



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

**Рольевые игры как метод проведения занятий по дисциплине
«Гражданское право» 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:
_____ % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«18» февраля 2026 г.
Зав. кафедрой Э, УиП

_____ Корнеев Д.Н.

Выполнила:
студентка группы: ЗФ-409-112-3-1
Фадеева Полина Игоревна

Научный руководитель:
д.п.н., профессор
Уварина Наталья Викторовна

Челябинск
2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРЕПОДАВАНИИ ПРАВОВЫХ ДИСЦИПЛИН	6
1.1. Сущность и особенности ролевых игр в системе среднего профессионального образования.....	6
1.2. Психолого-педагогические условия использования ролевых игр	11
1.3. Методика конструирования сценариев ролевых игр по гражданскому праву	14
Выводы по Главе 1	17
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО» НА БАЗЕ ГБПОУ «ВАТТ-ККК»	19
2.1. Анализ существующей практики применения ролевых игр в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»	19
2.2 Разработка комплекса учебно-методических материалов по использованию ролевых игр.....	26
2.3 Оценка результатов внедрения и эффективности разработанных материалов	34
Выводы по Главе 2	45
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	50
ПРИЛОЖЕНИЯ	57

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Применение ролевых игр в преподавании правовых дисциплин, в том числе гражданского права, является актуальным направлением в современной системе среднего профессионального образования. Использование интерактивных методов обучения позволяет повысить эффективность усвоения студентами учебного материала, развить их практические навыки и умения, необходимые для будущей профессиональной деятельности. В условиях цифровизации образования ролевые игры становятся важным инструментом активизации познавательной деятельности обучающихся и формирования их профессиональных компетенций.

Актуальность темы также обусловлена требованиями Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» и Закона Челябинской области от 30.08.2013 № 515-ЗО «Об образовании в Челябинской области», которые ориентируют систему среднего профессионального образования на формирование не только теоретических знаний, но и практических компетенций, необходимых для быстрой адаптации выпускника на рынке труда. Согласно ФГОС СПО, реализуемым в ГБПОУ «ВАТТ-ККК», формирование правовой грамотности студентов технических специальностей происходит в рамках инвариантных модулей и дисциплин, таких как «Правовое обеспечение профессиональной деятельности». Гражданское право при этом выступает фундаментом, без которого невозможно освоение компетенций, связанных с договорной работой, имущественной ответственностью и защитой прав потребителей в профессиональной сфере (например, в автосервисе или логистике). В связи с этим возникает необходимость адаптации методов преподавания гражданско-правовых разделов к специфике неюридического техникума.

В условиях ГБПОУ «ВАТТ-ККК» применение ролевых игр становится ключевым методом, позволяющим трансформировать сухие юридические

нормы в живой опыт, понятный студентам технического профиля. Ролевая игра позволяет моделировать ситуации из их будущей профессиональной деятельности – от заключения договоров купли-продажи транспортных средств до разрешения споров о возмещении вреда в результате ДТП.

Таким образом, выпускная квалификационная работа направлена на решение противоречия между необходимостью формирования прочных гражданско-правовых компетенций у студентов ПОО и недостаточной разработанностью активных методик их формирования в рамках смежных правовых дисциплин, что делает исследование востребованным для совершенствования образовательного процесса в профессиональных организациях Челябинской области.

Актуальность исследования определила тему выпускной квалификационной работы: «Ролевые игры как метод проведения занятий по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации».

Целью выпускной квалификационной работы является разработка комплекса учебно-методических материалов по дисциплине «Гражданское право» с использованием технологии ролевых игр.

Объектом исследования выступает процесс обучения гражданскому праву в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Предметом исследования является использование ролевых игр как метода проведения занятий по дисциплине «Гражданское право».

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- 1) раскрыть сущность и особенности ролевых игр в системе среднего профессионального образования;
- 2) определить психолого-педагогические условия эффективного применения ролевых игр в преподавании правовых дисциплин;
- 3) разработать методику конструирования сценариев ролевых игр по гражданскому праву;

- 4) проанализировать существующую практику применения ролевых игр в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»;
- 5) разработать комплекс учебно-методических материалов по использованию ролевых игр в преподавании гражданского права;
- 6) оценить результаты внедрения и эффективность разработанных материалов.

Степень разработанности темы. Вопрос использования игровых методов в образовании имеет обширную теоретическую базу. Фундаментальные основы игровой деятельности и её влияния на развитие личности заложены в трудах Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева и Д. Б. Эльконина. В области профессионального образования значительный вклад в разработку игровых технологий внесли такие исследователи, как А. А. Вербицкий (теория контекстного обучения), Г. К. Селевко (технологизация игровых процессов) и П. И. Пидкасистый. Психолого-педагогические условия организации образовательного процесса в системе среднего профессионального образования подробно освещены в работах Э. Ф. Зеера и В. И. Блинова. Проблематика применения активных методов непосредственно в преподавании правовых дисциплин рассматривалась в работах А. П. Панфиловой и С. А. Шмакова. Несмотря на наличие серьезных исследований, вопрос методического конструирования ролевых игр по гражданскому праву для студентов неюридических специальностей (в частности, технического профиля на базе ГБПОУ «ВАТТ-ККК») остается недостаточно изученным, что и определило выбор темы данной работы.

Практическая значимость работы заключается в разработке и апробации комплекса учебно-методических материалов по использованию ролевых игр в преподавании дисциплины «Гражданское право» в ГБПОУ «ВАТТ-ККК», что позволит повысить эффективность образовательного процесса.

Методы исследования. В ходе работы были использованы теоретические методы (анализ, синтез, обобщение, систематизация) и эмпирические методы (наблюдение, опрос, педагогический эксперимент).

Базой исследования выступает Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус» (ГБПОУ «ВАТТ-ККК»). Выборку исследования составили 28 студентов 3 курсов и 5 преподавателей ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРЕПОДАВАНИИ ПРАВОВЫХ ДИСЦИПЛИН

1.1. Сущность и особенности ролевых игр в системе среднего профессионального образования

Современный этап развития среднего профессионального образования (СПО) характеризуется поиском новых подходов, которые позволили бы не просто передавать студентам сумму знаний, но и формировать у них готовность к реальной трудовой деятельности. В условиях реализации ФГОС нового поколения на первый план выходит системно-деятельностный подход. Одним из наиболее эффективных инструментов реализации данного процесса является ролевая игра. По своей сути, ролевая игра в образовании – это «метод обучения, в котором студент примеряет на себя роль специалиста или участника правовых отношений и действует в рамках заданной модели ситуации» [30, с. 154].

Теоретические основы игровых методов обучения заложены во многих классических и современных исследованиях. Так, Л. С. Выготский рассматривал игру как «зону ближайшего развития ребенка», однако его идеи были успешно адаптированы для профессионального обучения [17, с. 29]. Исследователь Д. Б. Эльконин подчеркивал, что в «игре воссоздаются социальные отношения, что крайне важно для будущих специалистов» [63, с. 11].

А. А. Вербицкий в рамках теории контекстного обучения рассматривал игру как «форму перехода от учебной деятельности к профессиональной» [16, с. 31]. Он отмечал, что «в ролевой игре студент усваивает знания не абстрактно, а в контексте их практического применения» [16, с. 41; 44].

П. И. Пидкасистый определял игру как «специфический вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта» [47, с. 18]. Г. К. Селевко, классифицируя педагогические технологии, выделял игровые методы как «средство активизации и интенсификации

учебного процесса» [52, с. 14]. С. А. Шмаков, считал игру «сложным социально-педагогическим феноменом, который позволяет моделировать любые жизненные и профессиональные коллизии» [62, с. 19].

Привлечение ролевых игр как интерактивного метода обучения праву соответствует современным подходам к организации образовательного процесса, предполагающим активное вовлечение и взаимодействие обучающихся. Профессионализм преподавателя заключается в его умении вовлечь студентов в коллективную игровую деятельность и научить их применять правовые знания для решения конкретных задач [11; 61].

История развития ролевых игр в отечественной педагогике традиционно делится на два крупных этапа, которые тесно связаны с изменениями в государственном строе и образовательных стандартах.

Первый этап. Советский (1960-е – конец 1980-х гг.). В этот период ролевая игра начала рассматриваться как серьезный научный метод. Начало этапа связано с работами Д. Б. Эльконина, который в 60-х годах фундаментально описал психологию игры. Основной упор делался на школу и дошкольное воспитание, однако к 70-м годам игровые методы начали проникать в вузы и техникумы в виде деловых игр.

В 1970-1980-е годы в СССР произошел «бум» имитационного моделирования. Под руководством Г. П. Щедровицкого проводились масштабные организационно-деятельностные игры (ОДИ). В профессиональном образовании игра использовалась для подготовки управленцев и инженеров, но была сильно идеологизирована и строго регламентирована. Главная цель – научить человека функционировать в рамках жестко заданной социальной или производственной роли [44].

Второй этап. Современный (с начала 1990-х гг. по настоящее время). С распадом СССР и переходом к рыночной экономике произошла децентрализация образования. Ролевые игры стали инструментом формирования индивидуальной инициативы, что критически важно для таких дисциплин, как «Гражданское право».

В 90-е годы в Россию хлынули западные методики (бизнес-тренинги, кейс-стади). В 2000-е годы, с введением ФГОС, игровые технологии официально закрепились в учебных планах как «интерактивные методы обучения». Современная ролевая игра в техникуме (СПО) направлена не на заучивание алгоритмов, а на развитие мягких навыков (soft skills): 1) умение договариваться, 2) защищать свои права и 3) работать в условиях правовой неопределенности. Сегодня игры часто строятся на реальной судебной практике и моделируют рыночные отношения (страхование, сервис, предпринимательство), что актуально для студентов ПОО [44].

Сущность ролевой игры в системе СПО заключается в создании имитационной модели профессиональной среды. В отличие от простой деловой игры, ролевая игра делает акцент на межличностном взаимодействии. В данном случае важным становится не только принятие решения, но и то, как студент ведет коммуникацию, как он вживается в образ (например, юриста, автовладельца, судебного пристава) и как аргументирует свою позицию.

Особенности применения ролевых игр в профессиональных образовательных организациях представлены на рисунке 1.



Рисунок 1 – Особенности применения ролевых игр в профессиональных образовательных организациях [19; 33]

В системе СПО игра не может быть «просто игрой», она всегда привязана к конкретным трудовым функциям. Для студентов технических специальностей (как в ГБПОУ «ВАТТ-ККК») гражданское право, часто кажется оторванным от жизни. Ролевая игра «приземляет» юридическую норму к их будущей работе: например, игра по теме «Материальная ответственность» имитирует реальные отношения работника автосервиса и работодателя. Подростковый и юношеский возраст студентов в профессиональных образовательных организациях характеризуется потребностью в самовыражении. Ролевая игра снимает психологические барьеры перед сложным юридическим текстом. Согласно исследованиям В. В. Долида, «эмоционально окрашенное знание усваивается в несколько раз быстрее и прочнее, чем механически зазубренное» [20, с. 472].

В профессиональных образовательных организациях обучающиеся работают в группах. Ролевая игра учит работать в команде, распределять обязанности и нести коллективную ответственность за результат «дела». Как отмечал исследователь А.Н. Леонтьев, «деятельность индивида всегда включена в систему общественных отношений, и игра – лучший способ эти отношения отрететировать» [34, с. 78]. Особенность СПО в том, что уровень подготовки студентов в одной группе может сильно различаться. Метод ролевой игры позволяет преподавателю давать роли разной степени сложности, от «пассивного наблюдателя» или «секретаря» до «главного юрисконсульта» или «судьи» [12].

Одной из важнейших особенностей метода является обязательный анализ действий после завершения игры. Здесь происходит процесс рефлексии – студенты обсуждают, какие нормы гражданского права были применены верно, а где была допущена ошибка [48].

Важно отметить, что в профессиональных образовательных организациях ролевая игра по праву выполняет функцию социальной адаптации. Студент не просто учит статью ГК РФ, он учится защищать свои права как участника дорожного движения, как потребителя услуг или как

предпринимателя. Исследователь И. А. Зимняя подчеркивала, что «компетентностный подход в образовании невозможен без субъектности ученика, а ролевая игра – это единственный метод, где студент из объекта обучения превращается в активного субъекта, принимающего решения» [24, с. 56].

Таким образом, ролевая игра в системе среднего профессионального образования – это не развлекательный элемент, а сложная педагогическая технология, которая позволяет имитировать профессиональную деятельность, интегрировать юридические знания в сознание студентов неюридических специальностей и формировать у них устойчивые навыки правомерного поведения.

1.2 Психолого-педагогические условия использования ролевых игр

Эффективность ролевой игры как метода обучения будущих специалистов в системе среднего профессионального образования зависит не только от качества сценария, но и от создания специфических психолого-педагогических условий. Под такими условиями понимается «совокупность обстоятельств и мер, которые обеспечивают переход студента из позиции «пассивного слушателя» в позицию «активного участника»» [35, с. 276].

