



## Содержание

<b>Введение</b> .....	3
<b>Глава I. Теоретические основы проведения занятий по правовым дисциплинам с использованием ролевых игр в профессиональной образовательной организации</b> .....	9
1.1. Понятие и сущность ролевой игры.....	9
1.2. Методы и формы проведения ролевых игр.....	17
1.3. Особенности использования ролевых игр при преподавании правовых дисциплин в условиях СПО.....	28
Выводы по главе I.....	37
<b>Глава II. Практическая работа по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Конституционное право» в условиях Каслинского промышленного гуманитарного техникума</b> .....	39
2.1 Исследование опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» в Каслинском промышленном гуманитарном техникуме.....	39
2.2 Методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Конституционное право» .....	45
Выводы по главе II.....	53
<b>Заключение</b> .....	54
<b>Список использованных источников</b> .....	59
<b>Приложения</b> .....	63

## Введение

**Актуальность темы исследования.** В свете изменяющихся требований к профессиональной подготовке современная система образования должна активно стремиться к развитию творческого мышления и способностей к нестандартному мышлению у студентов. Для этого необходимо внедрять в учебный процесс инновационные методы обучения, которые способствуют формированию креативности и инициативности у обучающихся.

Важно также уделить внимание развитию мягких навыков, коммуникативных и лидерских способностей, что поможет студентам успешно адаптироваться к изменяющимся условиям и ситуациям. Это можно осуществить через использование различных форм индивидуализированного обучения и методов, направленных на развитие самостоятельности и ответственности студентов за свое обучение.

Применение нестандартных методов обучения, таких как проектная деятельность, проблемно-ориентированное обучение, кейс-метод и другие, позволит студентам активно работать над решением реальных задач, что способствует развитию креативности, аналитических способностей и способности принимать решения.

Осуществляя переориентацию образовательного процесса на развитие творческих способностей и навыков, система образования сможет более эффективно готовить молодых специалистов к современным требованиям рынка труда.

На сегодняшний день в среднем профессиональном образовании на занятиях подготовки будущих специалистов используют преимущественно традиционные формы и методы обучения. Совершенствование подготовки, усиление его практической направленности требует применения таких форм, методов и средств обучения, которые бы максимально активизировали познавательную деятельность будущих специалистов профессионального обучения и удовлетворяли современным потребностям.

Современная система профессионального образования предполагает применение как традиционных, так и инновационных методик обучения. В соответствии с разделом ФГОС СПО «Требования к условиям реализации программы подготовки специалистов среднего звена ФГОС СПО», образовательная организация «должна предусматривать, в целях реализации компетентного подхода, использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся».

Использование игровых технологий в образовании это отличный способ мотивировать студентов и активизировать их творческую деятельность. Игры могут быть эффективным инструментом для обучения и развития, поскольку они позволяют студентам учиться через опыт, применять полученные знания на практике и развивать навыки решения проблем.

Игры также способствуют формированию командного духа, сотрудничества и лидерских качеств, что является важным аспектом для будущих профессионалов. Кроме того, они создают динамичную и интересную среду обучения, что помогает предотвратить утомление студентов и поддерживать их заинтересованность в обучении.

Использование игровых технологий в образовании также может помочь адаптировать учебный процесс к различным уровням сформированности учебной деятельности и учебной мотивации разных студентов. Благодаря гибкости и адаптивности игровых методик, педагоги могут создавать персонализированные образовательные сценарии, учитывая потребности и способности каждого студента.

Применение ролевых игр в процессе обучения может быть очень полезным, особенно в контексте подготовки студентов к профессиональной деятельности. Ролевые игры позволяют участникам имитировать реальные

ситуации, которые они могут встретить в своей будущей профессии. Это помогает им применить теоретические знания на практике, развить умения решать проблемы, адаптироваться к изменяющимся обстоятельствам и принимать решения в условиях неопределенности.

Структура ролевых игр отражает логику профессиональной деятельности, что позволяет участникам погрузиться в ситуацию и испытать на практике различные аспекты своей будущей работы. Это способствует более глубокому усвоению знаний и формированию навыков, необходимых для успешной профессиональной деятельности.

Кроме того, ролевые игры способствуют развитию навыков профессионального общения, сотрудничества и решения конфликтных ситуаций, что является важным аспектом для будущих специалистов. Участие в ролевых ситуациях помогает студентам выработать навыки эффективного коммуникаций, адаптации к различным ролям и ситуациям, а также работать в команде.

Ролевые игры представляют собой эффективный метод обучения, который помогает не только усвоить теоретические знания, но и подготовить студентов к реальным профессиональным ситуациям, развить умения работать в коллективе и эффективно взаимодействовать в профессиональной среде.

Игровые технологии обучения могут действительно привести к многогранным положительным результатам. Они не только могут повысить мотивацию студентов и сделать учебный процесс более увлекательным, но и могут способствовать развитию различных аспектов личности.

Использование ролевых игр в образовании позволяет студентам вживаться в различные роли, имитировать реальные профессиональные ситуации и применять теоретические знания на практике. Это не только помогает им более глубоко усвоить материал, но и способствует развитию коммуникативных навыков, лидерских качеств, адаптивности, сотрудничества в команде, умения принимать решения и решать проблемы.

Ролевые игры являются эффективным методом для закрепления и применения знаний, перенося их на практику. Это позволяет студентам лучше понять процессы и ситуации, в которых они смогут применить полученные знания в своей будущей профессиональной деятельности.

**Степень разработанности темы в учебно-методической и научной литературе.** В последние годы тема использования ролевых игр в образовании привлекает все большее внимание в образовательной, методической и научной литературе. Исследователи и педагоги изучают преимущества и последствия интеграции ролевых игр в практику преподавания и обучения. Разработкой и применением ролевых игр для обучающихся занимались Л.С. Выготский, Б.Т. Лихачев, В.Я. Платов, Г.К. Селевко Г.К. и другие. В работах Г.С. Абрамовой, В.Г. Алапьевой, И.В. Кулешовой, В.А. Степанович рассматривается идея о том, что ролевая игра является как формой, так и методом обучения, в котором моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Потому что именно форма активного обучения – это первый шаг к любознательности. Л.С. Выготский, В.Я. Платов, Д.Б. Эльконин и другие утверждали, что ролевая игра выступает как педагогическое средство и активной формой обучения, которая формирует учебную деятельность и отрабатывает профессиональные умения и навыки. Идею о том, что ролевая игра является средством развития не только профессиональных умений и навыков, но и профессионального творческого мышления, в ходе которой учащиеся приобретают способность анализировать специфические ситуации и решать для себя новые задачи, прослеживается в работе Е.А. Хруцкого.

**Объектом исследования** являются ролевые игры как метод проведения занятий.

**Предметом исследования** выступают ролевые игры как метод проведения занятий по правовой дисциплине в профессиональной образовательной организации.

**Цель исследования** – изучить теоретические аспекты использования ролевых игр в процессе обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях и разработать комплекс ролевых игр по дисциплине «Конституционное право», а также методические рекомендации по их применению в условиях Каслинского промышленного гуманитарного техникума.

**Задачи исследования:**

1. раскрыть понятие и сущность ролевой игры;
2. проанализировать методы и формы проведения ролевых игр по правовым дисциплинам;
3. рассмотреть особенности использования ролевых игр при преподавании правовых дисциплин в условиях СПО;
4. исследовать опыт применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» в Каслинском промышленном гуманитарном техникуме;
5. разработать методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Конституционное право».

**Методы исследования.** При написании работы были использованы следующие методы исследования: анализ, синтез, системный подход, наблюдение, беседа. Также в процессе исследования были задействованы специальные методы: сущностный, структурный.

**Практическая значимость работы** заключается в разработанных ролевых играх по дисциплине «Конституционное право», а также предложенных методических рекомендациях по применению этих ролевых игр в процессе обучения дисциплине «Конституционное право», что может быть использовано преподавателями Каслинского промышленного гуманитарного техникума в их педагогической деятельности.

**База исследования:** Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Каслинский промышленно-гуманитарный

техникум». Юридический адрес: 456835, Россия, Челябинская область, г. Касли, ул. 8 Марта, 50, Официальный сайт: <https://prof18.nubex.ru/>

**Структура работы:** исследование состоит введения, двух глав, выводов по каждой главе, заключения, списка использованных источников и приложений.



# **Глава I. Теоретические основы проведения занятий по правовым дисциплинам с использованием ролевых игр в профессиональной образовательной организации**

## **1.1. Понятие и сущность ролевой игры**

Роль игры в развитии человека является неотъемлемой частью познания и формирования личности. Игровая деятельность способствует развитию воображения, эмоциональной сферы, социализации и когнитивных навыков. Через игру дети имитируют поведение взрослых, экспериментируют с различными ролями и сценариями, развивая при этом свое воображение и творческие способности.

Ролевая игра имеет важный смысл для психологического, социального и когнитивного развития детей, обогащая их воображение, способности к сотрудничеству и адаптации к различным ситуациям.

И.М. Сеченов доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка.

По М.Ф. Стронину, игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность обучающихся. Для студентов игра прежде всего - увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает преподавателей. В игре все равны. Она посильна даже самым слабым студентам. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает обучающимся возможность преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения.

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и

действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры - ситуация реальной жизни. Несмотря на четкие условия игр, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Услышав неожиданный вопрос, студент немедленно начинает думать, как же на него ответить. Поэтому для игры характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жест, мимику и т.д., имеет целенаправленность и носит обязательный характер.

Таким образом, М.Ф. Стронин рассматривает игру как ситуативно-вариативное упражнение, где эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия [38].

На более высоком этапе развития, игры детей становятся более изолированными и ориентированными на воспроизведение сценариев из реальной жизни. Этот тип игр позволяет детям отрабатывать речевые обороты в контексте, который точно отражает реальное общение, тем самым оттачивая свои языковые навыки естественным и захватывающим образом.

На этом этапе используются специальные инструменты и игрушки, облегчающие обучение и развитие. Эти инструменты представляют собой упрощенные копии реальных предметов и предназначены для того, чтобы помочь детям развить такие важные навыки, как зрительная и моторная координация, ловкость и точность движений. Общество играет важную роль в предоставлении этих инструментов и предметов для оказания помощи детям в их учебном процессе. Играя с символическими игрушками, дети могут исследовать различные сферы жизни и производства в безопасной и творческой обстановке, способствуя творческому и когнитивному развитию. В целом, этот этап представляет собой важный этап в развитии детей, поскольку они начинают моделировать окружающий мир и взаимодействовать с ним более сложными и значимыми способами.

Таким образом, можно сформулировать важнейшее для теории ролевой игры положение: ролевая игра возникает в ходе исторического развития

общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе [46, с. 61].

Ролевая игра – (англ. Role-playing game - RPG) – игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры.

Безусловно, игровой процесс предполагает создание симуляции конкретной ситуации, будь то сценарий из реальной жизни или вымышленный мир. Каждый участник берет на себя роль персонажа и действует в соответствии со своими желаниями, целями и способностями в рамках игры. Этот ролевой аспект игры позволяет людям исследовать различные точки зрения, пробовать новое поведение и экспериментировать с различными сценариями в безопасной и контролируемой среде.

Благодаря этому процессу участники развивают социальные, эмоциональные и когнитивные навыки, ориентируясь в динамике игры и взаимодействуя с другими членами группы. Совместная игра также способствует командной работе, общению, решению проблем и принятию решений, воспитывая у участников чувство общности и обмена опытом.

