



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

**«РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВО» В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ»**

Выпускная квалификационная работа по направлению: 44.03.04
Профессиональное обучение (по отраслям)

Направленность: «Правоведение и правоохранительная деятельность»

Проверка на объем заимствований:


30,65 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«8» июня 2021 г.


Зав. кафедрой Э, У и П

к.э.н., доцент

 Рябчук П. Г.

Выполнил:

студент группы ЗФ-509-112-5-1 Юрг
Елизаров Александр Владимирович

Научный руководитель 

к.ю.н. доцент

Якупов Валерий Рамильевич



Челябинск 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МЕТОДА РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ПРОВЕДЕНИИ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ	6
1.1. Сущность понятия «ролевая игра» в обучении, историография проблемы исследования	6
1.2. Виды и классификации ролевых игр, особенности применения в обучении правовым дисциплинам.....	12
1.3. Моделирование сюжетно-ролевых игр по правовым дисциплинам.....	17
Выводы по Главе 1	30
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО АНАЛИЗУ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И РАЗРАБОТКЕ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВО» В УСЛОВИЯХ ГБПОУ «ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ И ТОРГОВЛИ».....	32
2.1. Исследование практики применения ролевых игр по дисциплине «Право в ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли»	32
2.2. Разработка ролевых игр по дисциплине «Право»	39
Выводы по Главе 2	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	58

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Подготовка будущих специалистов к профессиональной деятельности предполагает использование игровых видов обучения с целью применения знаний, формирования умений и навыков, развития творческого мышления и приобретения профессионального опыта. Включение игр в учебную деятельность не является новым в практике подготовки будущих специалистов.

Использование игровых моделей обучения обусловлено новыми задачами системы образования: формирование активной, деятельной, творческой, конкурентоспособной личности. Поэтому важно вовлекать студентов в моделирование явлений и процессов окружающей среды, ориентировать на поисковую деятельность, создавать новые ценностные ориентиры, стимулировать развитие коммуникативных способностей и культуру поведения, совместно решать проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей ситуации, учитывая собственный опыт как источник знаний. При условии применения нетрадиционных форм организации обучения студенты привлекаются к реальной творческой деятельности, которая не только привлекает их новизной, но и развивает потребность выявлять проблемы и решать противоречия, возникающие во время самостоятельной работы. Формирование социально активной личности требует использования нестандартных форм педагогического взаимодействия в учебно-воспитательном процессе.

Ролевая игра должна быть включена в учебный процесс как метод обеспечения повышенной динамичности, мотивации, энергичности и гармоничности в опыте преподавания правовых дисциплин. Такое преподавание с помощью ролевых (деловых) игр показало достаточно высокий уровень владения студентами практической деятельностью, а также эффективность применения ролевых игр в учебном процессе. Именно ролевая игра способствует усилению мотивации и повышению

результативности преподавания права. Чтобы составлять достойную конкуренцию на рынке труда, будущие специалисты должны владеть определенными умениями и навыками, которые бы характеризовали уровень их профессионально-коммуникативной компетентности, среди которых: владение терминологией профессиональных дисциплин, умение вести беседы, доказывать собственное мнение, решать все коммуникативные задачи в процессе профессионального общения. Эти умения формируются с помощью ролевой игры, которая помогает в осознании студентами важности овладения профессиональной терминологией; выступает постоянной мотивацией.

Степень разработанности темы в учебно-методической литературе. В работах таких авторов как Н. Н. Кирилловская, А. В. Малько, Ю. А. Перебинос, Е. В. Свинин, В. В. Субочев и др. сделан теоретический анализ и даны практические рекомендации по применению различных видов игр в учебном процессе.

Объектом исследования выступают имитационные игровые методы обучения.

Предмет выпускной квалификационной работы – Ролевые игры как метод проведения занятий по дисциплине «Право» в профессиональной образовательной организации.

Цель выпускной квалификационной работы – теоретическое обоснование использования и разработка ролевых игр по дисциплине «Право» для целей профессиональной образовательной организации.

Задачи исследования:

1. Раскрыть сущность понятия «ролевая игра» в обучении, проанализировать историографию проблемы исследования.
2. Исследовать виды и классификации ролевых игр, особенности их применения в обучении правовым дисциплинам.
3. Изучить моделирование сюжетно-ролевых игр по правовым дисциплинам.

4. Провести исследование практики применения ролевых игр по дисциплине «Право в ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли».

5. Разработать ролевые игры по дисциплине «Право».

В процессе исследования были применены такие методы, как: анализ теоретической литературы, синтез, дедукция, индукция, обобщение, наблюдение, беседа, анкетирование.

Практическая значимость работы состоит в том, что ее результаты могут быть использованы в преподавательской деятельности по дисциплине «Право» в ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли».

База исследования: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» (ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли»). Адрес: г. Челябинск, улица Шоссе Metallургов, дом 47.

Структура ВКР. Работа состоит из введения, двух глав, пяти параграфов, выводов по главам, заключения, списка литературы, приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МЕТОДА РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ПРОВЕДЕНИИ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1. Сущность понятия «ролевая игра» в обучении, историография проблемы исследования

Современные инновационные тенденции в образовании открывают перед преподавателем широкий выбор философии обучения и путей решения практических задач. Происходит переход от обучения фактов к овладению смыслом событий, развитию мировоззрения, навыкам применения в жизни накопленных знаний, что делается возможным в условиях использования таких средств интерактивных технологий, как игры [9, с. 54].

Анализ последних исследований и публикаций предоставляет возможность прийти к выводу, что проблемам применения игровых интерактивных технологий в учебном процессе было посвящено исследование ученых, изучавших теоретические и практические (педагогические, психологические, социально-психологические, методологические) аспекты этих инноваций. Особое место занимают игровые технологии в обучении, где их рассматривают в свете образовательных инноваций, в системе подготовки конкурентоспособного специалиста, как интенсивные педагогические технологии и др.

Ученые и педагоги-практики направляют свои исследования в конкретных направлениях изучения методологии и практики проведения игр как средств социализации, перехода от теории к практике, обучения эвристической деятельности, формирования логического мышления и профессиональных навыков студентов, активизации их учебной деятельности и повышения уровня профессиональной подготовки [5, с. 48].

Понятие «игра» понимается как занятие, которое подчинено совокупности правил и приемов или базируется на определенных условиях,

раскрывающих ее процессуальное содержание. Многогранность игровой деятельности, которая развивает, воспитывает, социализирует и концентрируется на конкретной цели, заключается в обогащении личности знаниями, умениями, опытом (что является сущностью понятия «обучение») и является процессом овладения знаниями, опытом с учетом достижений и недостатков прошлого, приобретения навыков, умений выполнять определенные действия, воспитывать и вырабатывать в себе определенные качества, черты, умения (что отражает смысл понятия «учиться»).

Итак, основной задачей применения игр в человеческой деятельности является обучение.

Современные деловые игры берут начало с 1930-х годов, когда в бывшем СССР внедрялась научная организация труда для решения сложных управленческих задач. В конце 50-х годов XX в. деловые игры получили новое рождение в США в связи с решением военных проблем [10, с. 14].

Применение игр как средства обучения берет начало с древности – с соревновательных учебно-воспитательных занятий в Афинах (VI-IV вв. до н. э.). В эпоху Возрождения и реформации Т. Кампанелла и Ф. Рабле пропагандировали принцип игрового обучения для овладения учащимися основ наук.

По Коменскому, обучение может стать универсальной игрой для каждой возрастной группы учащихся. Стремясь пробудить в детях интерес к занятиям, Я. Коменский широко использовал метод драматизации учебного материала.

Особой формой обучения считали игру Ж.-Ж. Руссо и Ф. Фрабель. В трудах А. Макаренко отмечается, что потребность ребенка к игре необходимо не только удовлетворять, а нужно «проникнуть этой игрой всю его жизнь». Активные игровые методы обучения можно назвать средством

возвращения в образование «очеловеченных знаний», чему придавал большое значение В. Сухомлинский.

Философские аспекты использования игр нашли свое отражение в трудах Г. Щедровицкого, И. Кона и других ученых. Так, Г. Щедровицкий считал, что игра создана обществом для управления развитием личности: в этом плане она является особым педагогическим творением [45]. В процессе игры обеспечивается трансляция определенного элемента культуры (сюжета), являющегося формой передачи культурного опыта (например, способа деятельности), который в процессе развития индивида и апробации этой деятельности во время игры наполняется личностным содержанием, являющимся основой профессиональной подготовки специалистов. Итак, образец деятельности (модель) передается от поколения к поколению, а обучение в игре обеспечивает «выращивание» новых способов деятельности в соответствии с заданными общими формами.

В процессе учебной игры происходит включение студента в научную модель теории профессиональной деятельности, превращающей ее в образовательную имитационную модель. Студент входит в мир учебной игры, как в жизнь: начинает действовать, познавая невидимую грань между реальностью и условностью, усваивает оптимальные образцы профессиональных действий, продуцирует более эффективные варианты профессиональной деятельности, что помогает ему в поиске ее смысла и формировании профессиональной компетентности [27, с. 38].

Итак, моделирование профессиональной деятельности в условиях дидактических игр, которые являются «учебным полигоном» для отработки практических умений и навыков, позволяет заранее, еще до непосредственной практики в учреждениях и организациях, трансформировать полученные знания при изучении отдельных дисциплин в системный комплекс профессиональных действий, с которыми будущий специалист может приступить к профессиональной деятельности,

совершенствоваться, профессионально расти, а не обучаться азам профессионализма методом проб и ошибок на реальном рабочем месте.

Обычно абсолютное приближение действий студента в учебной аудитории к реальной профессиональной деятельности имеет характер определенной условности, что является характерным признаком игровых действий. Такое моделирование профессионально-ориентированного поведения в условиях обучения происходит благодаря разработке комплекса разнообразных игровых ситуаций, выбор которых детерминируется реальными профессиональными потребностями будущих специалистов и симулируются реальными профессиональными условиями.

Роль преподавателя заключается в том, чтобы предложить такие учебные ситуации, которые являются профессионально ценными для студента, поскольку имеют профессиональное направление, удовлетворяют познавательный интерес студента и одновременно предоставляют ему возможность раскрыть и реализовать их профессиональную компетентность.

Именно в таких симуляционно-игровых ситуациях студенты могут ассоциировать себя с определенным лицом, роль которого они выполняют, поставить себя на место этого лица в определенных обстоятельствах, что обогатит их жизненный опыт, поможет приобрести практические навыки по специальности, которые стимулировали бы студентов к осознанному усвоению знаний и творческому применению приобретенных умений и навыков. Это становится возможным именно при моделировании виртуально-профессиональных ситуаций в профессиональной подготовке. Некоторые исследователи (У. Риверс) называют такую деятельность имитационно-моделирующей игрой. Практически различия между ролевыми играми и симуляциями (кажущегося выражения определенного физического состояния, чувства) являются по большей части условными, поскольку цель как симуляций, так и ролевых игр заключается в формировании профессиональных умений студентов в решении различных

профессиональных проблем и, таким образом, реализовать ролевое поведение будущих юристов в заданных или созданных преподавателем условиях [10, с. 47].

Ролевая игра в системе практико-ориентированной психолого-педагогической подготовки студентов - это их активность в процессе ролевого взаимодействия, направленная на овладение ролевой компетентностью - межличностной (с принятыми личностными ролями) и профессиональной (с принятыми профессионально важными ролями).

