информации. Добиваться, чтобы оценка результатов игры судьями из числа участников всегда была справедливой и соответствовала установленным критериям.

13. При собственной оценке результатов игры сверять свое мнение с мнением обучающихся, если не совпадает, то проанализировать – почему, и не спешить навязывать своего мнения и решения.

14. В ходе игры всегда помнить, что в развитии способностей к творчеству и самостоятельности важнее не результат, а сам процесс;

15. Использовать коллективную оценку результатов игры, уметь с нею считаться.

16. Следует соблюдать меру игрового характера организации обучения, игра используется как форма организации учебной деятельности, а не просто сама по себе [30].

Таким образом, для эффективности выполняемой деятельности в процессе реализации игровой технологии обучения преподавателю необходимо соблюдать этапы подготовки и организации ролевой игры, а также определенные психолого-педагогические условия.

Выводы по главе 1

Ролевая игры в учебном процессе профессиональной образовательной организации одновременно является и формой, и методом обучения – вполне самостоятельной дидактической категорией, а именно взаимосвязанной технологией совместной обучающей и учебной деятельности преподавателей и обучающихся. Ролевая игра – это импровизация студентами различных ролей в разнообразных ситуациях, возможных в условиях будущей профессиональной деятельности.

Игровые технологии могут способствовать наиболее успешному освоению профессиональных компетенций студентов в игровой форме, а значит могут успешно использоваться в рамках обучения правовым дисциплинам, так как его основная цель – это формирование у студентов правовых компетенций и профессионально значимых качеств для осуществления ими в будущем профессиональной деятельности [22].

Главное достоинство ролевых игр при преподавании правовых дисциплин – возможность формировать профессиональные правовые компетенции, так как практическая (в будущем профессиональная) деятельность имитируется в учебном процессе, так как освоение правовых знаний возможно не только в теоретических знаниях, но и в практических ситуациях. Важно не только знать, а уметь использовать такие знания, чему и способствует применение ролевых игр. Методика каждой отдельной ролевой игры индивидуальна, это зависит от ее особенностей и вида, использования ее в занятиях по конкретной правовой дисциплине, между тем важно придерживаться поэтапности ее проведения на занятиях.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА ПРАВОВОЙ ДИСЦИПЛИНЕ ГБПОУ «ЧЕЛЯБИНСКИЙ МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

2.1 Изучение опыта использования ролевых игр на дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в профессиональной образовательной организации

В первой главе исследования мы рассмотрели теоретические аспекты понятия «ролевая игра», выявили значимость их использования в рамках учебного процесса профессиональных образовательных организаций по правовым дисциплинам, определили правила организации и этапы проведения ролевых игр.

В процессе теоретического анализа исследуемой проблемы мы определили ряд гипотез, проверка которых стала целью практической работы:

- уровень правовой подготовки обучающихся;
- разработка и внедрение ролевых игр, направленных на повышение качества правовой подготовки обучающихся.

Для достижения целей были определены следующие задачи:

- 1) определить уровень осведомленности студентов и преподавателя о ролевых играх как методе обучения на правовой дисциплине;
- 2) оценить текущий уровень использования ролевых игр на занятиях;
- 3) проанализировать восприятие студентов и преподавателя относительно эффективности ролевых игр;
- 4) разработать и апробировать ролевую игру на основе полученных данных;
- 5) оценить результаты внедрения ролевых игр и их влияние на учебный процесс.

Исследование проводилось на базе профессиональной образовательной организации – Аргаяшский филиал ГБПОУ «Челябинского медицинского колледжа». Всего в практической работе приняло участие 14 студентов и 1 преподаватель. Работа проходила в рамках дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности». Практическая работа проводилась в период с 15 мая 2024 года по 10 июня 2024 года.

Полное наименование учреждения в соответствии с Уставом – Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский медицинский колледж» (далее – Учреждение). Учреждение было создано 24 ноября 1934 года. Сокращенное наименование в соответствии с Уставом – ГБПОУ «ЧМК». Учредитель образовательной организации – Министерство здравоохранения Челябинской области.

Учреждение имеет в своем составе филиал, созданный приказом Министерства здравоохранения Челябинской области от 24 декабря 2010 года N 1691 «О создании филиала Государственного образовательного учреждения среднего профессионального образования «Челябинский базовый медицинский колледж».

Наименование филиала в соответствии с Уставом: полное – Аргаяшский филиал Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Челябинский медицинский колледж»; сокращенное – АФ ЧМК. Местонахождение филиала: Российская Федерация, Челябинская область, с. Аргаяш, ул. Ленина, 1.

Основные виды деятельности АФ ЧМК:

- образовательная деятельность: по образовательным программам среднего профессионального образования; по основным программам профессионального обучения; по дополнительным профессиональным программам;
- научная и творческая деятельность;
- консультационная, просветительская деятельность.

Формы обучения: очная, очно-заочная. Обучение ведется на государственном языке РФ – русском.

В Учреждении реализуются следующие образовательные программы (средне-профессиональное образование):

- 31.02.02 Акушерское дело;
- 31.02.01 Лечебное дело;
- 34.02.01 Сестринское дело;
- 33.02.01 Фармация.

Также в Учреждении реализуются программы профессионального обучения: младшая медицинская сестра по уходу за больными; санитар.

Учреждение реализует образовательную программу по направлению 31.02.01 Лечебное дело. В соответствии с учебным планом [39] данной специальности на 8 семестре 4 курса студенты изучают профессиональный модуль ПМ.06 Организационно-аналитическая деятельность (рисунок 2.1).

Индекс	Наименование циклов, разделов, дисциплин, профессиональных модулей, междисциплинарных курсов	Формы промежуточной аттестации	Учебная нагрузка обучающихся (час.)						Распределение обязательной нагрузки по курсам и семестрам (час.)																		
			максимальная учебная нагрузка	самостоятельная учебная нагрузка	Обязательная				1 курс				2 курс				3 курс				4 курс						
					всего	теоретический	занятий	лабораторная и практическая курсовых работ	1 сем. 17 нед.		2 сем. 19,5 нед.		3 сем. 15 нед.		4 сем. 18,5 нед.		5 сем. 14 нед.		6 сем. 17,5 нед.		7 сем. 10 нед.		8 сем. 7,5 нед.				
									Т	П	Т	П	Т	П	Т	П	Т	П	Т	П	Т	П	Т	П			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
ПМ.06	Организационно-аналитическая	э	270	90	180	60	120																30	26	30	94	
МДК.06.01	Организация профессиональной деятельности	эк	270	90	180	60	120																	30	26	30	94
ПП.06	Производственная практика	д			72		72																				72
ПМ.07	Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих "Младшая медицинская сестра по уходу за больными"	-эк	432	144	288	72	216		42	116	30	100															
МДК.07.01	Теория и практика сестринского дела	дз	54	18	36	24	12		24	12																	
МДК.07.02	Безопасная среда для пациента и персонала	дз	117	39	78	18	60		18	60																	
МДК.07.03	Технология оказания медицинских услуг	-дз	261	87	174	30	144			44	30	100															
УП.07	Учебная практика	- Дз			144		144					144															
ПДП	Преддипломная практика																										4 н.
ГИА	Государственная итоговая аттестация																										6 н.
	Итого:		6426	2142	4284	1518	2766		276	336	264	438	170	334	238	464	176	328	200	430	130	230	64	206			

Рисунок 2.1 – Часть учебного плана специальности «Лечебное дело»

В соответствии с Рабочей программой профессионального модуля одним из разделов является раздел 6 – Правовое обеспечение профессиональной деятельности, который выступает в качестве отдельной правовой дисциплины в АФ ЧМК, она и была выбрана для исследования [31].