В целом, игра предоставляет индивидуумам пространство для творческой деятельности, изучения своих интересов и развития необходимых навыков, которые способствуют их общему росту и развитию. Моделируя различные ситуации и экспериментируя с различными ролями, люди могут учиться, расти и получать удовольствие от процесса.

Игра – это мощный инструмент личностного роста и развития, позволяющий людям заниматься творческой деятельностью, открывать новые перспективы и развивать необходимые навыки в увлекательной игровой форме. Будь то ролевые игры, совместная игра или другие формы интерактивного взаимодействия, процесс совместной игры дает множество преимуществ людям всех возрастов. Погружаясь в симуляции, экспериментируя с различными ролями и взаимодействуя с другими людьми в благоприятной обстановке, люди могут улучшить свои социальные навыки, эмоциональный интеллект, способность решать проблемы и многое другое. В конечном счете, игра служит динамичной и обогащающей средой, с помощью которой люди могут учиться, расти и общаться с другими людьми, прекрасно проводя время в процессе игры.

Достижение цели не обязательно является основной задачей ролевой игры, а в некоторых ролевых играх её вообще нет. Главной задачей может выступать развитие персонажа, правильный отыгрыш или исследование мира [34, с. 99].

Историю игр можно проследить до древних цивилизаций, где игры были неотъемлемой частью социальных и культурных практик. Игры развивались с течением времени, отражая изменения в обществе, технологиях и поведении людей. К основным свойствам игр относятся правила, цели, конкуренция, стратегия и развлекательная ценность. Игры могут быть средством самовыражения, творчества, обучения и социального взаимодействия.

Сравнивая игры людей и животных, можно заметить, что и те, и другие участвуют в них по разным причинам. Животные играют, чтобы овладеть важными навыками выживания, отрабатывать приемы охоты, устанавливать социальную иерархию и развивать физические и когнитивные способности. Например, молодые животные ведут себя игриво, чтобы научиться взаимодействовать с другими людьми, ориентироваться в окружающей среде и оттачивать свои двигательные навыки.

В разных культурах игры играют важную роль в установлении социальных связей, образовании и развлечениях. Культурные различия влияют на типы игр, соблюдение правил и подчеркивание ценностей. Игры могут отражать культурные ценности, убеждения и традиции, позволяя лучше понять нормы и практику общества. Например, традиционные игры в некоторых культурах могут подчеркивать сотрудничество, командную работу и уважение к старшим, в то время как в других играх основное внимание может уделяться индивидуальным достижениям, соревнованию и инновациям.

Игры являются важным аспектом поведения человека и животных, служащим различным целям, таким как обучение, социализация и развитие навыков. Понимание истории, свойств и культурного значения игр может дать ценную информацию о поведении человека и животных, подчеркивая универсальную природу игры как фундаментального аспекта жизни.

Исследователи отмечают, что человеческие игры выполняют обучающую функцию в развитии человека, особенно в детском возрасте. Как упоминали такие исследователи, как М. Мид и де Моз, дети в примитивных культурах часто участвуют в играх, имитирующих профессиональные действия взрослых.

Даже в наше время многие детские игрушки по-прежнему копируют рабочие инструменты и приспособления, используемые взрослыми, такие как лопаты, ведра и миниатюрные копии предметов домашнего обихода. Считается, что имитация игровой деятельности взрослых помогает детям овладеть необходимыми навыками, отрабатывать социальные роли и развивать когнитивные способности. С помощью игры дети могут исследовать окружающий мир и осмысливать его, экспериментировать с различными ролями и сценариями, а также развивать важные физические, социальные и когнитивные навыки.

Имитация действий взрослых в детской игре отражает важность игры для развития человека и подчеркивает ее роль в подготовке детей к их

будущим ролям и обязанностям в обществе. Это также подчеркивает преемственность определенных игровых моделей и тем в разных культурах и временных периодах, иллюстрируя универсальность игры как фундаментального аспекта человеческого развития.

Ролевые игры действительно могут быть ценным инструментом в организации учебного процесса, особенно для педагога, стремящихся вовлечь студентов в активное обучение и развить творческие способности и навыки критического мышления.

Ролевыми играми можно управлять, и они дают педагогам четкое представление об их образовательном характере. Разрабатывая и внедряя ролевые игры, преподавателям могут эффективно донести цели обучения и обеспечить активное участие обучающихся в учебном процессе. Ролевые игры позволяют преподавателям создать динамичную и интерактивную среду обучения, в которой обучающиеся могут сотрудничать, решать проблемы и применять свои знания практическим и значимым образом.

Кроме того, скрытый характер педагогической цели в ролевых играх может быть полезен для студентов, поскольку он побуждает их критически мыслить, принимать решения и ориентироваться в сложных ситуациях, не чувствуя себя скованными традиционными методами обучения. Внедряя ролевые игры в свою учебную практику, педагог может предоставить обучающимся возможность развить коммуникативные навыки, эмпатию, креативность и способность решать проблемы - все это необходимо для достижения успеха как в академической, так и в реальной жизни.

Ролевая игра выполняет в учебном процессе 5 основных функций:

- мотивационно-побудительная функция. Игра является моделью межличностного общения, она вызывает потребность в общении студентов между собой;

- обучающая функция. Ролевая игра в значительной степени способствует развитию речевых навыков и умений у студента, позволяет моделировать общение обучающихся в различных речевых ситуациях;

- воспитательная функция. В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность студента, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определённых условиях.

- ориентирующая функция. Ролевая игра формирует у студента способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнёра по общению.

- компенсаторная функция. Подростки стремятся к общению, к взрослости, а сюжетно-ролевая игра даёт им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его [15, с. 178].

В структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты:

- роли;
- исходная ситуация;
- ролевые действия.

Первый компонент - роли. Роли, которые выполняет студент на уроке, могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.).

Подбор ролей должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки и т. п.

Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация - выступает как способ ее организации. При всем разнообразии определения понятия ситуации мы исходим из того, что при создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения коммуникантов.

Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, которые выполняют обучающиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевых игр - и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры [21, с. 213].

Действительно, происхождение ролевых игр нелегко привязать к конкретному историческому моменту или культуре. Ролевые игры в различных формах, существовали в разных обществах на протяжении всей истории, эволюционируя и адаптируясь к уникальным условиям и культурному контексту каждого региона.

История ролевых игр восходит к древним цивилизациям, где люди рассказывали истории, разыгрывали роли и притворялись персонажами мифов, легенд или исторических событий. Эти ранние формы ролевых игр заложили основу для более структурированных и организованных игр, которые появились в наше время.

В 20 веке развитие настольных ролевых игр, ознаменовало значительный сдвиг в эволюции ролевых играх как досугового мероприятия и образовательного инструмента. Эти игры предоставляли игрокам основу для создания персонажей, создания повествований и исследования воображаемых миров в совместной и интерактивной манере.

По мере того, как ролевые игры с годами набирали популярность и разнообразились, они были адаптированы к различным культурным контекстам и технологическим платформам, включая видеоигры, ролевые игры в реальном времени и ролевые онлайн-сообщества. Каждая из этих вариаций отражает социальную, технологическую и культурную динамику времени и места, в котором они возникают.

История ролевых игр является свидетельством непреходящей привлекательности творческих игр, рассказывания историй и социального взаимодействия в различных человеческих обществах. Универсальный характер ролевых игр подчеркивает их способность адаптироваться к



меняющимся обстоятельствам и предоставлять людям возможности для творчества, самовыражения и общения с другими людьми.

Необходимо отметить, что с 70-х годов XX века ролевая игра стала использоваться в обучении иностранным языкам, и примерно в то же время - в практике психологии и психиатрии. В ролевом сообществе развились свои термины, для обозначений реалий игры.

На Западе развитие ролевых игр началось с настольных игр. В СССР же эти две ветви ролевых игр зародились и развивались параллельно. Ролевые игры живого действия зарождались в Клубах Любителей Фантастики (КЛФ) и Клубах самодеятельной песни (КСП), и в 1980-х приводят к возникновению самостоятельного неформального ролевого движения.

Использование игровых форм проведения занятий уже давно вошло в повседневную практику не только учителей школ, но и учреждений среднего профессионального образования. Обучение необходимых навыков в ходе игры является обязательным компонентом развития обучающихся. Подобные методы позволяют повысить познавательный интерес студента, дают им возможность расширить и закрепить знания по той или иной теме [43, с. 40].

## **1.2 Методы и формы проведения ролевых игр**

Ролевые игры позволяют задействовать природную энергию, энтузиазм и креативность студентов в конструктивной и образовательной деятельности. Вовлекая обучающихся в динамичные и интерактивные сценарии, педагог может обеспечить практический подход к обучению, который поощряет активное участие, критическое мышление и навыки эффективного общения.

С помощью ролевых игр студенты имеют возможность практиковать и развивать необходимые навыки межличностного общения, такие как работа в команде, сотрудничество, разрешение конфликтов и активное слушание. Принимая на себя различные роли и участвуя в имитируемых взаимодействиях, студенты учатся ориентироваться в социальной динамике,

эффективно общаться и четко и убедительно формулировать свои мысли и мнения.

Ролевые игры также предоставляют студентам безопасное пространство для экспериментов с различными точками зрения, изучения сложных проблем и развития эмпатии и понимания других людей. У студентов есть шанс побывать на месте разных персонажей, пережить разные жизненные ситуации и обрести более широкое мировоззрение, которое способствует терпимости, состраданию и непредубежденности.

В целом, ролевые игры обеспечивают увлекательный процесс обучения, способствующий личностному росту, социальному взаимодействию и когнитивному развитию. Интегрируя ролевые игры в учебный процесс, преподаватели могут создать обогащающий и запоминающийся образовательный опыт, который поможет студентам стать уверенными в себе, чуткими и эффективными коммуникаторами в разнообразном и взаимосвязанном мире. Хотя, как и любой другой метод обучения, ролевые игры имеют и свои недостатки:

- невысокая мотивация к образовательному процессу;
- важное условие успешной ролевой игры – импровизация, спонтанность поведения участников – могут оказаться нереализованными через напряженную психологическую атмосферу в коллективе, межличностные конфликты.

Преимущества ролевой игры:

- игра позволяет направить в нужное русло чрезмерную активность обучающихся, дает возможность самовыразиться, проявить эмоции;
- участник игры учится отстаивать разные позиции, находить аргументы;
- игра учит вести дискуссию, сотрудничеству для достижения поставленной цели; творческих способностей в процессе решения поставленных проблем;

- ролевая игра дает возможность получить дополнительные знания, а также показать умения использовать полученные знания во время решения поставленных задач [11, с. 53].

Действительно, процесс подготовки к внедрению ролевых игр в учебный процесс требует тщательного планирования и организации. Отдельные студенты или предварительно сформированные команды могут посвятить время созданию наглядных пособий, таких как плакаты, диаграммы, таблицы, фотоколлажи или даже самостоятельно подготовленные презентации, чтобы улучшить свой опыт ролевой игры и эффективно донести свои идеи и стратегии.

Включение жюри в ролевую игру обеспечивает дополнительный уровень вовлеченности, аутентичности и обратной связи, что может обогатить процесс обучения и способствовать появлению у обучающихся чувства достижения и роста. Вовлекая студентов в подготовку и проведение игры, преподаватели могут создать совместную и расширяющую возможности учебную среду, способствующую развитию творческих способностей, критического мышления и командной работы.