Первым и ключевым условием является *учет возрастных психологических особенностей студентов*. Студенты профессиональных образовательных организаций – преимущественно лица юношеского возраста (16-21 лет). Согласно исследованиям И. С. Кона и Э. Эриксона, данный период характеризуется «поиском социальной идентичности и стремлением к «взрослости»» [28, с. 66]. Ролевая игра идеально ложится на эту психологическую почву, так как дает легальную возможность примерить на себя взрослую социальную маску (директора СТО, юриста, судебного эксперта) [28].

Для того чтобы игра состоялась, преподаватель обязан создать атмосферу безопасности. Если студент боится насмешек за ошибку, он будет

играть формально. Исследователь А. К. Маркова подчеркивает, что «мотивация к учению напрямую связана с отсутствием страха перед неудачей» [36, с. 78]. В ролевой игре ошибка – это не повод для двойки, а игровой момент, который анализируется в конце.

Вторым условием выступает *субъект-субъектное взаимодействие*. В традиционном обучении преподаватель – это транслятор знаний, а студент – приемник. В ролевой игре по гражданскому праву эта схема разрушается. Как отмечал Г. С. Абрамов, «педагогика сотрудничества подразумевает, что педагог становится «режиссером» или «консультантом»» [7, с. 504].

Преподаватель не должен доминировать в процессе игры, его задача – задать вектор, распределить роли и вмешаться только в случае полной остановки процесса, что развивает у студентов автономность и ответственность за принимаемые решения.

Третьим условием является *профессиональная контекстность и мотивация*. Для студентов неюридического профиля (автомеханики, специалисты по сервису) ГК РФ часто кажется «чужим» предметом. Педагогическое условие заключается в смыслообразующей связи. Согласно теории контекстного обучения А. А. Вербицкого, «знания усваиваются только тогда, когда они включены в контекст будущей профессии» [16, с. 22].

Например, ролевая игра по теме «Договор купли-продажи» в профессиональной образовательной организации должна строиться не вокруг абстрактной покупки хлеба в магазине, а вокруг купли-продажи подержанного автомобиля или запчастей. Когда студент понимает, что ошибка в «игровом договоре» может привести к реальной потере денег в его будущей работе, его познавательный интерес резко возрастает.

Четвертое условие – *наличие этапа рефлексии и дебрифинга*. Психолог Л. С. Выготский утверждал, что «осознание происходит после действия» [17, с. 202]. Сама игра – это лишь половина дела. Педагогическая ценность ролевой игры удваивается в момент ее обсуждения.

После окончания игры участники должны сначала выйти из образа (сбросить эмоции), а затем проанализировать свои действия с точки зрения гражданского законодательства. Педагог направляет дискуссию: «Почему вы подписали этот акт приемки авто, если ремонт не был завершен? Какую статью ГК РФ вы нарушили?». Именно в этот момент происходит интериоризация – превращение сухой нормы закона в личное убеждение студента.

Пятое условие – *дидактическая подготовленность и этапность*. Игра не может возникнуть на пустом месте. Нельзя проводить ролевую игру по теме «Обязательства по возмещению вреда при ДТП», если студенты еще не знают основ гражданской ответственности.

Сначала используются простые игровые ситуации (мини-кейсы на 5 минут), затем – развернутые сценарии. Исследователь Г. К. Селевко указывал, что «технологичность процесса обучения требует четкого алгоритма, от постановки учебной задачи до оценки результата» [52, с. 12]. Для студентов профессиональных образовательных организаций важно, чтобы правила игры были прозрачными, а критерии победы – понятными (например, «выиграть суд» или «заключить выгодный контракт») [19; 60].

Шестое условие – *материально-пространственная среда*. Психология восприятия такова, что окружающая обстановка диктует поведение. Если игра в «Судебное заседание» проходит за обычными партами, расставленными рядами, студентам сложнее «включиться». Перестановка мебели, использование бланков реальных договоров, актов, претензий, использование элементов формы или табличек с должностями – все это создает эффект погружения. В условиях профессиональной образовательной организации это приучает студента к культуре работы с документами и профессиональному этикету [44].

Таким образом, психологическая готовность студентов к принятию роли, партнерская позиция преподавателя, связь игры с деятельностью профессиональных образовательных организаций и обязательный глубокий

анализ результатов составляют фундамент игрового обучения. Соблюдение данных условий позволяет превратить гражданское право из «сложной дисциплины» в эффективный инструмент формирования профессиональной культуры будущего специалиста.

1.3 Методика конструирования сценариев ролевых игр по гражданскому праву

Конструирование сценария ролевой игры – это сложный аналитический процесс, требующий от преподавателя совмещения навыков педагога, юриста и сценариста. Методика разработки игры по гражданскому праву в профессиональной образовательной организации (СПО) должна учитывать специфику будущей деятельности студентов и базироваться на принципах 1) системности, 2) дидактической целесообразности и 3) профессиональной направленности [38; 51].

Первым этапом методики является *определение концептуальной основы игры*. На данном этапе преподаватель формулирует учебные цели, исходя из требований ФГОС СПО. В контексте профессиональных образовательных организаций, основной целью может выступать формирование навыка правомерного поведения в типичных ситуациях, связанных с техническим обслуживанием транспорта или договорными отношениями. Например, научить студентов применять нормы ГК РФ о договоре подряда (ст. 702 ГК РФ). Тема должна содержать в себе конфликт интересов, так как без конфликта невозможна игровая динамика [60, с. 79].

Вторым этапом выступает *проектирование игрового контекста (сюжета)*. Научный подход к конструированию сценария, согласно А. А. Вербицкому, «требует «наполнения» учебной задачи жизненными деталями». Сценарий не должен быть сухим пересказом фабулы дела и должен содержать:

- описание того, что произошло до начала игры;

– где происходят действия (офис страховой компании, зал судебного заседания, бокс автосервиса) [16].

Информационный пакет: набор документов, которыми будут оперировать игроки (образцы договоров, дефектные ведомости, чеки, претензии). Для профессиональной образовательной организации крайне важно использовать реальные бланки документов, с которыми студенты столкнутся на практике.

Третьим этапом является *ролевое структурирование*. Методика предполагает выделение трех типов ролей:

- активные роли (центры решений) - лица, принимающие юридически значимые решения (судья, адвокат, юрисконсульт предприятия);
- заинтересованные стороны - лица, чьи права затронуты (покупатель неисправного автомобиля, владелец СТО, пострадавший в ДТП);
- экспертные роли - лица, дающие профессиональную оценку (технический эксперт, свидетель, инспектор ГИБДД) [23; 27].

Важным условием является разработка «ролевых карточек» - личные инструкции для каждого участника, где указаны не только его биографические данные, но и его скрытые интересы (например, «ваша задача – максимально снизить сумму компенсации» или «вы должны добиться расторжения договора, так как деталь была бракованной»).

Четвертым этапом методики является *разработка правил и регламента*. В гражданском праве правилами игры выступают нормы Гражданского процессуального кодекса (ГПК РФ) или внутренние регламенты организаций. Преподаватель должен четко определить временные рамки каждого этапа:

- 1) Вступление и экспозиция (5-7 мин).
- 2) Игровое взаимодействие (20-25 мин).
- 3) Выход из игры и объявление решения (5 мин).
- 4) Этап дебрифинга (анализа) (10-15 мин) [37].

Пятым этапом выступает *создание системы оценивания*. Научность методики требует объективных критериев, оцениваться должна не «артистичность», а юридическая грамотность:

- точность ссылок на статьи Гражданского кодекса РФ;
- логичность и доказательность правовой позиции;
- умение работать с документами;
- соблюдение этики делового общения [49].

Для реализации междисциплинарного подхода ПОО методически оправдано использование следующих сценариев ролевых игр.

Пример №1. Тема: «Договор купли-продажи транспортного средства». Сюжет. Студент А продает Студенту Б подержанный автомобиль, скрыв существенный дефект двигателя. Через неделю двигатель выходит из строя. Задача. Студенты должны провести переговоры о расторжении договора и возврате средств, опираясь на нормы о качестве товара (ст. 469-475 ГК РФ). Роли. Продавец, Покупатель, Механик-диагност (эксперт), Юрист.

Пример №2. Тема: «Возмещение вреда, причиненного имуществу». Сюжет. В ходе ремонта в учебных мастерских или на СТО автомобиль клиента был поврежден по вине мастера. Клиент требует компенсации не только за ремонт, но и за моральный вред. Задача. Отработать порядок предъявления претензии и разграничить ответственность работника и работодателя (ст. 1064, 1068 ГК РФ). Роли. Владелец автомобиля, Директор СТО, Мастер-приемщик, Представитель страховой компании.

Шестой этап. *Методика проведения дебрифинга* – завершающий и самый важный этап конструирования. Преподаватель должен подготовить список контрольных вопросов для анализа:

- 1) «Какая норма права стала решающей в данном споре?»
 - 2) «Какие ошибки в оформлении договора привели к неблагоприятным последствиям?»
 - 3) «Как можно было избежать конфликта на досудебной стадии?»
- [50; 64].

Методика конструирования сценариев ролевых игр по гражданскому праву в профессиональном образовании – это не создание театрального сценария, а моделирование правового поля, которая требует тщательной проработки ролевых функций, подбора аутентичной документации и обязательной связи с профилем подготовки студентов профессиональной образовательной организации. Только при условии детальной проработки каждого этапа – от постановки цели до критериев оценки – ролевая игра превращается из развлекательного элемента в мощный инструмент формирования профессиональных компетенций специалиста.

Выводы по Главе 1

В ходе теоретического исследования основ применения ролевых игр в процессе преподавания правовых дисциплин в системе среднего профессионального образования были сделаны следующие выводы.

Ролевая игра в системе СПО представляет собой сложную многофункциональную педагогическую технологию, направленную на имитацию профессиональной деятельности. Анализ трудов ведущих исследователей (А. А. Вербицкого, Г. К. Селевко, П. И. Пидкасистого) показал, что сущность ролевой игры заключается не в развлекательном аспекте, а в создании условий для контекстного обучения. Для студентов неюридических специальностей, обучающихся в ПОО, ролевая игра становится связующим звеном между абстрактной нормой гражданского права и реальной производственной практикой. Особенности метода в условиях ПОО заключаются в его 1) практикоориентированности, 2) высокой эмоциональной вовлеченности обучающихся и 3) возможности моделирования межличностных коммуникаций, характерных для будущей трудовой среды.

Комплекс психолого-педагогических условий, обеспечивающих эффективность игрового метода: 1) учет возрастных особенностей студентов (потребность в социальной идентификации), 2) создание атмосферы

психологической безопасности, 3) переход преподавателя к позиции «режиссера-консультанта» (субъект-субъектное взаимодействие), а также 4) обязательная опора на профессиональную мотивацию. Особое значение имеет этап рефлексии (дебрифинга), в процессе которого происходит осознание игрового опыта и перевод его в систему теоретических знаний и устойчивых правовых убеждений. Без соблюдения данных условий ролевая игра утрачивает свой дидактический потенциал и превращается в формальное мероприятие.

Методика конструирования сценариев ролевых игр по гражданскому праву должна носить алгоритмизированный характер, она включает в себя постановку дидактических целей, отбор актуальных для профессионального профиля тем (например, договорные отношения в сфере автосервиса или имущественная ответственность), разработку детальных ролевых карточек и подготовку пакета аутентичной правовой документации. Научный подход к созданию сценария предполагает обязательное наличие правового конфликта, требующего разрешения на основе норм Гражданского кодекса РФ, что позволяет студентам осваивать навыки правоприменения в безопасной учебной среде.

Таким образом, теоретический анализ подтвердил, что ролевая игра является адекватным и эффективным методом формирования гражданско-правовых компетенций у студентов ПОО. Теоретическая база, заложенная в первой главе, служит фундаментом для практической разработки комплекса учебно-методических материалов и сценариев игр, адаптированных к специфике деятельности ГБПОУ «ВАТТ-ККК», что будет реализовано во второй главе работы.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО» НА БАЗЕ ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

2.1. Анализ существующей практики применения ролевых игр в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

Анализ образовательного процесса в ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус» (ГБПОУ «ВАТТ-ККК») показывает, что учебное заведение обладает мощной материально-технической базой и квалифицированным кадровым составом. Преподавание дисциплин правового цикла ведется в соответствии с требованиями образовательных стандартов, однако методика обучения в основном опирается на классическую академическую модель (рисунок 2).