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1 Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов (макс. Учебная нагрузка и практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса(курсов)					Практика		
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Производственная(по профилю специальности), часов (если предусмотрена рассредоточенная практика)	
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа(проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа(проект), часов			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ПК.6.1-.6.5.	Раздел1.Общественное здоровье	27	18	12		9	-	-	-	-
ПК.6.1-.6.5.	Раздел2.Основы организации профессиональной деятельности	38	25	18		13	-	-	-	-
ПК.6.1-.6.5.	Раздел3.Изучение экономических основ здравоохранения	12	8	6		4	-	-	-	-
ПК.6.1-.6.5.	Раздел4.Основы управления здравоохранением	45	30	24		15	-	-	-	-
ПК.6.1-.6.5.	Раздел5.Страховая медицина	12	8	6		4	-	-	-	-
ПК.6.1-.6.5.	Раздел6.Правовое обеспечение профессиональной деятельности	30	20	12		10	-	-	-	-
ПК.6.1-.6.5.	Раздел7. Медицинская статистика	21	14	12		7	-	-	-	-
ПК.6.1-.6.5.	Раздел8.Основы документоведения в здравоохранении	13	9	6		4	-	-	-	-
ПК.6.1-.6.5.	Раздел9.Информационное обеспечение профессиональной деятельности	72	48	36		24	-	-	-	-
	Производственная практика (по профилю специальности), часов (если предусмотрена итоговая (концентрированная) практика)	72								
	Всего:	342	180	132		90	-	-	-	72

Рисунок 2.2 – Структура модуля

Также и в других разделах данного модуля есть много вопросов, связанных с правом, правовым обеспечением медицинской деятельности и т.д. (рисунок 2.2.). Например, в разделе 2 Основы организации профессиональной деятельности есть вопросы «Правовое и организационное нетрудоспособности», «Правовое и организационное обеспечение медико-социальной экспертизы», «Сфера профессиональной деятельности фельдшера. Обязанности. Права. Ответственность»; в разделе 5 Страховая медицина есть вопросы «Организационно-правовая основа обязательного медицинского страхования», «Организационно-правовая основа

добровольного медицинского страхования» и др. Поэтому при изучении модуля достаточное внимание уделяется именно вопросам права.

Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать общими и профессиональными компетенциями, в частности, знать основные нормативные и правовые документы, регламентирующие профессиональную деятельность; иметь практический опыт работы с нормативно-правовыми документами, уметь определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; использовать нормативно-правовую документацию, регламентирующую профессиональную деятельность; знать основы законодательства Российской Федерации о защите персональных данных пациентов и сведений, составляющих врачебную тайну и др. [27]

Практическая работа включала три этапа:

Первый этап – диагностический, он состоит в определении текущего состояния использования ролевых игр на дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности», оценке восприятия эффективности их применения. Проводилась разработка анкеты для опроса студентов, а также беседы с преподавателем данной дисциплины.

Второй этап представляет собой анализ данных, полученных на первом (диагностическом) этапе, построение графиков, проведение сравнительного анализа результатов и формирование выводов на его основе.

Третий этап состоит в разработке и внедрении ролевых игр на занятиях по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности».

Перед проведением исследования нами был подробно изучен образовательный процесс по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности». Основными видами занятий, используемыми в учебном процессе АФ ЧМК являются: урок (пара), семинар, практическое занятие, лабораторная работа, самостоятельная работа студентов курсовое и дипломное проектирование, лекция, выездное занятие, экскурсия, занятие на производстве (в медицинском учреждении), практика

для приобретения первичных профессиональных навыков (учебная), практика по профилю специальности, преддипломная практика, консультация. Преподаватели образовательной организации работают над внедрением в образовательный процесс современных образовательных технологий, новых активных форм и методов обучения, нетрадиционных форм и видов занятий, отвечающих требованиям современного общества. Но при анализе программы дисциплины (модуля) выявлено, что преподаватель на занятиях по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» фактически не использует ролевые игры. Практическими видами занятий в основном является семинар в виде подготовки сообщений по теме занятия (рисунок 2.3).

Тема 6.1 Нормативно-правовое регулирование отношений в сфере здравоохранения.

1. Работа с основной и дополнительной литературой, ответы на контрольные вопросы.
2. Подготовка сообщений по теме занятия.

Тема 6.2 Трудовые отношения в здравоохранении.

1. Работа с основной и дополнительной литературой, ответы на контрольные вопросы.
2. Подготовка сообщений по теме занятия.

Тема 6.3 Правовое положение граждан в области охраны здоровья и медицинской помощи.

1. Работа с основной и дополнительной литературой, ответы на контрольные вопросы.
2. Подготовка сообщений по теме занятия.

Тема 6.4 Ответственность медицинских учреждений и работников.

1. Работа с основной и дополнительной литературой, ответы на контрольные вопросы.
2. Подготовка сообщений по теме занятия.

Тема 6.5 Предпринимательство в здравоохранении и его законодательное обеспечение. Изучение законодательной базы предпринимательства в здравоохранении.

1. Работа с основной и дополнительной литературой, ответы на контрольные вопросы.
 2. Подготовка сообщений по теме занятия.
-

Рисунок 2.3 – Выдержка из рабочей программы дисциплины (модуля)

Были посещены и проанализированы 3 практических занятия по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности», проведенных в учебной группе Ф4-2.

Первое занятие было проведено в виде семинара по теме «Трудовые отношения в здравоохранении». На данном занятии были заслушаны доклады 8-ми студентов. Затем студентам предложено было решить 4 ситуационные задачи. Студентами разработаны варианты ответов по решению задач, которые затем были обсуждены и обоснованы и выбрано

наиболее верное решение.

Второе практическое занятие было также в форме семинара на тему: «Правовое положение граждан в области охраны здоровья и медицинской помощи». Студенты представили свои доклады с презентациями и затем совместно участвовали в обсуждении 3 ситуационных задач, предложенных преподавателем.

Третье занятие было лабораторно-практическое по теме «Предпринимательство в здравоохранении и его законодательное обеспечение. Изучение законодательной базы предпринимательства в здравоохранении». В ходе занятия студентам необходимо было проанализировать медицинский договор, используя предоставленные материалы. Учебно-методическим обеспечением на занятии являлись: сам договор, нормативное-правовые акты по теме занятия, методические указания для проведения практических занятий, учебник. Практически все студенты справились с анализом, но у 4 из 10 присутствующих на занятии студентов возникли затруднения.

По итогу и анализу посещённых занятий можно сделать вывод, семинарские занятия и решение ситуационных задач являются основной формой проведения практических занятий по данной дисциплине. Они позволяют студентам активно участвовать в обсуждении и применять свои знания на практике. Однако при этом совсем не используются интерактивные методы, такие как ролевые игры, что может быть перспективным направлением для дальнейшего развития учебного процесса.

Также для оценки уровня использования ролевых игр на занятиях по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» и отношение студентов к использованию такой интерактивной формы обучения было проведено анкетирование студентов учебной группы Ф4-2 АФ ЧМК. Общее количество опрашиваемых студентов составило 14 человек.

Вопросы анкеты:

1. Интересен ли вам предмет «Правовое обеспечение профессиональной деятельности»? Варианты ответов: Да / Нет / Затрудняюсь ответить.