Введение ролевых игр в психолого-педагогическую подготовку имеет свои особенности. В зависимости от степени «вхождения в роль», меняется предмет ролевого взаимодействия. Поскольку практико-ориентированная психологопедагогическая подготовка рассматривается нами как система, состоящая из базовой подготовки и профессиональной, представляется целесообразным логику овладения ролевого взаимодействия в игровых ситуациях строить в соответствии с методикой, предложенной К. С. Станиславским для работы актера над ролью и работе актера над собой, которая давно уже вошла в арсенал методов театральной педагогики. Именно поэтому ситуационные ролевые упражнения, предлагаемые в тренингах межличностно-ролевой компетентности, которые проводятся на этапе базовой психолого-педагогической подготовки, направлены на личностно ролевое развитие участников по принципу «Я в предлагаемых обстоятельствах», а ситуации, которые предлагаются для рассмотрения и ролевого взаимодействия в тренинге профессионально-ролевой компетентности и апробации стратегий углубления и расширения ролевого репертуара в процессе практических занятий по «Юридической психологии», направлены на профессионально-ролевое развитие по принципу «Юрист (нотариус, прокурор, адвокат, юрисконсульт, судья), каким я стану, в предлагаемых обстоятельствах» [21, с. 107].

В ходе исследовательско-поисковой деятельности было выявлено, что ролевые игры моделируют ситуации межличностного общения в

процессе тренинга межличностного общения с целью гармонизации студента как субъекта познания и деятельности; моделируют реальные профессиональные ситуации - ролевая игра «Консультация», ролевая игра «Прием на работу», ролевая игра «судебное заседание» и др. Игровые ситуации, ролевые игры могут в рамках ролевой технологии существовать как самостоятельно, так и выступать компонентом тренинга. В процессе указанных игр и тренингов происходит и формирование профессиональных качеств, потребностей, навыков взаимодействия и действия.

Таким образом, ролевые игры, применяемые в процессе практикоориентированной подготовки будущих юристов, имеют целью обеспечить формирование у них ролевой компетентности (межличностной и специальной, то есть профессиональной компетентностей), что, в свою очередь, влияет на сформированность их психолого-педагогической компетентности в целом.

Предмет ролевого взаимодействия изменяется в соответствии с задачами различных этапов психолого-педагогической подготовки, вызывая личностнорольное развитие участников по принципу «Я в предлагаемых обстоятельствах» (базовая, начальная психолого-педагогическая подготовка будущих юристов) и профессионально-ролевое развитие по принципу «Юрист (нотариус, прокурор, адвокат, юрисконсульт, судья), которым я стану, в предлагаемых обстоятельствах» (профессиональная, углубленная психолого-педагогическая подготовка).

Ролевые игры активизируют и интенсифицируют учебную деятельность и общение, создают позитивную мотивацию к обучению в целом и овладению юридическими специализациями, дают возможность поупражняться в различных типах ролевого поведения, учат контролировать чувства и эмоции и выражать их, позволяют воспроизвести и смоделировать профессиональную деятельность юриста и общение в ней, а также позволяют расширить и углубить процесс профессионального

самоопределения, самосовершенствования и творческого развития студентов.

1.2. Виды и классификации ролевых игр, особенности применения в обучении правовым дисциплинам

Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении, обеспечивая личностную, познавательную активность, то есть ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения, поскольку является подражанием действительности в самых существенных чертах и в ней, как в жизни, переплетается речевое поведение партнеров.

Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревнования, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках каждой ролевой игры.

Чрезвычайно важным является использование ролевых игр при изучении дисциплины «Право», поскольку именно в процессе такой игры студенты способны проверить свои теоретические знания об условиях и порядке осуществления защиты своих прав.

Ролевая игра способствуют формированию у учащихся таких качеств и умений [16, с. 33]:

- осознание принадлежности ее участников к коллективу, совместно определять степень участия каждого из них в работе;
- учебного сотрудничества и партнерства;
- принятие и исполнение определенной роли;
- ориентирование в ролях партнеров по игре;
- склоняться к компромиссу.

К коммуникативным умениям, формирующимся во время ролевой игры относят следующие:

- умение общаться друг с другом;

- умение начать беседу;
- умение поддерживать беседу/ разговор;
- умение прервать собеседника;
- умение согласиться/ не согласиться с мнением собеседника/ собеседников;
- умение задавать уточняющие вопросы;
- способность к поиску ответов на поставленные вопросы;
- выбирать языковые средства согласно ситуации;
- приводить и отстаивать свою точку зрения;
- умение целенаправленно слушать собеседника;
- предвидеть конфликт и находить пути его устранения;
- менять тактику своего поведения;
- владеть стратегиями общения (целесообразно использовать речевые и этикетные формы; знать формулы обращения; уметь выражать признательность, просьбу, согласие, несогласие, возражение и т. п).

Методисты выделяют следующие характерные черты ролевой игры [22, с. 40]:

- свободная развивающаяся деятельность и происходящая по желанию студента самого процесса деятельности, а не только для результата;
- творческий, в значительной степени импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, соревновательность, конкуренция, аттракция;
- наличие проблемы, лежащей в основе игры;
- наличие определенных ролей, персонажей/действующих лиц, которые имеют разное отношение к обсуждаемой проблеме;

- наличие проблемной ситуации, которая содержит в себе условия когнитивного конфликта, в которой реализуется речевое поведение собеседников в их типичных социально-коммуникативных ролях;

- наличие прямых и косвенных правил, отражающих содержание ролевой игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В методической литературе выделяют следующие виды ролевых игр: имитационные, творческие, игры-соревнования.

В зависимости от сложности речевой задачи, предлагаемой для выполнения ролевой игры, и ее длительности различают следующие ролевые игры:

- управляемые/ контролируемые (controlled role play) - в таких ролевых играх участники используют готовые предложенные реплики;

- полууправляемые / контролируемые (semi controlled role play) – учащиеся получают описание сюжета ролевых игр и своих ролей;

- свободные/неуправляемые (free role play) – учащимся предлагается лишь тема ролевой игры и распределение ролей;

- эпизодические (small scale role play) - разыгрывается лишь отдельный эпизод ролевой игры.

Как указывает А. В. Конышева [40], игра в учебном процессе выполняет следующие основные функции:

- ролевая игра обеспечивает обучающую функцию, поскольку она в значительной мере определяет отбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях;

- воспитательная функция заключается в том, что именно в ролевой игре воспитывается дисциплина и такие качества личности как чувство ответственности, взаимопомощи и взаимоподдержки, гуманное и внимательное отношение к партнерам по игре, вежливость, активность, готовность включаться в разнообразные виды деятельности,

самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявлять инициативу, находить оптимальное решение в определенных условиях;

– коммуникативная функция ролевой игры заключается в создании атмосферы правового общения, объединении коллектива, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, базирующихся на взаимодействии в правовой сфере;

– развивающая функция ролевой игры направлена на развитие памяти, внимания, сообразительности, общеучебных умений и навыков учащихся, умение воспринимать разнообразную информацию, а также на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности;

– ориентирующая функция ролевой игры формирует у студентов способность играть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других действующих лиц;

– мотивационно побудительная функция ролевой игры. Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность, поскольку именно игра, мотивы заложены в содержании деятельности, а не за ее пределами. Именно в этой позиции она выполняет мотивационно-побудительную функцию;

– компенсаторная функция ролевой игры проявляется в том, что именно в игре разрешается противоречие между потребностью действий студента и невозможностью осуществить необходимые операции, требующиеся для действия.

К ролевой игре предъявляются следующие требования [24, с. 35]:

1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у студентов интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе адекватной реальной ситуации общения.

2. Нужно хорошо подготовить содержание и форму ролевой игры, а также четко ее организовать. Важно, чтобы учащиеся были убежденными в необходимости хорошо выполнить ту или иную роль. Только при этом условии их игра будет естественной и убедительной.

3. Ролевая игра должна быть воспринята всей группой учащихся.

4. Ролевая игра непременно должна проводиться в доброжелательной, творческой атмосфере. Чем свободнее чувствует себя студент, который участвует в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он будет выполнять разные роли.

5. Ролевая игра должна организовываться таким образом, чтобы учащиеся могли с максимальной эффективностью использовать в пределах определенной темы дисциплины по праву материал.

6. Преподаватель должен верить в эффективность и целесообразность проведение ролевой игры. Только при таких условиях он сможет достичь хороших результатов, поскольку педагог руководит активной и сознательной деятельностью учащихся с целью усвоения ими учебного материала.

7. В связи с этим большое значение приобретает умение преподавателя установить контакт со студентами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии является чрезвычайно важным фактором.

Соблюдение этих требований при подготовке и проведении ролевой игры помогут преподавателю эффективно использовать учебный потенциал для обучения правовым дисциплинам.

В структуру ролевой игры как учебного процесса входят следующие основные компоненты [18, с. 41]:

- тема, определяющая содержание речевого взаимодействия;
- ситуация как совокупность конкретных условий речевого общения;

- сюжет (содержание) – промежуток действительности, условно воспринимаемый в игре.
- роли, распределяемые между участниками ролевой игры;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- задача (инструкция) разыграть моделируемую ситуацию с позиции определенной роли и ролевых взаимоотношения с партнером;
- реальные отношения между игроками;
- игровое использование предметов, то есть замещение реальных вещей игровыми, условными.

Ученые выделяют пять категорий ролей, присущих ролевой игре [4, с. 29]:

- врожденные, то есть определяющие пол и возраст участника ролевой игры;
- предоставленные (приписанные), то есть национальность или принадлежность к той или иной социальной группе;
- приобретенные, то есть конкретизирующие профессию;
- действующие (действенные), то есть предлагающие круг действий в определенной заданной ситуации (например, общие адвоката с подозреваемым);
- функциональные, то есть определяющие функции общения (например, предложение оказания юридической помощи и т.д.) Для обучения им важнейшими являются последние две категории ролей. В частности, функциональные роли рассматриваются как минимальные коммуникативные блоки, из которых состоит ролевая игра.

1.3. Моделирование сюжетно-ролевых игр по правовым дисциплинам

Игровое моделирование является эффективным методом социально-культурного проектирования и важным инструментом формирования

проектного мышления личности, развития индивидуального и самостоятельного принятия решений, интуиции и воображения, мобилизации знаний и навыков, раскрытия личностного потенциала.

В процессе проведения игр по правовым дисциплинам реализуются следующие психолого-дидактические закономерности [3, с. 56]:

- принцип немедленного применения знаний;
- сведение абстрактных знаний и понятий на уровень чувственного преобразования материала;
- приближение к практическому пониманию экономических категорий и закономерностей;
- меньшая утомляемость участников игры;
- первоначальное абстрактное знание превращается в конкретное переживание.

Имитационно-моделирующие игры по правовым дисциплинам посвящены решению определенной правовой проблемы, приобретению процессуальных компетенций, рефлексии путей решения проблемы и они могут включать в себя распределение определенных «технических» ролей (судья, спикер, докладчик, секретарь и прочие), в которых эмпатия (перевоплощение в образ) имеет меньшее значение, чем в ролевых играх.