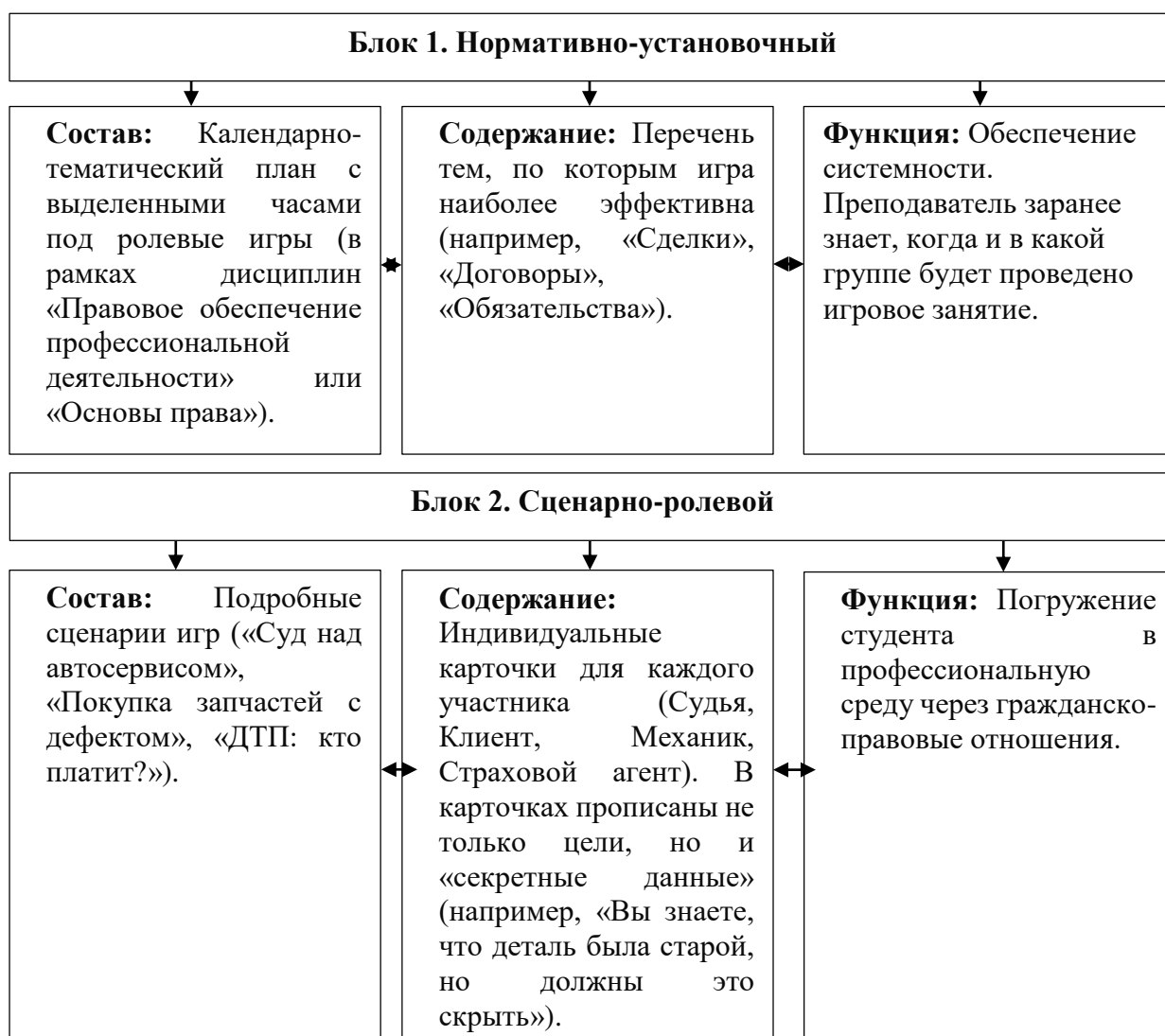




Рисунок 2 – Модель текущей практики обучения в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

На сегодняшний день систему использования активных методов обучения в техникуме можно охарактеризовать как фрагментарную. Правовые знания студенты технических специальностей получают преимущественно через лекционные занятия и семинары, на которых разбираются теоретические нормы законодательства. Ролевые игры в их полноценном понимании проводятся редко и зачастую носят характер кратковременных вставок в учебное занятие. Например, при изучении темы защиты прав потребителей преподаватель может предложить студентам разыграть короткий диалог между покупателем и продавцом, но такая активность обычно длится не более 5-10 минут и не имеет глубокой методической проработки.

Плюсы существующей системы заключаются в том, что педагогический коллектив ГБПОУ «ВАТТ-ККК» открыт к экспериментам. В техникуме

создана благоприятная среда для междисциплинарных связей, а именно, преподаватели права стараются приводить примеры, связанные с техническим обслуживанием автомобилей, эксплуатацией транспорта и организацией перевозок. В отдельных группах практикуется использование кейс-метода, когда студенты анализируют реальные судебные решения, что формирует у обучающихся базу, необходимую для перехода к более сложным игровым формам. Кроме того, студенты автотехнического профиля обладают выраженным практическим складом ума, что делает их потенциально активными участниками любых имитационных моделей.

Однако при детальном рассмотрении текущей практики обнаруживается ряд существенных проблем и ограничений.

Ролевые игры не включены в рабочие программы как обязательный элемент контроля или закрепления материала. Их проведение полностью зависит от личной инициативы конкретного преподавателя, что делает образовательный процесс неравномерным. Часто игровые ситуации в ПОО сводятся к простому пересказу статей кодекса «по ролям», что лишает игру ее главного смысла – поиска самостоятельного решения в конфликтной ситуации. Студенты технического профиля в таких случаях быстро теряют интерес, так как не чувствуют связи между сухим текстом закона и своей будущей работой в автосервисе или логистической компании. У преподавателей нет готовых «пакетов» для игр: 1) прописанных ролевых карточек, 2) бланков документов (договоров, претензий, исков), адаптированных именно под специфику автотранспортной отрасли. Из-за этого подготовка к каждой игре отнимает у педагога слишком много времени, что заставляет его возвращаться к более простым и привычным формам работы.

Таким образом, в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» сложилась ситуация, когда потребность в активных методах обучения осознается всеми участниками процесса, но реальное внедрение ролевых игр тормозится отсутствием четкой методики и готовых прикладных материалов, что подтверждает

необходимость разработки специализированного комплекса учебно-методических средств по гражданскому праву, который учитывал бы профессиональную направленность техникума.

Для выявления реального состояния дел в учебном процессе было проведено анкетирование среди студентов 3 курсов и опрос преподавателей правовых дисциплин. В исследовании приняли участие 28 студентов и 5 педагогов. В таблице 1 и на рисунке 3 представлена частота использования различных форм занятий по правовым дисциплинам. Анкета опроса студентов представлена в Приложении 1.

Таблица 1 – Частота использования различных форм занятий по правовым дисциплинам в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (по мнению студентов)

Форма проведения занятия	Часто, %	Иногда, %	Почти никогда, %
Лекция	85	15	0
Семинар	60	30	10
Решение юридических задач	10	45	45
Ролевые игры	2	18	80

Анализ данных, представленных в таблице 1, демонстрирует преобладание традиционных форм проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации. Лекции, предполагающие монолог преподавателя, используются наиболее часто, отмечают 85% опрошенных студентов, семинарские занятия в формате опроса проводятся достаточно регулярно (60% ответивших). В то же время, инновационные интерактивные методы, такие как решение юридических кейсов и ролевые игры, применяются значительно реже, лишь 10% студентов указали на частое использование решения юридических задач, тогда как ролевые игры и инсценировки практически не применяются, о чем свидетельствуют 80% ответов респондентов.

Полученные данные свидетельствуют о необходимости внедрения в образовательный процесс более активных форм обучения правовым дисциплинам, в том числе ролевых игр, которые позволяют повысить вовлеченность студентов и эффективность усвоения ими учебного материала,

что будет способствовать формированию у обучающихся профессиональных компетенций, необходимых для их будущей практической деятельности.

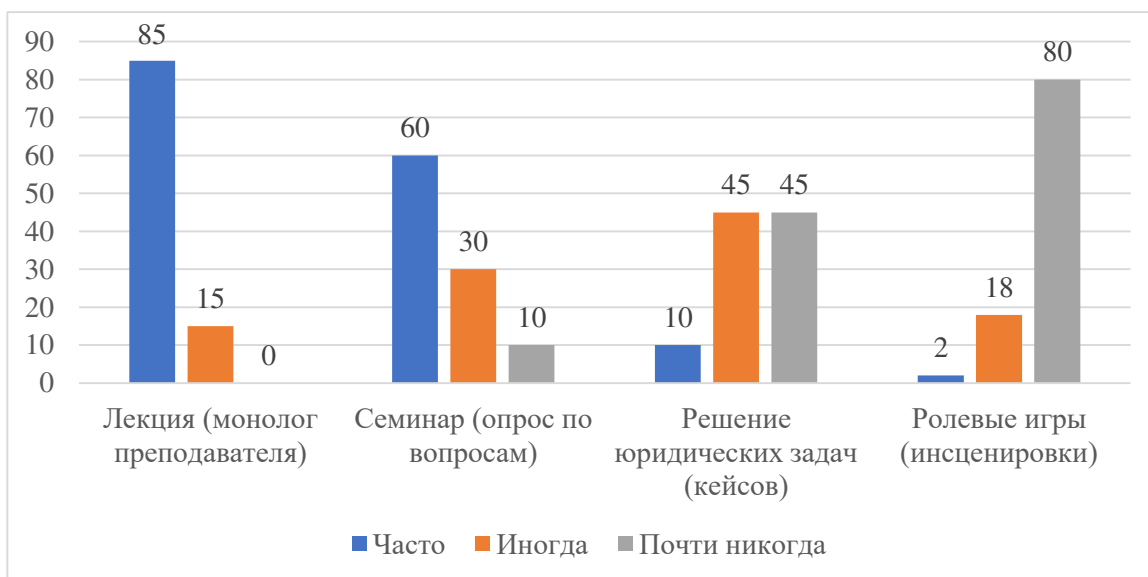


Рисунок 3 – Частота использования различных форм занятий по правовым дисциплинам в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (по мнению студентов), %

В таблице 2 и на рисунке 4 представлена оценка студентами трудностей при изучении основ гражданского права. Исходные данные представлены в Приложении 2.

Таблица 2 – Оценка студентами трудностей при изучении основ гражданского права в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

Тип трудности	Процент студентов, отметивших проблему, %
Сложность юридического языка	65
Оторванность теории от реальной жизни	72
Большой объем нормативного материала	50
Неумение применять закон в профессиональной ситуации	78

Анализ данных, представленных в таблице 2, позволяет выявить основные трудности, которые испытывают студенты при изучении основ гражданского права.



Рисунок 4 – Оценка студентами трудностей при изучении основ гражданского права в ГБПОУ «ВАТТ-ККК», %

Наиболее распространенной проблемой, отмеченной 78% респондентов, является неумение применять правовые нормы в профессиональных ситуациях, что свидетельствует о необходимости усиления практической направленности обучения гражданскому праву, использования интерактивных методов, моделирующих реальные правовые ситуации.

Кроме того, 72% студентов указали на оторванность теоретических знаний от жизненной практики. Данный факт подчеркивает важность установления связи между изучаемыми правовыми концепциями и повседневной действительностью обучающихся. Преподавателям следует уделять больше внимания раскрытию практической значимости гражданско-правовых норм и институтов. Значительными трудностями также являются сложность юридического языка и терминологии (65% ответов) и большой объем нормативного материала (50% ответов). Для преодоления этих проблем необходимо применение методик, способствующих лучшему усвоению и запоминанию профессиональной лексики, а также эффективной организации самостоятельной работы студентов.

В целом, полученные данные свидетельствуют о необходимости поиска новых подходов к преподаванию гражданского права, в том числе с

использованием интерактивных методов обучения, таких как ролевые игры, что позволит повысить практическую ориентированность образовательного процесса и сформировать у студентов необходимые профессиональные компетенции.

В таблице 3 представлены причины редкого использования ролевых игр. Анкета опроса представлена в Приложении 3.

Таблица 3 – Причины редкого использования ролевых игр в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (опрос преподавателей)

Фактор, препятствующий внедрению метода	Степень влияния (от 1 до 5 баллов)
Отсутствие готовых методических разработок и сценариев	4,8
Нехватка учебного времени в рамках программы	4,5
Сложность в оценке деятельности каждого студента в игре	3,6
Большое количество студентов в учебных группах	3,2

Результаты опроса преподавателей, представленные в таблице 3, выявляют основные факторы, препятствующие более широкому внедрению ролевых игр в процесс обучения гражданскому праву.



Рисунок 5 – Причины редкого использования ролевых игр в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (опрос преподавателей), балл

Наиболее существенный барьер, по мнению преподавателей – отсутствие готовых методических разработок и сценариев ролевых игр по правовым дисциплинам, что подчеркивает необходимость разработки и

предоставления преподавателям соответствующих учебно-методических материалов, которые могли бы стать основой для применения данного интерактивного метода. Также преподаватели отмечают нехватку учебного времени в рамках образовательной программы (4,5 балла), что затрудняет выделение времени на проведение ролевых игр. Кроме того, сложность в оценке деятельности каждого студента во время игры (3,6 балла) и большое количество обучающихся в группах (3,2 балла) также являются значимыми факторами, препятствующими более активному использованию ролевых игр.