2. Какие формы проведения занятий вам нравятся? Варианты ответов: Лекции / Семинары / Практические занятия.

3. Проводили ли вам занятия по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в необычной или интерактивной форме? Варианты ответов: Да / Нет / Затрудняюсь ответить.

4. Проводили ли вам занятия по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в формате ролевых игр? Если да, сколько раз? Варианты ответов: Да, 2 и более раз / Да, 1 раз / Не проводили.

5. Понравилось ли вам занятие в форме ролевой игры и сама игра? Варианты ответов: Да / Нет / Затрудняюсь ответить.

6. Считаете ли вы, что ролевые игры способствуют лучшему усвоению учебного материала? Варианты ответов: Да / Нет / Затрудняюсь ответить.

7. Хотели бы вы видеть больше ролевых игр на занятиях по данной дисциплине? Варианты ответов: Да / Нет / Затрудняюсь ответить.

Результаты анкетирования студентов:

Вопрос 1: Интересен ли вам предмет «Правовое обеспечение профессиональной деятельности»?

- да: 10 человек (71%);
- нет: 2 человека (14%);
- затрудняюсь ответить: 2 человека (14%).

Вывод: Большинство студентов (71%) проявляют интерес к изучаемому предмету.

Вопрос 2: Проводили ли вам занятия в необычной или интерактивной форме?

- да: 6 человек (43%);
- нет: 7 человек (50%);
- затрудняюсь ответить: 1 человек (7%).

Вывод: Большинство студентов (50%) не участвовали в необычных или интерактивных формах занятий.

Вопрос 3: Проводили ли вам занятия в формате ролевых игр?

- да, 2 и более раз: 0 человек (0%);
- да, 1 раз: 0 человек (0%);
- не проводили: 14 человек (100%).

Вывод: Ни один из студентов не участвовал в ролевых играх на занятиях по данной дисциплине.

Вопрос 4: Понравилось ли вам занятие в форме ролевой игры и сама игра?

- да: 0 человек (0%);
- нет: 0 человек (0%);
- затрудняюсь ответить: 14 человек (100%).

Вывод: Все студенты затруднились ответить, так как ни один из них не участвовал в ролевых играх.

Вопрос 5: Считаете ли вы, что ролевые игры способствуют лучшему усвоению учебного материала?

- да: 4 человека (29%);
- нет: 3 человека (21%);
- затрудняюсь ответить: 7 человек (50%).

Вывод: Хотя большинство студентов затруднились ответить на этот вопрос, 29% студентов считают, что ролевые игры могут способствовать лучшему усвоению учебного материала.

Вопрос 6: Хотели бы вы видеть больше ролевых игр на занятиях по данной дисциплине?

- да: 5 человек (36%);

- нет: 2 человека (14%);
- затрудняюсь ответить: 7 человек (50%).

Вывод: Большинство студентов затруднились ответить на этот вопрос, при этом 36% из них выразили желание видеть больше ролевых игр на занятиях по данной дисциплине, что может свидетельствовать о потенциальном интересе к этому методу обучения.

Для наглядности и обобщения результатов анкетирования представим ответы студентов в виде столбчатой диаграммы 1.

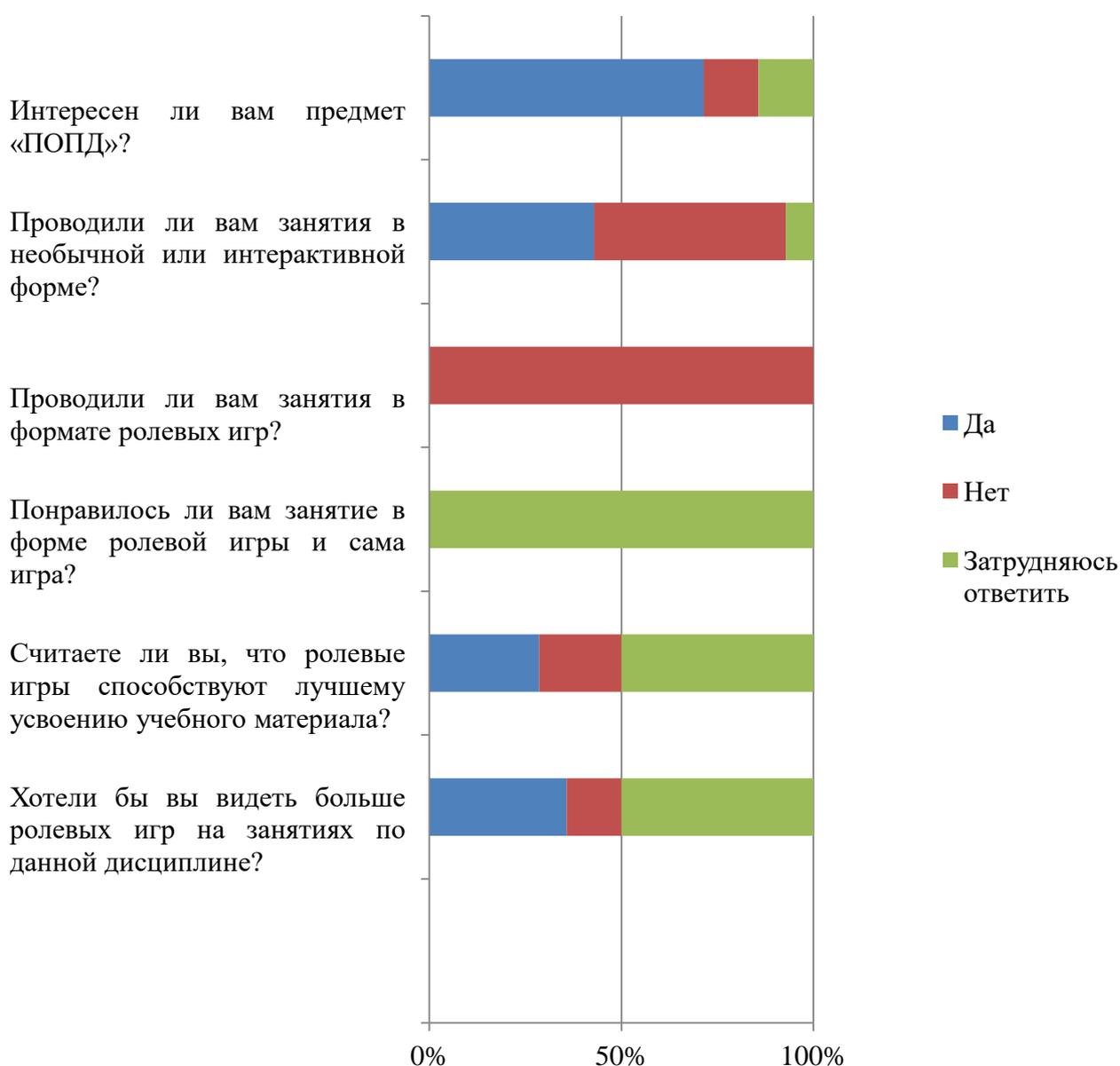


Диаграмма 1 – Результаты анкетирования студентов

Результаты анкетирования показали, что на момент проведения опроса ролевые игры на занятиях по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в АФ ЧМК не проводились. Большинство студентов (71%) проявляют интерес к изучаемому предмету, однако ни один из них не участвовал в ролевых играх, и большинство затруднились ответить на вопросы, связанные с этим методом обучения. Это может свидетельствовать о потенциальной необходимости внедрения ролевых игр в учебный процесс для повышения интереса и эффективности обучения.