Ролевые игры по правовым дисциплинам, в отличие от имитационно-моделирующих, имеют больший эмпатический характер. Их задача заключается в создании соответствующего эмоционального фона занятия, обретении студентами опыта эмоционально-ценностной деятельности, формировании ценностных ориентаций и т.д. Ролевая игра по правовым дисциплинам дает возможность учащимся выявить свои творческие возможности, свою индивидуальность, развивает умение лучше понимать других, более объективно анализировать собственное поведение и поведение других людей.

Роли для игры распределяются согласно ее обучающим целям.

Как правило, роли между учащимися распределяет преподаватель, учитывая уровень знаний, сформированность у студентов навыков и умений, индивидуальные и психологические особенности учащихся. Однако в зависимости от личностных характеристик студентов в группе, а также желания творить, проявлять артистические черты и способности, уровня владения им роли могут избираться самими учащимися. Кроме того, как убеждает практика преподавания, целесообразно время от времени на ключевые роли назначать более слабых студентов.

С методической точки зрения ролевая игра - это целостный цикл управляемого взаимодействия между преподавателем и учащимся, который состоит из четырех этапов (подготовительный / в классе и дома/, объяснение, проведение ролевой игры / собственно игра/, заключительный / контроль, анализ и обобщение/) (таблица 1).

Таблица 1 - Этапы реализации ролевой игры по правовым дисциплинам [23, с. 70]

Этап	Содержание этапа
1. Подготовительный	выбор темы ролевой игры; определение проблемы, содержания и учебной цели ролевой игры; выделение основных этапов, типичных проблемных ситуаций ролевой игры; уточнение параметров ситуации: – время, место, количество участников, степень официальности; – статусно-ролевые характеристики партнеров; – личностные характеристики персонажей; - речевые намерения: запрос информации, выражение согласия/несогласия, аргументация собственного мнения и т.п.; определение конкретных целей деятельности в ролевой игре; уточнение целей игры и конечного результата, который планируется; определение функций ее участников, характера их межличностного взаимодействия в общем игровой деятельности; разработка сценария ролевой игры; составление плана; общее описание ролевой игры; определение и формулирование правил ролевой игры; определение характерных особенностей действующих лиц; предварительное распределение ролей между участниками ролевой игры;

	<p>укладка инструкций и материалов для всех участников ролевой игры;</p> <p>отбор для повторения необходимых речевых средств;</p> <p>установка объектов контроля;</p> <p>разработка системы критериев оценивания результатов ролевой игры и игровых действий участников ролевой игры;</p> <p>подготовка необходимого реквизита и атрибутов для проведения ролевой игры (наглядные пособия, карточки (со списком формул/вопросов, образцы писем зарубежных школьников, фрагментов фильмов, аудиозаписей и т.п.</p>
2. Объяснение	<p>вступительная беседа преподавателя с учащимися;</p> <p>ориентация учащихся по выполнению игровых действий;</p> <p>объяснение режима работы;</p> <p>формулировка главной цели ролевой игры;</p> <p>постановка проблемы;</p> <p>объяснение учащимся правил ролевой игры;</p> <p>ознакомление учащихся с пакетом материалов, инструкций;</p> <p>психологическая подготовка участников ролевой игры.</p>
3. Проведение ролевой игры	<p>процесс ролевой игры;</p> <p>наблюдение за течением ролевой игры со стороны преподавателя.</p>
4. Контроль, анализ и обобщение	<p>анализ, рефлексия;</p> <p>оценивание и самооценка;</p> <p>выводы и обобщения;</p> <p>предоставление рекомендаций по дальнейшему улучшению организации и проведения ролевой игры;</p> <p>выполнение различных заданий по результатам проведенной ролевой игры.</p>

Рассмотрим эти этапы подробнее.

1. Этап подготовки к ролевой игре предусматривает подготовку как с стороны преподавателя, так и со стороны самих учащихся. Подготовительный этап может происходить в два подэтапа: в классе и подготовка учащихся к участию в ролевой игре дома. Подготовка учителя включает все указанные выше действия. Задачи преподавателя на этом этапе (кроме перечисленных выше) заключается в том, чтобы отобрать необходимые ситуации-иллюстрации и ситуации-проблемы на конкретном материале. Что касается предмета обсуждения, то им может быть тема из учебного пособия, по которому учатся студенты, статьи из зарубежных журналов и газет, кинофильм или мультипликационный фильм, радиопередача, инсценировка отрывков художественного произведения и т.д.

Ролевую игру можно также построить на основе картины или серии рисунков. Преподаватель разрабатывает дидактический материал, он может подаваться в виде карточки-задания для каждого участника (она может содержать подсказку о характере деятельности персонала). Кроме того, педагогу необходимо подобрать группы учащихся и распределить роли между учащимися, продумать предполагаемые / ожидаемые ответы и реплики учащихся (при необходимости подсказать их отдельным учащимся). Если группа подготовлена заблаговременно, то игру можно проводить сразу после уточнения ситуации [8, с. 36].

На этапе подготовки преподаватель продумывает объекты контроля и критерии оценивания действий учащихся. Основные критерии оценивания игровых и речевых действий учащихся: эффективность совместной деятельности и соответствующего общения; сформированность соответствующих правовых умений; количество реплик/диалогических единств, количество сделанных ошибок в аргументации законодательства или правовых положений; степень владения участниками разнообразными способами и приемами решения правовых задач; полнота и качество исполнение ролевого репертуара и ролевых функций.

При этом учитывается также правильный выбор средств согласно ситуации и исполняемой роли. Важным моментом в подготовке ролевых игр является разработка и определение правил игры с последующим их объяснением учащимся и требованием соблюдать их. Формулируя правила игры, преподавателю следует учитывать: а) временную регламентацию этапов ролевых игр - четкий отсчет отводимого времени для выполнения конкретных задач, количество времени и перерывов для самостоятельной работы; б) нормы поведения игроков, что связано с ролевым репертуаром, а также их взаимодействие; в) целесообразно предусмотреть возможность защиты своей точки зрения каждым игроком (например, в ролевых играх на социально-политические темы типа «Телемост», «Теледебаты», круглые столы, ролевые дискуссии). При этом можно привлекать дополнительную

литературу и информационные источники, обращения к «экспертам» (в роли экспертов могут быть преподаватели).

С целью соблюдения студентами правил ролевой игры можно использовать инструкции для игроков, в которых включают общие и инструктивные указания типа: 1) определение роли (полное название роли, ее значение в организации игровой деятельности и рекомендуемые ролевые действия); 2) права и обязанности каждого игрока; 3) взаимодействие участников ролевой игры; 4) перечень действий на каждом этапе ролевой игры; 5) репертуар правовой ситуации; 6) коммуникативные стратегии и тактики и т.д.

Подготовка учащихся заключается в следующих действиях [24, с. 18]:

- поиск дополнительных данных к теме или изучение раздаточного материала;
- анализ нормативно-правовых актов;
- чтение дополнительных текстов, журнальных статей юристов, судебной практики и др. по тематике ролевой игры;
- повторение речевых формул и лексики по теме;
- подготовка необходимого реквизита и атрибутов для проведения ролевой игры (наглядные пособия, каточки и т.д.).

Для успешного проведения ролевой игры по правовым дисциплинам большое значение приобретает то, насколько удачно сможет преподаватель подготовить учащихся к этой форме занятий. Авторы дают следующие рекомендации [24]:

- а) необходимость создания обстановки, свободной от страха перед высказыванием;
- б) участие преподавателя в подготовке ролевой игры, где он должен идентифицировать себя с учащимися;
- в) корректное поведение преподавателя, который должен быть максимально сдержанным в любой, в том числе и в конфликтной ситуации;

г) умение показать учащимся, что преподаватель их ценит и уважает не только на словах, но и путем индивидуальных задач, доверяя им самостоятельную организацию и проведение тех или иных форм/фрагментов игры;

д) интересно и разнообразно организовывать работу.

При выполнении этих условий между преподавателем и учащимися возникают отношения партнерства и сотрудничества, что является необходимым условием для достижения целей.

Подготовка к ролевой игре может длиться от нескольких минут до нескольких дней.

2. Этап объяснения (его можно считать факультативным, ведь он может входить до предыдущего). Этот этап происходит непосредственно перед началом разыгрывания ролевой игры. На этом этапе проходит введение, ориентация участников на игру. Необходимо объяснить учащимся проблему и выбор ситуации. Ситуация может создаваться как вербальными, так и невербальными средствами: сериями рисунков, графической наглядностью, монологическими/диалогическими текстами, фрагментами кино и мультипликационных фильмов и т.д. Учащимся выдаются заблаговременно подготовленные пакеты необходимых материалов, инструкций, правил, а также необходимого реквизита и атрибутов ролевой игры. При необходимости учащиеся обращаются за помощью к преподавателю за дополнительными объяснениями. Преподаватель должен настроить учащихся на то, что нельзя быть пассивным в игре, нарушать регламент и правила, соблюдать правила поведения, речевого и невербального этикета. На этом этапе преподаватель распределяет роли между учащимися.

3. Этап проведения игры – это собственно ход ролевой игры. В зависимости от целей ролевой игры, количества учащихся и уровня их подготовки ролевая игра проводится в парах, подгруппах из нескольких учащихся и коллективно (вся группа играет в одну игру).

Ролевая игра в парах - наиболее простой вид ролевой игры. Во время проведения ролевой игры можно использовать разнообразные анкеты, опросные листки, для заполнения которых учащимся нужно задать друг другу вопросы.

Ролевые игры в подгруппах проводятся по-разному. Некоторые методисты считают, что ролевая игра проводится параллельно во всех подгруппах, а преподаватель контролирует их работу, переходя от подгруппы к подгруппе. Допускается, что подгруппы играют по очереди, при этом одна подгруппа разыгрывает ролевую игру, а остальные учащиеся наблюдают и оценивают, чтобы позже взять участие в обсуждении результатов проведения ролевой игры. Иногда ролевая игра в подгруппах становится первой ступенью, подготовкой к проведению ролевой игры более сложного порядка как по количеству участников (вся академическая группа, группа, курс), так и по своей организации. Такими ролевыми играми являются дискуссии на различные темы, «круглые столы», телемосты и т.п.

На этапе проведения ролевой игры по правовым дисциплинам роль преподавателя постоянно меняется. На начальном этапе преподаватель активно контролирует деятельность учащихся, постепенно преподаватель выступает в роли режиссера, который может незаметно для учащихся управлять ходом ролевой игры, не принимая на себя активной роли. Иногда педагог может взять на себя исполнение определенной роли, однако не главной, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под его руководством. Желательно, чтобы социальный статус исполняемой преподавателем роли помогал ему направлять общение в группе. Преподаватель должен оставаться активным наблюдателем, он может что-то рекомендовать, но не навязывать своего решения. А. В. Коньшева выделяет следующие позиции преподавателя во время проведения ролевой игры [40]:



Рисунок 1 – Позиция и роль преподавателя в ролевой игре по правовым дисциплинам

Аналогичной точки зрения придерживаются У. Литтлвуд, К. Ливингстоун. Так, К. Ливингстоун указывает, в частности, что педагог может взять на себя любую незначительную роль в игре. Если же он этого не делает, он должен быть незаметным и сводить свою деятельность к фиксации ошибок, которые должны разбираться по завершении ролевой игры или на следующем занятии.