Главная задача жюри – оценивание работы участников с использованием объективных критериев. Как показывает практика, это могут быть такие критерии:

- культура выступления;
- аргументированность выступлений;
- умение работать «в команде»;
- качество поставленных вопросов;
- качество ответов на вопросы;
- поддержка болельщиков.

Основная цель игры – закрепление изученного материала, стимулирование у обучающихся интереса к предмету, отработка навыков приобретенных знаний в повседневной жизни [26, с. 41].

Безусловно, ролевые игры действительно предлагают студентам увлекательный и интерактивный опыт обучения. Активно вовлекая студентов в учебный процесс с помощью ролевых игр, преподаватели могут создать динамичную среду, способствующую критическому мышлению, решению проблем и развитию навыков эффективного общения.

Одним из ключевых преимуществ ролевых игр является немедленная обратная связь, которую студенты получают после участия в игровом взаимодействии. Этот цикл обратной связи позволяет студентам проанализировать свои результаты, оценить свои стратегии и внести коррективы в будущие сценарии.

Более того, ролевые игры потенциально могут изменить отношение и восприятие обучающихся, позволяя им встать на место других персонажей, ролей или точек зрения. Моделируя реальные сценарии и задачи, студенты могут глубже понять сложные концепции, развить эмпатию и расширить свое мировоззрение.

Проигрывание определенной сценарием роли, отождествление (идентификация) с ней помогает:

а) обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми в личностных и профессионально значимых ситуациях;

б) установить связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнеров по общению;

в) пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения в аналогичных ситуациях.

Ролевые игры классифицируются по нескольким основаниям.

По назначению они подразделяются на ролевые игры:

- по диагностике личностных качеств;
- тренировке социально-ролевого поведения (в том числе с элементами психо- и социодрамы);
- развитию коммуникативных и организаторских качеств.

В зависимости от полноты заданного сюжета ролевые игры дифференцируются на игры:

- со слабо обозначенным сюжетом;
- с достаточно полно обозначенным сюжетом;
- с жестко заданным сюжетом.

Характерные признаки ролевой игры:

- наличие и распределение ролей. Каждый участник ролевой игры получает определенную роль;

- различие ролевых целей при решении поставленных задач. Участники ролевой игры принимают решения в соответствии с задаваемыми им социальными ролями;

- взаимодействие игроков, исполняющих те или иные роли. Оно происходит по вертикали и горизонтали;

- наличие общей цели у коллектива. Общей целью в ролевой игре является приобретение новых знаний и отработка навыков принятия осознанных ответственных решений в процессе совместной деятельности и в межличностном общении;

- многоальтернативность решений. В ролевой игре игрокам приходится принимать решение после анализа нескольких альтернатив, возможных вариантов дальнейшего развития ситуаций;

- наличие управляемого эмоционального напряжения. Оно возникает благодаря тому, что социальные роли выполняются участниками в контексте конфликтной ситуации; эта ситуация невольно сопровождается вынужденной активностью игроков;

- система индивидуального и/или группового оценивания деятельности игроков [9, с. 39].

Безусловно, ролевые игры позволяют моделировать реальные жизненные ситуации и задачи, что может быть особенно эффективным в развитии коммуникативных навыков и умений решать проблемы. Участвуя в ролевых играх, обучающиеся

могут практиковать и развивать свои навыки межличностного общения, взаимодействуя с другими людьми в имитируемой среде.

Ролевые игры могут способствовать как социальной адаптации, так и индивидуализации студентов. Осваивая ролевые игры, студенты могут научиться ориентироваться в социальных ситуациях, понимать различные точки зрения и развивать эмпатию и эмоциональный интеллект. Такая социальная адаптация помогает студентам выстраивать позитивные отношения, сотрудничать с другими людьми и эффективно общаться в различных контекстах.

В то же время ролевые игры также способствуют индивидуализации, позволяя студентам проявить себя в рамках тех ролей, которые они играют. Этот процесс самореализации позволяет обучающимся исследовать различные аспекты своей личности, экспериментировать с различными ролями и идентичностями и глубже понимать себя и других. Кроме того, ролевая игра демонстрирует чередование и взаимно переход:

- а) переживаний и размышлений;
- б) ситуаций игровой деятельности и деятельности по поводу игры.

Ситуационно-ролевая игра позволяет реализовать идею социального закаливания – контрастных точечных прикосновений к личному и социальному опыту молодого человека с целью повышения его сопротивляемости негативному воздействию среды обитания, мобилизации потенциала для продуктивного решения жизненных трудностей, успешной адаптации в разнообразных ситуациях.

Участие в больших и малых формах ролевых игр позволяет детям и взрослым на собственном опыте пережить ситуации реализации или нарушения их прав. Эмоциональный опыт, приобретенный в ходе игры, пробуждает интерес к проблеме и побуждает проработать эту проблему более подробно [10, с. 111].

Эффективность использования игровых технологий опирается на следующие аспекты возрастной психологии. Во-первых, человеку на

протяжении всей жизни свойственно обыгрывать различные ситуации; во-вторых, в младшем, дошкольном возрасте игра является основной формой общения с окружающим миром; в-третьих, вырастая и приобретая навыки общения, подростки склонны воспринимать игру как наиболее привлекательную форму взаимного общения. Наиболее привлекательной и для взрослых, и для подростков является ролевая игра, так как именно в ней человек может попробовать себя в различных ролях, продемонстрировать умения и таланты, которые, по его мнению, никто не замечает [24, с. 19].

Игра принимает для подростков социальную окраску, они выдумывают тайные общества, клубы, секретные карты, шифры, пароли и особые ритуалы. Становясь старше, подросток все больше времени проводит, просто общаясь со сверстниками. Постепенно большинство игр отходят на второй план, однако не исчезает потребность осваивать новые формы отношений между людьми, пробовать себя в разных социальных ролях, добиваться признания окружающих. Но своими силами подросток уже не способен создать удовлетворяющую его модель. Здесь-то на помощь и приходят ролевые игры [19, с. 82].

Так как в нашей работе мы делаем акцент на методику организации ролевых игр по правовым дисциплинам, нам необходимо осветить вопросы, касающиеся подготовки и проведения ролевой игры, ее структуры (этапы, количество участников, общий замысел и т.д.) и ее места в учебном процессе. Как правило, ролевая игра проводится на завершающем этапе изучения определенной темы с целью закрепления или совершенствования своих знаний [39, с. 12].

В замысле косвенно отражается цель, ради которой делается игра, Реализация замысла согласно методике, которую предложили Л. В. Шилова и Л. Е. Смеркович предполагает создание и описание нескольких миров, представители которых будут сталкиваться в игре. Другими словами, мы создаем две точки зрения, приверженцы каждой из которых имеют свои законы, нормы поведения, особые взаимоотношения между людьми.

Параллельно с описанием игрового мира складывается сюжет игры. Описание отдельной роли содержит характеристику места персонажа, взаимоотношения с другими персонажами, знания персонажа о мире и событиях, происходящих в нем. По мнению авторов, игра должна содержать несколько сюжетных линий. Это позволяет делать выбор между способами действия [15, с. 182].

При разработке сюжета сюжетно-ролевой игры важно продумать распределение ролей, чтобы обеспечить сбалансированный и увлекательный опыт для участников. Как эффективно распределить роли:

1. Предоставьте игрокам возможность выбора: дайте игрокам возможность выразить свои предпочтения в отношении ролей, которые они хотели бы играть. Учитывайте их интересы, навыки и то, что они хотят изучить в игре. Это может повысить их вовлеченность и интерес к ролевой игре.

2. Учитывайте способности игроков: Назначьте на ключевые роли тех, кто более активен и чувствует себя комфортно на руководящих или центральных ролях. Эти игроки могут помочь продвигать повествование и поддерживать динамику игры. Второстепенные роли могут быть назначены тем, кто предпочитает наблюдать за основным действием или поддерживать его.

3. Поощряйте разнообразие: старайтесь сочетать роли, требующие различных навыков и личностных качеств, чтобы создать всестороннюю и интерактивную игру. Включите роли, которые учитывают различные сильные стороны, такие как умение решать проблемы, дипломатичность, креативность или физические трудности.

4. Стратегическое распределение ролей: иногда бывает полезно стратегически отвести активному игроку второстепенную роль, чтобы спровоцировать конфликт, интригу или неожиданные исходы в игре. Это может привести к интересному развитию сюжета и заинтересовать участников.



5. Образовательные аспекты: в образовательных учреждениях распределение ролей может быть адаптировано для поддержки личностного роста и развития студентов. Организаторы могут распределять роли, основываясь на индивидуальных особенностях, сильных сторонах или областях, требующих улучшения, чтобы процесс обучения был одновременно сложным и значимым.

Существует три основных способа превращения участника в персонажа игры:

1. Установка;
2. Театрализованное действие;
3. Предварительная игра.

Рассмотрим каждый из них в отдельности. Под установкой понимается текст, который передается организатором в процессе подготовки человека к игре. Установка может быть как письменной, так и устной. Разделяют общую установку, которая делается перед началом игры для всех игроков, личную и, если требуется, командную установки. К общей установке относятся правила игры и та часть информации, которая известна всем игрокам без исключения.

Функции общей установки:

- очертить границы игрового мира;
- дать представление о типе игрового мира;
- задать набор возможных в игре действий.

Личная установка включает в себя информацию, которая касается персонально той роли, которая предлагается отдельному игроку:

- указание места персонажа в игровом мире, знания о мире;
- игровая задача, которую необходимо выполнить игроку;
- средства, которые ему даются для ее выполнения.

Второй вариант - театральное инсценирование, которое подготавливается самими игроками. Театрализованное действие является дополнением к общей установке. Оно помогает людям почувствовать игровой мир, ощутить себя его жителями.

Здесь используются костюмы, антураж, декорации. При последнем варианте введения человека в игру, организатор выступает в роли персонажа, который беседует с другими игроками. Несомненное достоинство такого способа введения в игру состоит в том, что игровая форма предьявляется еще до начала основной игры, и представления, знания, оснащение, необходимое для игровых действий передается человеку более легким, ненавязчивым образом, нежели в случае обычной установки. Игровая установка является достаточно трудоемкой работой, так как требует придания установочному тексту игровой формы, т.е. по сути создания маленьких игр по числу игроков [18, с. 126].

Джиллиан Портер Ладус включает в свою модель практические советы для проведения сюжетно-ролевых игр. В первую очередь проведение такого рода мероприятий не должно сопровождаться шумом и хаосом, чтобы не мешать обучению в соседних аудиториях. Начинать игру лучше с парной работы, а не с групповой. На начальном этапе введения сюжетно-ролевых игр в процесс обучения следует проводить короткие сессии, чтобы позволить обучающимся привыкнуть к ним.

Преподавателю следует убедиться, что его игра может быть проведена с разным количеством ролей. Также следует убедиться в том, что участники понимают смысл их ролей и все, что написано у них на карточках. Рекомендуются отвести определенное время на проведение ролевой игры и придерживаться этих временных рамок. Автор классифицирует все роли на роли, которые могут встретиться обучающимся в реальных жизненных ситуациях (доверитель и адвокат, продавец и потребитель), на роли, в которых студенты играют самих себя и фантастические роли, они выдуманные и даже абсурдные. Для большей правдоподобности персонажей автор предлагает ввести так называемый лист данных персонажа, в котором содержится информация об имени, профессии, возрасте, отличительных чертах внешности и характера персонажа. Карточки с описанием ролей не должны содержать большое количество информации. Многие преподаватели жалуются, что их

студенты постоянно обращаются к информации на карточке, и это лишает игру спонтанности и жизни. Ошибки обучающихся – это неотделимая часть процесса. Однако считается нецелесообразным исправлять ошибки студентов во время проведения сюжетно-ролевой игры. Они должны быть исправлены после непосредственного проведения игры. Преподаватель должен предоставить обучающимся возможность самим исправить ошибки. На этапе дебрифинга происходит анализ игры. Анализируется, что получилось хорошо, а над чем следует поработать. Но дебрифинг не является обязательной частью процесса проведения сюжетно-ролевых игр [20, с. 213].