Выводы, полученные в результате исследования уровня использования ролевых игр на правовых занятиях в Аргаяшском филиале ГБПОУ «Челябинский медицинский колледж», представляют собой важные данные для понимания текущего состояния образовательного процесса и потенциальных направлений его развития.

Исследование показало, что на момент проведения опроса ролевые игры на занятиях по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в профессиональной образовательной организации не проводятся. Тем не менее, студенты высказали определенный интерес к изучаемому предмету, что свидетельствует о потенциале для использования различных методов обучения, включая ролевые игры.

Основные результаты анкетирования показали, что большинство студентов проявляют интерес к предмету, однако ни один из них не участвовал в ролевых играх, и большинство затруднились ответить на вопросы, связанные с этим методом обучения.

Таким образом, на основе полученных результатов можно сделать вывод о необходимости дальнейшего исследования и внедрения ролевых игр на занятиях по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в Аргаяшском филиале ГБПОУ «Челябинский медицинский колледж». Это позволит активизировать образовательный процесс, повысить вовлеченность студентов и улучшить качество усвоения учебного материала.

2.2 Методическая разработка ролевой игры и плана-конспекта занятия по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности»

С учетом приведенной в параграфе 1.3 данной работы структурной схемы приведем методическую разработку ролевой игры по рассматриваемой правовой дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в АФ ЧМК.

Название игры: «Дежурство без границ: сверхурочная работа в больнице».

Цель игры: Ознакомить студентов с правовыми аспектами трудовых отношений в здравоохранении, развить навыки конструктивного разрешения трудовых конфликтов и применения трудового законодательства на практике.

Игровые задачи:

- разобраться с нормативно-правовым регулированием сверхурочной работы в медицинском учреждении;
- развить навыки ведения переговоров и поиска компромиссов;
- оценить влияние трудовых конфликтов на работников и медицинское учреждение в целом;
- научиться применять правовые знания в практических ситуациях.

Ролевая структура:

- главный врач (1 студент): Руководитель медицинского учреждения, аргументирующий необходимость сверхурочной работы;
- врачи (4 студента): Представители медицинского персонала, выражающие недовольство по поводу сверхурочной работы;

– медсестры (4 студента): представители младшего медицинского персонала, также недовольные сверхурочной работой;

– юрисконсульт больницы (2 студента): консультант, разъясняющий правовые аспекты сверхурочной работы с точки зрения правового законодательства;

– экономический отдел (3 студента): сотрудники, ответственные за оценку экономических последствий решений главного врача.

Ролевые инструкции:

Главный врач: подготовить аргументы в пользу необходимости сверхурочной работы, опираясь на текущие потребности учреждения; привести экономические и организационные доводы;

Врачи и медсестры: обсудить между собой и представить главному врачу свои возражения и аргументы против сверхурочной работы; подготовить примеры негативных последствий длительной сверхурочной работы;

Юрист больницы: разъяснить трудовое законодательство, касающееся сверхурочной работы, и возможные правовые последствия для руководства и работников;

Экономический отдел: оценить экономические последствия решений главного врача; предложить альтернативные экономически обоснованные решения.

Имитационная модель игр: в медицинском учреждении возникла необходимость работать сверхурочно из-за увеличения числа пациентов. Главный врач требует от персонала работать сверхурочно без дополнительной оплаты, ссылаясь на необходимость обеспечения непрерывного обслуживания пациентов. Персонал недоволен и готов обсуждать свои права и возможные последствия с руководством и юристом больницы.

Правила игры:

- участники: Все участники должны придерживаться своей роли и действовать в рамках правового поля;
- наблюдатели (если кто-то из студентов откажется от участия в группах, захочет выступать в роли наблюдателя): могут задавать вопросы участникам в конце игры и давать свои рекомендации;
- советники: юрист и экономический отдел могут консультировать своих коллег, предоставляя правовую и экономическую информацию;
- время: общее время игры — 90 минут, включая обсуждение и рефлексию.

Средства обучения (оснащение игры): карточки для участников с ролями и заданиями (ролевыми инструкциями); распечатанные статьи Трудового кодекса РФ с нормативно-правовой информацией о сверхурочной работе; бумага и ручки для записей каждой группе; доска для записей аргументов и предложений, для последующего совместного обсуждения.

План проведения игры:

Введение (10 минут): преподаватель объясняет цели и задачи игры, распределяет роли и раздает инструкции.

Подготовка (10 минут): участники читают свои инструкции и готовят аргументы.

Ролевая игра (30 минут): главный врач представляет свою позицию; врачи и медсестры высказывают свои возражения; юрист разъясняет правовые аспекты; экономический отдел оценивает последствия и предлагает альтернативные решения.

Перерыв и анализ (15 минут): промежуточное обсуждение хода игры и выявление ключевых моментов; группы могут скорректировать свои аргументы и стратегии.

Обсуждение, рефлексия, подведение итогов (15 минут): преподаватель подводит итоги игры, обсуждает с участниками результаты и выводы; участники делятся своими впечатлениями и выводами.

Вопросы для обсуждения результатов проведенной игры:

1. Какие аргументы были наиболее убедительными и почему?
2. Какие правовые аспекты стали для вас новыми или неожиданными?
3. Какую роль сыграли юрист и экономический отдел в разрешении конфликта?
4. Какие выводы можно сделать о важности соблюдения трудового законодательства в медицинских учреждениях?
5. Какие навыки, полученные в ходе игры, вы можете применить в своей будущей профессиональной деятельности?

Приведенная структурная схема методической разработки ролевой игры является результатом проведенного теоретического анализа и достаточно подробно освещает все главные элементы игры. Однако она может быть дополнена некоторыми другими пунктами и элементами, например, допустимой системой оценивания действий обучающихся во время ролевой игры, списком литературы и нормативно-правовых документов, рекомендованных студентам для подготовки к игре, примерным развитием сюжета и т. д.

Одним из ключевых этапов педагогической практики стала апробация ролевой игры «Дежурство без границ: сверхурочная работа в больнице». Целью данной игры было моделирование реальной профессиональной ситуации, чтобы студенты могли на практике применить знания, полученные на занятиях по правовому обеспечению профессиональной деятельности. Преподаватель исследуемой дисциплины посчитал разработку большего количества ролевых игр нецелесообразной из-за ограниченного объема дисциплины, поэтому была создана и апробирована одна игра.

По итогам проведения ролевой игры был проведен устный опрос студентов. Из присутствующих на занятии 11 человек, большинство высказались положительно и за внедрение ролевых игр в процесс обучения.

Основные результаты опроса включают:

1. Положительные отзывы: 8 из 11 студентов (73%) отметили, что ролевая игра была интересной и полезной, помогла им лучше понять правовые аспекты сверхурочной работы в медицинских учреждениях.

2. Повышение мотивации: 7 из 11 студентов (64%) заявили, что такие интерактивные методы обучения повышают их мотивацию к изучению правовых дисциплин.

3. Практическая направленность: 9 из 11 студентов (82%) подчеркнули, что ролевая игра позволила им применить теоретические знания на практике, что способствует лучшему усвоению материала.

4. Рекомендации по улучшению: некоторые студенты предложили увеличить количество подобных ролевых игр и включить их в учебный план на регулярной основе.