Интересное замечание, которое высказывает К. Ливингстоун относительно возможности прерывания ролевой игры педагогом в случае ее недостаточной подготовки [31]. По мнению автора, «ролевая игра, которая была прервана руководителем, уже не может считаться ролевой игрой», поэтому она должна отложиться или ее необходимо начать сначала. В связи с этим большое значение приобретает умение преподавателя устанавливать контакт с учащимися.

4. Этап контроля, анализа и обобщения. Необходимый элемент в проведении ролевой игры. Он может проводиться сразу после ее завершения или на следующих занятиях, что зависит от сложности ролевой

игры. Преподаватель вместе с учащимися анализируют ошибки, указывающие возможные варианты исправления, проводят обобщения, обмениваются мнениями, что, на их взгляд, получилось, а над чем придется поработать. Оценивать проведенную ролевою игру и участие в ней учащихся преподаватель должен тактично, особенно результаты первой ролевой игры. Отрицательная оценка деятельности участников ролевой игры приведет к снижению активности учащихся. Уместно начать с удачных моментов и лишь потом перейти к анализу ошибок и недостатков. Здесь необходимо отметить, что если ролевая игра была успешной и учащиеся получили удовольствие от использования своих знаний на практике, то чувство удовлетворения может исчезнуть в случае детального анализа каждой незначительной ошибки на том же занятии. Психологически более удачной работой, проходящей после ролевой игры, является обмен мнениями о его успеваемости, о трудностях и удачных моментах. В конце преподаватель констатирует достигнутые результаты, подводит итог. Кроме того, после обсуждения результатов проведения ролевой игры логическим продолжением может стать написание статьи в газету/журнал, на веб-страницу в интернете, письмо / электронное письмо, заметку в блоге или форуме на сайте по проблеме, которая обсуждалась и т.п.) [31].

Все время, назначаемое на проведение ролевой игры, отводится юридической практике, при этом не только говорящий учащийся, но и слушающий максимально активны, поскольку последний должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она релевантна ситуации и задачам общения, и, соответственно, правильно отреагировать на реплику собеседника.

Таким образом, ролевая игра – это овладение действиями, которое повышает качество обучения, это мощный мотивационный фактор, дает учащимся опору, сопровождается, как правило, эмоциональным подъемом, что положительно влияет на результативность и эффективность обучения.

Говоря о подготовке и организации ролевой игры, следует остановиться на так называемой логико-смысловой карте проблемы (ЛСКП), предложенной и разработанной А. В. Конышевой. Прием использования такой карты достаточно эффективен, а сама игра проходит интересно и непринужденно.

Остановимся на ней поподробнее. По мнению А. В. Конышевой, это достаточно сложный вид опоры для организации ролевой игры, поскольку сложной является само явление – проблема, которую предложенная карта моделирует, представляя ее упрощенную структуру [40]. Дело в том, что для того чтобы учащиеся действительно вели диалог, необходима определенная организация речевого материала. Ю.И. Пассов считает, что для развития умения общаться на занятии необходима адекватная презентация материала, то есть, в его понимании, это проблемная организация речевого материала [43].

Заключать ЛСКП достаточно трудоемко для преподавателя, однако с помощью этой карты очень легко воссоздать действительно коммуникативное общение на занятии, поскольку учащиеся могут проигрывать именно те роли, которые им близки в реальной действительности. Когда учащиеся привыкают к ЛСКП, они сами охотно составляют такие карты и предлагают свои проблемы для организации ролевой игры. Необходимо заметить, что использование ЛСКП создает определенную творческую обстановку.

Для того чтобы составить ЛСКП, необходимо определить проблему, которая будет интересна всем студентам группы и даст им возможность высказаться с разных позиций и выполнять значимые для них роли. Как правило, выбирается несколько героев. Имена им лучше давать те, которые не встречаются в группе, чтобы учащиеся не отождествляли себя с предложенными героями, однако одновременно каждый выберет именно того героя, который ему близок, и будет играть ту роль, которая ему кажется наиболее подходящей.

Основной тезис формулируется в верхней части карты сразу после имени. Он выражает отношение к проблеме, присущее этому человеку. Как обычно имя располагается от положительного к негативному отношению (это можно проследить по предложенной карте). Это делается для того, чтобы учащиеся могли выбрать именно ту позицию, которая им кажется наиболее приемлемой для них. Вероятно, и свое видение проблемы, которое предлагается. Об этом необходимо сказать учащимся до начала обсуждения проблемы. Они смогут предложить свой вариант, и это стоит поощрять. Далее располагаются ключевые слова и выражения, раскрывающие в логическом и смысловом плане решения предложенной проблемы. Эти слова и фразы будут касаться различных сторон проблемы, помогая учащемуся наиболее полно высказаться.

Заканчивает ЛСКП тезис, но он уже является своего рода выводом, выражающим главную идею проблемы. Здесь также следует помнить, что каждый студент может претендовать на свой собственный вывод и преподавателю следует приветствовать самостоятельность и инициативу.

А. В. Коньшева отмечает, что работа с ЛСКП является достаточно интересной и имеет свои особенности [40]:

1. Устраняются внутренние барьеры относительно творческих проявлений; учащиеся готовятся к творческому поиску, приобретают уверенность, поскольку имеют возможность выразить свою точку зрения (важно организовать обсуждение таким образом, чтобы учащийся не боялся совершить ошибку).

2. Уделяется внимание работе подсознания: даже если проблема не находится непосредственно в центре нашего внимания, наше подсознание незаметно для нас работает с ней.

3. Учащимся дается возможность умственной «разминки»: учащийся может высказываться аргументированно, поскольку его высказывания связываются с решением мыслительных задач проблемного характера.

4. Поддерживается живость воображения. Необходимо поддерживать проявления свободного воображения, поскольку оно служит основой творческого мышления, а ЛСКП создает основу для богатства ассоциаций и тем самым способствует развитию качества производительности речевого умения.

5. «Дисциплинируется» воображение и в определенной степени контролируется. И преподаватель и учащийся помнят, что после определенного «созревания идей» все мысли будут критически пересматриваться и часть их будет отброшена.

6. Развивается восприятие, повышается чувствительность учащихся.

7. Расширяется фонд знаний учащихся. Это проявляется в том, что необходимость постоянного обращения к ЛСКП и многократного ее просмотра способствуют более крепкому запоминанию материала.

8. Осуществляется помощь учащимся в уяснении смысла и общего направления их творческой деятельности.

Организуя ролевую игру, педагог должен предусмотреть ее место и время, отводимое на проведение на занятии – она зависит от различных факторов: уровня подготовки учащихся, сложности и объема учебного материала.

А. В. Коньшева, А. М. Щукин положительными моментами в проведении ролевой игры на занятии считают [40]:

– учащиеся получают удовольствие от проведения игры, поскольку любая игра имеет высокую мотивацию;

– занятие проходит на высоком эмоциональном уровне;

– во время игры учащиеся имитируют определенную формирующую деятельность умения и навыки, а также учатся применять свои знания;

– обсуждение, проводимое после ролевой игры, способствует закреплению знаний.

Одновременно эти же методисты называют следующие отрицательные моменты организации проведения ролевой игры:

- высокая трудоемкость подготовки к занятию (для преподавателя);

- большое напряжение для преподавателя, поскольку он сосредоточен на непрерывном творческом поиске. Педагог должен быть хорошим сценаристом, режиссером, актером. Если он не обладает этими качествами, то ему будет сложно правильно организовать игру, что может привести к разочарованию учащихся;

- трудности с заменой участников игры, если кто-то отсутствует в момент проведения.

Таким образом, мы рассмотрели феномен ролевой игры в учебном процессе, проанализировали ее функции, описали присущие ей характерные черты и категории ролей, которые разыгрываются, а также систематизировали правила организации и проведения ролевой игры на занятиях.

Выводы по Главе 1

Ролевые игры, применяемые в процессе практикоориентированной подготовки будущих юристов, имеют целью обеспечить формирование у них ролевой компетентности (межличностной и специальной, то есть профессиональной компетентностей), что, в свою очередь, влияет на сформированность их психолого-педагогической компетентности в целом.

Предмет ролевого взаимодействия изменяется в соответствии с задачами различных этапов психолого-педагогической подготовки, вызывая личностнорольное развитие участников по принципу «Я в предлагаемых обстоятельствах» (базовая, начальная психолого-педагогическая подготовка будущих юристов) и профессионально-ролевое развитие по принципу «Юрист (нотариус, прокурор, адвокат, юрисконсульт,

судья), которым я стану, в предлагаемых обстоятельствах» (профессиональная, углубленная психолого-педагогическая подготовка).

Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении, обеспечивая личностную, познавательную активность, то есть ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения, поскольку является подражанием действительности в самых существенных чертах и в ней, как в жизни, переплетается речевое поведение партнеров.

Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревнования, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках каждой ролевой игры.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО АНАЛИЗУ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И РАЗРАБОТКЕ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВО» В УСЛОВИЯХ ГБПОУ «ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ И ТОРГОВЛИ»

2.1. Исследование практики применения ролевых игр по дисциплине «Право в ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли»

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» организовано Постановлением Правительства Челябинской области №183-П от 19.06.2008 г. «О реорганизации областных государственных учреждений начального профессионального образования».

Колледж осуществляет образовательную деятельность в соответствии с Уставом, утвержденным приказом Министерства образования и науки Челябинской области № 01-678 от 30.09.2008 г. (изменения № 3 к Уставу утверждены приказом Министерства образования и науки Челябинской области № 01/2509 от 8.09.2015 г.) и лицензией 74Л02 №0001037 от «22» октября 2015 года, выданной Министерством образования и науки Челябинской области.

Рабочая программа учебной дисциплины по праву разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности (специальностям) среднего профессионального образования (далее СПО) 260807 Технология продукции общественного питания и примерной программы по дисциплине, рекомендованной Советом Министерства образования и науки Челябинской области по примерным ОПОП начального профессионального и среднего профессионального образования (заключение Совета № 1 от «26» апреля

2011г.). Разработчики: Григорьева Ирина Юрьевна, преподаватель ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли».

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- работать с нормативно-правовыми документами, использовать их в профессиональной деятельности;
- защищать свои права в соответствии с гражданским, гражданско-процессуальным и трудовым законодательством, соблюдать требования действующего законодательства;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- понятие правового регулирования в сфере профессиональной деятельности;
- основные положения законодательных актов и других нормативных документов, регулирующих правоотношения в области профессиональной деятельности;
- права и обязанности работников в сфере профессиональной деятельности;
- организационно-правовые формы юридических лиц;
- правовое положение субъектов предпринимательской деятельности;
- порядок заключения трудового договора и основания его прекращения;
- роль государственного регулирования в обеспечении занятости населения;
- основы права социальной защиты граждан;
- понятие материальной и дисциплинарной ответственности работника;
- виды административных правонарушений и административной ответственности;
- нормы защиты нарушенных прав и судебный порядок разрешения споров.

Количество часов на освоение программы дисциплины: максимальной учебной нагрузки обучающегося 64 часа, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 46 часов; самостоятельной работы обучающегося 18 часов.

Информационное обеспечение обучения:

Нормативные правовые акты:

Конституция РФ, принятая на референдуме 12 декабря 1993 г.

Гражданский кодекс РФ (часть первая) от 30 ноября 1994 г.