Таким образом, для успешного внедрения ролевых игр в практику преподавания гражданского права необходимо разработать и предоставить преподавателям соответствующие учебно-методические материалы, а также оптимизировать учебный план для выделения достаточного времени на их проведение. Решение организационных вопросов, связанных с оценкой деятельности студентов и размером учебных групп, также будет способствовать более широкому применению данного интерактивного метода обучения.

Результаты проведенного анализа существующей практики применения ролевых игр в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» выявили наличие важного противоречия. С одной стороны, студенты испытывают потребность в более практико-ориентированном обучении гражданскому праву, жалуясь на оторванность теоретических знаний от реальной жизни, они видят в ролевых играх эффективный способ связать изучаемый материал с будущей профессиональной деятельностью. С другой стороны, преподаватели не могут в полной мере удовлетворить этот запрос студентов ввиду отсутствия готовых методических разработок и сценариев ролевых игр, адаптированных под специфику конкретного учебного заведения и контингента обучающихся, что серьезно затрудняет более широкое внедрение данного интерактивного метода в преподавание гражданского права.

Таким образом, выявленное противоречие между потребностями студентов и возможностями преподавателей подчеркивает актуальность и практическую значимость разработки комплексного учебно-методического обеспечения применения ролевых игр (п. 2.2). Предложенные в рамках работы методические материалы направлены на преодоление существующих барьеров и создание необходимых условий для более широкого использования ролевых игр в преподавании гражданского права в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

2.2 Разработка комплекса учебно-методических материалов по использованию ролевых игр

Проектирование комплекса учебно-методических материалов для ГБПОУ «ВАТТ-ККК» осуществлялось с учетом специфики специальностей технического профиля (в частности, 23.02.07 «Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей»). Разработанный комплекс направлен на трансформацию теоретических положений гражданского законодательства в прикладные умения, необходимые будущему специалисту в его профессиональной деятельности. Первым этапом проектирования стало внесение корректив в планирование учебного процесса, что отражено в разработке фрагмента календарно-тематического плана (КТП). В структуру плана были интегрированы занятия в форме ролевых игр по наиболее сложным и практически значимым разделам гражданского права.

Ниже представлен фрагмент КТП, оформленный в соответствии с требованиями к ведению документации в профессиональных образовательных организациях.

Фрагмент календарно-тематического плана (КТП)

Дисциплина: Правовое обеспечение профессиональной деятельности (с элементами Гражданского права).

Специальность: 23.02.07 Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей.

№ занятия	Наименование разделов и тем	Количество часов	Вид учебного занятия (форма проведения)	Формируемые компетенции (ОК/ПК)
Тема 1.2	Субъекты и объекты гражданских прав	4		
5	Физические и юридические лица как участники гражданских правоотношений	2	Лекция	ОК 02, ОК 06
6	Регистрация ИП в сфере автосервиса и правосубъектность СТО	2	Ролевая игра «Открываем свое дело»	ОК 01, ОК 09
Тема 1.5	Сделки и договоры	6		
11	Общие положения о договоре. Порядок заключения и расторжения	2	Комбинированное занятие	ОК 02
12	Договор подряда на техническое обслуживание автомобиля	2	Ролевая игра «Прием автомобиля в ремонт: оформляем документы»	ПК 1.1, ОК 02
13	Ответственность за нарушение обязательств по договору	2	Практическое занятие	ОК 04
Тема 1.8	Защита прав потребителей и гражданская ответственность	4		
18	Правовое регулирование возмещения вреда при ДТП	2	Лекция-визуализация	ОК 02
19	Разрешение споров о качестве ремонта транспортного средства	2	Ролевая игра «Судебное заседание: Клиент против СТО»	ПК 1.3, ОК 04

Технологическая карта учебного занятия (ТКУ)

Дисциплина: Правовое обеспечение профессиональной деятельности (с элементами гражданского права).

Тема занятия: Ролевая игра «Открываем свое дело: регистрация ИП и правосубъектность СТО».

Вид занятия: Практическое занятие (игровое проектирование).

Цель занятия: Формирование навыков правомерных действий при государственной регистрации субъекта предпринимательской деятельности в сфере автосервиса.

Задачи:

1. Образовательная: закрепить порядок регистрации ИП, изучить требования к учредительным документам и правовой статус СТО.
2. Развивающая: развить навыки работы с нормативно-правовыми актами и заполнения юридических бланков.
3. Воспитательная: сформировать ответственное отношение к соблюдению законодательства в будущей профессиональной деятельности.

Формируемые компетенции:

ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности.

ОК 02 Использовать современные средства поиска и анализа информации.

ОК 09 Использовать знания по финансовой и правовой грамотности в предпринимательской деятельности.

Структура и ход занятия

Этап занятия	Время	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов
1. Организационный	5 мин	Проверка присутствующих, постановка игровой цели: «Представьте, что вы решили открыть свой автосервис в г. Верхнеуральске».	Подготовка рабочих мест, психологический настрой на игру.
2. Вводный (Инструктаж)	10 мин	Объяснение правил игры. Распределение ролей и выдача «пакета документов» (чистые бланки заявлений Р21001, квитанции).	Изучение ролевых карточек, распределение по микрогруппам (учредители, юристы, инспекторы ФНС).
3. Игровой этап (Активное действие)	50 мин	Модерация процесса. Консультирование по сложным вопросам заполнения кодов ОКВЭД (например, 45.20 – ремонт ТС).	Студенты проходят «путь предпринимателя»: от выбора названия СТО до «подачи» документов в ФНС.
4. Выход из игры (Контроль)	15 мин	Проверка правильности заполнения документов.	Взаимная оценка работы групп. Исправление

		Анализ допущенных правовых ошибок.	неточностей в документах.
5. Рефлексия (Дебрифинг)	10 мин	Подведение итогов. Вопрос: «Что оказалось сложнее – физическое открытие бокса или правовое оформление бизнеса?»	Обсуждение личных впечатлений, соотнесение игрового опыта с теорией.

Игровая ситуация. Группа студентов делится на 3 «команды предпринимателей» и 1 «команду ФНС». Каждая команда предпринимателей должна подготовить пакет документов для открытия СТО разной направленности (шиномонтаж, кузовной ремонт, автоэлектрика).

Ролевой пакет:

1. Будущий предприниматель (мастер) отвечает за выбор системы налогообложения и видов деятельности (ОКВЭД).
2. Юрисконсульт отвечает за правильность заполнения заявления Р21001 и соблюдение сроков.
3. Инспектор налоговой службы проверяет документы на наличие ошибок (несоответствие паспортных данных, отсутствие подписей, ошибки в кодах).

Материальное обеспечение:

- 1) Выдержки из ГК РФ (Глава 4. Юридические лица).
- 2) Бланки заявлений о государственной регистрации (форма Р21001).
- 3) Классификатор ОКВЭД-2 (выписка для автотранспортной отрасли).

Технологическая карта учебного занятия №12

Дисциплина: Правовое обеспечение профессиональной деятельности (с элементами Гражданского права).

Тема занятия: Ролевая игра «Прием автомобиля в ремонт: оформляем договор подряда».

Вид занятия: Практическое занятие с элементами имитационного моделирования.

Цель занятия: Формирование навыков заключения гражданско-правовых договоров и правильного оформления первичной документации в автосервисе.

Задачи:

1. Образовательная: изучить существенные условия договора подряда (ст. 702 ГК РФ) и правила оказания услуг по ремонту ТС.
2. Развивающая: научить студентов фиксировать скрытые дефекты автомобиля в акте приема-передачи, чтобы избежать правовых споров.
3. Воспитательная: развить профессиональную этику общения с клиентом и юридическую бдительность.

Формируемые компетенции:

ОК 02 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач.

ПК 1.1 Оформлять первичную документацию по техническому обслуживанию и ремонту ТС.

Структура занятия

Этап занятия	Время	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов
1. Мотивация	5 мин	Демонстрация видео-кейса: конфликт клиента и мастера из-за «новой» царапины после ремонта.	Анализ ситуации: почему мастер не может доказать свою правоту?
2. Инструктаж	10 мин	Выдача кейс-пакетов. Разбор структуры заказ-наряда и акта приема-передачи.	Изучение «легенды»: описание неисправности авто и претензий клиента.
3. Игровой этап	55 мин	Режиссура процесса. Преподаватель вбрасывает «осложнение»: клиент торопится и отказывается подписывать акт осмотра.	Работа в парах «Мастер – Клиент». Оформление документов, опись имущества в салоне, согласование цены и сроков.
4. Правовая экспертиза	10 мин	Выступает в роли «Юриста СТО». Проверяет корректность ссылок на статьи ГК РФ в договорах.	Обмен заполненными договорами, поиск юридических «дыр» в документах сокурсников.
5. Дебрифинг	10 мин	Подведение итогов. Анализ типичных ошибок оформления.	Обсуждение: «Как грамотно отказать клиенту, если он требует гарантий на старые детали?»

Содержательное наполнение ролевой игры. Сценарий «Конфликтный прием». Действующее лицо 1 (Клиент) приехал на дорогом авто с жалобой на стук в подвеске. Требуется «сделать всё быстро», акт осмотра подписывать не хочет, заявляет, что в машине лежит ценное оборудование.

Действующее лицо 2 (Мастер СТО) должен по закону (Постановление Правительства РФ №290) оформить заказ-наряд. Его задача – убедить клиента подписать акт осмотра с указанием всех текущих повреждений кузова, чтобы СТО не выставили иск за старые царапины.

Материальное обеспечение:

1. Бланк Заказ-наряда (форма, утвержденная в ВАТТ-ККК или типовая).
2. Акт приема-передачи ТС с графическим изображением кузова (автомобиль в четырех проекциях).
3. Выписка из ГК РФ (глава 37 «Подряд») и Закона «О защите прав потребителей».

Технологическая карта учебного занятия №19

Дисциплина: Правовое обеспечение профессиональной деятельности.

Тема занятия: Ролевая игра «Судебное заседание: Клиент против СТО».

Вид занятия: Имитационно-моделирующее практическое занятие.

Цель занятия: Формирование навыков защиты профессиональных интересов в судебном порядке и закрепление норм ГК РФ о качестве работ (ст. 721-723).

Задачи:

1. Образовательная: изучить порядок разрешения гражданско-правовых споров, правила предъявления претензий и особенности судебного доказывания.
2. Развивающая: развить навыки публичного выступления, аргументации своей позиции и работы с доказательствами.
3. Воспитательная: воспитать культуру правового разрешения конфликтов и осознание материальной ответственности за качество труда.

Формируемые компетенции:

ОК 04 Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами и клиентами.

ПК 1.3 Осуществлять контроль качества выполненных работ по техническому обслуживанию и ремонту ТС.

Структура и ход занятия

Этап занятия	Время	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов
1. Вводная часть	5 мин	Оглашение фабулы дела: «После замены ГРМ на СТО двигатель вышел из строя. Клиент требует 200 000 руб.»	Ознакомление с иском и возражением со стороны СТО.
2. Подготовка	10 мин	Распределение ролей. Консультация «судейской коллегии» по регламенту процесса.	Распределение по группам: «Истец», «Ответчик», «Свидетели», «Эксперты».
3. Судебный процесс	55 мин	Режиссура заседания. Мониторинг соблюдения процессуальных норм.	Выступление сторон, допрос «мастера-механика», изучение «технической экспертизы».
4. Вынесение решения	10 мин	Помощь суду в формулировании резолютивной части (на основе ст. 15 ГК РФ).	Судьи уходят на совещание и оглашают вердикт: удовлетворить иск или отказать.
5. Дебрифинг	10 мин	Анализ ошибок: «Какие документы спасли бы СТО?» или «В чем слабость позиции клиента?»	Рефлексия: оценка справедливости решения и анализ своего поведения в роли.

Фабула (сюжет). Гражданин Иванов обратился в СТО «АвтоМастер» для замены ремня ГРМ. Через 500 км пробега ремень оборвался, что привело к загибу клапанов. СТО отказывает в ремонте, ссылаясь на то, что клиент привез свой ремень (некачественные запчасти). Клиент утверждает, что мастер не предупредил его о рисках.

Ролевой пакет:

1. Судья ведет процесс, дает слово сторонам, следит за порядком.
2. Истец (Клиент) требует возмещения ущерба и морального вреда по Закону о защите прав потребителей.

3. Ответчик (Директор СТО) доказывает, что вины сервиса нет, так как дефект был в запчасти клиента (ст. 716 ГК РФ).

4. Технический эксперт оценивает, был ли это дефект запчасти или ошибка установки (динамометрический ключ, момент затяжки).