Апробация методической разработки показала, что данный метод обучения (ролевые игры) является эффективным инструментом для повышения интереса, мотивации и вовлеченности студентов в учебный процесс. Он способствует лучшему усвоению учебного материала, развитию практических навыков и подготовке к профессиональной деятельности. Внедрение ролевых игр в учебный процесс может стать перспективным направлением для повышения качества образования и подготовки специалистов в области правового обеспечения профессиональной деятельности.

Далее будет представлен план-конспект учебного занятия по апробации методической разработки ролевой игры «Дежурство без границ: сверхурочная работа в больнице»

Дисциплина/Модуль: «Правовое обеспечение профессиональной деятельности».

Тема: «Трудовые отношения в здравоохранении» (тема 6.2 в Рабочей программе дисциплины).

Название ролевой игры: «Дежурство без границ: сверхурочная работа в больнице»

Форма проведения занятия: практическое занятие (в форме ролевой игры), 90 минут.

Цели занятия:

Обучающая – ознакомить студентов с действующим законодательством РФ, регулирующим трудовые отношения в сфере здравоохранения, и научить их применять эти знания на практике.

Развивающая – развивать навыки критического мышления, анализа правовых норм, умение работать в команде и вести конструктивный диалог для разрешения конфликтов.

Воспитательная – способствовать росту уважения к правам медицинских работников.

Задачи:

- 1) изучить законодательство, регулирующее трудовые отношения в здравоохранении;
- 2) научиться применять правовые нормы на практике;
- 3) развить навыки работы в команде и конструктивного разрешения конфликтов.

Внутрипредметные связи: «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» – тема «Ответственность медицинских учреждений и работников» (тема 6.4 в Рабочей программе).

Межпредметные связи: «Технология оказания медицинских услуг» – тема «Оказание медицинских услуг в пределах своих полномочий».

Форма обучения: аудиторная.

Методы обучения: интерактивные (ролевая игра), пассивные (объяснение), активные (беседа, обсуждение).

Средства обучения: раздаточный материал (карточки участников, распечатанные статьи Трудового кодекса РФ, которые помогут в ходе ролевой игры).

План проведения занятия представлен в Таблице 1.

Таблица 1 – План занятия

Этапы и время занятия	Деятельность педагога	Деятельность студента
1. Организационный (5 мин)	Подготовка к занятию, проверка посещаемости, отметка в журнале	Самоанализ готовности к занятию
2. Проведение устного коллоквиума (10 минут)	Проверка домашнего задания	Ответы на вопросы преподавателя
3. Мотивация к учебной и познавательной деятельности (7 минут)	Педагог рассказывает для чего студентам нужно повторение изученных тем	Анализируют предназначение темы занятия
4. Введение в тему занятия (3 минуты)	Формулирует тему	Уяснение темы
5. Практическая часть (50 минут)	Делит студентов на группы, раздает материалы для ролевой игры, распределяет роли, озвучивает условия проведения, отвечает на вопросы студентов, дает время на подготовку студентов к началу игры. Во время процесса помогает студентам. Организует перерыв. В конце занятия вместе со студентами обсуждает найденные в процессе игры решения и сам кейс.	Делятся на группы и по ролям, слушают условия игры, обсуждают в своих мини-группах решение, задают вопросы в случае затруднения. Озвучивают ход размышлений и аргументы группы в соответствии с ролевыми инструкциями игры. В конце все студенты участвуют в обсуждении правильности решения.
6. Рефлексия (10 минут)	Обсуждение со студентами впечатлений от ролевой игры и уроков, извлеченных из нее	Студенты участвуют в обсуждении, анализируют, как у них получилось работать над решением задач в команде
7. Подведение итогов (5 минут)	Подводит итоги по прошедшему занятию, обозначает домашнее задание.	Самоанализ работы на занятии. Записывают домашнее задание.

Конспект занятия:

Приветствие группы, представление преподавателя, проверка готовности студентов к занятию и их посещаемости.

Преподаватель объясняет тему и цели занятия. Повторяются ранее изученные основные аспекты трудового законодательства в здравоохранении для актуализации

знаний студентов и использования их в ходе ролевой игры. Далее проходит разделение на группы-роли и ознакомление с ролевой структурой, ходом действия игры:

1. Преподаватель делит студентов на группы и распределяет роли, группы «Главный врач», «Врачи и медсестры», «Юрисконсульт больницы», «Экономический отдел».

2. Студенты получают описание игры и начинают подготовку к ролевой игре.

3. Далее проходит сама ролевая игра, студенты в своих ролях обсуждают проблему сверхурочной работы. Группы представляют свои решения и обсуждают их с остальными.

4. Преподаватель совместно со студентами подводит итоги, обсуждая правильные и неправильные решения.

Прием рефлексии: Педагог предлагает каждой группе кратко изложить основные выводы, к которым они пришли во время обсуждения. Это позволит учащимся систематизировать информацию и выделить ключевые моменты, которые вызвали наибольший интерес или являются наиболее важными для них. Преподаватель задает вопросы студентам: Что было самым сложным в ролевой игре? Какие уроки можно извлечь из этой ситуации? Как бы они поступили в реальной жизни?

Домашнее задание: написать небольшое эссе на тему: «Как я буду применять знания о трудовых отношениях в своей будущей медицинской практике».

2.3 Рекомендации по использованию ролевых игр на занятиях по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности»

Ролевые игры являются эффективным педагогическим инструментом, который способствует более глубокому усвоению учебного материала и развитию практических навыков у студентов. В рамках дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» использование ролевых игр особенно актуально для студентов медицинских специальностей, так как позволяет смоделировать реальные профессиональные ситуации и научиться принимать обоснованные решения [2]. Использование ролевых игр на занятиях правовой дисциплины предоставляет множество преимуществ:

1. Практическое применение знаний: ролевые игры позволяют студентам применять теоретические знания в практических ситуациях, что способствует лучшему усвоению материала.

2. Развитие критического мышления: участие в ролевых играх требует анализа ситуаций, поиска оптимальных решений и обоснования своих действий, что развивает критическое мышление.

3. Повышение мотивации к учебе: интерактивные методы обучения делают занятия более интересными и увлекательными, повышая мотивацию студентов к изучению правовых аспектов их будущей профессиональной деятельности.

4. Формирование профессиональных компетенций: ролевые игры моделируют реальные профессиональные ситуации, помогая студентам освоить навыки, необходимые для эффективной работы в медицинской сфере.

5. Улучшение коммуникативных навыков: в процессе игры студенты учатся общаться с коллегами, пациентами и представителями

других профессиональных групп, что является важным аспектом их будущей работы.

Представим рекомендации по внедрению ролевых игр в образовательный процесс Аргаяшского филиала «Челябинского медицинского колледжа» в рамках дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» на примере конкретных тем (темы взяты из рабочей программы модуля).

Тема «Нормативно-правовое регулирование отношений в сфере здравоохранения». В рамках данной темы ролевые игры можно применять для моделирования различных ситуаций, связанных с регулированием медицинской деятельности. Можно организовать ролевые игры, где студенты будут исполнять роли различных участников медицинских процессов: медицинских работников, пациентов, представителей страховых компаний и регулирующих органов. Например, студенты могут участвовать в моделировании заседания комиссии по рассмотрению жалоб пациентов на качество медицинской помощи. Это позволит им лучше понять сложность и многогранность нормативно-правового регулирования в сфере здравоохранения.

