



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

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

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

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

Проверка на объем заимствований:
53,78 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«20» июня 2024 г.
И.о. зав. кафедрой Э, У и П
Д.Н. Корнеев

Выполнил(а):

Студент(ка) группы ЗФ-509-112-5-1Кс
Соловьёв Николай Андреевич

Научный руководитель: к.ю.н., доцент
Якупов Валерий Рамильевич

Челябинск
2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы использования ролевых игр в процессе преподавания правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации	8
1.1. Понятие ролевых игр как метода проведения занятий	8
1.2. Дидактические основы организации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации	14
1.3. Методика разработки и проведения ролевых игр	18
Выводы по 1 главе	22
Глава 2. Практическая работа по разработке ролевых игр по дисциплине «...» (название правовой дисциплины), реализуемой в ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»	24
2.1. Анализ применения ролевых игр при реализации дисциплины «...» (название правовой дисциплины) в ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»	24
2.2. Разработка ролевых игр по дисциплине «...» (название правовой дисциплины)	38
2.3. Методические рекомендации по применению предложенных ролевых игр	42
Выводы по 2 главе	46
Заключение	48
Список использованных источников	52
Приложение	57

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей. Современные условия нацеливают на формирование личности, характеризующейся не репродуктивным, а творческим типом мышления, инициативой, самостоятельностью в принятии решений. Это требует поиска новых подходов в обучении. Обучение должно основываться не на трансляции готовых знаний, а на создании условий для творческой активности. В качестве методических средств, реализующих такой подход, все большее признание находят активные групповые методы обучения, в частности ролевые игры.

Ролевая игра имитирует реальную жизнь, реальную профессиональную деятельность. Это позволяет участникам игры экспериментировать, проверять разные способы поведения и даже совершать ошибки, которые в реальности нельзя себе позволить. Строение ролевых игр отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, но и способом подготовки к профессиональному общению.

Используя методические достижения, педагог может подготовить действительно грамотных, воспитанных людей, которые займут достойное место в общественной жизни. Не секрет, что сегодня именно правовые знания позволяют успешно вести бизнес, активно участвовать в политической жизни страны или просто иметь хороший доход.

Преподавание права – это сложное, многогранное, не всегда однозначное педагогическое явление. Его закономерности раскрываются на основе объективных связей, существующих между образованием, развитием и воспитанием обучающихся.

Ролевая игра обучает умению применять правовые знания при решении важных, глобальных проблем жизни, где взаимодействуют различные субъекты права, разрабатываются нестандартные выходы из сложившихся противоречий, возникают новые идеи и проекты. Здесь нет заранее прогнозируемого результата, требуется творческое и многоаспектное поведение участников. Ролевые игры призваны моделировать важные процессы правовой жизни общества. Они учат обучающихся применять теоретические знания при анализе и оценке встречающихся в жизни правовых ситуаций. Формируют активную гражданскую позицию.

Актуальность выбранной темы состоит в том, что ролевые игры могут дать не только знания, но и опыт. Бесценный опыт, который в условиях размеренного существования надо приобретать годами. Кроме того, с помощью ролевых игр можно учить и учиться не только тому, как и почему надо работать, можно тренировать такие важные для успешной работы качества, как коммуникативность, лидерские качества, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации. Можно проигрывать стрессовые и критические ситуации, можно тренировать не только отдельных людей, но и команду.

Как никакой другой метод обучения, ролевые игры содержат в себе такое богатое разнообразие активизирующих стимулов к познавательной деятельности человека, позволяющих приобретать практические навыки и опыт, осознать значение изучаемых дисциплин.

Степень разработанности темы в учебно-методической и научной литературе. ...

Объект исследования – активные методы проведения занятий по правовым дисциплинам.

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

Актуальность данной проблемы обусловила **цель работы**: раскрыть значение ролевых игр в процессе **юридического** обучения в **профессиональной образовательной организации** и разработать ролевые игры по дисциплине «...» (*название правовой дисциплины*).

Исходя из цели, были сформулированы следующие **задачи исследования**:

1. Определить понятие ролевых игр как метода проведения занятий
2. Раскрыть дидактические основы организации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации
3. Охарактеризовать методику разработки и проведения ролевых игр
4. Проанализировать применение ролевых игр при реализации дисциплины «...» (*название правовой дисциплины*) в ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»
5. Разработать ролевые игры по «...» (*название правовой дисциплины*)
6. Дать методические рекомендации по применению предложенных ролевых игр

Теоретико-методологической основой исследования являются труды отечественных и зарубежных ученых: **Фрейд З.** (*сначала имя и отчество, а затем фамилия*), Леонтьев А.Н., Гринфилд П., Выготский Л.С., Ольвер Р., Яновская М.Г., Урунтаева Г.А., Усова А.П., Брунер Д., Хейзинга Й., Эльконин Д.Б., Пиаже Ж.

Как мы уже указали выше, ролевые игры на практике можно и нужно применять при обучении студентов. При изучении любой дисциплины возможно применение данного метода, в том числе и при преподавании правовых дисциплин. Применяя на занятиях ролевые игры, педагог позволяет своим студентам освоить новую форму изучения и восприятия учебного материала. Не только в младшем школьном возрасте игровая деятельность и частая смена вида деятельности положительно сказывается на

результатах освоения детьми программного материала – в студенчестве это так же действенно. Ролевые игры позволяют студентам развить умения поиска ответов на весьма нестандартные вопросы; вступать в спор, не боясь выразить свою точку зрения; выходить из спора бесконфликтно. При такой форме деятельности у студентов формируется чувство коллективизма, они способны спокойно воспринимать критику и сохранять самообладание, сдержанность в процессе общения при возникновении спорных вопросов.

На сегодняшний день практика ролевых игр в мире очень популярна. Особенно активно ролевые игры используются в практике среднего образования. Сегодня насчитывается уже несколько тысяч различных видов обучающих игр. Издаются пособия, каталоги и справочники по деловым играм, проводятся регулярные школы и семинары. Создана Международная ассоциация по имитационному моделированию и играм.

Поставленные цели и задачи обусловили выбор **методов исследования:** теоретический анализ, сравнительно-сопоставительный, обобщение и интерпретация научных данных; методы сбора анализа эмпирических данных – педагогическое наблюдение, опрос, анкетирование, беседа.

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработанные в результате проведенного исследования ролевые игры могут быть использованы преподавателями при реализации дисциплины «...» (*название правовой дисциплины*) в ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум».

Базой для проведения исследования является государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум». Адрес: 456835, Россия, Челябинская область, г. Касли, ул. 8 Марта, д. 50.

Структура исследования. Данная работа состоит из введения, двух глав, **выводов по главам**, заключения, списка **использованных источников** и приложения.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ПРАВОВЫХ ДИСЦИПЛИН В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1 Понятие ролевых игр при изучении правовых дисциплин

Юридическое образование позволяет студентам получить практические знания, необходимые в повседневной жизни в области права и многих дисциплин. Важной особенностью исследований в области права является преобладание правовых образовательных задач и воспитательных целей. Воздействие образования на студентов называется правовым воспитанием.

В процессе правового воспитания обучающиеся усваивают правовые способы разрешения конфликтов в окружающем их обществе, которые в целом должен знать каждый гражданин, формируют личное и индивидуальное правосознание происходящих вокруг них событий.