Гражданский кодекс РФ (часть вторая) от 26 января 1996 г.

Гражданский кодекс РФ (часть третья) от 26 ноября 2001 г.

Гражданский кодекс РФ (часть четвертая) от 18 декабря 2006 г.

Гражданский процессуальный кодекс РФ от 14 ноября 2002 г.

Кодекс об административных правонарушениях РФ от 30 декабря 2001 г.

Трудовой кодекс РФ от 30 декабря 2001 г.

Федеральный закон «О защите прав потребителей»

Федеральный закон «О конкуренции и ограничении монополистической деятельности»

Федеральный закон «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»

Федеральный закон «О качестве и безопасности пищевых продуктов»

Федеральный закон «О техническом регулировании»

Федеральный закон «О защите конкуренции»

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)

Уметь:

- работать с нормативно-правовыми документами, использовать их в профессиональной деятельности;

- защищать свои права в соответствии с гражданским, гражданско-процессуальным и трудовым законодательством, соблюдать требования действующего законодательства.

Знать:

- понятие правового регулирования в сфере профессиональной деятельности;

- основные положения законодательных актов и других нормативных документов, регулирующих правоотношения в области профессиональной деятельности;

- права и обязанности работников в сфере профессиональной деятельности;

- организационно-правовые формы юридических лиц;

- правовое положение предпринимательской деятельности;

- порядок исполнения трудового договора и основания для его прекращения;

- правила оплаты труда;

- роль государственного регулирования в обеспечении занятости населения;

- основы права социальной защиты населения;

- понятие дисциплинарной и материальной ответственности работника;

- виды административных правонарушений и административной ответственности;

- нормы защиты нарушенных прав и судебный порядок разрешения споров решение ситуационных задач и выполнение индивидуальных заданий.

В соответствии с Государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования, курс «Правовое обеспечение

профессиональной деятельности» включен в перечень обязательных общих гуманитарных и социально-экономических дисциплин. Данная дисциплина сопоставима с дисциплиной «Право», так как является базовой дисциплиной, являющейся основой для дальнейшего изучения правовых норм, связанных непосредственно с профессиональной деятельностью и работой будущих специалистов на рабочих местах, со знанием и соблюдением действующего законодательства.

Таким образом, дисциплина «Правовые основы профессиональной деятельности» имеет важное значение для будущих специалистов, выпускаемых «Челябинским государственным колледжем индустрии питания и торговли».

Так как в плане занятий применение ролевых игр не описано, то для анализа был проведен опрос среди студентов, у которых проходили занятия по дисциплине «Правовые основы профессиональной деятельности». Выборка составила 30 человек.

Первый вопрос имел следующее содержание: «Проводились ли в процессе обучения по дисциплине «Право» игры? Допишите, насколько часто». Результаты опроса представлены на рисунке 2.

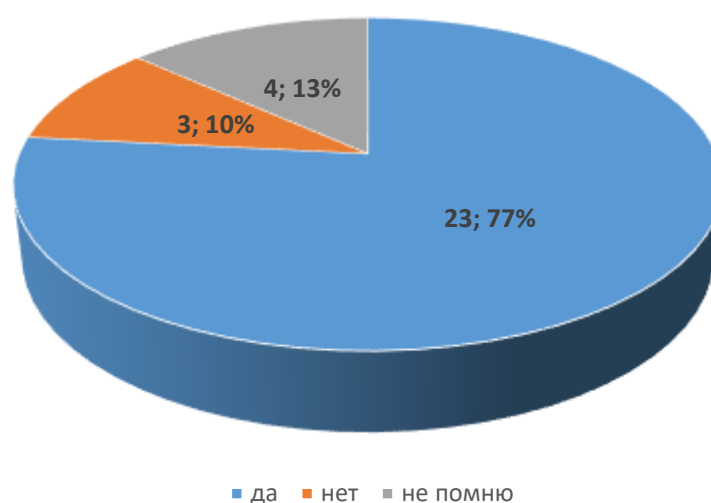


Рисунок 2 – Результаты ответов на вопрос «Проводились ли в процессе обучения по дисциплине «Право»

Из опроса видно, что в целом игры на занятиях по дисциплине «Право» проводились, большинство студентов их запомнило. Это говорит о том, что игровой подход в преподавании дисциплины является запоминающимся. Но дополнительные ответы показали, что игры проводились не часто – за курс права не более 2-х раз.

Второй вопрос был следующим: «Помните ли Вы проведение ролевых игр по дисциплине «Право?». Ответы представлены на рисунке 3.

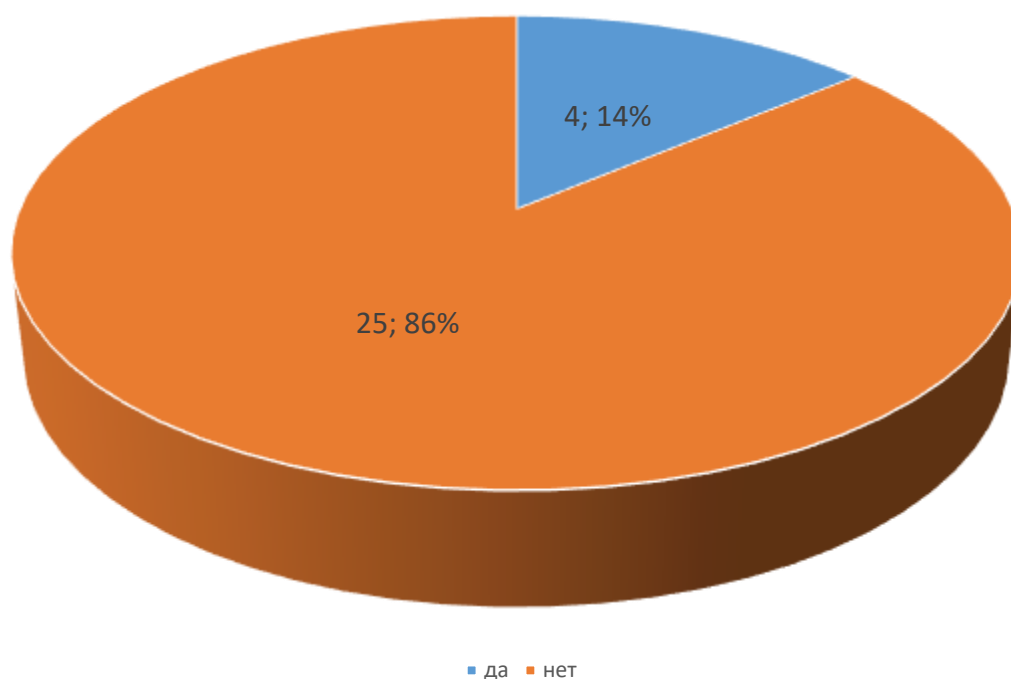
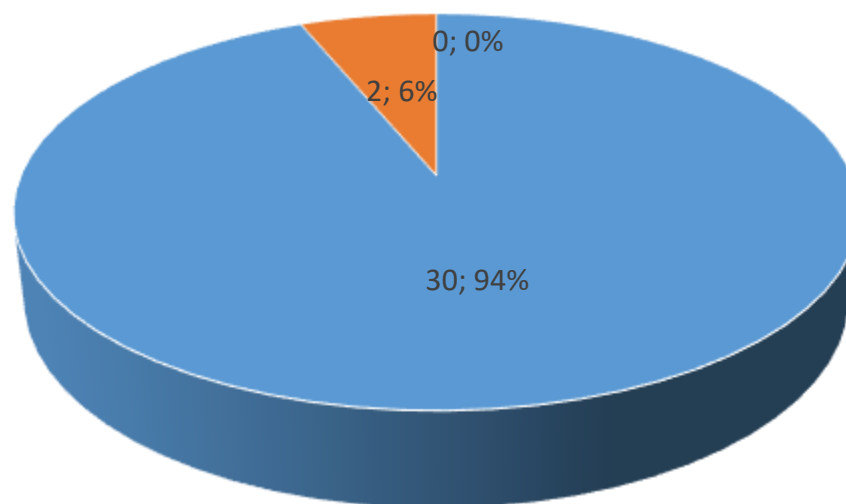


Рисунок 3 – Ответы на вопрос «Помните ли Вы проведение ролевых игр по дисциплине «Право?»

Как видно, именно ролевые игры не проводились на занятиях. Между тем, из следующего вопроса становится ясно, что студенты хотели бы проведения таких игр и относятся к ним положительно (рисунок 4).



- да, ролевые игры делают занятие интересным и помогает запоминать материал
- нет, отрицательно отношусь к ролевым играм на занятиях
- другое

Рисунок 4 – Ответы на вопрос «Хотели бы Вы, чтобы занятия по дисциплине «Право» включало в себя проведение ролевых игр?»

Далее проводился устный опрос среди преподавателей по правовым дисциплинам, так как их только двое. Целью опроса было выявление причин отсутствия ролевых игр и в целом небольшое внимание к игровым методам. Оказалось, что, по их мнению, разучивание ролей приводит к «примитивизации» речи учащихся, увеличению количества ошибок, увеличению дисциплинарных проблем.

Действительно, с подобными осложнениями приходится сталкиваться при проведении игр, но недостатки этого приема с лихвой заполняются его преимуществами, поскольку кроме того, что ролевая игра является одним из самых эффективных методов изучения дисциплины, она также помогает общению, способствует получению новых знаний, правильной оценке поступков, развития коммуникативных навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций, таких черт как наблюдательность дисциплинированность и внимательность, а также ролевые игры имеют большую методическую ценность, они интересны как студентам так и преподавателю.

Учитывая положительные характеристики ролевых игр, как метода проведения занятий, а также пожелания студентов по включению таких игр в дисциплину «Право», были разработаны соответствующие планы игр.

2.2. Разработка ролевых игр по дисциплине «Право»

Современная программа правового обучения предполагает создание надлежащих условий для приобретения необходимого объема правовых знаний и навыков и применять их в реализации своих прав и свобод, исполнении своих обязанностей, способствует формированию правовой культуры и правового сознания и активной гражданской позиции.

1) На занятиях по праву учащиеся учатся понимать признаки и сущность государства и права, сравнивать такие понятия, как социальное и правовое государство, что такое правонарушение и правовая ответственность, основные положения главных отраслей права

2) Они должны уметь объяснять, анализировать и решать правовые ситуации, с использованием правовых знаний и положений соответствующих нормативно-правовых актов и, прежде всего, Конституции. Все это даст возможность учащимся применять усвоенные понятия для решения тех или иных жизненных проблем и ситуаций.

3) учащиеся также должны научиться оценивать собственное поведение и поведение других людей с точки зрения норм права.

4) знать и уважать законодательство РФ.

Итак, цель каждого занятия по предметам правового образования направлена на создание оптимальных психолого-педагогических условий интеллектуального, духовного и социального развития личности студента. Ведь главное, чтобы учащийся умел использовать знания и навыки, приобретенные в процессе изучения правовых предметов для осуществления правового поведения и правовой активности в условиях повседневной жизни.

Надо помнить, что занятия права способствуют социализации учащихся и их правовой адаптации. Ведь человек, как гражданин, только тогда образован в правовом поле, если сможет применять полученные правовые знания в повседневной жизни. Наибольшего внимания следует уделять интеллектуальному развитию, потому что без этого невозможны ни развитие мышления, ни творческих способностей, ни активной гражданской позиции, ни формирование гуманистических ценностей, ни правовой культуры и правового сознания. Право познают лишь через мышление - в этом его специфика.