Тема «Трудовые отношения в здравоохранении». Ролевые игры могут включать моделирование переговоров между работодателем и сотрудниками медицинского учреждения. Студенты могут сыграть роли представителей профсоюзов, руководителей медицинских учреждений и юристов. В ходе таких игр они научатся составлять трудовые договоры, разбираться в вопросах трудового законодательства и решать конфликты, связанные с трудовыми отношениями в медицине. Ролевые игры могут включать сценарии, в которых студенты разбирают реальные или вымышленные трудовые споры, такие как незаконное увольнение или нарушение трудовых прав сотрудников.

Тема «Правовое положение граждан в области здоровья и медицинской помощи». Ролевые игры в рамках этой темы помогают студентам понять

права и обязанности как медицинских работников, так и пациентов. Примеры применения: моделирование ситуации отказа в предоставлении медицинской помощи, когда студенты исполняют роли врачей, пациентов и представителей органов социальной защиты, это позволяет им разобраться в правовых аспектах предоставления медицинской помощи и защите прав пациентов; сценарий обсуждения права на информацию, когда студенты обсуждают права пациентов на получение информации о состоянии здоровья, лечения и возможных рисков, что помогает понять важность правовой информированности в медицине.

Тема «Ответственность медицинских учреждений и работников». Важно обучать студентов вопросам ответственности за медицинские ошибки и нарушения. Ролевые игры могут включать моделирование судебных процессов по делам о врачебных ошибках, где студенты будут играть роли адвокатов, судей, экспертов и обвиняемых. Это позволит им на практике освоить механизмы юридической ответственности и научиться аргументированно защищать свою позицию. Также можно разыграть дисциплинарное разбирательство в медицинском учреждении: студенты рассматривают случаи нарушений медицинскими работниками профессиональной этики и стандартов, что позволяет им понять механизм внутреннего контроля и ответственности в медицинских учреждениях.

Тема «Предпринимательство в здравоохранении и его законодательное обеспечение». В рамках этой темы ролевые игры могут помочь студентам освоить правовые аспекты предпринимательской деятельности в медицине. Примеры применения: создание частной клиники, когда студенты обсуждают юридические аспекты открытия и управления частной медицинской клиникой; заключение договоров на медицинское обслуживание, такие ролевые игры могут включать моделирование переговоров и заключения договоров между частной клиникой и страховыми компаниями или пациентами, что позволяет студентам понять важность правовых знаний в предпринимательской деятельности.

Для успешного внедрения ролевых игр на занятиях правовой дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» рекомендуется следовать определенным шагам и правилам:

1. Интеграция в учебный план. Ролевые игры должны быть интегрированы в учебный план таким образом, чтобы они логически дополняли и закрепляли теоретический материал. Рекомендуется включать ролевые игры после изучения блока теоретического материала, что позволит систематически закреплять знания и навыки студентов.

Важно четко определить цели и задачи использования ролевых игр. Основной целью должно быть повышение качества правовой подготовки студентов через практическое применение знаний.

Темы для ролевых игр должны быть актуальными и соответствовать учебной программе дисциплины (модуля) «Правовое обеспечение профессиональной деятельности», важно, чтобы они охватывали различные темы учебной программы. Примеры тем из рабочей программы модуля: Трудовые отношения в здравоохранении; Правовое положение граждан в области охраны здоровья и медицинской помощи; Предпринимательство в здравоохранении и его законодательное обеспечение.

2. Подготовка и методическое обеспечение. Для успешного проведения ролевых игр необходимо подготовить соответствующие методические материалы, включая сценарии игр, инструкции для студентов и примеры ролевых заданий.

Преподаватель должен заранее продумать возможные сценарии развития игр и способы их корректировки. Сценарии ролевых игр должны быть тщательно проработаны и включать описание ситуации, роли участников, задачи и цели игры. Сценарий должен быть реалистичным и отражать реальные профессиональные ситуации.

Для проведения ролевых игр необходимо подготовить все необходимые материалы, включая нормативно-правовые документы, методические указания и другие учебные пособия.

Перед началом игры важно провести инструктаж для студентов, объяснив им цели игры, правила участия и ожидаемые результаты. Необходимо убедиться, что все участники понимают свои роли и задачи.

Роли должны быть распределены таким образом, чтобы каждый студент имел возможность активно участвовать в игре. Важно учитывать индивидуальные особенности студентов и их уровень подготовки. В процессе игры преподаватель должен наблюдать за ходом игры, при необходимости корректировать действия участников и обеспечивать соблюдение правил. Важно создать атмосферу, способствующую активному участию всех студентов.

3. Оценка результатов и обратная связь. Необходимо разработать четкие критерии оценки участия студентов в ролевых играх, учитывающие как индивидуальные достижения, так и командную работу. По завершении игры необходимо проводить обсуждение результатов, анализировать действия участников, обсудить ошибки и дать рекомендации. Обсуждение должно быть конструктивным и направлено на улучшение профессиональных навыков студентов.

Для оценки эффективности ролевых игр рекомендуется использовать различные диагностические методики, включая анкетирование обучающихся, проведение тестов и другие, а также анализ результатов. Полученные результаты необходимо проанализировать, выявить сильные и слабые стороны проведенных игр и внести соответствующие коррективы в учебный процесс. Важно получить обратную связь от студентов относительно их восприятия ролевых игр и их эффективности. Это поможет в дальнейшем улучшить методику проведения игр и сделать их более полезными для студентов. Регулярное получение обратной связи от студентов и проведение оценки эффективности ролевых игр помогут постоянно улучшать методику их проведения и адаптировать ее к потребностям студентов.

Успех ролевых игр во многом зависит от преподавателей. Необходимо обеспечить их методическую поддержку, организовать тренинги или семинары по использованию ролевых игр в учебном процессе, особенно с учетом проведенного анализа, что по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» вообще не проводятся.

Также внедрение современных технологий, таких как интерактивные доски, симуляционные программы и другие цифровые инструменты, поможет сделать ролевые игры более интересными и эффективными.

Таким образом, ролевые игры могут стать важным элементом учебного процесса. Внедрение этого метода на дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» поможет создать благоприятные условия для обучения, повысить качество образования и подготовить компетентных специалистов, готовых к эффективной работе в медицинской сфере.

Выводы по главе 2

Во второй главе представлено исследование, направленное на оценку текущего состояния использования ролевых игр в образовательном процессе по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в Аргаяшском филиале «Челябинского медицинского колледжа». Исследование выявило, что хотя большинство студентов проявляют интерес к предмету, ролевые игры на занятиях по данной дисциплине не проводятся. Основными формами проведения занятий остаются семинары и решение ситуационных задач. Тем не менее, результаты анкетирования студентов показали, что 29% респондентов считают ролевые игры полезными для усвоения учебного материала, а 36% выразили желание видеть больше таких интерактивных форм обучения.

В ходе практической работы исследование включало три этапа. Первый этап, диагностический, выявил, что преподаватели фактически не используют ролевые игры на занятиях по правовым дисциплинам. На втором этапе был проведен анализ собранных данных, который показал

необходимость внедрения ролевых игр в учебный процесс. Третий этап включал разработку и апробацию ролевой игры на тему «Дежурство без границ: сверхурочная работа в больнице». Методическая разработка ролевой игры была направлена на ознакомление студентов с правовыми аспектами трудовых отношений в здравоохранении и развитие навыков разрешения трудовых конфликтов. В игре участвовали различные роли, включая главного врача, медицинский персонал, юриста и экономический отдел. Основные задачи игры заключались в разъяснении нормативно-правового регулирования сверхурочной работы и развитии у студентов практических навыков применения правовых знаний.