Сегодня организация образовательной деятельности в специализированных учебных заведениях должна учитывать события, происходящие в современном мире. Независимо от того, высшее или среднее образование мы рассматриваем и какое учебное заведение, для организации деятельности, направленной на повышение качества образования в нашей стране, независимо от его направленности, очень важно активно использовать новые образовательные методики для того, чтобы образование в нашей стране было конкурентоспособным сегодня. Анализируя результаты работы любой профессиональной организации, можно сказать, что сегодня большинство преподавателей используют в своей практической деятельности большое количество различных методов: ролевые игры, деловые игры, ситуационные игры, решение кейсов, проектная деятельность, исследовательские проекты, разработка авторских курсов и т.д. Все это

направлено на формирование конкретных компетенций студентов, развитие и формирование их творческого потенциала.

Как уже говорилось, различные изменения, происходящие в окружающем нас мире, обуславливают необходимость разработки и поиска самых современных методов и способов работы для повышения качества образования. Один из упомянутых нами методов - ролевая игра - стоит на первом месте, если рассматривать его как инновационный способ максимального использования методов личностно-ориентированного подхода.

Ролевая игра – это разновидность активного игрового метода обучения, основанного на моделировании и исполнении социальных ролей в процессе решения учебных и профессиональных задач. Ролевые игры дают студентам возможность поставить себя в ситуации, в которых им приходится использовать коммуникативные навыки, не применяемые в обычных ситуациях. Как показывают многочисленные исследования, когда человек активно играет социальную роль (которая не является стандартной для него), приобретение определенных навыков и достижение целей происходит быстрее и сильнее. Ролевые игры – это особый способ организации учебной деятельности, цель которой можно определить как постановку проблемы и поиск путей решения этой проблемной ситуации. Решение этой проблемы происходит в форме игры. Учащиеся объединяются в команды, состоящие из преподавателя и самих учащихся. Ролевые игры интересны студентам, учащимся начальной школы и другим людям в любом положении. Ролевая игра может быть использована для создания хороших условий для обратной связи. Ролевая игра – это пример того, как можно легко принять и усвоить незнакомые методы работы и новые идеи. Как уже говорилось, практике ролевых игр можно и нужно обучать как студентов, так и преподавателей. Этот метод можно применять в любой сфере обучения, в том числе и в преподавании права. Внедряя ролевые игры в учебный процесс,

преподаватели могут помочь студентам освоить новые способы обучения и способы восприятия материала. Смена игровой деятельности и частые занятия, причем не только в младших классах, положительно влияют на результат усвоения детьми программного материала – это одинаково эффективно и для учащихся. Ролевые игры позволяют студентам развивать умение находить ответы на нестандартные вопросы, вступать в дискуссию, не боясь высказать свое мнение, и выходить из нее без конфронтации. В ходе таких занятий у студентов формируется чувство коллективизма, умение спокойно воспринимать критику, сохранять самоконтроль и сдержанность в процессе общения при возникновении спорных вопросов.

Ролевые игры имеют множество преимуществ, поэтому их используют многие преподаватели, организующие образовательные мероприятия. Этот образовательный метод является разновидностью групповой работы. Хотя в России подобные методики появились еще в конце XVIII века, преимущества этого метода не сразу привлекли внимание: Только в XX веке были признаны преимущества этого метода, и в 1920-1930-х годах в России стали использовать ролевые игры. Ролевые игры стали неотъемлемой частью образовательной деятельности, поскольку ряд исследований, проведенных к тому времени, доказал, что усвоение материала учащимися зависит от их непосредственного участия в ситуациях, отражающих реальность. А создание реальных ситуаций в классе возможно, прежде всего, с помощью игр. Значение ролевых игр изучалось многими отечественными и зарубежными учеными: Фрейд З., Леонтьев А.Н., Гринфилд П., Выготский Л.С., Ольвер Р., Яновская М.Г., Урунтаева Г.А., Усова А.П., Брунер Д., Хейзинга Й., Эльконин Д.Б., Пиаже Ж..

Как уже говорилось, ролевые игры можно и нужно использовать на практике при обучении студентов. Этот метод может быть использован в любой дисциплине, в том числе и в области права. В ходе таких занятий у студентов развивается чувство коллективизма, они могут спокойно

воспринимать критику и сохранять самообладание и сдержанность в процессе общения, когда речь идет о спорных вопросах. Существует несколько этапов применения метода ролевых игр в работе со студентами:

1. Подготовительный этап – здесь определяется тема урока и игры.

2. Социальное исследование:

- Выявление основной проблемы;
- Разработка анкеты (первый вариант);
- Проведение опроса;
- Доработка анкеты;
- Реализация анкеты;
- Интерпретация результатов исследования;
- Анализ полученных результатов;
- Представление данных, полученных в результате опроса;
- Выводы.

3. Подготовка к игре:

- Подготовка сценария и утверждение ролей;
- Утверждение списка участников игры (участвовать могут как преподаватели, так и студенты);
- определение технических средств, необходимых для проведения ролевой игры.

4. Объявление о планируемых мероприятиях:

- Объявление о планируемых мероприятиях;
- Обсуждение поощрений (в качестве стимулов) для участников игры.

5. Структура ролевой игры:

- Приветствие для поднятия боевого духа участников игры и создания позитивной атмосферы;
- Приветствие и представление председателя жюри;
- Распределение участников по командам и подтверждение

сформированных команд;

- Представление результатов и краткое объяснение (устное);
- Структура игры;
- Результаты и награждение.

6. Заключительный этап:

- Сбор отзывов о процессе и результатах игры;
- Анализ сильных и слабых сторон игры; выявление ошибок и написание предложений по их устранению;
- Отчеты об игре;
- Репортажи об игре;
- Статьи в СМИ об игре;
- ППО.

В середине XX века игровой метод вновь стал широко применяться в работе образовательных учреждений. Хотя его эффективность не была доказана в XVIII веке, когда он появился, исследования ученых сейчас показывают, что результаты, достигнутые учащимися в формировании определенных навыков и компетенций благодаря применению игровых методов, выше обычных. В этот период ролевые игры стали активно использоваться в профессиональных учебных организациях и для повышения квалификации преподавателей. В других целях она практически не использовалась, так как считалась нецелесообразной. С 1970 года игровые методики, в том числе ролевые игры, начали внедряться в школьную практику. Постепенно ролевые игры вошли в практику и стали использоваться в классах повсеместно в результате исследований и экспериментов в этой области и накопления документации, подтверждающей их эффективность. Ролевые игры должны быть организованы в соответствии с рядом требований:

- Интересы и мнения участников должны быть правильными и убедительными;

- В конце игры должно быть проведено ее обсуждение;
- Неудачи должны обсуждаться;
- Достижение целей, поставленных в начале игры.

Кроме того, все участники должны иметь право высказаться на любую тему. При проведении ролевых игр можно использовать различные вспомогательные инструменты, например:

1. информационные карточки-примеры проблемных ситуаций и описание дополнительной информации.

2. карточки с ролями могут помочь подтвердить факты, помочь конкретным участникам ролевой игры или предоставить дополнительную информацию.

3. Карточки с результатами и заданиями описывают задачи, необходимые для организации ролевой игры.

4. карточки для обсуждения содержат инструкции для обсуждения и вопросы для дискуссии.