В основе правового мышления - фактические и теоретические правовые знания, способность ориентироваться в тех или иных проблемных жизненных ситуациях. Учащиеся должны понимать, осознавать сущность и социальное назначение правовых явлений. Этому способствует и использование ролевой игры в процессе изучения права.

Игра - это как выделение определенной целостной реальности из повседневной жизни. В данной реальности взаимодействуют и общаются люди. В процессе игры, учащиеся не только получают знания, но и определенный опыт. Играя определенную роль, принимая решение, учащиеся так или иначе познают реальность, а анализируя игру, они более глубоко изучают то или иное явление, что послужило прототипом модели игры.

Ролевая игра дает возможность учащимся испытать те или иные социальные и правовые формы поведения в максимально приближенных к жизни игровых ситуациях, не опасаясь серьезных «штрафных» санкций в случае неправильно выбранного поведения.

С учетом имеющихся тем в плане преподавания дисциплины «Правовые основы профессиональной деятельности» в колледже, разработаны несколько ролевых игр.

По теме занятия – «Организационно-правовые формы юридических лиц» предлагается ролевая игра «юридический футбол».

Цель и задачи: популяризация и повышение уровня усвоения правовых знаний, совершенствование правового образования учащихся; преодоление разрыва между усвоением новых знаний и применения их на практике; развитие логического мышления, внимания, памяти.

Участники игры: команда состоит из 7 человек. Роли распределяются таким образом: «нападающий» – 1, «защитники» – 5, «вратарь» – 1 (он же капитан команды).

Ход игры: Игра проводится по темам «Организационные формы предприятий», «Акционерные общества», «ООО» в течение трех таймов.

1-й тайм: задания соединены в блоки по 3 вопроса:

1. Используя текст Гражданского кодекса нужно назвать основные критерии коммерческих и некоммерческих организаций.

2. Общие вопросы по выбранной теме «Организационно-правовые формы юридических лиц».

III-й тайм: Вопросы задаются в виде тестовых заданий

В каждом тайме команды задают друг другу по три вопроса. В первом, третьем таймах вопросы подготовлены организаторами игры, во втором тайме команды задают вопросы друг другу.

«Нападающий» команды задает вопрос любому «защитнику» команды противника (у каждого «защитника» должен быть номер), называя номер и передавая ему вопрос-мяч. Если этот защитник не знает ответа, он может перепасовать вопрос-мяч тому защитнику, который знает ответ, подтверждая это поднятием руки.

На размышления и поиск правильного ответа «защитникам» дается 30 секунд.

Если «защитники» не знают ответа, они пасуют вопрос - мяч «вратарю», который должен отвечать немедленно.

Если «вратарь» не знает правильного ответа, команде засчитывается «гол» и мяч передается нападающему команды противника для нанесения нового удара.

Судейство. Судейство осуществляют не менее трех человек. Членами жюри могут быть работники управления юстиции, органов внутренних дел, отдела образования.

Члены жюри следят за ходом игры и корректируют спорные ситуации, в том числе и по формулировке вопросов и предложенных ответов.

Награждение. Победители-команды и призеры награждаются грамотами. По усмотрению жюри грамотами могут быть награждены лучшие игроки.

Примечание 1. Команда имеет право на поиски ответа всеми игроками, но только один раз за игру.

За неправильный ответ «защитник» получает желтую карточку. Если один и тот же «защитник» не знает ответы на два заданных ему «нападающим» вопрос, он получает красную карточку и удаляется с поля до конца игры, и команда играет в меньшинстве.

Организаторы игры оставляют за собой право включать вопросы на общую эрудицию по теме «Организационно-правовые формы юридических лиц».

В ходе игры подсчет ведется по следующей балльной системе: за правильный ответ первым «защитником» – 3 балла, вторым «защитником» – 2 балла, «вратарем» -1 балл.

Организаторы игры оставляют за собой право увеличить количество вопросов в каждом тайме до пяти.

Вопрос к первому тайму:

Организация «М.» создана на основе объединения капиталов учредителей, который разделен на доли, определённые учредительными документами, — учредительным договором и уставом. При этом личного участия в хозяйственной деятельности не требуется. Участником организации может быть любой субъект права. По обязательствам организации её участники личным имуществом не отвечают. Целью деятельности организации «М.» является извлечение прибыли.

Выберите из приведенного из списка характеристики данной организации.

- 1) потребительский кооператив
- 2) коммерческая организация
- 3) хозяйственное товарищество
- 4) юридическое лицо
- 5) хозяйственное общество
- 6) производственный кооператив

В чем заключаются преимущества акционерной формы предпринимательской деятельности?

В чем разница между производственным и потребительским кооперативом?

Как распределяется прибыль (убыток) в полном товариществе?

Каковы последствия выбытия участника из общества с ограниченной ответственностью?

Назовите организационно-правовые формы коммерческих организаций, наиболее привлекательные для кредиторов.

Почему среди предпринимателей непопулярна конструкция полного товарищества?

1. Дайте определение понятия «юридическое лицо». Какие виды юридических лиц закрепил ГК РФ?

2. В чем заключаются сходства и отличия хозяйственных товариществ и обществ?

3. Чем отличается полное товарищество от товарищества на вере?

4. Каким образом осуществляется управление делами в хозяйственном товариществе?

5. Охарактеризуйте каждый из видов хозяйственных обществ.

6. Каковы структура и компетенция органов управления хозяйственных обществ?

7. Какие требования предъявляет законодательство к формированию уставного капитала хозяйственного общества?

8. В чем заключается отличие общества с дополнительной ответственностью от иных видов хозяйственных обществ и от хозяйственных товариществ?

9. Назовите специфические особенности производственного кооператива по сравнению с другими организационно-правовыми формами коммерческих организаций.

10. В чем заключается отличие производственного кооператива от потребительского кооператива?

11. Дайте определение и назовите виды государственных и муниципальных унитарных предприятий.

12. Кто является собственником имущества государственного (муниципального) унитарного предприятия и каковы его полномочия?

13. Каков порядок создания государственного (муниципального) унитарного предприятия?

14. В чем заключается отличие казенных предприятий, основанных на праве оперативного управления, от унитарных предприятий, основанных на праве хозяйственного ведения?

Тест по теме: «Организационно-правовые формы юридических лиц»

1. Открытую подписку на выпускаемые акции проводит:

- а) общество с ограниченной ответственностью
- б) открытое акционерное общество
- в) производственный кооператив
- г) коммандитное товарищество

2. Унитарное предприятие – это коммерческая организация:

а) наделенная правом собственности на имущество, закрепленное за ним собственником

б) не наделенная правом собственности на имущество, закрепленное за ним собственником

в) частично наделенная правом собственности на имущество, закрепленное за ним собственником

г) наделяемая правом собственности на имущество по усмотрению собственника

3. Некоммерческие организации – это юридические лица, главной целью которых является:

а) распределение прибыли между учредителями

б) получение прибыли

в) удовлетворение материальных, духовных или иных нематериальных потребностей, социальные, благотворительные, культурные, образовательные или иные общественно-полезные цели

г) удовлетворение только материальных потребностей

4. Вкладчик товарищества на вере имеет право:

а) получать часть прибыли, причитающуюся на его долю в складочном капитале;

б) участвовать в собраниях участников и принимать участие в управлении товариществом;

в) оба ответа верны.

5. Организации, не ставящие извлечение прибыли в качестве основной цели и осуществляющие предпринимательскую деятельность лишь в той степени, в какой это служит достижению уставных целей, называются:

а) коммерческими организациями;

б) некоммерческими организациями;

в) унитарными предприятиями.

6. В каком из видов товарищества предусмотрено наличие в организации участников-вкладчиков, которые не участвуют в управлении?

а) товарищество на вере;

б) полное товарищество;

в) простое товарищество.

7. Предприятие Z, специализирующееся на оказании мелких бытовых услуг, объединяет 10 человек, каждый из которых лично трудится на этом предприятии и независимо от размера внесённого пая имеет один голос при решении вопросов, связанных с экономической деятельностью предприятия. Какова организационно-правовая форма этого предприятия?

- а) унитарное предприятие
- б) производственный кооператив
- в) хозяйственное товарищество
- г) хозяйственное общество

Проведение такой ролевой игры позволит активно и живо усвоить материал, проверить знания студентов, заинтересовать их в изучении предложенной темы.

Для того, чтобы студенты умели защищать свои права и закрепили знания ГК РФ, была предложена игра «Заседание районного суда», которая представляет собой смоделированную имитацию судебного процесса, связанного с рассмотрением судом дела по предложенной преподавателем фабуле.

Участниками игры являются суд, истец, представитель истца, ответчик, представитель ответчика. Для участия в игре студенты делятся на группы по 5 студентов, среди которых с помощью жеребьевки определяется роль каждого участника судебного процесса. Получилось 4 группы.

После этого студентам предоставляется фабула дела.

Фабула № 1.

Акционер обратился в арбитражный суд с иском о признании недействительным договора поручительства как крупной сделки. Договор поручительства был заключен между обществом (поручитель) и фирмой (кредитор) в обеспечение исполнения обязательств компании (покупатель) перед фирмой (продавец) по оплате поставленного товара. Покупатель и поручитель имели общих акционеров (участников) — истца и другое физическое лицо, каждый из которых обладал 50% общего количества

голосов, приходящихся на акции/доли данных юридических лиц. Сами поставки истец не оспаривал, не ставил под сомнение их целесообразность, не извещал поставщика о нарушении его прав и законных интересов, соглашаясь с приемкой товаров.

Вопрос права: вправе ли акционер оспаривать крупную сделку общества в связи с несоблюдением корпоративной процедуры по ее одобрению, если обращение с иском свидетельствует о злоупотреблении правом и направлено на извлечение выгоды из недобросовестного поведения?

Фабула № 2.

Один из участников общества, состоящего из двух участников, каждый из которых владел долей в 50% уставного капитала, обратился в арбитражный суд с иском к другому участнику об исключении из общества на основании ст. 10 ФЗ «Об обществах с ограниченной ответственностью», ссылаясь на то, что ответчик, являясь участником и генеральным директором общества, ни разу не проводил очередных собраний общества, действовал в ущерб интересам общества, причиняя тем самым убытки. Ответчик по первоначальному иску обратился к истцу со встречным иском с аналогичным требованием, ссылаясь на неоднократное уклонение последнего от участия в общих собраниях общества, а также действия, направленные на затруднение деятельности общества.

Вопрос права: вправе ли суд в ситуации корпоративного дедлока, возникшего между участниками, обладающими 50% долей уставного капитала, исключить одного из них, если каждый из участников допускал нарушения корпоративных интересов общества и своего партнера?

Фабула № 3

Единственный участник общества обратился с иском о признании недействительным договора об ипотеке недвижимого имущества, принадлежащего на праве собственности обществу. В обоснование заявленных требований истец сослался на противоправные действия

генерального директора общества, выразившиеся в подделке подписи истца на решении об одобрении сделки, представленном банку-залогодержателю, что было подтверждено приговором суда. Истец указал, что сделка не имела под собой экономической целесообразности, так как обеспечивала обязательства третьего лица.