Апробация ролевой игры показала заинтересованность студентов в этом методе обучения. Большинство из них отметили, что игра была интересной и полезной, способствовала лучшему усвоению материала и повышению мотивации к изучению правовых дисциплин. Студенты также подчеркнули, что интерактивные методы обучения, такие как ролевые игры, помогают применять теоретические знания на практике.

Выводы, сделанные на основе результатов исследования и апробации, свидетельствуют об эффективности ролевых игр в образовательном процессе. Внедрение таких интерактивных методов обучения может повысить вовлеченность студентов, улучшить качество усвоения учебного материала и способствовать развитию необходимых профессиональных компетенций. Рекомендуется включить ролевые игры в учебный план на регулярной основе, что позволит активизировать образовательный процесс и повысить его эффективность.

Исследование подтвердило гипотезу о том, что внедрение ролевых игр способствуют повышению качества правовой подготовки обучающихся. Практическое применение ролевых игр показало, что этот метод обучения является перспективным и может значительно обогатить образовательный процесс, делая его более интерактивным.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной выпускной квалификационной работе была рассмотрена тема использования ролевых игр как интерактивного метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации. Основной целью исследования являлось выявление эффективности ролевых игр в образовательном процессе и разработка методических рекомендаций по их применению.

Подготовка специалистов, соответствующих требованиям времени, является одной из важнейших задач профессионального образования. В современных условиях особое внимание уделяется необходимости формирования у обучающихся активного отношения к учебно-познавательной и учебно-профессиональной деятельности. Это связано с динамикой развития общества, изменяющимися потребностями личности, общества и государства в постоянном обновлении знаний и навыков, формировании профессиональных компетенций, адаптивности и устойчивости к изменениям, этических и правовых знаниях, креативности и инновационности.

В этих условиях профессиональные образовательные организации должны не только передавать знания, но и развивать у студентов широкий спектр навыков и качеств, необходимых для успешной карьеры в будущем. Ролевые игры, как показано в работе, являются эффективным методом для достижения этих целей, способствуя активизации учебного процесса, развитию профессиональных компетенций и формированию личностных качеств, необходимых современному специалисту.

Первая глава работы посвящена теоретическим аспектам использования ролевых игр в обучении правовым дисциплинам. В данной части рассмотрены понятие, сущность и классификация ролевых игр, а также их место в системе интерактивного обучения. Мы также проанализировали сходства и различия ролевых и деловых игр, что позволяет глубже понять специфику метода ролевых игр.

Ролевые игры рассматриваются как один из наиболее эффективных методов интерактивного обучения, способствующий активному вовлечению студентов в образовательный процесс. В работе приводятся аргументы в пользу применения ролевых игр, такие как повышение мотивации студентов, улучшение усвоения учебного материала и развитие профессиональных компетенций.

Практическая часть работы (глава 2) включает анализ опыта использования ролевых игр на примере дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в Аргаяшском филиале «Челябинского медицинского колледжа». Было выявлено, что ролевые игры вызывают высокий интерес у студентов и способствуют более глубокому усвоению учебного материала. Студенты отметили, что такие занятия помогают им лучше понять сложные правовые понятия и развить практические навыки.

Для дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» был разработан сценарий ролевой игры и план-конспект занятия. В ходе разработки учитывались конкретные учебные цели, а также особенности группы студентов. Были подготовлены материалы для проведения игр, включая описания ситуаций, роли и инструкции для участников. Также были определены критерии оценки участия студентов в игре, что позволило объективно оценить их достижения.

На основе проведенного исследования были выработаны рекомендации по использованию ролевых игр в учебном процессе. Важно, чтобы ролевые игры стали регулярной частью учебной программы. Преподавателям рекомендуется проходить дополнительное обучение для повышения квалификации в области разработки и проведения ролевых игр. Необходимо также учитывать индивидуальные особенности студентов, чтобы каждая игра была максимально эффективной для всех участников.

Рекомендуется включить ролевые игры в учебный план на регулярной основе, что позволит сделать образовательный процесс более интерактивным и эффективным. Важно также продолжать исследования в этой области для разработки новых методик и сценариев ролевых игр, а также для оценки их эффективности в различных образовательных контекстах.

Исследование подтверждает гипотезу о том, что внедрение ролевых игр способствует повышению качества правовой подготовки обучающихся. Практическое применение ролевых игр показало, что этот метод обучения является перспективным и может значительно обогатить образовательный процесс, делая его более интерактивным и эффективным.

Таким образом, работа может внести вклад в методологию преподавания правовых дисциплин и предлагает действенные инструменты для повышения качества образования в профессиональных образовательных организациях.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абрамова Г. С. Деловые игры: теория и организация / Г. С. Абрамова, В. А. Степанович // Москва: ИНФРА-М, 2018. – 189 с.
2. Бадьина О. С. Деловая игра как форма активного метода обучения студентов медицинского колледжа / О. С. Бадьина // Вестник ГОУ ДПО ТО «ИПК и ППРО ТО». Тульское образовательное пространство. – 2019. – № 4-2. – С. 72-74.
3. Ваганова О. И. Применение игровых технологий в обучении студентов / О. И. Ваганова, Ж. В. Смирнова // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования, 2019. – № 1 (35). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-obucheniistudentov> (дата обращения: 04.05.2023).
4. Васина Н. В. Деловые игры и игровые упражнения в учебном процессе : учебно-методическое пособие / Н. В. Васина, О. А. Мищенко // Хабаровск : Изд-во Тихоокеан. гос. ун-та, 2016. – 253 с.
5. Ведерникова Н. А. Игровые технологии как средство повышения учебной мотивации студентов / Н. А. Ведерникова // Современные научные исследования: актуальные вопросы, достижения и инновации. – Пенза, 2021. – С. 253-255.
6. Власова Ю. А. Творческий потенциал социоигровой деятельности при формировании креативности студентов организаций среднего профессионального образования / А. Ю. Власова, С. А. Ветошкин // Научный диалог. – 2017 – № 3 – С. 229-242.
7. Ермакова Т. И. Проведение занятий с применением интерактивных форм и методов обучения: учебное пособие / Т. И. Ермакова, Е. Г. Ивашкин // Нижегородский государственный технический университет им. Р. Е. Алексеева. – Нижний Новгород, 2013. – 158 с.
8. Жадан В. Н. Опыт применения интерактивных и инновационных форм и методов обучения в преподавании юридических дисциплин / В. Н.

Жадан // Балтийский гуманитарный журнал. – 2018. – Т. 7, № 3(24). – С. 200-209.

9. Зайцев В. С. Игровые технологии в профессиональном образовании : учебно-методическое пособие / В .С. Зайцев // Челябинск: Библиотека А. Миллера, 2019. – 23 с.

10. Зверева Н. А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании / Н. А. Зверева // Инновационные педагогические технологии : материалы II Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2015 г.). – Казань : Бук, 2015. – С. 161-164.

11. Калюжный А. С. Психология и педагогика : учебное пособие / А. С. Калюжный // Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. – 320 с.

12. Карлаш А. Е. Интерактивные формы обучения – инновационный подход к обучению практическим навыкам / А. Е. Карлаш // Международный журнал экспериментального образования – 2015. – № 6 – С. 135.

13. Кравцова Д. С. Применение игровых проектов на занятиях по формированию стрессоустойчивости к поисково-исследовательской деятельности студентов / Д. С. Кравцова // Сборник материалов круглого стола (г. Москва, 28 апреля 2016 г.). – Акад. Ген. прокуратуры Рос. Федерации. – Москва, 2016. – С.111-119.