Методическая значимость работы над понятиями подтверждается способностью учащихся формировать реальную картину окружающего мира, развивать логическое мышление, способствовать развитию научной деятельности, гражданскому статусу личности и овладению правовой культурой. В самом широком смысле способность к формированию понятий благотворно влияет на уровень социализации личности. В учреждениях среднего профессионального образования ("далее -СПО") изучение права осуществляется с использованием различных по содержанию курсов и учебному времени, отведенному на специализацию. Стимулами для проведения ролевых игр являются отдельные участники образовательного процесса и конфликтные ситуации, которые могут возникнуть в реальном мире. Поэтому студенты проявляют большой интерес к этому методу. Это связано с тем, что студенты могут на собственном опыте прочувствовать проблемную ситуацию и понять, насколько они способны решить проблему,

опираясь только на собственные знания. Многие учителя отказываются использовать ролевые игры, потому что они требуют слишком много времени, которого может не хватить в обычном классе. Как уже говорилось, ролевая игра требует определенной подготовки. Необходимо определить роли, согласовать цели и задачи, разыграть ситуацию, затем проанализировать ее, выделить сильные стороны, указать на недостатки и подвести итоги. Ни один из этих этапов не может быть исключен. Тем не менее, преподаватели должны понимать, что студенты уже являются достаточно независимой аудиторией и что с помощью соответствующих ролевых игр можно добиться хороших результатов. Использование ролевых игр кажется очень простым. Однако в то же время они способствуют формированию у учащихся таких важных обще учебных навыков и компетенций, как самостоятельный выбор новой информации, анализ, исследование и отстаивание своего мнения. Преподаватели должны, прежде всего, осознать важность ролевых игр, а не просто проводить их, потому что хотят разнообразить учебный процесс. Ролевая игра должна быть эффективной. Так можно добиться наилучших результатов в освоении предмета или конкретной темы.

1.2 Дидактические основы организации ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации

Ролевая игра – это метод, используемый для поиска управленческих решений в условных проблемных ситуациях. Обычно она проводится в группах, реже – индивидуально. Ролевые игры предполагают ролевое взаимодействие, соревнование и специальные правила. Одной из особенностей ролевых игр является наличие системы, которая стимулирует

деятельность участников ролевой игры путем введения критериев игровой активности, подведения итогов и поощрения победителей. Условия и формат ролевых игр определяют субъекты конфликта. Это необходимо для понимания последующей презентации проблемы между субъектами.

Первый момент часто называют "игровой установкой". Это происходит, когда возникает разрыв между самими игроками и представителями игры. Один студент называет себя "судьей", а другие начинают называть его "истцом", "ответчиком", "присяжным", "свидетелем" или "экспертом". Игровое отношение возникает тогда, когда в сознании человека присутствуют обе реальности – "серьезная жизнь" и мир ролевой игры, в котором человек существует через агентов игры (через роли). Следующим основополагающим моментом ролевой игры является тот факт, что в игру неизбежно играют более одного игрока.

Еще одна фундаментальная особенность ролевых игр – конечность, понимаемая в ее предельном смысле, то есть по отношению к жизни и действию. Что остается после конца? Этот вопрос в достаточной степени конкретизируется в заключении. Поскольку ролевые игры могут дать участникам опыт драматического проживания проблемной ситуации деятельности, то сразу после ролевой игры они становятся объектом и материалом для тщательной рефлексии, чтобы в процессе размышлений определить ценностные ориентиры для последующих шагов и обоснованность базовых знаний правовой культуры. В этом смысле ценность ролевых игр заключается в том, что факты игры (то, что произошло в игре) не могут быть рассмотрены теоретически. Если это произошло в игре, то при определенных условиях это может произойти и в жизни, независимо от того, ожидали участники такого развития событий или нет.

При разработке ролевых игр сознательно включаются различные средства воздействия (понимание статей Закона РФ, представление ситуации и объяснение решения судьей, речь, ролевая игра, дискуссия) как

возможность стимулировать определенное поведение у учащихся (участников ролевой игры). Вместе с элементами игры, задача состоит в том, чтобы замкнуть построение специальных средств коммуникации на участников ролевой игры. Определение уровня остаточных знаний – после игровая рефлексия. Ситуации прорабатываются самостоятельно, определяется правовое поле, появляется возможность выхода из жизненной ситуации.

Участник ролевой игры может действовать только на уровне плацдарма (роль, объект, операция, структура поля). Иными словами, он не может ставить самостоятельные цели. Модель ролевой игры предполагает наличие реальной конфликтной ситуации. Освоив основы, участник ролевой игры переходит от реальной ситуации к модели, а продемонстрировав свою неадекватность, специалист по проведению игры может предложить другие основы для модели. Таким образом, участники, не поднявшиеся до статусного уровня ролевой игры, становятся игровыми объектами и превращаются в рабов этих людей.

Ролевая игра, таким образом, развивается в двух направлениях. Вверх как формирование более сильного статуса и вниз как воссоздание более глубокого фундамента. Следующий уровень работы по конструированию ситуаций – моделирование. Это игровое отражение ситуации, взятой из реальной жизни. Первый важный аспект для понимания ситуации в модели – выделение конфликтов, которые в ней развиваются; второй важный аспект – определение основных возможных направлений развития этой ситуации.

Следующий уровень работы для игротехников – это наведение мостов. Это своего рода монтажная площадка для ролевых элементов, созданных на предыдущем этапе. Трамплин – это описание ролевой структуры с возможными вариациями поведения и взаимодействия, и фиксация проблемной ситуации для каждой роли (начало игры). Сюжет – это последовательность событий, спланированная игротехником и

интегрированная в структуру ролевой игры. Сюжет определяется тактикой ролевой игры. Во время каждой тактики происходят взаимодействия игроков и события, а в конце тактики подводятся итоги по игрокам и их игровым объектам. Из соображений здравого смысла тактики привязаны к календарным срокам. Следующий этап создания игры – постановка. Игротехник ставит себя на место гипотетического участника, которому отведена одна из ролей, и имитирует, "как бы он поступил, оказавшись в такой ситуации". Ролевую игру можно разделить на три фазы: подготовительный этап, игровой этап и заключительный этап.

Правильная организационная и техническая подготовка к ролевой игре гарантирует ведущему ролевой игры максимальную отдачу от участия в ней профессионалов и строгое соблюдение всех методических указаний по проведению игры. Такая подготовка включает в себя тщательное многократное ознакомление участников со всеми материалами, необходимыми для проведения ролевой игры (таблицы, схемы, плакаты для занятия, обновления, игровые материалы, справочные материалы и т.д.). Помещение, в котором будет проходить ролевая игра, должно быть достаточно просторным и оснащенным необходимым количеством столов, стульев, оргтехники и учебных досок. Участникам ролевой игры также должны быть предоставлены необходимые материалы для ознакомления с содержанием игры до ее начала.

Важнейшей процедурой на этапе подготовки ролевой игры является распределение участников по конкретным ролям (позициям), организация групп (команд) и имитация поведения руководителей и специалистов в проблемных (конфликтных) ситуациях, в условиях информационной неопределенности и воздействия постоянно меняющейся внешней среды. В этом случае основной задачей ответственных за проведение ролевой игры является создание работоспособной и сплоченной команды, способной за достаточное время подготовиться к целенаправленному решению задач,

сохраняя при этом атмосферу здоровой конкуренции. Поэтому перед началом ролевой игры очень важно определить, в каких игровых позициях и игровых единицах должны принимать участие участники в соответствии с их теоретической подготовкой, ролевыми качествами и психологическими характеристиками.