Материальное обеспечение:

- 1) Исковое заявление (составленное заранее как домашнее задание).
- 2) Заказ-наряд (из предыдущей игры №12).
- 3) Заключение независимой экспертизы (краткая справка с техническими параметрами).
- 4) Таблички: «Судья», «Истец», «Ответчик», «Свидетель».

Таким образом, в рамках данного параграфа был разработан комплекс учебно-методических материалов, представляющий собой завершённую дидактическую систему для проведения занятий по гражданскому праву в ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Основу комплекса составляет модифицированный календарно-тематический план, в который интегрированы специализированные ролевые игры, соответствующие профилю подготовки студентов («Мастер по ремонту и обслуживанию автомобилей»). Разработанные технологические карты учебных занятий («Открываем свое дело», «Прием автомобиля в ремонт», «Судебное заседание») позволяют перевести обучение из теоретической плоскости в имитационно-деятельностную.

Ключевой особенностью предложенного комплекса является его профессиональная направленность: каждая игра моделирует реальную правовую ситуацию, с которой выпускник ПОО столкнется в трудовой деятельности (от регистрации ИП до защиты интересов СТО в суде). Созданный «портфель документов» (бланки договоров, заказ-нарядов и исков) обеспечивает студентов необходимым инструментарием для формирования не только правовой грамотности, но и первичных навыков документооборота. Внедрение данного комплекса в образовательный процесс ГБПОУ «ВАТТ-ККК» позволяет преодолеть методический разрыв между теорией

гражданского права и спецификой автотранспортной отрасли, создавая условия для качественного освоения общих и профессиональных компетенций.

2.3 Оценка результатов внедрения и эффективности разработанных материалов

Целью данного этапа работы является проверка эффективности разработанного комплекса учебно-методических материалов на базе ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Практическая апробация результатов исследования и проверка эффективности разработанного комплекса учебно-методических материалов осуществлялись в ходе педагогического эксперимента на базе ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус». Опытно-экспериментальная работа проводилась в период с сентября по декабрь 2025 года, что позволило охватить основные разделы дисциплины и проследить динамику освоения материала в течение семестра.

Выборку исследования составили 28 студентов третьего курса, обучающихся по специальности 23.02.07 «Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей». Выбор данной учебной группы был обусловлен тем, что студенты старших курсов уже обладают необходимым объемом профессиональных знаний, что позволяет эффективно интегрировать правовые нормы в контекст их будущей трудовой деятельности. Эксперимент строился на сравнении исходного и итогового уровней сформированности компетенций у одних и тех же обучающихся, что обеспечило высокую достоверность полученных данных при работе с конкретным составом группы.

Исследование проводилось в три этапа:

1. Констатирующий этап – проведение входного тестирования и анкетирования для определения начального уровня знаний и мотивации.

2. Формирующий этап – проведение серии разработанных ролевых игр в рамках учебного процесса.

3. Контрольный этап – итоговая диагностика, анализ динамики показателей и оценка эффективности материалов.

Для оценки эффективности использовались три критерия: *когнитивный (уровень знаний), деятельностный (умение оформлять документы) и мотивационный (интерес к предмету)*. Динамика уровня теоретических знаний представлена в таблице 4, на рисунке 6 и в Приложении 4.

Таблица 4 – Динамика уровня теоретических знаний студентов в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (по результатам тестирования)

Уровень знаний	Констатирующий этап (до), %	Контрольный этап (после), %	Динамика, +/-
Высокий	11	25	+14
Средний	46	64	+18
Низкий	43	11	-32

Анализ результатов тестирования, представленных в таблице 4, демонстрирует положительную динамику уровня теоретических знаний студентов по гражданскому праву после внедрения разработанного в рамках данной работы комплекса учебно-методических материалов по использованию ролевых игр.

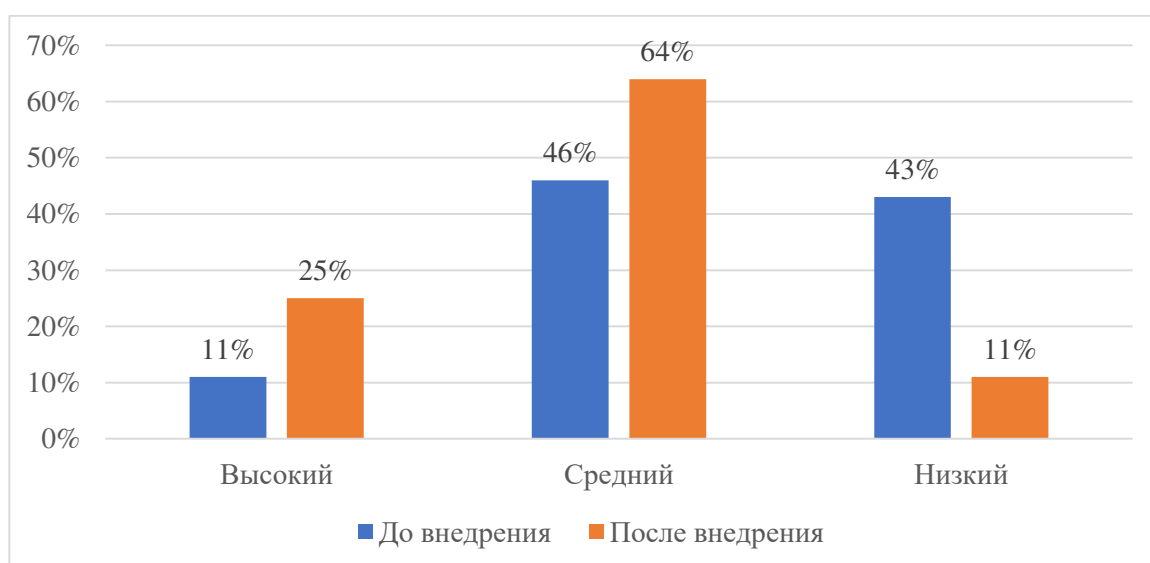


Рисунок 6 – Динамика уровня теоретических знаний студентов в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (по результатам тестирования), %

На констатирующем этапе эксперимента высокий уровень знаний показывали лишь 11% обучающихся, тогда как на контрольном этапе этот показатель вырос до 25%, что свидетельствует об увеличении доли студентов, глубоко освоивших теоретический материал. Аналогичная положительная динамика наблюдается и для среднего уровня знаний – его доля возросла с 46% до 64%. При этом значительно сократилась доля студентов с низким уровнем теоретической подготовки – с 43% до 11%.

Полученные результаты позволяют сделать вывод, что применение разработанного комплекса учебно-методических материалов, основанного на использовании ролевых игр в преподавании гражданского права, способствовало более эффективному усвоению студентами теоретических знаний по данной дисциплине. Интерактивный характер ролевых игр, моделирующих практические правовые ситуации, позволил обучающимся глубже понять и осмыслить изучаемый материал.

В таблице 5 и на рисунке 7 представлена оценка сформированности умения оформлять профессиональную документацию. Исходные данные по каждому студенту представлены в Приложении 5.

Таблица 5 – Оценка сформированности умения оформлять профессиональную документацию в ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

Навык (умение)	Справились без ошибок (до), %	Справились без ошибок (после), %
Заполнение Заказ-наряда на ремонт ТС	21	82
Составление претензии по качеству работ	14	68
Выбор кодов ОКВЭД для регистрации СТО	32	89

Данные, отраженные в таблице 5, демонстрируют значительное улучшение сформированности у студентов умений оформлять профессиональную документацию после применения разработанного комплекса учебно-методических материалов с использованием ролевых игр. До внедрения данного комплекса лишь 21% студентов справлялись без ошибок с заполнением Заказ-наряда на ремонт транспортного средства.

Однако после проведения занятий с использованием ролевых игр доля обучающихся, успешно выполнивших данное задание, возросла до 82%. Аналогичная положительная динамика наблюдается и в отношении других профессиональных умений. Так, доля студентов, корректно составивших претензию по качеству работ, увеличилась с 14% до 68%. При выборе кодов ОКВЭД для регистрации СТО процент, справившихся без ошибок вырос с 32% до 89%.

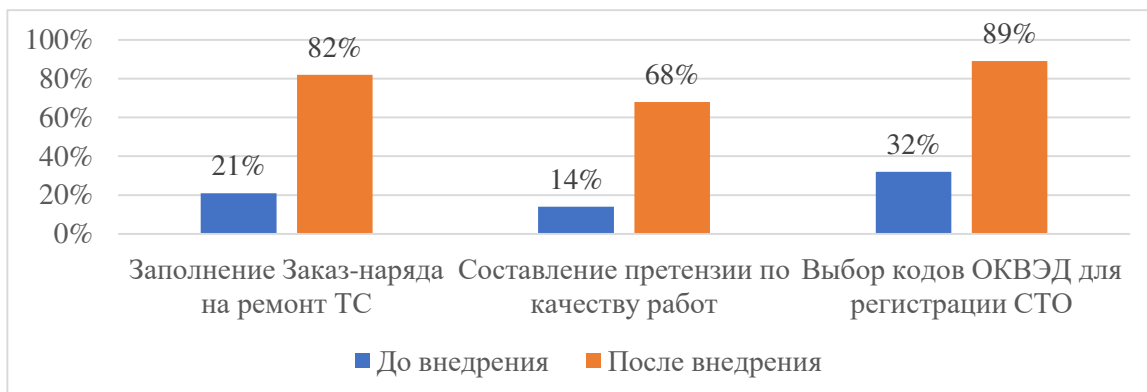


Рисунок 7 – Оценка сформированности умения оформлять профессиональную документацию в ГБПОУ «ВАТТ-ККК», %

Данные результаты свидетельствуют о том, что использование ролевых игр, моделирующих реальные профессиональные ситуации, позволило студентам не только усвоить теоретические основы гражданского права, но и сформировать практические навыки, необходимые для будущей профессиональной деятельности. Таким образом, применение разработанных учебно-методических материалов оказало положительное влияние на развитие у обучающихся профессиональных компетенций.

В таблице 6 и на рисунке 8 представлена динамика мотивации к изучению дисциплины. Анкета опроса представлена в Приложении 6.

Таблица 6 – Динамика мотивации к изучению дисциплины в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (опрос студентов)

Показатель интереса	До внедрения комплекса, %	После внедрения комплекса, %
Считают право полезным для профессии	39	93
Хотят посещать занятия по праву	25	86
Испытывают скуку на парах	68	12

Результаты опроса студентов, представленные в таблице 6, демонстрируют положительную динамику в их мотивации к изучению гражданского права после внедрения разработанного комплекса учебно-методических материалов с использованием ролевых игр. До внедрения данного комплекса лишь 39% студентов считали право полезным для своей будущей профессии. Однако после применения ролевых игр этот показатель вырос до 93%, что свидетельствует о значительном повышении осознания обучающимися практической значимости изучаемой дисциплины. Аналогичная тенденция наблюдается и в отношении желания посещать занятия по гражданскому праву. Если до внедрения комплекса лишь четверть студентов (25%) проявляли такое желание, то после – их доля увеличилась до 86%. Кроме того, существенно снизилась доля обучающихся, испытывавших скуку на занятиях по праву, – с 68% до 12%, что свидетельствует о том, что использование ролевых игр способствовало повышению вовлеченности и заинтересованности студентов в изучении данной дисциплины.

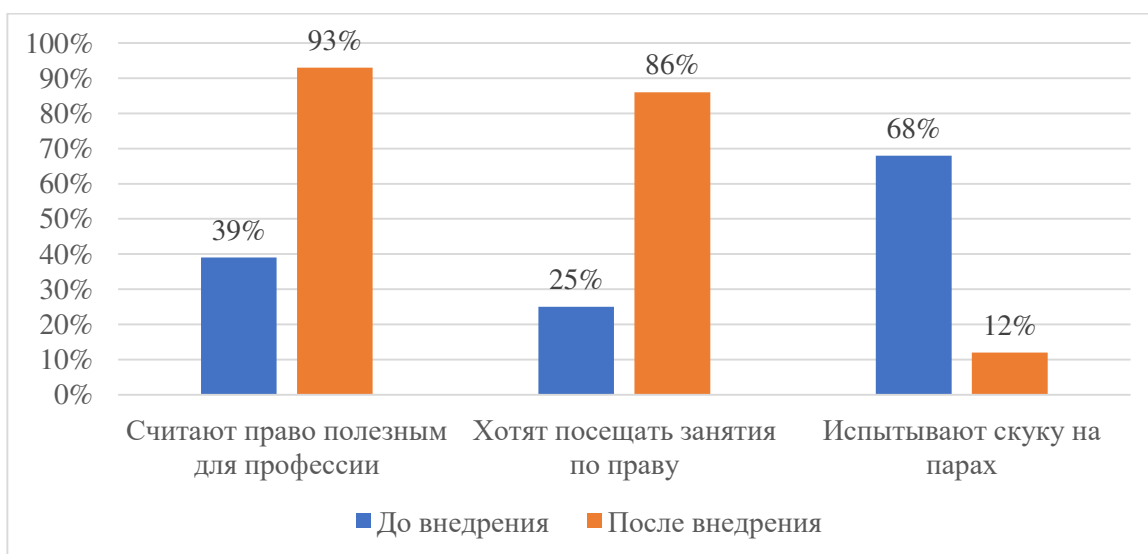


Рисунок 8 – Динамика мотивации к изучению дисциплины в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (опрос студентов), %

В целом, полученные данные позволяют сделать вывод, что применение разработанного комплекса учебно-методических материалов, основанного на использовании ролевых игр, оказало положительное влияние на мотивацию студентов к изучению гражданского права, что, в свою очередь, создает

предпосылки для более эффективного усвоения правовых знаний и формирования профессиональных компетенций.