14. Кропанева Е.М. Теория и методика обучения праву: учебное пособие / Е. М. Кропанева // Екатеринбург: изд-во Российского государственного профессионально-педагогического университета, 2010. – 166 с.

15. Кругликов В. Н. Интерактивные образовательные технологии : учебник и практикум для ВУЗов / В. Н. Кругликов, М. В. Оленникова // Москва : Издательство Юрайт, 2023. – 355 с.

16. Лапшова А. Н. Научные основы разработки интерактивной игры для внедрения в учебный процесс образовательной организации // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – № 78-1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nauchnye-osnovy-razrabotki-interaktivnoy-igry-dlya-vnedreniya-v-uchebnyy-protsess-obrazovatelnoy-organizatsii> (дата обращения: 31.03.2024).

17. Лапыгин Ю. Н. Методы активного обучения : учебник и практикум для ВУЗов / Ю. Н. Лапыгин // Москва : Издательство Юрайт, 2023. – 248 с.

18. Ларионова М. Р. Ролевые игры как средство формирования социокультурной компетенции / М. Р. Ларионова // Лига исследователей МГПУ : сборник статей. В 3 т., Москва, 20–24 ноября 2023 года. – Москва: Издательство ПАРАДИГМА, 2023. – С. 106-112.

19. Лещенко Т. А. Игровые технологии как способ достижения образовательных результатов в условиях реализации ФГОС СПО / Т. А. Лещенко // URL: http://novagroteh.ucoz.ru/publ/kruzhki_sekcii_sorevnovanija/informacija_o_rabote/leshhenko_t_a (дата обращения 20.03.2023).

20. Мальцева Т. В. Использование игровых технологий в образовательной среде Академии управления МВД России : учебное пособие / Т. В. Мальцева, О. М. Боева, Ю. Б. Макаренко // Москва : Академия управления МВД России, 2021. – 80 с.

21. Мальцева Т. В. К вопросу о методическом обеспечении ролевых и деловых игр / Т. В. Мальцева, Е. Н. Сепиашвили, Ю. В. Макаренко // Профессиональное образование в России и за рубежом. – 2018. – № 1 (29). – С. 53-57.

22. Мерзлякова О. В. Игровые технологии как важный фактор формирования общих и профессиональных компетенций у студентов / О. В. Мерзлякова // Образование. Карьера. Общество. – 2015. – №2. – С. 45-48.

23. Методические рекомендации по организации учебных занятий с использованием активных и интерактивных форм и методов обучения ФГБОУ ВО «Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА)»: пособие // Москва, 2020 – с.52.

24. Мищенко, О. А. Обоснование эффективности игровых форм интерактивного обучения / О. А. Мищенко, Н. В. Васина // «Humanities and Social Sciences in Europe: Achievements and Perspectives», Proceedings of the 6th International symposium (January 15, 2015). – «East West» Association for Advanced Studies and Higher Education GmbH. – Viena, 2015. – С. 97-104.

25. Муратова А. Р. Интерактивные формы обучения / А. Р. Муратова, М. М. Шумилина // Владимир: Аркаим, 2015. – 206 с.

26. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон № 273-ФЗ: [принят Государственной думой 21 декабря 2012 года: одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года]. // Собрание законодательства Российской Федерации. – 2012. – № 53 (ч.1). – ст. 7598.

27. Основная профессиональная образовательная программа по специальности 31.02.01 Лечебное дело Челябинского медицинского колледжа / Челябинск, 2023. – https://drive.google.com/file/d/1oUe7w_YUIQfsDB55pcURpp48DwVubGpc/view (дата обращения 16.05.2024)

28. Печников А.Н. Об особенностях процессов формирования способностей (специальных компетенций) / А. Н. Печников, А. В. Прензов, А. А. Машошина // Образование и наука, 2018. – Т. 20. – № 1. – С. 10-47.

29. Профессиональные навыки юриста. Практикум : учебное пособие для ВУЗов / Е. Н. Доброхотова [и др.]; под общей редакцией Е. Н. Доброхотовой // Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 182 с.

30. Прытков Ю. А. Методика проведения ролевых игр на занятиях по гуманитарным и социально-экономическим дисциплинам / А. Ю. Прытков // Избранные вопросы науки XXI века : сборник научных статей. – Москва: Издательство Перо. – 2019. – С.64-67.

31. Рабочая программа профессионального модуля ПМ.06 организационно-аналитическая деятельность по специальности 31.02.01 Лечебное дело Челябинского медицинского колледжа / Челябинск, 2023. – <https://docs.google.com/document/d/1IrqhRaK6nkc9WA3C9RNgc3XzkgKH3HZM/edit> (дата обращения 15.05.2024).

32. Разработка обучающей игры для студентов медицинских ВУЗов / В. П. Васильева, В. В. Бронская, А. В. Давыдов [и др.] // Достижения науки и технологий, культурные инициативы и устойчивое развитие - ДНиТ-III-2024 : сборник научных статей по материалам III Всероссийской научной конференции с международным участием, Красноярск, 01–02 марта 2024 года. – Красноярск: Общественное учреждение «Красноярский краевой Дом науки и техники Российского союза научных и инженерных общественных объединений», 2024. – С. 129-135.

33. Репьев А. Г. Деловая игра как активная форма проведения занятий / А. Г. Репьев // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2020. – Т. 25, № 1(80). – С. 84-89.

34. Романова Н. С. Ролевая игра как метод обучения студентов / Н. С. Романова // Инновационные тенденции развития российской науки : Материалы XV Международной научно-практической конференции молодых ученых, Красноярск, 23–25 марта 2022 года. – Красноярск: Красноярский государственный аграрный университет, 2022. – С. 646-648.

35. Смирнова Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для ВУЗов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова // Москва : Издательство Юрайт, 2023. – 223 с.

36. Сороков С. П., Чекурков Н. А. Использование интерактивных форм обучения в процессе преподавания юридических дисциплин / С. П. Сороков, С. П. Чекурков // Известия Саратовского военного института войск национальной гвардии. – 2021. – № 2 – с.79-82.

37. Сорокопуд Ю. В. Развитие коммуникативных навыков у студентов учреждений СПО на основе интерактивных форм обучения и воспитания / Ю. В. Сорокопуд, Е. В. Романюк, И. А. Локтионова // Мир науки, культуры, образования – 2020. – № 6 (85). – С.97-99.

38. Тангиркулова К.С. Основные интерактивные формы обучения / К. С. Тангиркулова // Гуманитарный трактат . – 2019. – № 72. – С. 33-35.

39. Учебный план по специальности 31.02.01 Лечебное дело Челябинского медицинского колледжа / Челябинск, 2023. – <https://chbmk.su/information/education/opisanie-obrazovatelnyix-programm/ppsz-lechebnoe-delo.html> (дата обращения 15.05.2024).

40. Шарко, М. И. Зачем и как создавать учебные занятия в форме игры в ВУЗе? / И. М. Шарко // Вестник Самарского Государственного Технического Университета, 2022. – Т. 19. –№ 2. – С. 59-72.

41. Яковенко Т. В. Методика профессионального обучения : учебник и практикум для студентов, обучающихся по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям) / Т. В. Яковенко, Е. Я. Сердюкова, А. Г. Жуева // Луганск : Книта, 2021. – 254 с.