Таким образом, взаимодействие участников ролевой игры определяется правилами, которые отражают реальную ситуацию в соответствующей сфере деятельности. Ролевая игра завершается составлением и анализом оптимального решения. Наличие или отсутствие тактического и (или) стратегического мышления, способность анализировать свои возможности и формулировать соответствующие варианты действий, способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение. Использование ролевых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем и умения обрабатывать различные варианты действий в проблемных ситуациях. Перед началом ролевой игры представляется проблемная ситуация, определяются цели и задачи ролевой игры, формируется команда, определяется задача и уточняются роли каждого участника.

1.3 Методика разработки и проведения ролевых игр

Ролевая игра – это метод поиска управленческих решений в условных проблемных ситуациях. Обычно она используется в группах и реже - индивидуально. Ролевые игры предполагают ролевое поведение, соревнование и специальные правила. Этот вид игры, помогающий найти конкретные варианты решения проблем, способствует ролевому развитию участников, учит сотрудничеству и общению. Как правило, ролевые игры проводятся с участием группы (группы) людей вне рутинной

производственной среды. Участники делятся на команды и вместе с методистом (игротехником) работают по специальной программе (сценарию). В ходе ролевой игры команды регулярно представляют результаты решения проблем на пленарных заседаниях (в соответствии со сценарием). Одной из особенностей ролевых игр является наличие системы, стимулирующей деятельность участников игры путем введения критериев игровой деятельности, подведения итогов и поощрения победителей.

Реализовывать ролевые игры рекомендуется в следующих направлениях. Первое направление – применение ролевых игр как части учебного процесса в системах непрерывного обучения.

Второе направление – аттестация сотрудников и проверка их компетенций. В этом случае в качестве контрольной группы выбирается квалифицированная группа участников. При наступлении определенных условий (определяемых сценарием игры) игроки контрольной группы начинают принимать заведомо неэффективные решения. Испытуемые осознают это, не соглашаются с такими решениями и пытаются изменить игру.

Третье направление – использование игр в исследовательских целях. При разработке (адаптации) таких игр большое внимание уделяется тщательному построению правил, сбору и обработке данных о движении и использовании информационных последовательностей. Такие игры позволяют тестировать функционирование новых типов показателей и документов, моделировать экономические эксперименты и системы планирования.

Четвертое направление – это использование игрового метода при выявлении конкретных управленческих и производственных проблем. В процессе таких ролевых игр наглядно прослеживается влияние тех или иных факторов на формирование коллектива, его отдельных служб и связей между подразделениями и персоналом. Осваиваются навыки коллективного

творческого мышления, участия отдельных сотрудников в групповой деятельности и их поведения в условиях успеха или неудачи при решении управленческих и производственных задач.

Залогом успешного проведения ролевых игр является организация их проведения, которую можно разделить на три этапа: подготовка, игра и финал. Ниже приведены предложения по внедрению ролевых игр в системы непрерывного обучения.

Первый этап (подготовительный) проведения ролевых игр в образовательном процессе по специальности "Юриспруденция" в учреждениях профессионального образования **описан в части 1 главы 1 (что это?)**. Перед началом ролевой игры представляется проблемная ситуация, определяются цели и задачи ролевой игры, формируется команда, определяется задание и уточняются роли каждого участника.

Вторым этапом ролевой игры в процессе правового обучения в учреждениях профессионального образования является игровой этап. Однако и на этом этапе предлагается придерживаться некоторых общих процедур проведения ролевых игр:

1. Вступление и инициация игры;
2. обсуждение поставленных вопросов с целью закрепления мнений группы;
3. принятие конкретных, обобщенных управленческих решений;
4. анализ (обсуждение) решений, принятых за определенный период времени, и подведение итогов;
5. использование результатов решений, принятых участниками игры;
6. учет и контроль временного режима, изменение временной шкалы, организация дискуссий вместо дебатов;
7. анализ обобщенных решений и подведение итогов игрового периода.

Игровой этап состоит из нескольких периодов, содержание которых определяется характером игровой деятельности. В период групповой работы

каждая игровая команда отправляется в отдельную комнату для совместной работы с игротехником по разработке группового решения конкретной проблемы. Здесь происходит защита группового варианта решения проблемы, обсуждение сообщений, разработанных командой по теме игры, а также оценка качества группового доклада в баллах. Количество пленарных заседаний зависит от целей игры и определяется сценарием игры. Какой бы период ни был сыгран, должен быть конкретный результат, который можно проанализировать, чтобы определить позицию участников по принятию решений в следующем периоде ролевой игры. Эффективность, относительная завершенность игрового периода, также важна для подведения итогов работы участников группы. Оценка деятельности игроков основывается на следующих критериях, включающих два элемента: качество принятия решений и соблюдение временного режима (правил) игры:

- Результаты деятельности участника игры в каждом периоде;
- Взаимодействие участников внутри игровой команды;
- Межгрупповое взаимодействие участников.

Оценку проводят эксперты, отобранные по параметрам, указанным в экспертной анкете. Руководят проведением игрового режима менеджер игры и игровой техник. Система поощрений призвана исключить ситуации, когда справедливые наказания за неразумные решения компенсируются бонусами за скорость. Для этого необходимо четко прописать задачи игрока, обязательность составления игровой документации, контроль процесса рассуждений в каждом игровом периоде и расчетов.

Третьим и последним этапом использования ролевых игр в процессе обучения в области юриспруденции в учреждениях профессионального образования является заключительный этап. Основными этапами данного этапа являются следующие:

1. встречи и обсуждения результатов игры;
2. выступления экспертов;

3. обнародование результатов ролевой игры и поощрение отличившихся участников.

Наиболее важной процедурой на этом этапе является повышение эффективности принимаемых решений, выявление положительных и отрицательных сторон деятельности участников игры (команд), выяснение причин, влияющих на достижение определенных результатов игры, определение пригодности ролевой игры как метода обучения, уровня организации и результатов игры, обсуждение результатов игры.

Обсуждение результатов ролевой игры направлено, прежде всего, на то, чтобы:

- дать участникам понять, какие эффективные решения могут быть приняты в той или иной ситуации;
- выработать конкретные рекомендации по действиям в будущих ролевых играх (ситуациях); и
- соотнести процесс моделирования с реальными производственными отношениями и проблемами и закрепить полученные знания.

При подведении итогов **игры** рекомендуется поощрить победителей (книги, грамоты, специальные призы, публикация статей в местных газетах).

Выводы по первой главе

Изучение теоретических аспектов разработки и применения ролевых игр в учебном процессе по специальности "Юриспруденция" показало, что ролевые игры являются методом группового обучения совместной деятельности в процессе решения общих задач в условиях, максимально приближенных к реальным проблемным ситуациям. Ролевые игры в профессиональном обучении воспроизводят поведение участников,

пытающихся найти оптимальный способ решения проблем в сферах производства, социально-экономического образования и управления.

Перед началом ролевой игры объясняется проблемная ситуация, ставятся цели и задачи игры, формируется команда, определяется задача и уточняются роли каждого участника. Взаимодействие участников игры определяется правилами, которые отражают реальную ситуацию в соответствующей сфере деятельности. Ролевая игра завершается подведением итогов и анализом оптимального решения.

Ролевая игра позволяет участникам определить уровень своего тактического и (или) стратегического мышления, способность анализировать свои возможности и формулировать соответствующие ориентиры для действий, а также способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение.