Преподавателю при проведении ролевой игры важно учитывать ряд принципов.

1. Игра должна быть значима для участников. Ее значимость определяется соответствием ситуации сфере интересов участника или личностному плану.

2. Необходимо выбрать такие ситуации, которые могут быть решены в рамках занятия. Эти ситуации можно выделить с помощью интервью или предварительной диагностики участников.

3. Важен правильный подбор лиц, которые будут принимать участие в игре.

Руководить игрой должен либо куратор, либо заранее подготовленный слушатель [22, с. 76].

Механизм проведения ролевой игры:

1. Руководитель сообщает тему игры, обозначает игровую ситуацию, уточняет, бывает ли так, значима ли эта ситуация.

2. Дается инструкция о ходе игры. При этом надо убедиться, что все понимают ее правильно, так как свои неудачи участники часто объясняют нечеткостью инструкции.

3. Распределяются роли. Иногда участники отказываются от предложенных ролей, для этого необходимо иметь запасные варианты. В первые дни лучше не пускать ситуацию на самотек. Если

остаются незанятые в игре члены группы, то им можно дать задание: отслеживать вербальное и невербальное поведение участников ролевой игры, наблюдать, как они взаимодействуют, как решают поставленную перед ними задачу.

4. Еще раз формулируется проблема, которую нужно решить. После этого организуется ситуация, размечается пространство и вводятся роли. В ролевых играх участникам предоставляется возможность:

- показать существующие стереотипы реагирования в тех или иных ситуациях;
- разработать и использовать новые стратегии поведения;
- осознать и преодолеть свои внутренние опасения и проблемы.

Активные участники действуют в соответствии со своими ролями и полученной информацией. По ходу ролевой игры наблюдатели, а также приглашенный специалист или преподаватель никак не вмешиваются в действия участников, но ведут записи для последующего комментирования.

5. Подведение итогов проводится на основе эмоционально пережитых играющими суждений, фиксируется реакция каждого из участников. Руководитель излагает факты, сведения, сопоставляя их с эмоциональными реакциями играющих [33, с. 152].

### **1.3 Особенности использования ролевых игр при преподавании правовых дисциплин в условиях СПО**

Включение игр в процесс преподавания конституционного права может стать мощным и увлекательным способом повышения результатов обучения студентов. Игры обеспечивают интерактивный и практический подход, который может помочь студентам лучше понять сложные юридические концепции, более динамично воспринимать материал и лучше запоминать информацию.

Ролевая игра – это творческая деятельность, которая имеет педагогическую направленность и взаимосвязь с другими видами учебной работы студентов, где обучающее воздействие оказывает дидактический материал, игровые действия направляют активность студентов в определенное русло учебного процесса, а игровые приемы и ситуации выступают как средство стимулирования студентов к учебной работе [16, с. 187].

В контексте преподавания конституционного права практические занятия могут сыграть решающую роль, помогая студентам развить практические навыки, необходимые для их будущей образовательной и профессиональной деятельности. Основной дидактической целью практических занятий по праву является содействие приобретению практических навыков, которые будут полезны при применении правовых принципов, анализе судебной практики и использовании юридических аргументов в профессиональной среде.

Содержание практических занятий по праву направлено на то, чтобы способствовать развитию этих практических навыков путем решения различных задач, включая профессиональные задачи, имитирующие реальные юридические проблемы. Эти задания могут включать анализ проблемных ситуаций, решение ситуационных производственных задач, участие в юридических исследованиях, подготовку юридических аргументов, а также участие в образовательных и деловых играх, требующих от студентов выполнения профессиональных функций.

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий несколькими ключевыми характеристиками:

1. Знакомство и вовлечение: игры – это хорошо известная и любимая форма деятельности для людей всех возрастов, которая делает их увлекательными и легкодоступными.

2. Активизация и эмоциональное вовлечение: игры эффективно активизируют участников, создавая значимые и сложные ситуации, которые приводят к высокой эмоциональной и физической вовлеченности.

Преодолевать препятствия в игре часто легче из-за захватывающего характера игровой среды.

3. Мотивационный характер: игры естественным образом побуждают участников проявлять инициативу, быть настойчивыми, творческими и изобретательными в своих подходах к решению проблем. Эта внутренняя мотивация стимулирует познавательную активность и обучение.

4. Образовательное воздействие: игры способствуют передаче знаний, развитию навыков и глубокому личному пониманию различных концепций, вовлекая участников в интерактивный и захватывающий процесс обучения.

5. Многофункциональность: игры оказывают множественное одновременное воздействие на людей, охватывая когнитивные, эмоциональные, социальные и физические аспекты обучения и развития.

6. Коллективный и соревновательный аспект: хотя в игры можно играть индивидуально, они часто предполагают групповую динамику и соревнование, поощряя сотрудничество, командную работу и развитие навыков в социальной среде.

7. Ценность достижений: игры предоставляют как внутренние, так и внешние вознаграждения, которые приносят удовлетворение участникам независимо от результата. Участники ценят процесс игры и вовлечение в нее, что приводит к чувству выполненного долга и самоуважению.

8. Четкие цели и педагогические результаты: игровое обучение характеризуется наличием четко определенных целей и измеримых педагогических результатов, что делает его эффективным инструментом для достижения конкретных целей обучения.

Таким образом, игровое обучение – это универсальный и эффективный педагогический подход, который использует присущие играм характеристики для вовлечения обучающихся, мотивации их к обучению и развитию необходимых навыков, а также эффективного достижения образовательных целей.

Использование деловой игры в образовании действительно может привести к следующим результатам обучения:

1. Повышение познавательной активности и интереса к предмету: деловые игры создают привлекательную и практичную среду обучения, которая может повысить интерес студентам к теме и повысить их учебную активность.

2. Воспитание командного духа и развитие навыков коллективного принятия решений: играя в деловую игру, студенты учатся работать вместе, обсуждать и принимать решения в команде, развивая командную работу и способность действовать сообща.

3. Приобретение опыта делового общения и развитие навыков работы в нестандартных ситуациях: деловые игры помогают студентам отрабатывать навыки общения, анализировать ситуации и находить инновационные решения, необходимые для их будущей профессиональной деятельности.

4. Развитие интеллекта, пространственного мышления и дизайнерских навыков: участие в деловых играх требует от студентов использования своих когнитивных способностей, анализа ситуаций и принятия решений, что способствует развитию интеллектуальных и дизайнерских навыков.

Таким образом, деловая игра – это мощный инструмент, который может помочь в достижении различных образовательных целей, способствуя развитию у студентов не только профессиональных навыков, но и социальных и интеллектуальных качеств.

Если этапы проведения занятий по конституционному праву в игровой форме хорошо продуманы, то придерживаясь определенных правил, студенты могут воспользоваться стимулирующей и увлекательной учебной средой, которая способствует как приобретению знаний, так и развитию навыков. Существуют следующие правила для повышения эффективности от использования игр в обучении конституционному праву.:

1. Четкое объяснение правил: предоставление четких инструкций помогает обучающимся понять структуру и цели игры, подготавливая почву для активного участия и осмысленного обучения.

2. Сосредоточьтесь на содержании, а не на формальностях: делая акцент на содержании игры, обучающиеся могут углубить свое понимание принципов и концепций конституционного права, а не заикливаться на процедурных деталях.

3. Целенаправленная организация: хорошо организованная игра с определенными целями и методами гарантирует, что студенты будут оставаться сосредоточенными и получат желаемую образовательную пользу от этого занятия.

4. Баланс между играми и юридическими материалами: объединяя игры с более широким юридическим образованием и дискуссиями, студенты могут оценить практическое применение конституционного права в реалистичном контексте.

5. Инклюзивное участие: вовлечение всех студентов способствует созданию среды совместного обучения, в которой у каждого есть возможность участвовать в игре, вносить свой вклад и извлекать уроки из игры.

6. Рефлексия после игры: последующее обсуждение и анализ игры позволяет студентам осмыслить свой опыт, поделиться идеями и закрепить полученные знания.

7. Развитие навыков: игры должны не только передавать юридические знания, но и помогать обучающимся развивать такие навыки, как критическое мышление, решение проблем и применение теоретических концепций к реальным сценариям.

8. Избегание неправильных толкований: использование соответствующего исходного материала гарантирует, что студенты не будут неверно истолковывать правовые принципы или применять их ненадлежащим образом в контексте игры.



9. Добровольное, творческое вовлечение: поощрение добровольного участия и креативности не позволяет игре превратиться в простое представление и позволяет студентам исследовать, усваивать и применять свои юридические знания динамичными способами.

Следуя данным правилам, преподаватели могут эффективно использовать возможности игр в обучении конституционному праву для создания увлекательного и обогащающего учебного процесса для студентов.

Разделение обучающих игр по юридической дисциплине на различные категории может помочь преподавателям адаптировать свои методы обучения к различным учебным целям и предпочтениям студентам. Правовые учебные игры специалисты предлагают разделить на:

1. Дидактические игры и игровые элементы: дидактические игры направлены на передачу определенных знаний или навыков посредством интерактивного игрового процесса. Эти игры могут включать в себя викторины, головоломки и интерактивные занятия, которые укрепляют концепции и принципы права.

#### Пример

Предлагаемый игровой формат для изучения тем правовой дисциплины способствует командной работе и стратегическому мышлению участников. Предлагая вопросы по различным юридическим темам и позволяя командам зарабатывать или терять очки в зависимости от их ответов, игра создает интерактивную среду обучения, которая поощряет участников к критическому мышлению и эффективному сотрудничеству.

Включение пауз для группового обсуждения после каждого вопроса гарантирует, что у участников будет возможность ознакомиться с материалом и обдумать свои ответы, прежде чем отвечать. Такой подход не только способствует более глубокому пониманию тем, но и позволяет командам использовать коллективные знания и навыки решения проблем.

Возможность начисления баллов за неправильные ответы или нарушение правил добавляет игре сложности и последствий, мотивируя

команды подходить к каждому вопросу с осторожностью и аккуратностью. Сочетая элементы принятия рисков и стратегических решений, игра побуждает участников взвешивать потенциальное вознаграждение с риском потери очков.

В целом, описанный игровой формат способствует активному участию, критическому мышлению и сотрудничеству между участниками, создавая увлекательный и динамичный опыт обучения, сосредоточенный на темах конституционного права. Соревновательный аспект, заключающийся в зарабатывании очков и стремлении набрать как можно больше очков, добавляет элемент азарта и мотивации, делая игру одновременно познавательной и приятной для всех участников.

2. Игры-симуляторы: игры-симуляторы предоставляют студентам возможность смоделировать реальные сценарии и процессы принятия решений, связанные с конституционным правом. Принимая на себя различные роли и ориентируясь в сложных юридических ситуациях, обучающиеся могут развить критическое мышление и навыки решения проблем.