В таблице 7 и на рисунке 9 представлена оценка эффективности ролевых игр студентами. Исходные данные представлены в Приложении 7.

Таблица 7 – Оценка эффективности ролевых игр студентами в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (контрольный срез)

Какое преимущество игр вы считаете главным?	Доля ответов, %
Возможность «примерить» роль мастера/директора	46
Понятное объяснение сложных законов	32
Отсутствие страха перед ошибкой	15
Другое	7

Данные, отраженные в таблице 7, позволяют оценить эффективность использования ролевых игр в преподавании гражданского права с точки зрения самих студентов ГБПОУ «ВАТТ-ККК». Наиболее значимым преимуществом ролевых игр 46% опрошенных студентов считают возможность «примерить» на себя роль специалиста в сфере гражданского права, например, мастера или директора, что подчеркивает важность приобретения практических навыков, моделируемых в игровой форме. Треть студентов (32%) отмечают, что ролевые игры позволяют им получить более понятное и доступное объяснение сложных правовых норм и институтов, что свидетельствует о том, что использование интерактивных методов способствует лучшему усвоению теоретических знаний. Еще 15% обучающихся указали на отсутствие страха перед ошибками как важное преимущество ролевых игр, что создает благоприятные условия для экспериментирования и приобретения практического опыта в безопасной игровой среде.



Рисунок 9 – Оценка эффективности ролевых игр студентами в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (контрольный срез), %

Таким образом, результаты опроса демонстрируют, что студенты высоко оценивают эффективность ролевых игр в преподавании гражданского права, они отмечают, что данный интерактивный метод позволяет им не только лучше понять теоретические аспекты изучаемой дисциплины, но и приобрести необходимые профессиональные умения и навыки, что является важным условием качественной подготовки будущих специалистов.

В таблице 8 и на рисунке 10 представлен уровень сформированности компетенций.

Таблица 8 – Уровень сформированности компетенций в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (комплексная оценка)

Индекс компетенции (ФГОС)	Средний балл (до)	Средний балл (после)	Прирост, %
ОК 02 (поиск и анализ информации)	3,2	4,5	40%
ОК 09 (правовая грамотность в бизнесе)	2,8	4,7	68%
ПК 1.1 (оформление документации)	3,1	4,8	55%

Таблица 8 отражает результаты комплексной оценки уровня сформированности ключевых компетенций у студентов ГБПОУ «ВАТТ-ККК» до и после внедрения разработанного комплекса учебно-методических материалов с использованием ролевых игр.

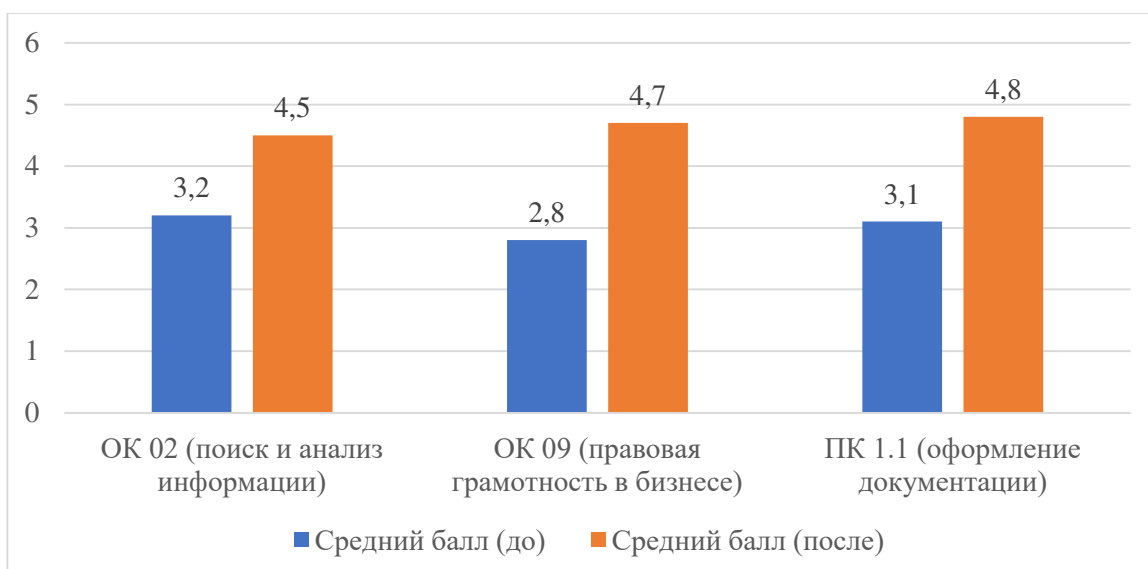


Рисунок 10 – Уровень сформированности компетенций в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» (комплексная оценка), %

Так, средний балл по компетенции ОК 02 (поиск и анализ информации) вырос с 3,2 до 4,5, что свидетельствует о 40%-ном приросте данного показателя, что говорит об улучшении способности обучающихся осуществлять поиск, анализ и интерпретацию правовой информации. Наиболее значительный прирост – 68% – наблюдается по компетенции ОК 09 (правовая грамотность в бизнесе). Средний балл по этому показателю увеличился с 2,8 до 4,7, что указывает на существенное повышение уровня правовой компетентности студентов в сфере гражданско-правовых отношений.

Кроме того, средний балл по компетенции ПК 1.1 (оформление документации) вырос с 3,1 до 4,8, что соответствует 55%-ному приросту, что подтверждает эффективность применения ролевых игр для формирования у обучающихся практических навыков оформления профессиональной документации. В целом, представленные данные свидетельствуют о том, что использование разработанного комплекса учебно-методических материалов с применением ролевых игр позволило добиться значительного повышения уровня сформированности ключевых компетенций у студентов, что создает

предпосылки для более качественной подготовки будущих специалистов в области гражданского права.

В таблице 9 представлено сравнение качества знаний в экспериментальной группе.

Таблица 9 – Сравнение качества знаний в экспериментальной группе, %

Показатель	Констатирующий срез	Контрольный срез
Абсолютная успеваемость	100%	100%
Качественная успеваемость (на «4» и «5»)	57%	89%
Средний балл по группе	3,6	4,4

Данные, представленные в таблице 9, демонстрируют положительную динамику качества знаний студентов экспериментальной группы, в которой применялся разработанный комплекс учебно-методических материалов с использованием ролевых игр. На констатирующем этапе эксперимента абсолютная успеваемость в группе составляла 100%, однако качественная успеваемость (на оценки «4» и «5») была равна 57%. Средний балл по группе находился на уровне 3,6.

После внедрения комплекса с ролевыми играми показатели значительно улучшились. Абсолютная успеваемость сохранилась на 100%, в то время как качественная успеваемость возросла до 89%. Средний балл по группе повысился до 4,4.

Полученные результаты свидетельствуют о том, что применение разработанного комплекса, основанного на использовании ролевых игр, позволило существенно повысить качество освоения студентами учебного материала по гражданскому праву. Высокий уровень качественной успеваемости (89% на оценки «4» и «5») и средний балл 4,4 указывают на глубокое и прочное усвоение правовых знаний и формирование необходимых профессиональных компетенций.

Таким образом, представленные данные подтверждают эффективность применения ролевых игр в преподавании гражданского права и их положительное влияние на академическую успеваемость студентов.

На основании результатов проведенного исследования можно сформулировать следующие рекомендации для преподавателей по более эффективному использованию ролевых игр в преподавании гражданского права:

1) Интегрировать ролевые игры в учебный процесс систематически, а не эпизодически. Для этого необходимо предусмотреть применение данного интерактивного метода при изучении ключевых тем дисциплины, распределив их по всему курсу, что позволит студентам последовательно приобретать необходимые профессиональные компетенции.

2) Разработать комплекс учебно-методических материалов, включающий в себя:

- методические рекомендации для преподавателей по организации и проведению ролевых игр;
- сценарии ролевых игр по основным темам гражданского права с подробным описанием целей, ролей, хода игры и необходимых ресурсов;
- задания для самостоятельной подготовки студентов к участию в ролевых играх;
- критерии оценки деятельности обучающихся в ходе игры.

3) Уделить особое внимание обеспечению психолого-педагогических условий для эффективного проведения ролевых игр:

- создавать благоприятную эмоциональную атмосферу, поощряя активность и инициативность студентов;
- обеспечивать равномерное вовлечение всех обучающихся в игровой процесс;

4) Осуществлять индивидуальное консультирование и наставничество студентов при подготовке к ролевым играм.

5) Оптимизировать организационные аспекты применения ролевых игр, в частности:

– включать в расписание занятий специальное время для проведения ролевых игр, чтобы не ограничиваться рамками стандартного урока;

– рационально распределять учебные группы на подгруппы для более эффективного управления игровым процессом;

6) Использовать возможности современных информационно-коммуникационных технологий (например, виртуальные симуляции) для организации ролевых игр.

7) Осуществлять регулярный мониторинг эффективности применения ролевых игр, включающий в себя:

– опрос студентов об их отношении к данному методу, удовлетворенности процессом и результатами;

– оценку динамики уровня теоретических знаний, практических умений и сформированности профессиональных компетенций;

– анализ академической успеваемости и мотивации обучающихся.

Реализация данных рекомендаций позволит преподавателям гражданского права более эффективно использовать ролевые игры в учебном процессе, что, в свою очередь, будет способствовать повышению качества подготовки будущих специалистов в области гражданско-правовых отношений.

Выводы по Главе 2

Проведенное в рамках данного исследования изучение существующей практики применения ролевых игр в ГБПОУ «ВАТТ-ККК» позволило выявить ряд проблем, препятствующих более широкому использованию данного интерактивного метода в преподавании гражданского права.

Опрос преподавателей показал, что основными факторами, затрудняющими внедрение ролевых игр, являются: 1) отсутствие готовых

методических разработок и сценариев, 2) нехватка учебного времени в рамках программы, 3) сложность оценки деятельности каждого студента в игре, а также 4) большая наполняемость учебных групп. Полученные результаты подчеркнули необходимость разработки соответствующего учебно-методического обеспечения, оптимизации учебных планов и совершенствования организационных аспектов применения ролевых игр.

В этой связи было разработано и внедрено в образовательный процесс ГБПОУ «ВАТТ-ККК» комплексное учебно-методическое обеспечение применения ролевых игр в преподавании гражданского права. Данный комплекс включает в себя методические рекомендации для преподавателей, сценарии ролевых игр по различным темам дисциплины.

Оценка результатов внедрения разработанного комплекса показала его высокую эффективность. Анализ мотивации студентов к изучению гражданского права также продемонстрировал значительное улучшение. После внедрения комплекса доля обучающихся, считающих данную дисциплину полезной для своей профессии, возросла с 39% до 93%. Кроме того, желание посещать занятия по гражданскому праву увеличилось с 25% до 86%, в то время как доля испытывающих скуку на парах сократилась с 68% до 12%. Полученные результаты свидетельствуют о высокой эффективности использования ролевых игр в преподавании гражданского права и подтверждают целесообразность их более активного внедрения в образовательный процесс профессиональных образовательных организаций. Для этого необходимо разработать и предоставить преподавателям соответствующее учебно-методическое обеспечение, а также оптимизировать организационные аспекты применения данного интерактивного метода обучения.

В целом, проведенное исследование показало, что использование ролевых игр способствует повышению качества подготовки будущих специалистов в области гражданского права, формированию у них необходимых профессиональных компетенций.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование было направлено на теоретическое обоснование и практическую реализацию применения ролевых игр в преподавании гражданского права в профессиональной образовательной организации ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

В ходе работы над первой главой были раскрыты теоретические основы использования ролевых игр в системе среднего профессионального образования. Ролевая игра была определена как интерактивный метод обучения, основанный на моделировании профессиональных ситуаций, при котором обучающиеся принимают на себя различные роли и действуют в соответствии с ними. Данный метод соответствует современным подходам к организации учебного процесса, ориентированным на активное вовлечение студентов в совместную деятельность.

Анализ психолого-педагогических условий применения ролевых игр показал, что их использование способствует не только формированию профессиональных компетенций, но и развитию коммуникативных навыков, критического мышления, умений принимать решения и работать в команде. Ролевые игры создают благоприятную эмоциональную атмосферу, способствуют повышению мотивации обучающихся и более глубокому усвоению учебного материала.