Как правило, проведение ролевой игры состоит из следующих частей:

- объяснение игры тренером (цели, содержание, результат, формирование игровой группы, распределение ролей);
- анализ документа студентами (сценарий, правила, пошаговые задания) и распределение ролей в подгруппах;
- сама игра (анализ ситуации, обсуждение, принятие решений, оформление);
- открытое обсуждение предложенных решений;
- определение победителя игры;
- подведение итогов и анализ игры преподавателем.

При организации учебного процесса в области права необходимо учитывать особенности использования ролевых игр в преподавании различных **правовых** дисциплин.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЯ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ СРЕДИ СТУДЕНТОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ «КАСЛИНСКИЙ ПРОМЫШЛЕННО-ГУМАНИТАРНЫЙ ТЕХНИКУМ»

2.1 Анализ разработки и применения ролевых игр среди студентов профессионального образовательного учреждения «Каслинского промышленно-гуманитарного техникума»

В первой части исследования рассматриваются теоретические аспекты понятия "ролевая игра".

Рассмотрены теоретические аспекты понятия "ролевая игра" и определена роль ролевых игр в юридическом образовании. В ходе теоретического анализа исследуемой проблемы были определены и конкретизированы правила и этапы построения ролевых игр.

Практическая работа проводилась на базе **Профессионального образовательного учреждения** «Каслинского промышленно-гуманитарного техникума».

В 2011 г. профессиональное училище № 18 приобрело новый статус, оно преобразовано в Государственное бюджетное образовательное учреждение среднего специального образования (среднее специальное учебное заведение) «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум» – (ГБОУ ССО (ССУЗ) «КПГТ») приказом Министерства образования и науки Челябинской обл. № 01-197 от 02 марта 2011г.

Юридический факультет является одним из основных факультетов, входящих в состав профессиональных школ *(о чем Вы? В техникуме что есть целый юридический факультет? Что такое «профессиональная школа»?). Он готовит специалистов, востребованных на рынке труда.*

Выпускники факультета успешно трудоустраиваются в правоохранительных органах, государственных учреждениях и органах местного самоуправления.

Они также способны внести значительный вклад в развитие экономики, промышленности и социальной сферы. Они вносят значительный вклад в развитие экономики, промышленности и социальной сферы Уральского региона и Российской Федерации. Вносят значительный вклад в развитие Уральского региона и Российской Федерации в экономической, промышленной и социальной сферах. Студенты, будущее Суденты, судебные специалисты оттачивают свое мастерство в зале суда. При подготовке судебных юристов учитывается новейшая информация о правовой системе Российской Федерации. При подготовке юристов учитывается новейшая информация о правовой системе Российской Федерации. Предоставляется открытый доступ к информационно-справочной системе "Консультант". Предоставляется открытый доступ к информационно-справочной системе "Консультант Плюс".

Для того, чтобы студенты могли решать учебные и правовые задачи, база учебных материалов будет качественно обновлена. Новая педагогическая и практическая задача: моделирование бизнес-процессов. Моделирование бизнес-процессов, развитие блокчейна и других технологий, защита от кибератак, проектное моделирование, новые уровни технологического развития. Кибер-атаки, моделирование сред проектирования, сетевое моделирование, программирование с использованием языков последнего поколения. В зависимости от специализации, студенты всех специализаций факультета изучают следующие дополнительные предметы во время обучения. Студенты, изучающие специализированные курсы, также проходят дополнительные курсы и специализации во время обучения. Специализированные курсы Выпускники наряду с дипломом о профессиональном образовании получают документы о дополнительном

профессиональном образовании. Вместе с дипломом о профессиональном образовании выпускники получают документы о дополнительном профессиональном образовании. Студентов обучают лучшие преподаватели, почетные работники учреждений профессионального образования и практические работники. Сотрудничество с работодателями осуществляется на всех этапах обучения. Сотрудничество с работодателями осуществляется на всех этапах. Имеется многолетний опыт сотрудничества с государственными учреждениями и стабильно развивающимися предприятиями. Государственные структуры и стабильно развивающийся бизнес создают условия для качественной профессиональной подготовки. Высококачественное профессиональное развитие Каждый студент имеет возможность проявить себя в различных областях, таких как учеба, наука и инновации. Выдающиеся студенты получают индивидуальные стипендии от ректора. Школа предлагает как очное, так и заочное обучение, с критериями приема в 9 и 11 классы. Приоритет при поступлении отдается победителям олимпиад, организованных Каслинским промышленно-гуманитарным техникумом. *(какая-то ерунда! Какой ректор в техникуме?)*

Каслинский промышленно-гуманитарный техникум расположен 456835, Россия, Челябинская область, г. Касли, ул. 8 Марта, д. 50.

В практическом занятии приняли участие десять студентов и один преподаватель *(в каком практическом занятии?)*. Один из преподавателей принял участие в тренинге *(в каком тренинге? Как это связано с темой?)*.

Практика проходила в условиях юридического образования *(безграмотная формулировка)*. Практика началась 14 мая 2024 года и закончилась 10 июня 2024 года и была разделена на несколько этапов.

Первый этап практики был направлен на определение реальной организации учебного процесса по правоведению. Он был направлен на определение организации учебного процесса по

правоведению и уровня правовой подготовки студентов.

В ходе данного этапа была проведена следующая работа.

На данном этапе были определены следующие задачи:

1. изучить современное состояние юридического образования.
2. определить уровень правовой подготовки студентов.

Целью формирующего этапа являлась проверка гипотез исследования *(это просто кошмар! Какой формирующий этап и гипотеза исследования в бакалаврской работе?)*. Ниже представлены результаты исследования. На данном этапе решались следующие задачи по разработке и внедрению ролевой игры.

Разработка и реализация ролевой игры. В соответствии с задачами формирующего этапа проверялось, повышает ли внедрение ролевых игр в процесс юридического образования качество юридического образования. Обобщающий этап направлен на анализ, обработку и обобщение результатов практики. На данном этапе были обобщены полученные результаты. На данном этапе были обобщены следующие результаты. Обобщены результаты внедрения использования ролевых игр для повышения качества юридического образования.

Ролевая игра. Сбор и обработка данных в ходе практических занятий осуществлялся с помощью диагностических и математико-статистических методов. Первым направлением исследовательского этапа было определение уровня качества правовой подготовки студентов. Целью исследования было определение уровня качества правовой подготовки студентов. При этом учитывались возрастные особенности и условия исследования. Первым этапом было определение уровня правовых знаний студентов.

Таблица 1 – Оценка ответов и критерии оценки

Оценка «5»	18-16 баллов
Оценка «4»	15-13 баллов
Оценка «3»	12-10 баллов

Как видно из результатов Фазы 1, представленных в Таблице 2, средний балл составил 3,1. Качественные и абсолютные показатели составили 30 % и 80 % соответственно.

Таблица 2 – Результаты измерения уровня знаний студентов юридического факультета (нулевой срез).

Группа	Кол-во	Уровень знаний								Абсолютная успеваемость	Качественная успеваемость	Показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		кол	%	кол	%	кол	%	кол	%			
1	10	0	0	3	30,0	5	50,0	2	20,0	80%	30%	3,1

В теоретической части исследования мы отмечаем, что ролевые игры характеризуются высокой степенью участия, создают возможности для формирования познавательной мотивации учащихся, меняя их роль с пассивных слушателей на активных участников учебного процесса.