#### Пример

Построение игры на тему "Конституционные права" - отличный способ вовлечь студентов и сделать процесс обучения более значимым и актуальным для их повседневной жизни. Сосредоточившись на таком важном аспекте конституционного права, студенты не только получают более глубокое представление о своих правах, но и узнают, как эти права применяются в различных ситуациях.

Ознакомление обучающихся со сценарием игры на предыдущем уроке подготавливает почву для их участия и позволяет им ознакомиться с контекстом игры. Такой подход помогает гарантировать, что все студенты подготовлены к активному участию в предстоящей игре.

Заблаговременное определение состава участников игры также важно, поскольку это позволяет эффективно сформировать команду и гарантирует, что обучающиеся будут четко понимать свои роли и обязанности в своих

соответствующих командах. Это также может способствовать командной работе и сотрудничеству между студентами, поскольку у них будет возможность работать вместе для достижения общей цели.

3. Сюжетно-ролевые игры: Сюжетно-ролевые игры включают в себя сюжетно-ролевой игровой процесс, в котором студенты играют определенные роли в вымышленном или историческом контексте, связанном с конституционным правом. Такой иммерсивный подход позволяет студентам живо и увлекательно воспринимать юридические концепции и взаимодействовать с ними.

Пример

«Один в поле воин».

Один участник, выступающий в определенной роли, должен убедить одноклассников принять его точку зрения. После истечения указанного времени проводится обсуждение: удалось ли это сделать, какие аргументы приводились для убеждения, какими способами воздействия на аудиторию пользовался выступавший.

Игра может использоваться при изучении статей конституции, с которыми люди постоянно сталкиваются в жизни.

4. Деловые игры: В деловых играх применяются принципы конституционного права для моделирования бизнес-сценариев, переговоров или процессов принятия решений. Сочетая юридические знания с деловой хваткой, студенты могут изучать пересечение права и коммерции практическим и увлекательным способом.

Пример

Одна из деловых игр, в которую можно играть в соответствии с конституцией, – это имитация судебного разбирательства, связанного с бизнесом и конституционным вопросом.

Например, студентов можно разделить на две группы: одна группа представляет бизнес, а другая - государство. Каждая группа должна была бы аргументировать свою позицию, основываясь на конкретном

конституционном праве, имеющих отношение к рассматриваемому деловому вопросу.

Группам нужно будет изучить и подготовить свои аргументы, представить свое дело в условиях имитационного судебного разбирательства, а затем "судья" или группа студентов смогут принять решение о результатах, основываясь на конституционных принципах.

Эта игра помогает студентам понять, как конституция применяется в реальных бизнес-сценариях, развивает критическое мышление и исследовательские навыки, а также способствует более глубокому пониманию конституционных прав и правовых вопросов в контексте бизнеса. Она также развивает навыки командной работы, общения и ведения дебатов.

5. Наглядные игры: В наглядных играх используются визуальные элементы, диаграммы или интерактивные средства массовой информации для закрепления концепций и принципов конституционного права. Эти игры могут помочь обучающимся представить сложные юридические концепции, процессы и взаимосвязи в более доступном и увлекательном формате.

#### Пример

Одной из наглядных игр, посвященных конституции, может стать "Игра на сопоставление конституционных прав". В этой игре студентам предоставляется набор карточек, на одной стороне которых указано конституционное право, а на другой - краткое описание.

Студенты должны сопоставить конституционное право к конституции с правильным описанием.

Эта игра помогает студентам визуально соотнести конституционные права с ситуациями реального мира, укрепляя их понимание того, как конституция применяется в различных контекстах. Она также развивает критическое мышление и навыки решения проблем, поскольку обучающиеся анализируют права и увязывают их со сценариями.

Эти наглядные игры делают изучение конституции увлекательным и интерактивным, помогая обучающимся усваивать сложные концепции в увлекательной и запоминающейся форме.

Внедряя различные игровые форматы и элементы в обучение конституционному праву, преподаватели могут адаптироваться к различным стилям обучения, повышать вовлеченность студентов и способствовать активному участию и обучению в классе. Каждая категория предлагает студентам уникальные преимущества и возможности углубить свое понимание конституционного права, развивая при этом необходимые навыки для юридической практики и за ее пределами.

### **Выводы по главе I**

В данной главе нами было рассмотрено понятие ролевой игры, ее структура, содержание, методы и формы ее проведения. Структура игры включает в себя несколько этапов. Минимальным набором составляющих можно считать подготовительный этап, этап проведения игры и этап подведения итогов. Обязательными составляющими сюжетно-ролевой игры являются роли, сюжет, исходная ситуация, отношения между играющими.

В современных образовательных организациях деятельность преподавателя должна быть направлена на разработку и использование таких форм, содержания, приемов и средств обучения, которые способствуют повышению интереса, самостоятельности, творческой активности обучающихся в усвоении знаний, формированию умений, навыков, их практическому применению, а также формированию способностей к самостоятельному, творческому, профессиональному мышлению [10, с. 23].

Приблизить обучение к профессиональной деятельности позволяют активные методы обучения, создающие благоприятные условия для

развертывания творческого потенциала личности, способствующие развитию познавательного интереса к предмету.

Одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов становятся ролевые игры и занятия с конкретными ролевыми ситуациями.

Ролевая игра служит важным источником формирования социального сознания студента.

Ролевые игры позволяют активно вовлечь обучаемых в процесс обучения, вызвать интерес. Они создают отличные условия для установления обратной связи сразу же по окончании игрового взаимодействия. С помощью ролевых игр легче принимаются новые идеи и изменяются установки обучаемых [20, с. 139].

## **Глава II. Практическая работа по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Конституционное право» в условиях Каслинского промышленного гуманитарного техникума**

### **2.1 Исследование опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» в Каслинском промышленном гуманитарном техникуме**

Полное наименование в соответствии с Уставом: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»

Сокращенное название: ГБПОУ «КПГТ».

Учредителем колледжа является физическое лицо, резидент РФ, Крюков Дмитрий Николаевич.

Место нахождения учредителя: 456835, Челябинская обл., г. Касли, ул. 8 Марта, 50

Реализуемые уровни образования: Среднее профессиональное образование и среднее профессиональное образование по программе подготовки квалифицированных рабочих, служащих.

Формы обучения: очная, очно-заочная, заочная.

Обучение ведется на государственном языке Российской Федерации-русском.

В колледже реализуются основные профессиональные программы подготовки специалистов среднего звена по следующим специальностям:

1. 44.02.01 Дошкольное образование
- 2 09.02.06 Сетевое и системное администрирование
- 3 23.02.07 Техническое обслуживание и ремонт двигателей, систем и агрегатов автомобилей
- 4 22.02.06 Сварочное производство
- 5 40.02.01 Право и организация социального обеспечения

В колледже реализуются основные профессиональные программы подготовки специалистов среднего звена по программе подготовки квалифицированных рабочих, служащих:

1 09.01.03 Мастер по обработке цифровой информации

2 23.01.17 Мастер по ремонту и обслуживанию автомобилей

3 43.01.09 Повар, кондитер

4 15.01.05 Сварщик (ручной и частично механизированный сварки (наплавки))

5 54.01.06 Изготовитель художественных изделий из металла

6 54.01.06 Изготовитель художественных изделий из металла

7 54.01.06 Изготовитель художественных изделий из металла

8 08.01.10 Мастер жилищно-коммунального хозяйства

Структура и органы управления в ГБПОУ «КПГТ» представлены в виде таблицы.

Таблица 1. Структура и органы управления в ГБПОУ «КПГТ».

Структурное подразделение	Должность	ФИО
Руководство	Директор	Гвоздева Татьяна Александровна
Учебно-производственная работа	Заместитель директора по УПР	Беспалько Алексей Николаевич
Учебно-воспитательная работа	Заместитель директора по УВР	Карнаухова Анна Валерьевна
Научно - методическая работа	Старший методист	Волгина Ирина Николаевна
Поддержание инфраструктуры	Заместитель директора по АХЧ	Экнадиосов Олег Яковлевич
Верхнеуфалейский филиал	Заместитель директора по УР	Ефанова Наталья Николаевна
Карабашский филиал	Зам. директора по УВР	Ракульцева Нурия Ильфаковна
Нязепетровский филиал	Заместитель директора по УПР	Попилина Елена Петровна
Филиал поселка Береговой	Руководитель филиала	Глазырина Евгения Викторовна
Бухгалтерия	Главный бухгалтер	Панкратова Лариса Алексеевна



В целом состояние материально-технической базы и оснащение учебно-лабораторных помещений колледжа отвечает современным требованиям и позволяет осуществлять качественную подготовку специалистов.

Внедрение интерактивных форм обучения, имеет важное значение для повышения уровня подготовки обучающихся в колледже. Используя различные интерактивные и активные методы обучения, такие как компьютерное моделирование, ролевые игры и групповые дискуссии, образовательные учреждения могут эффективно вовлекать студентов и способствовать развитию необходимых компетенций.

Эти интерактивные формы обучения предоставляют студентам возможность активно участвовать в учебном процессе, применять теоретические знания на практике и сотрудничать со своими сверстниками. С помощью таких мероприятий, как ролевые игры, студенты могут приобрести практический опыт, развить критическое мышление и навыки решения проблем, а также улучшить свои коммуникативные способности и умение работать в команде.

Использование инновационных методик преподавания, таких как ролевые игры, приобрело популярность в учебных заведениях как способ повышения вовлеченности студентов и результатов обучения. Целью данного исследования является изучение опыта использования ролевых игр при преподавании конституционного права в Каслинском промышленном гуманитарном техникуме. Изучая мнения студентов и преподавателей об эффективности такого подхода, авторы исследования стремятся получить ценную информацию о потенциальных преимуществах и проблемах интеграции ролевых игр в учебную программу.

При проведении констатирующего эксперимента нами использовались следующие научные методы исследования: наблюдение, анкетирование, беседа.

Для получения информации о применяемых в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» методах обучения мною были

посещены четыре занятия по дисциплине. Результаты наблюдения (Приложение 1), беседа с преподавателем по дисциплине «Конституционное право» (Приложение 2) показали, что крайне важно решить проблему традиционных методов обучения, которые приводят к потере интереса и средней успеваемости студентов. В таких случаях преподавателям важно рассмотреть возможность использования интерактивных и активных методов обучения для повышения вовлеченности обучающихся и результатов обучения.

Так же для получения представления об использовании ролевых игр в рамках преподавания дисциплины «Конституционное право» было проведено анкетирование (Приложение 3) 50 студентов 2 курса по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения. Анкета включала в себя десять вопросов и преследовала ряд целей:

1) выяснить, какие методы обучения преимущественно используются в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» в ГБПОУ «КПГТ»;

2) определить степень использования ролевых игр при обучении дисциплине «Конституционное право»;

3) выяснить мнение студентов о ролевых играх и их желание участвовать в такой форме организации учебного процесса.