Изучение методики конструирования сценариев ролевых игр по гражданскому праву выявило необходимость тщательной проработки их структуры, определения целей, распределения ролей, а также разработки соответствующих учебно-методических материалов, что позволяет обеспечить высокую эффективность и качество проведения игровых занятий.

Во второй главе были рассмотрены особенности практического применения ролевых игр в ГБПОУ «ВАТТ-ККК». Проведенный анализ существующей практики показал, что, несмотря на признание преподавателями потенциала данного метода, его использование в обучении

гражданскому праву остается недостаточным. Основными барьерами выступают отсутствие готовых методических разработок, нехватка учебного времени, сложность оценки деятельности студентов, а также большая наполняемость учебных групп.

В связи с этим было разработано и внедрено в образовательный процесс комплексное учебно-методическое обеспечение применения ролевых игр в преподавании гражданского права. Данный комплекс включал в себя методические рекомендации для преподавателей, сценарии ролевых игр.

Оценка результатов внедрения разработанных материалов продемонстрировала их высокую эффективность. Было выявлено значительное повышение уровня теоретических знаний и практических умений студентов, а также их мотивации к изучению гражданского права. Кроме того, наблюдался существенный прирост в сформированности ключевых профессиональных компетенций обучающихся.

Таким образом, проведенное исследование подтверждает, что использование ролевых игр в преподавании гражданского права способствует более качественному усвоению учебного материала, развитию необходимых профессиональных навыков и повышению мотивации студентов, что создает предпосылки для успешной подготовки будущих специалистов, способных эффективно решать практические задачи в сфере гражданского права.

Полученные результаты свидетельствуют о целесообразности более активного внедрения ролевых игр в образовательный процесс профессиональных образовательных организаций. Для этого необходима разработка соответствующего учебно-методического обеспечения, оптимизация организационных аспектов применения данного метода, а также повышение квалификации преподавателей в области использования интерактивных форм обучения.

Проведенное исследование вносит вклад в теорию и методику профессионального образования, расширяя представления об эффективных способах преподавания правовых дисциплин, в частности гражданского права.

Разработанный комплекс учебно-методических материалов может быть использован в качестве практического инструмента для внедрения ролевых игр в образовательный процесс средних профессиональных учебных заведений.

Вместе с тем, дальнейшее изучение и совершенствование методики применения ролевых игр в преподавании правовых дисциплин открывает широкие перспективы для научно-методической и практической деятельности. Перспективными направлениями могут стать разработка сценариев ролевых игр для различных тем гражданского права, исследование влияния данного метода на формирование профессиональной идентичности обучающихся, а также изучение возможностей использования ролевых игр в дистанционном и смешанном форматах обучения.

В целом, результаты проведенной работы свидетельствуют о высокой значимости использования ролевых игр в преподавании гражданского права для повышения качества подготовки будущих специалистов, обладающих необходимыми профессиональными компетенциями, способных успешно решать практические задачи в своей будущей профессиональной деятельности.

Цель и задачи исследования достигнуты.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Конституция Российской Федерации : принята всенародным голосованием 12 дек. 1993 г. (с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 1 июля 2020 г.). – Москва : Проспект, 2024. – 64 с.
2. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) : федеральный закон от 30 нояб. 1994 г. № 51-ФЗ (ред. от 11.03.2024) // Собрание законодательства РФ. – 1994. – № 32. – Ст. 3301.
3. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть вторая) : федеральный закон от 26 янв. 1996 г. № 14-ФЗ (ред. от 11.03.2024) // Собрание законодательства РФ. – 1996. – № 5. – Ст. 410.
4. Об образовании в Российской Федерации : федеральный закон от 29 дек. 2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 08.08.2024) // Российская газета. – 2012. – 31 дек.
5. Об образовании в Челябинской области : закон Челябинской области от 30 авг. 2013 г. № 515-ЗО (ред. от 03.07.2024) // Южноуральская панорама. – 2013. – 14 сент.
6. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 40.02.04 Юриспруденция : приказ Минпросвещения России от 27 окт. 2023 г. № 802. – Текст : электронный // КонсультантПлюс : [сайт].
7. Абрамова, Г. С. Возрастная психология : учебник для вузов / Г. С. Абрамова. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 811 с. – (Авторский учебник). – ISBN 978-5-9916-2093-2.
8. Анисимов, А. П. Гражданское право России. Общая часть : учебник для вузов / А. П. Анисимов, А. Я. Рыженков, С. А. Чаркин. – 5-е изд. – Москва : Юрайт, 2024. – 394 с. – ISBN 978-5-534-15444-3.

9. Абрамова, Е. Н. Гражданское право : учебник : в 3 томах / Е. Н. Абрамова, Н. Н. Аверченко, Ю. В. Байгушева ; под ред. А. П. Сергеева. – Москва : РГ-Пресс, 2023. – Т. 1. – 1040 с.
10. Ахмедова, Н. Д. Современные технологии игровых методов обучения студентов на кафедре кардиологии / Н. Д. Ахмедова, Сарвиноз Юлдашева, Н. Б. Ботирова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 19 (205). – С. 181-183.
11. Белов, В. А. Гражданское право в 2 т. Том 1. Общая часть : учебник для вузов / В. А. Белов. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 451 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-00327-7.
12. Бирюкова, Е. В. Интерактивные методы обучения в профессиональном образовании / Е. В. Бирюкова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 51 (341). – С. 357-359.
13. Брциев, К. Р. Физические лица как субъекты гражданского права / К. Р. Брциев. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2024. – № 22 (521). – С. 347-349.
14. Борисова, Н. В. Образовательные технологии личностно-ориентированного обучения : учебное пособие / Н. В. Борисова. – Москва : Юрайт, 2023. – 205 с. – ISBN 978-5-534-03576-6.
15. Гребеньков, Г. В. Юридическая педагогика : учебное пособие / Г. В. Гребеньков. – Москва : КноРус, 2021. – 214 с. – ISBN 978-5-406-08355-0.
16. Вербицкий, А. А. Теория и технологии контекстного образования : учебное пособие / А. А. Вербицкий. – Москва : МПГУ, 2020. – 268 с. – ISBN 978-5-4263-0384-3.
17. Выготский, Л. С. Психология развития человека / Л. С. Выготский. – Москва : Смысл : Эксмо, 2017. – 1136 с. – ISBN 978-5-699-13175-4.
18. Гонгалло, Б. М. Гражданское право : учебник : в 2 томах / под ред. Б. М. Гонгалло. – 5-е изд. – Москва : Статут, 2023. – Т. 1. – 612 с. – ISBN 978-5-392-12397-1

19. Доронина, Г. Т. Принципы гражданского права / Г. Т. Доронина. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2024. – № 39 (538). – С. 158-160.
20. Долида, В. В. Использование инновационных методов при преподавании юридических дисциплин / В. В. Долида. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2019. – № 20 (258). – С. 472-474.
21. Зеер, Э. Ф. Психология профессионального образования : учебник для вузов / Э. Ф. Зеер. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 395 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10225-3.
22. Зенин, И. А. Гражданское право. Общая часть : учебник для вузов / И. А. Зенин. – 20-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 526 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17474-8.
23. Зинченко, Е. В. Принципы гражданского права / Е. В. Зинченко. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2021. – № 50 (392). – С. 203-206.
24. Зимняя, И. А. Педагогическая психология : учебник для вузов / И. А. Зимняя. — 3-е изд., перераб. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 384 с. — ISBN 978-5-534-15967-7.
25. Иванова, Е. В. Гражданское право. Особенная часть : учебник для СПО / Е. В. Иванова. – 7-е изд. – Москва : Издательство Юрайт, 2024. – 393 с. – ISBN 978-5-907722-14-9.
26. Калинина, С. В. Методика преподавания права в схемах и таблицах : учебное пособие / С. В. Калинина. – Москва : Проспект, 2022. – 128 с. – ISBN 978-5-392-36423-7.
27. Каменский, И. И. Особенности и основные функции гражданского права / И. И. Каменский. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 17 (307). – С. 199-204.
28. Кон, И. С. Психология ранней юности : книга для учителя / И. С. Кон. – Москва : Просвещение, 1989. – 255 с. – ISBN 5-09-001053-6.

29. Коджаспирова, Г. М. Педагогика : учебник для вузов / Г. М. Коджаспирова. – 4-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 711 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14492-5.
30. Кузьмина, Л. С. Ролевые игры как способ смены деятельности на уроках иностранного языка / Л. С. Кузьмина. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2023. – № 34 (481). – С. 154-156.
31. Кругликов, В. Н. Интерактивные образовательные технологии : учебное пособие для вузов / В. Н. Кругликов, М. В. Оленникова. – 3-е изд. – Москва : Юрайт, 2024. – 353 с. – ISBN 978-5-534-14283-9.
32. Кузнецов, В. В. Методика профессионального обучения : учебник и практикум для вузов / В. В. Кузнецов. – 2-е изд. – Москва : Юрайт, 2023. – 154 с. – ISBN 978-5-534-06584-8.
33. Лаптев, В. А. Предпринимательское право : учебник для вузов / В. А. Лаптев. – Москва : Юстиция, 2024. – 412 с. – ISBN 978-5-4365-9273-2.
34. Леонтьев, А. Н. Деятельность. Сознание. Личность : учебное пособие / А. Н. Леонтьев. – Москва : Смысл : Академия, 2022. – 352 с. – ISBN 978-5-7695-1624-5.
35. Лысаков, В. А. Современные методы преподавания юридических дисциплин / В. А. Лысаков. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2019. – № 42 (280). – С. 276-278.
36. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения : книга для учителя / А. К. Маркова, Т. А. Матис, А. Б. Орлов. – Москва : Просвещение, 1990. – 192 с. – ISBN 5-09-001744-1.
37. Макарова, Е. Л. Ролевые и деловые игры в учебном процессе : методические рекомендации / Е. Л. Макарова. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2021. – 96 с. – ISBN 978-5-222-34988-1.
38. Методика профессионального обучения : учебник для вузов / под общей редакцией В. И. Блинова. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14863-3.

39. Мухина, С. А. Инновационные технологии обучения : учебное пособие / С. А. Мухина, А. А. Соловьева. – Москва : ГЭОТАР-Медиа, 2021. – 360 с. – ISBN: 978-5-9704-0691-5.
40. Михайленко, Е. М. Гражданское право. Общая часть : учебник и практикум для вузов / Е. М. Михайленко. – 4-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 307 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-21086-6.
41. Образцов, П. И. Проектирование и технологии обучения в профессиональной школе : учебное пособие / П. И. Образцов. – Москва : Юрайт, 2023. – 245 с. – ISBN 978-5-534-07137-5.
42. Офицеров, В. В. Ролевая игра в образовательном процессе / В. В. Офицеров. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2020. – № 16 (306). – С. 310-312.
43. Олейник, С. С. Подходы к преподаванию юридических дисциплин на современном этапе развития профессионального образования / С. С. Олейник. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2021. – № 48 (390). – С. 304-306.
44. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение : учебное пособие для вузов / А. П. Панфилова. – 5-е изд. – Москва : Издательство Юрайт, 2024. – 266 с.
45. Педагогические технологии дистанционного обучения : учебник для вузов / под редакцией Е. С. Полат. – 3-е изд. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 392 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13152-9.
46. Певцова, Е. А. Методика преподавания права : учебник для вузов / Е. А. Певцова. – 2-е изд. – Москва : Юрайт, 2024. – 512 с. – ISBN 978-5-534-11681-6.
47. Пидкасистый, П. И. Педагогика : учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / П. И. Пидкасистый. – 4-е изд., стер. – Москва : Академия, 2021. – 400 с. – ISBN 978-5-4468-9844-2.

48. Потапова, А. А. Гражданское право. Конспект лекций : учебное пособие / А. А. Потапова. – Москва : Проспект, 2024. – 160 с. – ISBN 978-5-392-40145-1.
49. Позднякова, Ж. С. Применение интерактивных методов обучения в процессе формирования готовности к оценочной деятельности / Ж. С. Позднякова, З. М. Большакова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2019. – № 19 (257). – С. 358-360.
50. Российская, Е. Р. Судебная экспертология: правовые, теоретические и методологические основы : учебник / Е. Р. Российская. – Москва : Норма : ИНФРА-М, 2023. – 464 с.
51. Сейтбембетова, Г. У. Ролевая игра как нетрадиционная форма обучения учащихся на уроках русского языка / Г. У. Сейтбембетова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2025. – № 20.1 (571.1). – С. 98-100.
52. Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. Т. 1 / Г. К. Селевко. – Москва : НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с. – ISBN 5-87969-134-8
53. Скакун, В. А. Организация и методика профессионального обучения : учебное пособие / В. А. Скакун. – Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2022. – 560 с.
54. Соболева, Н. В. Влияние тематической дискуссии, ролевой игры и метода «вопрос – ответ» на эффективное применение устойчивых выражений при развитии навыков говорения на уроках английского языка в средней школе / Н. В. Соболева, О. В. Водопьянова, А. Е. Беккужинова, А. М. Исмагамбетова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2022. – № 37 (432). – С. 185-188.
55. Сорокина, Н. В. Применение интерактивных методов обучения в современном образовании / Н. В. Сорокина. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2025. – № 19 (570). – С. 398-400.
56. Степанов, С. А. Гражданское право : учебник : в 2 томах / под ред. С. А. Степанова. – Москва : Проспект, 2023. – Т. 2. – 928 с.