Активность учащихся выражается в самостоятельном поиске средств и методов решения проблем, приобретении знаний, необходимых для выполнения практических заданий. Познавательный интерес приводит к активной познавательной деятельности и активному поиску путей и средств удовлетворения стремления к знаниям. Таким образом, результаты первого этапа показывают, что в процессе преподавания и изучения правового образования в основном используются традиционные методы обучения. Уровень правовых знаний студентов удовлетворительный. Основным направлением формирующего этапа стала организация работы по проверке гипотез исследования и внедрению результатов исследования в практику юридического образования. На этом этапе были определены следующие задачи::

– разработка и апробация ролевой игры по правовому образованию и ее влияние на повышение уровня правовых знаний студентов;

- определение динамики повышения уровня правовых знаний.

Формирующий этап является естественным процессом, так как происходит в реальном образовательном процессе. Основными методами, используемыми на данном этапе, являются наблюдение, анализ результатов и продуктов творческой деятельности. С учетом выбранной стратегии в организацию учебного процесса для студентов были внесены следующие изменения:

- систематическое использование ролевых игр в процессе преподавания права;

- среднесрочная и итоговая диагностика правовых знаний студентов.

Анализ литературы по теоретической части показал, что Процесс организации и проведения игр можно разделить на четыре этапа:

1. проектирование игры: определение общих целей игры и индивидуальных целей участников.

2. подготовка к организации конкретной игры: ведущий объясняет участникам смысл игры, знакомит с общей схемой и правилами, распределяет роли и определяет конкретные задачи, которые должны решить исполнители.

3. Ход соревнований

4. Общее резюме и подробный анализ конкурса:

- общая оценка конкурса, детальный анализ, достижение целей и задач, успешные и неуспешные аспекты конкурса и их причины;

- самооценка участников: выполнение заданий, личная удовлетворенность;

- характеристика профессиональных знаний и умений, выявленных в ходе конкурса;

- экспертный анализ и оценка игры.

Общая последовательность проведения ролевой игры:

Ведущий объясняет участникам цель, содержание и последовательность проведения деловой игры. Им рекомендуется внимательно изучить литературу и ознакомиться с вопросами, которые будут обсуждаться. Участники игры делятся на группы по три-пять человек. В каждой группе выбирается лидер, в обязанности которого входит организация работы группы. Из числа участников игры была выбрана группа из трех-пяти экспертов. Ведущий раздавал вопросы каждой подгруппе, просил представителя игровой группы прокомментировать каждый вопрос и организовывал дискуссию по обсуждаемому вопросу. Каждому участнику игры давалось пять минут на выступление, в течение которых он должен был представить, аргументировать и "отстоять" свою точку зрения, выделив основные моменты в устной, но аргументированной форме. На основе выступлений и комментариев участников Экспертный комитет может выработать рекомендации (практические советы) по рассматриваемым вопросам, обсудить и выработать общую позицию педагогов в ходе практического занятия. Экспертная комиссия также сообщает о своих решениях по содержанию выступлений, активности участников и оценке работы подгрупп в деловой игре. При этом в качестве критериев оценки могут использоваться количество и содержание высказанных мнений (предложений), самостоятельность решений и их практическая значимость.

В заключение ведущий подводит итоги игры. С учетом методологии юридического образования и структуры ролевой игры были разработаны четыре курса. Участвуя в практике по целевым направлениям, можно приобрести опыт участия студентов в ролевых играх, тем самым способствуя повышению качества их правовых знаний.

В итоговой диагностике были систематизированы и обобщены результаты повышения качества правовых знаний студентов.

Определение качества правовых знаний осуществлялось на основе тестов, разработанных по той же методике, что и в предварительной

диагностике. Это позволило проследить динамику повышения качества правовых знаний студентов.

Практическая работа проводилась в соответствии с разработкой и применением ролевых игр и программой повышения качества правовых знаний студентов.

На первом этапе качество правовых знаний студентов было удовлетворительным, но на низком уровне. Поэтому формирующий этап был направлен на апробацию разработанной ролевой игры, ориентированной на познание, повышение интереса к предмету и проигрывание жизненных ситуаций и явлений.

Заключительный этап исследования был направлен на уточнение и определение основных положений гипотезы, обобщение результатов проводимых исследований по внедрению ролевых игр в процесс правового образования, составление методических рекомендаций по разработке и применению ролевых игр в процессе правового образования.

На расширительном этапе исследования были определены следующие задачи:

1. обработка, анализ и систематизация результатов экспериментов на формирующем этапе
2. определение движущих сил повышения качественного уровня правовых знаний студентов.
3. формулирование выводов исследования.

Основными методами данного этапа были наблюдение, тестирование, анализ творческих работ студентов и обобщение полученных результатов. Для получения достоверных результатов были разработаны и проведены тесты, позволяющие в динамике выявить уровень правовых знаний студентов.

Для определения исходного уровня правовых знаний студентов был проведен нулевой срез. Результаты нулевого среза показали, что качество

правовых знаний студентов удовлетворительное, но находится на низком уровне. Результаты анкетирования представлены в таблице 2. Дальнейшая работа по повышению качества правовых знаний студентов в процессе преподавания права включает в себя: вовлечение студентов в ролевые игры для систематизации и уточнения правовых знаний; развитие умения наблюдать за выражением отношений, регулируемых правовыми нормами, в конкретных ситуациях.

Эффективность внедрения деловой игры была подтверждена в ходе контролируемого исследования.

Первое контрольное исследование проводилось в период работы в конце мая 2024 года, где определялась динамика роста правовых знаний студентов с помощью тех же тестов, что и на первом этапе. Результаты срезов представлены в таблице 3.

Таблица 3- Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (промежуточный срез)

Группа	Кол-во	Уровень знаний								Абсолютная успеваемость	Качественная успеваемость	Показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		кол	%	кол	%	кол	%	кол	%			
1	10	1	10,0	4	40,0	4	40,0	1	10,0	90%	50%	3,5

Результаты промежуточного экзамена показали количественное изменение качества правовых знаний студентов. Средний балл увеличился на 0,4 %, а качественные результаты - на 20 %.

Количественные изменения показывают, что использование ролевых игр решает множество сложных задач:

- усвоение новых знаний
- запоминание материала
- развитие творческих способностей учащихся
- формирование учебных навыков;
- изучение материала под разными углами зрения

- развитие способности к самоутверждению (развитие творческого и самостоятельного мышления);
- организация групповой учебной деятельности способствует развитию коммуникативных навыков учащихся.

Ролевые игры помогают генерировать больше идей, активизировать накопленный опыт, развивать способность сужать круг поиска решений и качественно приобретать новые идеи. Наблюдения показали, что наиболее заметные изменения произошли в восприятии студентами творческих заданий. Почти все студенты хотели выполнять задания в деловых играх на более высоком уровне, делиться своими идеями с другими студентами и активно изменять объекты окружающего мира.

В то же время некоторые студенты не смогли выразить и обосновать свои идеи, предложить правильные решения.

Следующий промежуточный тест в начале июня 2024 года подтвердит, соответствуют ли достигнутые результаты ожидаемым. Мы надеемся, что в конце месяца обучения качество знаний и интерес студентов к предмету значительно повысятся. Есть надежда, что ролевая игра на уроке права послужит стимулом для появления множества идей и методов их реализации и мотивирует студентов.

Результаты второго контрольного опроса представлены в таблице 4.

Таблица 4- Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (итоговый срез).