Вопрос права: является ли недействительной крупная сделка, которая не прошла корпоративную процедуру по ее одобрению, о чем контрагент по сделке не мог знать в связи с тем, что представленное ему решение об одобрении сделки в действительности было подделано директором общества?

Фабула № 4

Истец обратился с требованиями о признании недействительными решения общего собрания акционеров о назначении генерального директора и сделок общества, на основании которых по заниженной стоимости был продан его единственный ценный актив. Истец указал, что является бенефициарным владельцем общества и имеет возможность влиять на решения, принимаемые акционерами указанного общества, посредством создания сложной корпоративной структуры. По мнению истца, признание недействительными оспариваемых им решения общего собрания акционеров и сделок общества приведет к восстановлению его нарушенных прав как конечного владельца данного общества.

Вопрос права: вправе ли бенефициарный владелец оспаривать решения общего собрания и сделки корпорации, если они нарушают его интересы как конечного лица, которому принадлежит соответствующее юридическое лицо?

С учетом своей роли в судебном заседании, студенты должны подготовиться к участию в судебном заседании. Так, судья должен выписать до малейшей подробности процедуру такого действия, а также составить проект решения суда по делу, которое будет рассматриваться, истец (ответчик) и его представитель должны подготовить иск (отзыв на иск) и

возможные вопросы к ответчику (истцу), ходатайства, которые считает необходимым заявить в судебном заседании.

Итак, подготовка заключается в определении студентом того, что должен каждый из них говорить (утверждать); на чем должен настаивать; какие аргументы он должен использовать из своей роли в судебном производстве; последовательность изложения или анализа обстоятельств дела.

Процесс работы с фабулой продолжается ориентировочно в течение месяца и контролируется преподавателем (руководителем игры) путем предоставления студентам консультаций относительно возможных источников поиска информации для решения вопросов, определенных фабулой, принципов построения позиций сторон в споре, общих замечаний относительно структуры и построения аргументов.

Непосредственное проведение судебного заседания состоится на последнем практическом занятии по курсу, в процессе которого студенты должны симитировать заседание суда.

Перед началом игры преподаватель (руководитель игры) разъясняет аудитории правила, согласно которым во время ее проведения будут оцениваться следующие элементы: знание норм Гражданского Кодекса РФ; правильное применение этих норм во время проведения процессуальных действий в судебном заседании; умение ориентироваться в сложной ситуации с учетом выступлений участников судебного заседания; полнота аргументации выдвинутого тезиса, построение своих речей, их логичность, стиль и язык, ораторское мастерство.

После оглашения решения по делу и закрытия судебного заседания происходит обсуждение проведенного занятия, в котором участвуют как слушатели процесса, так и непосредственные его участники. Для этого рекомендуется во время игры сделать видеофиксацию, что даст возможность студентам оценить, как собственную игру, так и других участников процесса.

Преподаватель (руководитель игры) по ее окончании суммирует результаты обсуждения занятия и оценивает действия каждого участника учебного процесса. Опыт использования этого метода обучения свидетельствует о повышении работы студента на занятии, кроме развития профессиональных навыков проведения занятия в такой форме учит их взаимоконтролю и развивает способности работы в команде.

Выводы по Главе 2

В структуре учебного процесса исследованного колледжа студентов отведены часы для дисциплины «Правовые основы профессиональной деятельности».

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности (специальностям) среднего профессионального образования (далее СПО) 260807 Технология продукции общественного питания и примерной программы по дисциплине, рекомендованной Советом Министерства образования и науки Челябинской области по примерным ОПОП начального профессионального и среднего профессионального образования (заключение Совета № 1 от «26» апреля 2011г.).

Современная программа правового обучения предполагает создание надлежащих условий для приобретения необходимого объема правовых знаний и навыков и применять их в реализации своих прав и свобод, исполнении своих обязанностей, способствует формированию правовой культуры и правового сознания и активной гражданской позиции.

Для разработки занятия за основу была взята тема «Организационно-правовые формы юридических лиц» рабочей программы учебной дисциплины «Правовые основы профессиональной деятельности».

Предложена ролевая игра «юридический футбол».

Цель и задачи: популяризация и повышение уровня усвоения правовых знаний, совершенствование правового образования учащихся; преодоление разрыва между усвоением новых знаний и применения их на практике; развитие логического мышления, внимания, памяти.

Участники игры: команда состоит из 7 человек. Роли распределяются таким образом: «нападающий» – 1, «защитники» – 5, «вратарь» – 1 (он же капитан команды).

Ход игры: Игра проводится по темам «Организационные формы предприятий», «Акционерные общества», «ООО» в течение трех таймов.

Проведение такое ролевой игры позволит активно и живо усвоить материал, проверить знания студентов, заинтересовать их в изучении предложенной темы.

Также в качестве закрепления знаний своих прав, как будущего предпринимателя в сфере общественного питания, предложено проведения игр на знание норм Гражданского Кодекса в форме проведения судебных заседаний.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По результатам проведенного исследования были достигнуты поставленные задачи.

Ролевые игры, применяемые в процессе практикоориентированной подготовки будущих юристов, имеют целью обеспечить формирование у них ролевой компетентности (межличностной и специальной, то есть профессиональной компетентностей), что, в свою очередь, влияет на сформированность их психолого-педагогической компетентности в целом.

Предмет ролевого взаимодействия изменяется в соответствии с задачами различных этапов психолого-педагогической подготовки, вызывая личностноролевое развитие участников по принципу «Я в предлагаемых обстоятельствах» (базовая, начальная психолого-педагогическая подготовка будущих юристов) и профессионально-ролевое развитие по принципу «Юрист (нотариус, прокурор, адвокат, юрисконсульт, судья), которым я стану, в предлагаемых обстоятельствах» (профессиональная, углубленная психолого-педагогическая подготовка).

Ролевые игры активизируют и интенсифицируют учебную деятельность и общение, создают позитивную мотивацию к обучению в целом и овладению юридическими специализациями, дают возможность поупражняться в различных типах ролевого поведения, учат контролировать чувства и эмоции и выражать их, позволяют воспроизвести и смоделировать профессиональную деятельность юриста и общение в ней, а также позволяют расширить и углубить процесс профессионального самоопределения, самосовершенствования и творческого развития студентов.

Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении, обеспечивая личностную, познавательную активность, то есть ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения, поскольку является подражанием действительности в

самых существенных чертах и в ней, как в жизни, переплетается речевое поведение партнеров.

Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревнования, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках каждой ролевой игры.

Ролевые игры, в отличие от имитационно-моделирующих, имеют больший эмпатический характер. Их задача заключается в создании соответствующего эмоционального фона занятия, обретении студентами опыта эмоционально-ценностной деятельности, формировании ценностных ориентаций и т.д. Ролевая игра дает возможность учащимся выявить свои творческие возможности, свою индивидуальность, развивает умение лучше понимать других, более объективно анализировать собственное поведение и поведение других людей.

С методической точки зрения ролевая игра - это целостный цикл управляемого взаимодействия между преподавателем и учащимся, который состоит из четырех этапов (подготовительный / в классе и дома/, объяснение, проведение ролевой игры / собственно игра/, заключительный / контроль, анализ и обобщение/).

На этапе подготовки преподаватель продумывает объекты контроля и критерии оценивания действий учащихся. Основные критерии оценивания игровых и речевых действий учащихся: эффективность совместной деятельности и соответствующего общения; сформированность соответствующих правовых умений; количество реплик/диалогических единств, количество сделанных ошибок в аргументации законодательства или правовых положений; степень владения участниками разнообразными способами и приемами решения правовых задач; полнота и качество исполнение ролевого репертуара и ролевых функций.

С целью соблюдения студентами правил ролевой игры можно использовать инструкции для игроков, в которых включают общие и

инструктивные указания типа: 1) определение роли (полное название роли, ее значение в организации игровой деятельности и рекомендуемые ролевые действия); 2) права и обязанности каждого игрока; 3) взаимодействие участников ролевой игры; 4) перечень действий на каждом этапе ролевой игры; 5) репертуар правовой ситуации; 6) коммуникативные стратегии и тактики и т.д.

Для успешного проведения ролевой игры большое значение приобретает то, насколько удачно сможет преподаватель подготовить учащихся к этой форме занятий.

Этап объяснения (его можно считать факультативным, ведь он может входить до предыдущего) происходит непосредственно перед началом разыгрывания ролевой игры. На этом этапе проходит введение, ориентация участников на игру.

Ролевые игры в подгруппах проводятся по-разному. Некоторые методисты считают, что ролевая игра проводится параллельно во всех подгруппах, а преподаватель контролирует их работу, переходя от подгруппы к подгруппе.

Этап контроля, анализа и обобщения - необходимый элемент в проведении ролевой игры. Он может проводиться сразу после ее завершения или на следующих занятиях, что зависит от сложности ролевой игры.

Таким образом, мы рассмотрели феномен ролевой игры в учебном процессе, проанализировали ее функции, описали присущие ей характерные черты и категории ролей, которые разыгрываются, а также систематизировали правила организации и проведения ролевой игры на занятиях.

ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» сегодня - это современное учреждение образования, имеющее 2 корпуса, 2 филиала. На базе колледжа проходят подготовку более 1000 студентов очной и заочной формы обучения.

В колледже созданы все необходимые условия для успешной учебы и полноценной жизни обучающихся: современные учебные аудитории, компьютерные классы, лаборатории поваров и продавцов, оснащенные современным оборудованием, библиотеки, общежитие, 2 спортивных зала, пункт медицинского обслуживания.

В структуре учебного процесса студентов отведены часы для дисциплины «Правовые основы профессиональной деятельности».

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности (специальностям) среднего профессионального образования (далее СПО) 260807 Технология продукции общественного питания и примерной программы по дисциплине, рекомендованной Советом Министерства образования и науки Челябинской области по примерным ОПОП начального профессионального и среднего профессионального образования (заключение Совета № 1 от «26» апреля 2011г.).

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности (специальностям) СПО 260807 Технология продукции общественного питания. Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

На современном этапе развития правового образования особое внимание уделяется правовому воспитанию и формированию правового сознания и правовой культуры учащихся, формированию их как личностей, которые руководствуются в повседневной жизни правовыми нормами и гуманистическими ценностями, осознавать себя гражданами РФ и успешно реализоваться в обществе.

Современная программа правового обучения предполагает создание надлежащих условий для приобретения необходимого объема правовых знаний и навыков и применять их в реализации своих прав и свобод,

исполнении своих обязанностей, способствует формированию правовой культуры и правового сознания и активной гражданской позиции.

В работе были предложены ролевые игры по дисциплине «Право. Ролевая игра «юридический футбол» имела цель и задачи: популяризация и повышение уровня усвоения правовых знаний, совершенствование правового образования учащихся; преодоление разрыва между усвоением новых знаний и применения их на практике; развитие логического мышления, внимания, памяти.

Участники игры: команда состоит из 7 человек. Роли распределяются таким образом: «нападающий» – 1, «защитники» – 5, «вратарь» – 1 (он же капитан команды).

Ход игры: Игра проводится по темам «Организационные формы предприятий», «Акционерные общества», «ООО» в течение трех таймов.

В каждом тайме команды задают друг другу по три вопроса. В первом, третьем таймах вопросы подготовлены организаторами игры, во втором тайме команды задают вопросы друг другу.