При анализе ответа на 3 вопрос анкеты о том, какие способы передачи и усвоения знаний использует преподаватель, выяснилось, что:

- 70% опрошенных ответили, что преподаватель работает с учебной литературой;

- 25% опрошенных ответили о разнообразных способах передачи и усвоения знаний;

- 5% студентов затруднились ответить на вопрос (рис. 1)

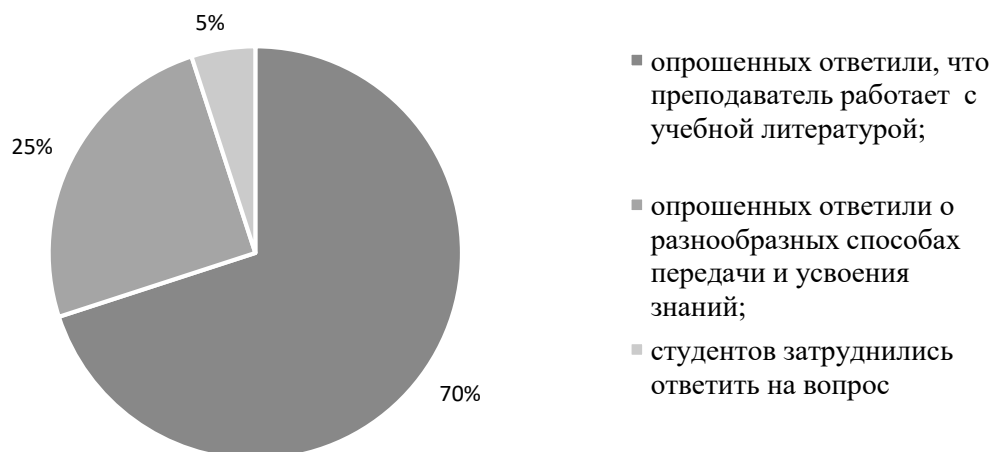


Рисунок 1

На 4 вопрос о проведении на учебных занятиях ролевых игр обучающего характера и их количестве:

- 15 % обучающихся ответили о частоте проведения ролевых игр;
- 70 % вспомнили участие в одной ролевой игре за все время обучения;
- 10 % студентов ответили, что никогда не принимали участие в играх

(рис. 2).

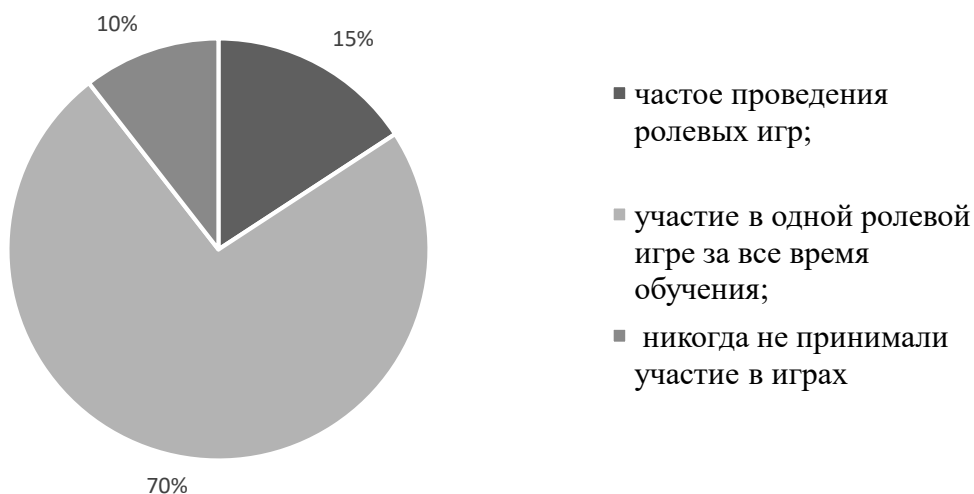


Рисунок 2

Проанализировав беседу с преподавателем и ответы студентов ГБПОУ «КПГТ», можно сделать вывод, что в процессе изучения дисциплине

«Конституционное право» используются методы традиционной педагогики (пассивная модель обучения), что в последствии приводит к низкому объему остаточных знаний, к трудностям самостоятельного поиска необходимой научной информации, ее анализа, сопоставления, структуризации, интеграции, абстрагирования и делегирования, а также отдаляет связь между теоретическими и практическими знаниями.

На 6 вопрос: «Вам понятна цель, сюжет и ход проведения ролевой игры?» были получены такие данные:

- 60 % ответили положительно;
- 25 % не понимают цели и сюжета проводимой игры;
- 15 % отметили, что понимают цель в ходе проведения деловой игры.



Рисунок 3

Полученные данные говорят о том, что студенты привыкли к традиционным методам обучения, но готовы принять и осваивать активные методы обучения. Многие студенты остались довольны проведением ролевой игры. Они считают, что ролевые игры как активный метод обучения помогают им лучше усвоить материал в ходе изучения той или иной дисциплины.

Результаты беседы с преподавателем по дисциплине «Конституционное право» и результаты анкетирования показали, что в рамках преподавания

дисциплины «Конституционное право» используются в основном традиционные методы. Уровень знаний по дисциплине «Конституционное право» у обучающихся удовлетворительный.

Некоторые возможные причины недостаточного использования ролевых игр в преподавании «Конституционного права» могут включать недостаточную осведомленность или подготовку о том, как эффективно использовать стратегии обучения, основанные на играх, ограниченность времени и ресурсов для разработки учебной программы и сопротивление переходу от традиционных методов обучения.

Чтобы устранить этот пробел, преподаватели могли бы воспользоваться возможностями профессионального развития, основанными на игровых методах обучения, а также поддержкой учебных заведений в деле внедрения этих стратегий в учебную программу. Студенты также могли бы сыграть свою роль в пропаганде использования ролевых игр, выразив свой интерес и энтузиазм по поводу такого подхода к обучению.

В целом, данные опроса свидетельствуют о том, что существует неиспользованный потенциал для включения игрового обучения, такого как ролевые игры, в дисциплине «Конституционное право» для повышения вовлеченности студентов и понимания сложных юридических концепций. Преподавателям и учебным заведениям следует рассмотреть возможность использования этих возможностей для создания более динамичного и интерактивного процесса обучения для обучающихся.

## **2.2 Методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Конституционное право»**

Использование ролевых игр в рамках дисциплины «Конституционное право» может стать для студентов уникальным и увлекательным способом понимания сложных юридических концепций, анализа гипотетических сценариев и применения правовых принципов на практике.

Методологическая разработка по включению ролевых игр в изучение конституционного права:

1. Разработка сценариев: конкретные сценарии или кейсы, требующие от студентов анализа конституционных вопросов, таких как свобода слова, равная защита или разделение властей. Эти сценарии должны быть сложными и включать дилеммы, требующие критического мышления и применения правовых принципов.

2. Распределение ролей: назначьте каждому обучающемуся определенную роль в рамках сценария, например судьи, адвоката или истца. Это поможет студентам понять различные точки зрения и рассмотреть материал с разных сторон.

3. Подготовка: попросите студентов изучить отведенные им роли и соответствующие конституционные положения или прецедентное право, которые могут быть применимы к сценарию. Это поможет им подготовить аргументы, ответы и стратегии для ролевого упражнения.

4. Проведение ролевой игры: В аудитории предложите студентам принять участие в ролевом упражнении, где они будут участвовать в дебатах, переговорах или моделировании зала суда на основе заданного сценария. Поощряйте активное участие, критическое мышление и навыки эффективного общения.

5. Разбор полетов и обсуждение: после ролевой игры проведите разбор полетов, на котором студенты поразмышляют о своем опыте, обсудят юридические последствия сценария и проанализируют результаты. Поощряйте студентов устанавливать связи между теорией и практикой и углублять их понимание принципов конституционного права.

6. Оценивание: оценивайте успеваемость студентов на основе их вовлеченности в ролевую игру, понимания правовых принципов, способности анализировать сложные вопросы и навыков критического мышления. Предоставляйте обратную связь, чтобы помочь студентам улучшить понимание и применение концепций конституционного права.

7. Интеграция с традиционными методами обучения: включите ролевые игры в качестве дополнительного метода к традиционным лекциям, чтениям и дискуссиям в учебную программу по конституционному праву. Сочетая различные подходы к обучению, студенты могут получить всестороннее представление о предмете.

В целом, методологическая разработка ролевых игр по дисциплине конституционное право может улучшить усвоение студентами материала, развить навыки критического мышления и обеспечить динамичный и интерактивный процесс обучения. Участвуя в моделировании юридических сценариев, студенты могут развить практические навыки, углубить свое понимание конституционных принципов и подготовиться к решению реальных юридических задач.

Ролевые игры действительно могут стать ценным инструментом для студентов, изучающих конституционное право, с целью развития их практических навыков и применения полученных знаний в реальных юридических ситуациях. Участвуя в ролевых играх, студенты могут отточить свои аналитические способности и умение аргументировать, углубить свое понимание конституционных принципов и смоделировать реальные ситуации из юридической практики.

Включение ролевых игр в изучение конституционного права может обогатить учебный опыт студентов и подготовить их к практическим задачам, с которыми они могут столкнуться в своей юридической карьере. Сочетая теоретические знания с практической деятельностью, студенты могут развить всесторонний набор навыков и более глубокое понимание применения конституционного права в реальных жизненных ситуациях.

Ролевая игра «Выборы» - Понимание избирательной системы в России

Цель: Основной целью данной ролевой игры является ознакомление студентов с основами избирательной системы в Российской Федерации. Участвуя в этом мероприятии, студенты получают практическое представление

о избирательном процессе и поймут важность демократических принципов в функционировании представительных органов.

Методология:

1. Формирование групп: разделите студентов на группы, состоящие из трех-пяти человек. Поощряйте разнообразие в составе групп, чтобы способствовать обсуждению различных точек зрения.

2. Правовой анализ: перед каждой группой ставится задача изучить и проанализировать конституции Российской Федерации.

3. Сценарий выборов: в ролевой игре все обучающие участвуют в имитационных выборах в представительные органы власти. Сценарий предусматривает, что есть шесть свободных мест, которые необходимо заполнить. Только партии, набравшие большинство голосов на выборах, могут претендовать на место в представительном органе.

4. Предвыборная кампания и избирательный процесс: студент каждой группы будут участвовать в агитационных мероприятиях, в том числе представлять свои партийные платформы, заручаться поддержкой и участвовать в инсценированном голосовании. Подчеркните важность соблюдения избирательного законодательства и этических норм ведения кампании.

5. Результаты и обсуждение: после выборов группы обсудят итоги, проанализируют последствия результатов выборов и обсудят значение демократических принципов в избирательном процессе. Предложите студентам проанализировать влияние своих решений и понять концепцию представительства в демократической системе.

6. Анализ ситуации после выборов: проведите ознакомительную сессию, на которой студенты обсудят опыт проведения выборов, поделятся полученными знаниями и поразмышляют о сложностях избирательной системы в России. Поощряйте критическое осмысление избирательных процессов, представительства партий и роли избирателей в формировании политического ландшафта.



Следует распределить следующие роли: избирательная комиссия, занимается подсчетом голосов. Кандидаты в лидеры и их помощники: убеждают народ отдать свой голос за их кандидатуру. Электорат: слушает, выбирает, голосует по средствам карточек темная – против, светлая – за. В один этап голосования вы можете отдать свой голос только за одного представителя.

Игра будет включать следующие этапы

1. Организационный.
2. Повторение пройденного материала.
3. Постановка задач урока.
4. Игра
  - 4.1. Выдвижение кандидатов в президенты.
  - 4.2. Представление кандидатов и их программ.
  - 4.3. Встреча с избирателями.
  - 4.4. Критика программ оппонентов при помощи СМИ.
5. Проведение выборов.
6. Анализ игры.

Весь необходимый материал для этого студенты прошли, изучили. Предлагается восстановить в памяти пройденный материал и ответить на поставленные вопросы.

Дата принятия Конституции РФ.