Группа	Кол-во	Уровень знаний								Абсолютная успеваемость	Качественная успеваемость	Показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		кол	%	кол	%	кол	%	кол	%			
1	10	2	20,0	5	50,0	3	30,0	0	0	100%	70%	3,9

Результаты второго исследования показали, прежде всего, значительное изменение абсолютной успеваемости и качества знаний

студентов. Это позволяет сделать вывод о том, что разработанная нами ролевая игра повысила качество знаний.

Анализируя результаты тестирования, следует отметить, что практически у всех студентов произошло значительное положительное изменение в оценках. Из этого можно сделать вывод, что наше исследование было эффективным. В ходе наблюдений мы заметили значительные изменения в работе студентов:

- выполнение новых и творческих заданий;
- осознанное использование эвристических и алгоритмических творческих методов при выполнении заданий;
- активное использование справочных материалов для создания собственных заданий;
- снижение сложности заданий путем перевода неоднозначных ситуаций в конкретные задачи;
- расширение словарного запаса и развитие речи с использованием сравнений и метафор;
- позитивно относиться к изменениям, происходящим в окружающем нас мире;
- учет диалектической природы вещей, явлений и ситуаций и совершенствование умения прогнозировать гипотезы.

Изменение качества знаний студентов в процессе обучения представлено в таблице 5.

Таблица 5 – Сравнительные данные результатов тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (нулевой и итоговой срезы).

Группа	Кол-во					Абсолютная успеваемость	Качественная успеваемость	Показатель среднего балла
		5	4	3	2			

		0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый		
1	10	0	20,0	30,0	50,0	50,0	30,0	20,0	0	80%	100%	30%	70%	3.1	3.9

Сравнительный анализ срезов показал рост абсолютной успеваемости и качества студентов.

За время практики количество студентов, получивших "5" баллов, увеличилось на 20,0 %, а количество студентов, получивших "4" балла, уменьшилось на -50,0 %.

Как мы и предполагали, основным недостатком традиционных методов обучения является то, что студенты получают копию знаний, информационно-редуктивное обучение не является развивающим.

Преимущество ролевых игр в том, что они дают возможность значительно сократить операционный цикл, а также являются моделью реальной организации, тем самым показывая учащимся, каковы будут последствия их решений и действий в конечном итоге. Ролевые игры предоставляют очень выгодную возможность творчески вовлечь участников в эмоциональные отношения, аналогичные тем, что существуют в реальной производственной среде. Игра дополняет необходимый минимум знаний и позволяет участникам практически овладеть навыками расчета и принятия решений в условиях реального взаимодействия с партнерами.

В отличие от воспроизведения конкретной ситуации в определенный момент в производственной среде, в ролевых играх среда динамична, а производственный процесс развивается. Как воспроизвести производственный процесс при использовании игровой методологии решались две задачи:

воспроизведение характеристик и условий производства и воспроизведение социально-психологических факторов помимо технических параметров и экономических факторов.

Активное участие студентов в групповых дискуссиях, их интерес к ответам других студентов и самостоятельное обращение к другим источникам информации показали эффективность практики постоянного внедрения деловых игр в процесс преподавания права.

Положительные изменения в качестве правовых знаний студентов произошли в ходе практических занятий. Это доказывает, что деловые игры превосходят традиционное обучение.

Ролевые игры способствуют положительной стимуляции учебного процесса и развитию у каждого студента когнитивных способностей, мышления, внимания, концентрации, наблюдательности, памяти, интеллекта и прикладных навыков.

Роль ролевых игр в образовании заключается в том, чтобы развить у учащихся умение использовать то, что они уже знают, и способность принимать решения в различных ситуациях, не бояться ошибаться, критически относиться к окружающим вещам и явлениям, быть дисциплинированными в учебе и работе.

В заключение следует отметить, что роль ролевых игр в образовании очень велика. Методические игры основаны на тщательной предварительной подготовке. Поскольку не все темы можно раскрыть с помощью игровых приемов, необходимо выбрать тему урока, учесть уровень развития и подготовленности учащихся, для которых предназначен игровой урок, определить стратегию действий основных организаторов игрового урока (учителей, воспитателей), чтобы конкретизировать содержание и этапы игры, правильно распределить роли, определить систему поощрения участников игры и оценивания их по результатам участия. Основные трудности при организации уроков в игровой форме.

Основная сложность организации уроков в игровой форме заключается в том, что это очень трудоемкий процесс. Однако эффективность игрового процесса оправдывает затраченные усилия, помогает укрепить коллективную

сплоченность учащихся и добиться прочных и долговременных успехов. Основная сложность организации уроков в игровой форме заключается в том, что это очень трудоемкий процесс.

2.2 Разработка плана-конспекта занятия в процессе обучения по правовым дисциплинам

Конспект учебного занятия с применением ролевой игры «Выборы» в процессе изучения правовых дисциплин в условиях Профессионального образовательного учреждения «Каслинского промышленно-гуманитарного техникума»

Тема: «Выборы»

Цели:

1. учебная: привить навыки поведения в различных повседневных ситуациях, связанных с правовыми вопросами.
2. развитие: развить способность применять знания в области права в реальных жизненных ситуациях; способствовать развитию способности студента анализировать материал, рассуждать и отстаивать свою точку зрения.
3. воспитание: дать студентам политическое и правовое образование.

Задачи.

- повысить уровень правовых знаний;
- приобрести базовые знания о законах и процедурах выборов;
- познакомиться с механизмами избирательного процесса и избирательными технологиями;

Узнать о механизмах избирательного процесса и избирательных технологиях; Узнать о механизмах избирательного процесса и избирательных технологиях.

Формат обучения: ролевая игра.

Методы обучения: лекции, диалоги, демонстрации, игры.

Оборудование: учебная аудитория, класс с компьютерами, мебель (столы, стулья), канцелярские принадлежности (ручки, карандаши), белая бумага, протоколы голосования, урны для голосования.

Организация познавательной деятельности: индивидуальная, групповая.

Ключевые слова: выборы, избирательная комиссия, информационный центр, избирательный участок, независимый наблюдатель, технический центр, кандидат.

Время обучения: 3 часа (135 минут).

Сценарии тренинга.

1. организационная часть (3 минуты): приветствие и знакомство с участниками.

2. вводная часть (25 минут): тема занятия, цели и задачи на будущее, представление преподавателя (фасилитатора тренинга), мозговой штурм.

1) Игра "Мозговой штурм"

В ходе игры "Мозговой штурм" студенты определяют все, что необходимо для организации выборов (представители и избирательные платформы, запросы на голосование, комитеты по голосованию, листовки для тайного голосования и т.д.).

Групповое задание: разработать предвыборную платформу, представляющую интересы всех граждан.

Выборы: каждая группа представляет предвыборную платформу и выбирает кандидата в вице-президенты. Затем проводится тайное голосование, подсчитываются голоса и объявляются результаты.

Прогнозирование: модератор ведет групповую дискуссию.

Итоги игры: подводятся итоги, психолог описывает логику игры, выделяет ключевые моменты и говорит о ценности совместной деятельности. В финальном обсуждении участники имеют возможность сказать, какой этап был для них самым важным, удивило ли их что-то или заставило задуматься.

2) **Игра-открытие:** все участники, включая фасилитатора, собираются в круг. Фасилитатор рассказывает о себе, своей профессиональной деятельности и личных ожиданиях от тренинга и просит участников представиться так, как они хотели бы, чтобы их называли во время игры (легче запомнить, если все участники сделали бейджики со своими именами). Участники также должны рассказать о своем отношении к выборам и опыте участия в них.