«Нападающий» команды задает вопрос любому «защитнику» команды противника (у каждого «защитника» должен быть номер), называя номер и передавая ему вопрос-мяч. Если этот защитник не знает ответа, он может перепасовать вопрос-мяч тому защитнику, который знает ответ, подтверждая это поднятием руки.

На размышления и поиск правильного ответа «защитникам» дается 30 секунд.

Если «защитники» не знают ответа, они пасуют вопрос - мяч «вратарю», который должен отвечать немедленно.

Если «вратарь» не знает правильного ответа, команде засчитывается «гол» и мяч передается нападающему команды противника для нанесения нового удара.

Судейство. Судейство осуществляют не менее трех человек. Членами жюри могут быть работники управления юстиции, органов внутренних дел, отдела образования.

Также в качестве закрепления знаний своих прав, как будущего предпринимателя в сфере общественного питания, предложено проведения игр на знание норм Гражданского Кодекса в форме проведения судебных заседаний.

Проведение таких ролевых игр позволит активно и живо усвоить материал, проверить знания студентов, заинтересовать их в изучении предложенной темы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Приказ Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2014 г. № 508 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения»
2. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. N 413)
3. Абдуллина, Л. Б. Фрактальная педагогика: теория, методология и практика [Текст]: монография / А. Б. Абдуллина, А. Г. Маджуга, И. А. Синицина ; под науч. ред. Е. В. Головневой. - Москва: Университетская книга, 2020. - 320 с.
4. Вербицкий, А. А. Личностный и компетентностный подходы в образовании: проблемы интеграции [Текст]: монография / А. А. Вербицкий, О. Г. Ларионова. - Москва: Логос, 2020. - 336 с.
5. Жуков, Г. Н. Общая и профессиональная педагогика [Текст]: учебник / Г. Н. Жуков, П. Г. Матросов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: ИНФРА-М, 2020. — 425 с.
6. Интерактивные методы в преподавании информационно-правовых дисциплин/Фурсов А.Л./ Методика и практика преподавания в XXI веке. I Международная научно-практическая конференция. ЦНИИ «Парадигма». 2015. С. 86-89.
7. Инновационные подходы в преподавании дисциплины "избирательное право и избирательные технологии" государственно-правового профиля, направление подготовки "юриспруденция"/ Евсеева Л.А./Наука и образование: современные тренды. 2015. № 1 (7). С. 111-121.
8. Иоффе, О. С. Избранные труды по гражданскому праву [Текст]: из истории цивилистической мысли. Гражданское правоотношение.

Критика теории "хозяйственного права" / О. С. Иоффе. - 4-е изд. - Москва: Статут, 2020. - 782 с.

9. Исаков, В. Б. Основы права : учебник для неюридических вузов и факультетов / под ред. В. Б. Исакова. - Москва : Норма : НИЦ ИНФРА-М, 2019. - 480 с.

10. Исаков, В. Б. Игропрактикум: опыт преподавания основ права: Методическое пособие / Исаков В.Б.; Под ред. Исакова В.Б. - Москва :Юр.Норма, НИЦ ИНФРА-М, 2019. - 304 с.

11. Кашанина, Т. В. Юридическая техника в сфере частного права (Корпоративное и договорное нормотворчество) [Текст]: Учебное пособие / Кашанина Т. В. - М.: Юр.Норма, НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 288 с.

12. Кириловская, Н. Н. Преподавание государственно-правовых дисциплин в образовательных организациях высшего образования ФСИН России: практическое руководство / Н. Н. Кирилловская, Е. В. Свинин, Ю. А. Перебинос [и др.] [Текст]: Федер. служба исполн. наказаний, Вологод. ин-т права и экономики. - Вологда: ВИПЭ ФСИН России, 2017. - 129 с.

13. Коэн, Д. К. Ловушки преподавания [Электронный ресурс] / Д. К. Коэн ; пер. с англ. И. Муриан, О. Левченко ; под науч. ред. М. Добряковой ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — 2-е изд. (эл.). — Электрон, текстовые дан. (1 файл pdf: 289 с). — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2018. —

14. Кравченко, А. И. Психология и педагогика [Текст]: учебник / А.И. Кравченко.— М. : ИНФРА-М, 2018. — 352 с.

15. Кроль, В. М. Педагогика [Текст]: Учебное пособие / Кроль В.М., - 2-е изд., испр. и доп. - М.: ИЦ РИОР, НИЦ ИНФРА-М, 2018. - 303 с.

16. Кроль, В. М. Педагогика [Текст]: учебное пособие / В. М. Кроль. — Москва: РИОР : ИНФРА-М, 2020. — 303 с.

17. Логачев, М. С. Образовательная программа как инструмент системы управления качеством профессионального образования [Текст]:

монография / М.С. Логачёв, Г.В. Ткачева, Ю.Н. Самарин. — Москва: ИНФРА-М, 2019. — 166 с.

18. Любашиц, В. Я. Теория государства и права. Практикум [Текст]: Учеб. пособие. — 3-е изд. — М.: РИОР: ИНФРА-М; Ростов-н/Д.: Южный федер. ун-т, 2019. — 242 с.

19. Малько, А. В. Правоведение [Текст]: учебник / А. В. Малько, В. В. Субочев. — Москва: Норма: ИНФРА-М, 2020. — 304 с.

20. Нерсесянц, В. С. Общая теория права и государства [Текст]: учебник для вузов / В. С. Нерсесянц. - Москва: Норма : ИНФРА-М, 2020. - 560 с.

21. Организация учебной и воспитательной работы в вузе. Вып. 9 [Текст]: сборник научных трудов / отв. за вып. Л. И. Новикова, Е. Э. Грибанская, Н. Ю. Соловьева [и др.]. - Москва: РГУП, 2019. - 580 с.

22. Организация преподавания правовых дисциплин на международном факультете/Сидоров Г.А., Каменева Т.Н./ Язык. Образование. Культура. 2016. С. 238-243

23. Об актуальных вопросах преподавания дисциплины "правовое регулирование оборонно-промышленного комплекса"/ Жулдыбин Е.К., Поздеев И.Л./ Выставка инноваций - 2016. сборник материалов XXI Республиканской выставки-сессии студенческих инновационных проектов. Сер. "Весенняя сессия" Ответственный за выпуск: Тюрин А.П., 2016. С. 38-40.

24. Особенности преподавания дисциплин государственно-правового профиля в условиях реализации нового образовательного стандарта/Кучуб Н.А./ Университетский комплекс как региональный центр образования, науки и культуры. Материалы Всероссийской научно-методической конференции (с международным участием). 2015. С. 1627-1629

25. Пашенцев, Д. А. Образовательное право [Текст]: учебник / Д.А.Пашенцев. — Москва: ИНФРА-М, 2020. — 180 с.

26. Проблемы преподавания правовых дисциплин с учетом специфики правовой системы российской федерации/Широбоков С. А./ Правовая система в российской федерации: история, содержание, применение норм, проблемы, пути решений.- 2016. - С.8-11

27. Рубцов, В. В. Профессионально-личностные ориентации в современном высшем образовании [Текст]: учеб. пособие / под ред. В.В. Рубцова, А.М. Столяренко. — М.: ИНФРА-М, 2019. — 304 с.

28. Сафронова, Е. В. Теория государства и права [Текст]: Практикум / Е. В. Сафронова, А. Ю. Кузубова, Л. Л. Соловьева - Москва: ИЦ РИОР, НИЦ ИНФРА-М, 2019. - 195 с.

29. Система непрерывного формирования готовности выпускников педагогического вуза к профессиональной деятельности по образовательным программам СПО [Текст]: монография / Н. А. Шайденко, В. Г. Подзолков, А. Н. Сергеев [и др.]. — Москва: ИНФРА-М, 2019. — 154 с.

30. Соответствие содержания правовой подготовки и методов преподавания как необходимое организационно-педагогическое условие преподавания правовых дисциплин/Пирлик Н. Ю./ Законность и правопорядок: история, современность, актуальные проблемы 2020.- С. 266-270

31. Торгашев, Г. А. Методика преподавания юриспруденции в высшей школе [Текст]: учебное пособие / Г. А. Торгашев. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: РГУП, 2016. - 260 с.

32. Традиционное и инновационное в методике преподавания юридических дисциплин [Текст]: учебное пособие для молодых преподавателей / И. Г. Брадецкая, В. Н. Власенко, И. А. Дудко [и др.]. - Москва: РГУП, 2016. - 224 с.

33. Тренинги. Психокоррекционные программы. Деловые игры [Текст]: методическое пособие / под ред. Л. Г. Бузуновой, О. П. Степановой. - 3-е изд., стер. - Москва: ФЛИНТА, 2020. - 266 с.

34. Шайденко, Н. А. Руководство профессиональным развитием учителя в целях повышения качества образования школьников [Текст]: учебное пособие / Н. А. Шайденко. — Москва: ИНФРА-М, 2019. — 142 с.

35. Филиппова, С. Ю. Юридические факты в гражданском праве. Часть 1. Правомерные юридические действия [Текст]: гражданско-правовые проблемы квалификации / С. Ю. Филиппова. - Москва: Статут, 2020. - 368 с.

36. Хабибулин, А.Г. Правовое обеспечение профессиональной деятельности [Текст]: учебник / А. Г. Хабибулин, К. Р. Мурсалимов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2020. — 364 с.

37. Чернявский, А. Г. История образования и педагогической мысли. Том 1. История: монография / А.Г. Чернявский, Л.Ю. Грудцына, Д.А. Пашенцев. — Москва: ИНФРА-М, 2018. — 264 с.

38. Честнов, И. Л. Актуальные проблемы теории государства и права [Текст]: учебник / И. Л. Честнов, С. А. Сидоров, А. В. Рабош ; под ред. В. А. Рабоша. - Санкт-Петербург: РГПУ им. А. И. Герцена, 2019. - 223 с.

39. Яркова, Е. Н. История и методология юридической науки [Текст]: учебное пособие / Е. Н. Яркова. - 3-е изд., стер. - Москва: ФЛИНТА, 2020. - 365 с.

Электронные ресурсы:

40. Кобышева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://search.rsl.ru/ru/record/01004082722> – Загл. с экрана.

41. Ливингстоун, Кэрл. Ролевые игры в обучении иностранным языкам [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://search.rsl.ru/ru/record/01001420373> – Загл. с экрана.

42. Макаренко, А. С. О моем опыте: в 7 т. / А. С. Макаренко. [Электронный ресурс] – Режим доступа:

http://az.lib.ru/m/makarenko_a_s/text_1938_o_moem_opyte.shtml – Загл. с экрана.

43. Пассов Е. И. Урок иностранного языка [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://search.rsl.ru/ru/record/01001445897> – Загл. с экрана.

44. Ушинский, К. Д. Психологические и логические основы обучения / К. Д. Ушинский // [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://psihdocs.ru/k-d-ushinskij-psihologicheskie-i-logicheskie-osnovi-obucheniya.html> – Загл. с экрана.

45. Щедровицкий, Г. П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыследеятельности / Г. П. Щедровицкий, С. И. Котельников // Нововведения в организациях. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.fondgp.ru/publications/%D0%BE%D1%80%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D1%8F%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BD%D0%B0%D1%8F-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0-6/> – Загл. с экрана.