На основании чего была принята Конституция РФ?

Что такое Конституция и кто выступает ее гарантом?

Дайте определение президента. Кто может стать президентом?

Полномочия президента.

Условия вступления в должность и срок службы президента.

Выдвижение кандидатов в президенты. Подписные листы являются важной частью процесса регистрации кандидатов в избирательную комиссию перед выборами. Эти подписи служат гарантией того, что кандидат имеет поддержку избирателей. Таким образом, подписные листы помогают

исключить случаи фиктивных выдвижений кандидатов и обеспечить прозрачность и законность избирательного процесса.

По результатам проверки подписных листов. Например, на реальное существование людей, правильность заполнения бланков. И обнаружения в них нарушений кандидатура с предвыборной кампании снимается.

Представление кандидатов и их программ имеет важное значение для электората, чтобы избиратели могли сделать правильный выбор.

1. Представление помощником: помощник кандидата может дать краткое введение об их кандидате, подчеркнув ключевые особенности личности, опыт, достижения и ценности кандидата. Это помогает избирателям лучше понять кандидата и квалификацию.

2. Представление самим кандидатом: кандидат может затем представить свою предвыборную программу, обозначив ключевые политические позиции, приоритеты и обещания, которые он намерен выполнять в случае избрания. Это важно для того, чтобы избиратели имели ясное представление о том, на что они могут рассчитывать от кандидата в случае его победы на выборах.

Представление таким образом позволяет избирателям получить полную картину о кандидате, его личности и предложениях для избирательного периода. Важно, чтобы информация была объективной, ясной и доступной для всех избирателей, чтобы каждый мог сделать осознанный выбор на избирательном участке.

Идет представление кандидатов.

Голосование. Ведущий. из избирательных бюллетеней вычеркнута графа “против всех” каждый из вас должен проголосовать. Помните 1 раз “за”, 3 – “против”.

В данном типе голосования каждый голосующий имеет право голосовать только за одного кандидата на данном уровне выборов.

Избирательная комиссия ответственна за правильную организацию процесса голосования, подсчет голосов и объявление результатов. Помимо

этого, избирательная комиссия обеспечивает соблюдение избирательного законодательства и независимость процесса выборов.

Встреча с избирателями. Что можно назвать выход в люди. Вопросы задают избиратели представителям, например:

Я хочу жить в большой, благоустроенной, отдельной квартире, выданной мне государством. Когда это будет?

Как вернуть Россию в рейтинг самых читаемых стран мира?

Ведущий: спасибо за вопросы и ответы на них. Вопросов еще очень много, но, к сожалению, пока они останутся без ответа. Перейдем к промежуточному голосованию. Как отразилось личное общение на Ваших взглядах.

Критика программ оппонента при помощи СМИ. Средства Массовой Информации называют четвертой властью.

В прямом эфире встретятся по два оппонента. Борьба соперников за голоса избирателей, главным условие которого снижение рейтинга противника.

Встречаются по два представителя.

Встреча первая.

Ведущий. Здравствуйте! Мы приветствуем вас в прямом эфире, в нашей телестудии. На вас смотрит вся страна.

Пожалуйста, ваша позиция по .... вопросу.

Встреча вторая.

Ведущий. Здравствуйте. На Вас смотрят многие.

Ваше мнение. Ваша программа.

Вопросы задают также и “зрители”-электорат.

Проведение выборов.

В последний день перед выборами, когда все предвыборные кампании остановлены, это отличное время для того, чтобы внимательно проанализировать всех кандидатов и принять свое окончательное решение.

Важно принять обдуманное решение, учитывая программы, принципы и обещания каждого кандидата.

Выборы. Проголосуйте за того кандидата, которого вы считаете достойным быть вашим лидером.

Комиссия подсчитывает голоса. Сейчас мы с вами в миниатюре разыграли предвыборную кампанию. Вы становитесь совершеннолетними и приобретаете право выбирать и быть выбранным. Не оставайтесь в стороне. Не теряйте своей гражданственности.

Проявите демократичность. Участвуйте в жизни государства.

Избирательная комиссия ответственна за правильную организацию процесса голосования, подсчет голосов и объявление результатов. Помимо этого, избирательная комиссия обеспечивает соблюдение избирательного законодательства и независимость процесса выборов.

Определение эффективности проведенной игры. На этом этапе выявляются лучшие игроки.

Преподаватель подводит итоги проведенного занятия, кратко анализирует действия участников игры, высказывает свое мнение. Заслушиваются мнения студентов о деловой игре, что в перспективе может способствовать совершенствованию данного вида занятий.

Затем происходит выставление оценок, их аргументация. Учитывается активность студентов, умения пользоваться юридической терминологией, составлять процессуальные документы, отстаивать свою позицию, поведение во время проведения игры и соблюдение норм профессиональной этики.

Были получены следующие результаты:

- 65 % обучающихся справились с заданием, выполнили свои командные роли и хорошо поработали в группе;

- 25 % обучающихся справились с заданием, старались выполнить свои командные роли, частично участвовали в групповых обсуждениях;

- 10% справились с заданием, но не участвовали в групповых обсуждениях.

Проводя ролевую игру "Выборы", основанную на изложенной методике, студенты могут углубить свое понимание избирательной системы в Российской Федерации, развить навыки критического мышления в отношении демократических процессов и оценить важность активного участия в представительной демократии.

## **Выводы по главе II**

Базой исследования является ГБПОУ «КПГТ», который является образовательной организацией. Для получения представления об использовании ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» было проведено анкетирование студентов 2 курса по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения.

Данные опроса позволяют считать, что в колледже игровые формы обучения, в т.ч. ролевые игры используются преподавателями крайне редко. Полученные результаты свидетельствуют о готовности и желании студентов к более активному использованию в образовательном процессе ролевых игр.

Мы представили методические рекомендации по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Конституционное право».

Применение данных рекомендаций, как мы полагаем, позволит повысить эффективность обучения, будет способствовать росту интереса студентов к изучению дисциплины «Конституционное право».

## Заключение

В первой главе мы раскрыли понятие ролевой игры и её сущность. Ролевая игра — особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. В контексте преподавания конституционного права могут быть разработаны ролевые игры для моделирования юридических сценариев, судебных разбирательств или законодательных дебатов. Обучающиеся могут взять на себя такие роли, как юристы, судьи или законодатели, и участвовать в моделировании судебных разбирательств, чтобы лучше понять сложность конституционных вопросов и юридических аргументов. Ситуация игры - ситуация реальной жизни.

Ролевые игры в образовательном процессе выполняют несколько важных функций, которые могут улучшить качество обучения студентов. К числу этих функций относятся:

**Мотивационная функция:** ролевые игры могут стать мощным стимулом для обучающихся, делая процесс обучения более увлекательным, интерактивным и увлекательно проведенным. Принимая на себя различные роли и погружаясь в смоделированные сценарии, обучающиеся с большей вероятностью будут активно вовлечены в учебный процесс и почувствуют мотивацию к участию и обучению.

**Образовательная функция:** ролевые игры могут помочь студентам применить теоретические знания на практике, что приведет к более глубокому пониманию предмета. Участвуя в моделировании реальных жизненных ситуаций, студенты могут развить критическое мышление, навыки решения проблем и принятия решений, которые необходимы для их академического и профессионального развития.

**Ориентирующая функция:** ролевые игры могут помочь студентам получить представление о различных перспективах, ролях и обязанностях в конкретном контексте. Став на место разных персонажей, студенты могут расширить свое понимание сложных проблем, культурных перспектив и

этических дилемм, что приведет к росту эмпатии, терпимости и культурной компетентности.

Компенсирующая функция: ролевые игры могут предоставить студентам возможность восполнить пробелы в их знаниях или понимании определенных тем. Активно участвуя в ролевых играх, студенты могут устранить слабые места, улучшить свои коммуникативные навыки и повысить общую успеваемость.

Таким образом, ролевые игры в образовательном процессе выполняют множество функций, которые могут принести пользу студентам, мотивируя их к обучению, улучшая их понимание предмета, расширяя их кругозор и компенсируя слабые места. Таким образом, включение ролевых игр в учебную программу может стать ценным инструментом, способствующим активному обучению, критическому мышлению и вовлечению обучающихся.

Ролевые игры — это феномен, возникающий в ходе исторического развития общества в результате изменений положения ребенка в социальной структуре. Они по своей сути являются социальными по своему происхождению и природе, поскольку формируются под влиянием социальных условий, в которых живет ребенок и взаимодействует с другими членами общества. Ролевые игры — это не просто продукт внутренних, врожденных инстинктивных сил, а скорее реакция на конкретные социальные обстоятельства, которые влияют на развитие и поведение ребенка.

Ролевые игры могут помочь детям развить чувство самостоятельности в социальном контексте, поскольку они учатся ориентироваться в социальных отношениях, разрешать конфликты и отстаивать свою точку зрения. Участвуя в ролевых играх, дети могут активно участвовать в социальном конструировании смысла жизни, идентичности и взаимоотношений, способствуя своей социализации и интеграции в общество в целом.

В целом, ролевые игры — это социальная практика, отражающая влияние социальных структур и процессов на развитие личности. Понимая социальные истоки и природу ролевых игр, педагоги и воспитатели могут

лучше поддерживать социально-эмоциональное развитие детей и способствовать их общему благополучию в обществе.

Ролевые игры действительно имеют много преимуществ в сфере образования. Активно вовлекая студентов в процесс обучения, они делают его более интерактивным и увлекательным. Захватывающий характер ролевых игр побуждает обучающихся критически мыслить, решать проблемы и применять свои знания в практических ситуациях.

Предоставляемая обратная связь в ролевых играх, позволяет студентам оценить свою успеваемость и понять, где они могут улучшить свои результаты. Такая мгновенная обратная связь очень полезна, поскольку помогает обучающим исправлять свои ошибки и закреплять полученные знания в режиме реального времени.

Более того, ролевые игры могут быть эффективным инструментом изменения отношения и восприятия. Ставя студентов в разные роли и сценарии, они могут глубже понять различные точки зрения и развить эмпатию по отношению к другим. Это может привести к изменению взглядов, позволяя обучающимся быть более открытыми для новых идей и способов мышления.

В целом, ролевые игры могут стать ценным дополнением к учебному инструментарию, способствуя вовлеченности, критическому мышлению и сопереживанию студентов.

Проанализировав методы и формы проведения ролевых игр, мы отметили, что преподавателю при проведении ролевой игры важно учитывать ряд принципов:

1. Игра должна быть значима для участников.
2. Необходимо выбрать такие ситуации, которые могут быть решены в рамках занятия.
3. Важен правильный подбор лиц, которые будут принимать участие в игре.



Рассмотрев особенности использования ролевых игр в процессе использования ролевых игр при преподавании правовых дисциплин в условиях СПО, хочется отметить, что в игре студенты принимают самостоятельное решение, при этом развиваются их творческие способности.

Студенты должны четко понимать правила игры, каждый студент должен принимать участие в игре. Нельзя постоянно проводить ролевые игры, не обобщая правового материала. Каждая игра должна быть проанализирована, нужно давать возможность студентам самим исправлять свои ошибки.

Вторая глава посвящена разработке и применению ролевых игр в процессе обучения праву обучающихся среднего профессионального образования. Для получения достоверных результатов по внедрению ролевой игры в учебный процесс работы нами был проведен мониторинг по отношению к активным методам обучения студентами. Обучающиеся группы, где в процесс обучения праву была введена ролевая игра на этапе закрепления знаний, показали высокий результат освоения.