57. Суханов, Е. А. Гражданское право : учебник : в 4 томах / под ред. Е. А. Суханова. – 2-е изд. – Москва : Статут, 2023. – Т. 1. – 576 с. – ISBN: 978-5-8354-1887-9.
58. Хуторской, А. В. Современная дидактика : учебник для вузов / А. В. Хуторской. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 406 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14199-3.
59. Черняк, Т. А. Интерактивные методы обучения как способ повышения мотивации обучающихся / Т. А. Черняк, Ю. В. Лосич. – Текст : непосредственный // Юный ученый. – 2022. – № 2 (54). – С. 79-82.
60. Шалимова А. Е., Шалимов А. С., Сидорина Т.В. Преподавание правоведения в образовательных учреждениях высшего профессионального образования неюридического профиля / А. Е. Шалимова // Профессиональное образование в современном мире. 2024. – 14(2). – С. 291-30.
61. Шапцев, М. А. Гражданское право для неюридических специальностей : учебник / М. А. Шапцев. – Москва : ИНФРА-М, 2024. – 320 с. – ISBN 978-5-16-018543-0.
62. Шмаков, С. А. Игры учащихся — феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва : Новая школа, 2014. – 240 с. – ISBN 5-7301-0044-6.
63. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – Москва : Владос, 2020. – 360 с. – ISBN 978-5-9062-9599-6.
64. Эрикссон, Э. Идентичность: юность и кризис / Э. Эрикссон ; пер. с англ. ; общ. ред. А. В. Толстых. – Москва : Прогресс, 2006. – 352 с. – ISBN 5-01-004479-X.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Анкета для студентов ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

«Использование активных методов обучения на занятиях по правовым дисциплинам»

Уважаемый студент!

Просим Вас принять участие в исследовании, целью которого является повышение качества преподавания правовых дисциплин в нашем техникуме. Анкетирование проводится анонимно, все данные будут использованы в обобщенном виде.

Инструкция. Пожалуйста, внимательно прочитайте вопрос и выберите один или несколько вариантов ответа, которые соответствуют Вашему мнению.

1. Как часто на занятиях по праву используются следующие формы работы? *(отметьте галочкой в соответствующей колонке)*

Форма проведения занятия	Часто (каждое занятие)	Иногда (1-2 раза в семестр)	Почти никогда
Лекция (преподаватель объясняет материал)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Семинар (ответы на вопросы, проверка ДЗ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Решение задач (кейсов) из юридической практики	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ролевые игры (инсценировка ситуаций)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Насколько сложно Вам дается изучение Гражданского права?

- а) Совсем не сложно, всё понятно.
- б) Сложно из-за обилия терминов и сухих законов.
- в) Сложно, так как не понимаю, как это пригодится в моей профессии (автомеханика/техника).

3. Как Вы считаете, помогают ли ролевые игры (например, имитация суда или приема авто в ремонт) лучше понять закон?

- а) Да, это намного понятнее и интереснее обычных лекций.
- б) Возможно, но на это уходит слишком много времени.
- в) Нет, лучше просто записать лекцию под диктовку.

4. В каких ролевых ситуациях Вам было бы интересно поучаствовать? *(выберите не более 3-х вариантов)*

- Переговоры о покупке/продаже автомобиля.
- Оформление документов при открытии своего автосервиса (ИП).
- Разрешение спора с клиентом, недовольным качеством ремонта.

- Судебное разбирательство после ДТП.
 - Другое: _____
5. Что, на Ваш взгляд, мешает чаще проводить ролевые игры на занятиях?
- а) Нехватка времени на паре.
 - б) Отсутствие у преподавателя интересных сценариев и материалов.
 - в) Стеснение студентов или несерьезное отношение группы.

Благодарим за сотрудничество!

Приложение 2

Сводная ведомость результатов первичного опроса студентов ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

Цель: выявление субъективных трудностей обучающихся при освоении курса «Гражданское право».

Объект исследования: студенты 3 курса (специальность 23.02.07), группа М-336.

Количество респондентов: 28 человек.

Дата проведения: сентябрь 2025 г.

№ п/п	Тип трудности (согласно анкете)	Количество ответов (абс. число)	Доля от общего числа опрошенных, %
1	Сложность юридического языка и терминологии	18	65%
2	Оторванность теории от реальной практики	20	72%
3	Избыточный объем нормативного материала	14	50%
4	Неумение применять закон в профессиональной ситуации	22	78%

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Анкета для преподавателей ГБПОУ «ВАТТ-ККК»

«Проблемы внедрения интерактивных методов в преподавание правовых дисциплин»

Уважаемый коллега!

Просим Вас принять участие в экспертном опросе. Ваше мнение поможет в разработке эффективного методического обеспечения для специальностей технического профиля.

Инструкция. Оцените степень влияния каждого фактора на частоту использования ролевых игр в Вашей практике по шкале от 1 до 5 (где 1 — почти не влияет, 5 — влияет решающим образом).

№	Фактор, препятствующий внедрению метода ролевых игр	Оценка (1-5)
1	Отсутствие готовых методических разработок и сценариев	
2	Нехватка учебного времени в рамках рабочей программы	
3	Сложность в объективной оценке каждого студента в игре	
4	Большое количество студентов в учебных группах	
5	Слабая материально-техническая оснащённость кабинета	
6	Недостаточная активность (пассивность) самих студентов	

Сводная ведомость экспертной оценки

Экспертная группа: 5 преподавателей ПЦК гуманитарных и социально-экономических дисциплин ГБПОУ «ВАТТ-ККК».

Метод: Индивидуальное анкетирование с последующим расчетом среднего балла.

Фактор (препятствие)	Эксперт 1	Эксперт 2	Эксперт 3	Эксперт 4	Эксперт 5	Средний балл
Отсутствие сценариев	5	5	4	5	5	4,8
Нехватка времени	4	5	5	4	5	4,5
Сложность оценки	3	4	4	3	4	3,6
Количество студентов	3	3	4	3	3	3,2

Приложение 4

Результаты входного и итогового тестирования

студентов группы № М-336

База исследования: ГБПОУ «ВАТТ-ККК», выборка – 28 человек)

Критерии оценки (по 100-балльной шкале):

Высокий уровень: 85–100 баллов.

Средний уровень: 60–84 балла.

Низкий уровень: менее 60 баллов.

№ п/п	Студент (Ф.И.О. или шифр)	Балл (до внедрения)	Уровень (до)	Балл (после внедрения)	Уровень (после)
1	Студент 01	52	Низкий	78	Средний
2	Студент 02	88	Высокий	94	Высокий
3	Студент 03	45	Низкий	62	Средний
4	Студент 04	64	Средний	86	Высокий
5	Студент 05	38	Низкий	58	Низкий
6	Студент 06	72	Средний	82	Средний
7	Студент 07	55	Низкий	74	Средний
8	Студент 08	92	Высокий	98	Высокий
9	Студент 09	60	Средний	76	Средний
10	Студент 10	48	Низкий	68	Средний
11	Студент 11	68	Средний	88	Высокий
12	Студент 12	51	Низкий	70	Средний
13	Студент 13	42	Низкий	55	Низкий
14	Студент 14	74	Средний	84	Средний
15	Студент 15	86	Высокий	92	Высокий
16	Студент 16	62	Средний	78	Средний
17	Студент 17	44	Низкий	64	Средний
18	Студент 18	58	Низкий	72	Средний
19	Студент 19	66	Средний	80	Средний
20	Студент 20	70	Средний	86	Высокий
21	Студент 21	40	Низкий	66	Средний
22	Студент 22	76	Средний	88	Высокий
23	Студент 23	54	Низкий	74	Средний
24	Студент 24	63	Средний	76	Средний
25	Студент 25	41	Низкий	52	Низкий
26	Студент 26	78	Средний	84	Средний
27	Студент 27	61	Средний	72	Средний
28	Студент 28	57	Низкий	70	Средний

Приложение 5**Ведомость оценки практических навыков
работы с документацией**

№	Студент	Заказ-наряд (до/после)	Претензия (до/после)	Коды ОКВЭД (до/после)
1	Студент 01	0 / 1	0 / 1	1 / 1
2	Студент 02	1 / 1	1 / 1	1 / 1
3	Студент 03	0 / 1	0 / 1	0 / 1
4	Студент 04	0 / 1	0 / 0	0 / 1
5	Студент 05	0 / 1	0 / 0	0 / 1
6	Студент 06	1 / 1	0 / 1	1 / 1
7	Студент 07	0 / 1	0 / 1	0 / 1
8	Студент 08	1 / 1	1 / 1	1 / 1
9	Студент 09	0 / 1	0 / 0	1 / 1
10	Студент 10	0 / 0	0 / 1	0 / 1
11	Студент 11	0 / 1	0 / 1	1 / 1
12	Студент 12	0 / 1	0 / 1	0 / 1
13	Студент 13	0 / 0	0 / 0	0 / 0
14	Студент 14	0 / 1	0 / 1	1 / 1
15	Студент 15	1 / 1	1 / 1	1 / 1
16	Студент 16	0 / 1	0 / 1	0 / 1
17	Студент 17	0 / 1	0 / 1	0 / 1
18	Студент 18	0 / 1	0 / 1	0 / 1
19	Студент 19	1 / 1	0 / 1	0 / 1
20	Студент 20	0 / 1	0 / 0	1 / 1
21	Студент 21	0 / 1	0 / 1	0 / 1

22	Студент 22	1 / 1	1 / 1	1 / 1
23	Студент 23	0 / 1	0 / 0	0 / 1
24	Студент 24	0 / 1	0 / 1	0 / 1
25	Студент 25	0 / 0	0 / 0	0 / 0
26	Студент 26	0 / 1	0 / 1	0 / 1
27	Студент 27	0 / 1	0 / 1	0 / 1
28	Студент 28	0 / 0	0 / 0	0 / 0

Приложение 6

Анкета «Мотивация и интерес к изучению правовых дисциплин»

Инструкция. Оцените данные утверждения, выбрав вариант «Да» или «Нет».

1. Считаете ли Вы, что знания по праву пригодятся Вам в будущей работе (в автосервисе, при работе с клиентами)?
2. Идете ли Вы на занятия по праву с желанием и интересом?
3. Чувствуете ли Вы скуку, апатию или желание поскорее уйти с занятия по праву?
4. Хотели бы Вы, чтобы занятия в форме ролевых игр проводились чаще?

Сводная ведомость результатов изучения мотивации

Показатель интереса	Результат	До эксперимента (чел.)	До эксперимента (%)	После эксперимента (чел.)	После эксперимента (%)
Считают право полезным	«Да»	11	39%	26	93%
Хотят посещать занятия	«Да»	7	25%	24	86%
Испытывают скуку	«Да»	19	68%	3	12%

Лист первичной обработки данных (фрагмент на 28 студентов)

(1 — положительный ответ на показатель, 0 — отрицательный)

№	Студент	Полезность (до/после)	Желание (до/после)	Скука (до/после)
1	Студент 01	0 / 1	0 / 1	1 / 0
2	Студент 02	1 / 1	1 / 1	0 / 0
3	Студент 03	0 / 1	0 / 1	1 / 0
4	Студент 04	0 / 1	0 / 1	1 / 0
5	Студент 05	0 / 1	0 / 1	1 / 0
6	Студент 06	1 / 1	0 / 1	1 / 0
...
28	Студент 28	0 / 1	0 / 1	1 / 1

Приложение 7

Протокол опроса студентов по оценке преимуществ игровых методов обучения

Лист первичной регистрации ответов (выборка)

№ п/п	Ф.И. студента (код)	Выбранный вариант	Краткое пояснение (при наличии)
1	Студент 01	1	«Интересно было быть директором СТО»
2	Студент 02	2	«Статьи ГК стали понятнее»
3	Студент 03	1	«Понял, как разговаривать с клиентом»
4	Студент 04	4	«Просто не скучно на паре»
5	Студент 05	3	«Не боишься, что поставят двойку за ошибку»
6	Студент 06	1	«Прикольно оформлять документы самому»
7	Студент 07	2	«Запомнил, что такое неустойка»
8	Студент 08	1	«Почувствовал себя в суде»
...
28	Студент 28	3	«В игре ошибки исправлять легче»