Проведенное исследование показало значимость проделанной работы. Ролевая игра является наилучшим из активных методов обучения. Ролевые игры, в отличие от других традиционных и активных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации. Достоинством ролевых игр является то, что они позволяют: рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени; освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем; работать групповым методом при подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры.

Применение данных разработок позволит, на наш взгляд, повысить качество обучения студентов в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения.

## Список литературы

1. Адилова, Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения [Электронный ресурс] / Н. Ф. Адилова // Молодой ученый. — 2011. — № 12 (35). — Т. 2. — С. 121-124. — URL: <https://moluch.ru/archive/35/3957/>
2. Айламазьян, А. М. Актуальные методы воспитания и обучения. Учебное пособие для студентов [Текст] / А. М. Айламазьян. - М.: МГУ, 2019. – 280 с.
3. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр [Текст] / В.Г. Алапьева. - Екатеринбург: Деловая книга, 2017. – 159 с.
4. Анисимов, О. С., Данько Т. П. Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие [Текст] / О. С. Анисимов, Т. П. Данько. - М.,2015. – 75 с.
5. Баркалов, С. А., Бабкин В., Щепкин А. Деловые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. [Текст] / С. А. Баркалов, В. Бабкин, А. Щепкин. – М.: АСВ, 2013. – 200 с.
6. Беляцкий, Н. М. Основы права: Тексты, задачи, ситуации, деловые игры. Практикум: Учебное пособие [Текст] / Н. М. Беляцкий. - Казань: Книжный дом, 2015. – 224 с.
7. Берн, Э.И. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры [Текст] / Э. И. Берн. - М.: Прогресс, 2016. – 400 с.
8. Битянова, М. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками [Текст] / М. Битянова. – СПб.: Питер, 2014. – 304 с.
9. Блекуэлл, Д., Гиршик М. Теория игр и статистических решений [Текст] / Д. Блекуэлл, Д. Гиршик. - М.: Иностранная литература, 2016. – 374 с.
10. Борисова, Н. В. Методика выбора форм и методов активного обучения [Текст] / Н. В. Борисова. - М.: Книжный дом, 2015. – 146 с.

11. Венгер, А. А. Игра как вид деятельности. Вопросы психологии [Текст] / А. А. Венгер. – М.: Книжный дом, 2013. – 165 с.
12. Винокуров, Ю. Е. Сборник сценариев деловых игр по юридическим дисциплинам [Текст] / Ю. Е. Винокуров. – М.: Экзамен, 2014. – 192 с.
13. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст] / Л. С. Выготский. - СПб.: Каро, 2005. – 327 с.
14. Габрусевич, С. А. Зорин Г. А. От деловой игры - к профессиональному творчеству. Учебно-методическое пособие [Текст] / С. А. Габрусевич, Г. А. Зорин. – М.: МГУ, 2014. – 125 с.
15. Глаголева, К. С. Л. С. Выготский о роли игры в психическом развитии ребенка / К. С. Глаголева. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2017. — № 4 (138). — С. 324-326. — URL: <https://moluch.ru/archive/138/38773/>
16. Глухов, В.В., Кобышев А.Н., Козлов А.В. Ситуационный анализ. Деловые игры для Основы права. [Текст] / В. В. Глухов, А. Н. Кобышев, А. В. Козлов. – СПб.: Специальная литература, 2013. – 223 с.
17. Губко, М. В., Новиков Д. А. Теория игр в управлении организационными системами [Текст] / М. В. Губко, Д. А. Новиков. - М.: Синтег, 2012. – 148с.
18. Гуревич, А. М. Ролевые игры и кейсы [Текст] / А. М. Гуревич. - М.: Речь, 2004. – 144 с.
19. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии: учеб. пособие для СПО [Текст] / М. Н. Гуслова. - М.: Академия, 2012. – 286 с.
20. Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения. [Текст] / В. В. Давыдов. - М.: Педагогика, 2006. – 319 с.
21. Данилов, В. И. Лекции по теории игр [Текст] / В. И. Данилов. - М.: Российская экономическая школа, 2012. – 140 с.
22. Джексон, П. М. 58 1/2 импровизаций на тренинге [Текст] / П. М. Джексон. – Минск: Бегин групп, 2014. – 152 с.

23. Джексон, П. М. Деловые педагогические игры. Методические рекомендации педагогическим коллективам школ, внешкольных учреждений [Текст] / П. М. Джексон. – Л.: Наука, 2015. – 33 с.
24. Ефимов, В. Н. Имитационная игра для системного анализа управления экономикой [Текст] / В. Н. Ефимов. – М.: Наука, 2014. – 256 с.
25. Жуковский, В. И., Салуквадзе М. Е. Некоторые игровые задачи управления и их приложения [Текст] / В. И. Жуковский, М. Е. Салуквадзе. - Тбилиси: Мецниереба, 2011. – 462 с.
26. Коджаспиров, Г. М., Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед учеб. Заведений [Текст] / Г. М. Коджаспиров. – М.: «Академия», 2015. – 176 с.
27. Кулапов, М. Н. Практикум: ролевые и деловые игры [Текст] / М. Н. Кулапов. - М.: Экзамен, 2003. – 126 с.
28. Куприянов, Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя: Дисс. канд. пед. наук.– Ярославль: ЯГПУ им. К.Д. Ушинского, 1996. – 233с
29. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение: учеб. пособие для ВПО [Текст] / Н.В. Матяш. – М.: Академия, 2012. – 156 с.
30. Миллер, С. Психология игры [Текст] / С. Миллер. - СПб: Университетская книга, 2009. – 320 с.
31. Минский, Е. М. От игры к знаниям [Текст] / Е. М. Минский. - М.: Просвещение, 2011. – 192 с.
32. Ладенко, И. С. Игровое моделирование: методология и практика [Текст] / И. С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 2013. – 228 с.
33. Никитин, Б. П. Ступени творчества, или развивающие игры [Текст] / Б. П. Никитин. - М.: Просвещение, 2008. – 160 с.
34. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение: учеб. пособие для ВПО [Текст] / А. П.Панфилова. – М.: Академия, 2012. – 191 с.

35. Пидкасистый, П. И. Педагогика. Учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей [Текст] / П. И. Пидкасистый. - М: Педагогическое общество России, 2011. – 640 с.
36. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие [Текст] / Г. К. Селевко. М. Книжный дом, 1998. – 256 с.
37. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М. Ф. Стронин. - М.: Просвещение, 1984. – 287 с.
38. Тимофеева, А.А. Компетентностный подход в преподавании юридических дисциплин: опыт и проблемы реализации [Текст]/ А.А. Тимофеева. – М.: Просвещение, - 2015 – 39 с.
39. Хуторской, А. В. Педагогическая инноватика: учеб. пособие для вузов [Текст] / А. В.Хуторской. – М.: Академия, 2010. – 252 с.
40. Шмаков С. А. Игры учащихся - феномен культуры[Текст] / С. А. Шмаков. - М.: Новая школа, 2011. – 409 с.
41. Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / Г. И. Щукина. - М.: Просвещение, 2010. – 160 с.
42. Филатов В. М. Методическая типология ролевых игр [Текст] / В. М. Филатов. – М.: Просвещение, 1988. – 257 с.
43. Флерица, Е. А. Игра и игрушки [Текст] / Е. А. Флерица. – Москва: Просвещение, 2013. – 300 с.
44. Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. - М.: Просвещение, 2006. – 226 с.

## Приложение 1

### Наблюдение за методами обучения в образовательном процессе

№ Занятия. Тема.	Методы обучения
1. Конституционное право, как отрасль законодательства РФ	Лекция, демонстрация
2. Источники и система конституционного права	Самостоятельная работа
3. Сущность конституции РФ	Учебная дискуссия
4. История развития Конституции РФ	Практическая работа, упражнения

**Беседа с преподавателем дисциплины «Конституционное право» в  
ГБПОУ «КПГТ».**

Я: здравствуйте. Я хотела поговорить с вами о методах обучения, которые вы используете в образовательном процессе.

Преподаватель: в образовательном процессе я использую традиционные методы обучения, такие как беседа, дискуссия, демонстрация, самостоятельная работа, работа с книгой, контрольная работа, практическое занятие.

Я: подскажите, пожалуйста, как проходит ваше практическое занятие?

Преподаватель: перед практическим занятием я даю студентам темы докладов, они готовятся к ним дома. Вместе с докладом должна быть сопровождающая презентация. Готовый доклад студент представляет на занятии, ему задаются вопросы, на которые он должен ответить.

Я: понятно. Вы знакомы с таким методом обучения как ролевая игра и использовали ли вы такой метод на своих занятиях?

Преподаватель: конечно, знакома, но использую его очень редко. Я работаю в колледже давно и привыкла использовать традиционные методы обучения, знания о которых я получила в свое время в университете. Ролевые игры я использую примерно раз в полгода в конце семестра, чтобы проверить, на сколько студенты освоили материал. Ролевая игра требует более тщательной подготовки, чем традиционные методы обучения. С годами я выработала свою тактику преподавания, но иногда пробую вводить новые методы обучения, такие как мозговой штурм, работа в парах.

Я: какая успеваемость у студентов по дисциплине «Конституционное право»?

Преподаватель: у студентов средняя успеваемость.

Я: как вы считаете, почему у студентов средняя успеваемость, а не высокая?



Преподаватель: я считаю, что студенты не заинтересованы в обучении. У подростков в данный период развития другие приоритеты. Им хочется больше гулять, проводить время с друзьями, а учеба, к сожалению, занимает в их жизни не первое и, увы, даже не третье место.

**Анкетирование обучающихся**

«Использование активных методов обучения в учебном процессе»

Добрый день, уважаемый студент!

В целях проведения анкетирования по использованию активных методов в учебном процессе, прошу ответить на следующие вопросы. В заданиях №1,2,3,5 – ответить в свободной форме. Под цифрами 4,6,7,8 - выбрать один правильный ответ и выделить его.

1.ФИО	
2. Группа	
3. Какие способы передачи и усвоения знаний использует преподаватель?	Ответ:
4. Сколько раз за все время изучения дисциплины «Конституционное право» проводились ролевые игры?	А) 2 и более раз Б) 1 раз В) 0
5. На каких учебных дисциплинах применяются ролевые игры в процессе Вашего обучения?	Ответ:
6. Вам понятны цель, сюжет и ход проведения ролевой игры?	А) Всегда Б) Редко В) Никогда
7. Устраивает ли Вас качество проводимых ролевых игр?	А) Всегда Б) Редко В) Никогда
8. Помогают ли Вам ролевые игры лучше усвоить материал в ходе изучения той или иной дисциплины?	А) Да Б) Нет В) Иногда

**Анкетирование обучающихся**

«Рефлексия итогов ролевой игры»

Добрый день, уважаемый студент!

В целях проведения анкетирования по рефлексии итогов ролевой игры, прошу ответить на следующие вопросы.

Оценка занятия по 5-ти бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 – средний уровень;

4-5 – выше среднего уровня.

Содержание занятия, проведенного при помощи ролевой игры:	
Организация учебного процесса:	
Доверие к преподавателю:	
Качество подачи материала:	
Возможность применения полученных знаний на практике:	
Оценка своей активности на занятии:	
Общее впечатление от ролевой игры:	
Какие вопросы хотелось бы рассмотреть в следующий раз?	
Пожелания при проведении следующей деловой игры.	