Принятие рабочих правил: ведущий кратко представляет рабочие правила и объясняет их смысл:

- только ведущий может прерывать выступающих; участники не могут перебивать других участников;
- желающие выступить поднимают руки и отвечают на вопросы, когда фасилитатор позволяет им это сделать;
- не осуждайте других участников;
- вся личная информация, предоставленная во время тренинга, является конфиденциальной.

3) **Ролевая игра "Выборы"** (90 минут)

Для проведения игры необходимо подготовить мебель (стол, стулья), канцелярские принадлежности (ручки, карандаши), белую бумагу, бюллетени и урну для голосования. Познакомьте учащихся с планом и ходом игры, а также с крайним сроком для кандидатов. Необходимо распределить роли: избирательная комиссия, информационный центр, центр голосования, независимые наблюдатели и технологический центр.

Выдвиньте кандидатов. Каждая группа может выдвинуть одного или нескольких кандидатов. В этом случае необходимо собрать не менее 30

подписей. Кандидаты регистрируются, и им выдаются сертификаты установленного образца. В этот период Центр голосования проводит социологический опрос студентов. Каждый кандидат разрабатывает предвыборный план.

Перед выборами кандидаты соревнуются и дебатировать между собой.

Избирательная комиссия подсчитывает голоса и составляет протокол голосования, который подписывается председателем избирательной комиссии и наблюдателем.

После объявления результатов голосования проводится круглый стол, на котором все участники игры высказывают свое мнение, оценивают проведенные мероприятия и собственное участие, вносят предложения по улучшению правил игры.

Подведение итогов игры. Рефлексия (17 минут).

- 1) Напишите эссе на тему "Почему я хочу участвовать в выборах".
- 2) Ответьте на вопросы и объясните свои мысли:
 - С какими мыслями вы покидали эту встречу?
 - Что нового или полезного вы узнали в ходе этого занятия?
 - Что вам больше всего понравилось/не понравилось?
 - Довольны ли вы своей работой в гонке?

2.3 Рекомендации по разработке и применению ролевых игр

Использование ролевых игр в классе открывает уникальные возможности. Такие игры могут принимать различные формы. В них можно играть и обсуждать в любой повседневной обстановке, например в больнице, магазине или зале суда. Разумеется, ролевая игра не возникает спонтанно, а требует подготовки. Ее можно разделить на несколько этапов:

– подготовка: определение целей и задач, утверждение состава и ролей участников, обсуждение списка возможных проблем и т.д.

– игровой: проведение игры во время урока;

– заключительный этап: подведение итогов игры и выяснение мнения жюри;

– аналитический этап: анализ результатов игры. Игроки обсуждают друг с другом полученные результаты, оценивают собственную деятельность и судят о том, были ли достигнуты поставленные цели.

От студентов требуется проявить заинтересованность в качественном исполнении отведенных им ролей и серьезно участвовать в предложенной деятельности. Ролевые игры должны заинтересовать всю аудиторию. Только так можно создать позитивную атмосферу в коллективе, качественно организовать его и достичь поставленных целей.

Преподаватели должны в первую очередь понимать значение ролевых игр, а не только потому, что хотят разнообразить учебный процесс. Ролевые игры должны быть эффективными, чтобы достичь наилучших результатов в освоении предмета и конкретной темы. Ролевые игры должны быть эффективными. Мы предлагаем следующие рекомендации для студентов по проведению ролевых игр:

1. функцию ролевой игры, ее место в учебном процессе, форму проведения и время, необходимое для проведения, должен определить учитель.

Форма руководства проведением определяется педагогом на основе следующих моментов

– содержание игры;

– характера ситуационных задач и проблем, включенных в игру;

– уровень подготовленности учащихся;

– количество участников ролевой игры.

2. ролевые игры должны отрабатывать то, что изучается на уроке (в

СПО нет уроков). Материал для ролевой игры должен определяться темой и ситуацией.

3. при организации игры следует привлекать как можно больше групп учащихся.

4. ролевая игра должна учитывать психологические особенности учащихся *(в СПО нет учащихся)*.

5. преподаватель должен внимательно наблюдать за процессом игры и контролировать поведение студентов, но в то же время не мешать их самовыражению.

6. во время ролевой игры учитель не исправляет ошибки учеников *(в СПО нет учеников)*, но рекомендуется тщательно фиксировать их, чтобы систематизировать для последующего исправления.

7. при организации практических ролевых игр рекомендуется использовать наглядные пособия, музыкальные пособия, презентации и другие средства компьютерных технологий, связанные с темой курса.

Учитель *(в СПО нет учителей)*, организующий занятие, должен отвечать за техническое оснащение урока и заранее позаботиться о наличии презентаций и материалов. Учителя должны наблюдать за проведением игр, контролировать их продолжительность и оказывать помощь ученикам в случае возникновения трудностей. Учителя не должны комментировать каждую ошибку, а разбирать их в конце урока, то есть при подведении итогов в конце урока.

Как уже говорилось, при подготовке к ролевой игре следует заранее определить роли и обсудить все неясности. Под контролем учителя аудитория учеников должна обсудить роли, проблемы, поставленные задачи и цели, которые должны быть достигнуты на уроке. Участие в ролевых играх требует творческого потенциала. Действительно, творческий потенциал развивается в процессе ролевой игры. Все этапы урока ролевой игры должны быть тщательно продуманы. Когда ученики задают вопросы, необходимо

решить, какое действие выполнить сначала, а какое – потом. Целью изучения истории и права является ознакомление учащихся с основными нормативными документами различных периодов, такими как Уголовный и Гражданский кодексы, которые давно используются как в зарубежных странах, так и в России. Простое ознакомление учащихся с документами из учебников часто вызывает отторжение. Для усиления эмоционального воздействия рекомендуется использовать задания из учебников или пособий и сочетать их с ролевой игрой, а не предлагать студентам решать простые задачи по учебнику. Условия и формат ролевой игры определяют участников игры и предмет спора. Ролевые игры – это прежде всего игры. Первый момент – это то, что часто называют "игровой установкой". Это происходит, когда возникает разрыв между самими игроками и представителями игры. Игровая установка возникает, когда ученик называет себя "судьей", а другие начинают называть его "истцом", "ответчиком", "присяжным", "свидетелем" или "экспертом".

Игровое отношение возникает, когда в сознании человека одновременно присутствуют две реальности: "серьезная жизнь" и игровой мир, в котором человек (через персонажа) существует через игровое представление. Еще одна существенная особенность игры – ее конечность. Еще одна фундаментальная особенность игры – ее конечность, понимаемая в предельном смысле, то есть по отношению к жизни и действию. Ролевые игры позволяют участникам получить драматический жизненный опыт через проблемные ситуации деятельности, которые затем могут стать предметом серьезной рефлексии на следующем этапе рефлексивного процесса сразу после окончания игры, стать материалом для определения ценностных ориентиров и валидности базовых знаний правовой культуры.

В этом смысле ценность игры заключается в том, что факт игры (то, что происходит в игре) нельзя трактовать теоретически, то есть если это

происходит в игре, то при определенных условиях это то же самое, что и факт того, что происходит в игре.

Если это происходит в игре, то при определенных условиях это может произойти и в жизни, независимо от того, ожидали ли участники в тот момент такого развития событий или нет.

События в дизайне ролевой игры намеренно включены средства различного воздействия (ознакомление с правовыми актами Российской Федерации, введение в ситуацию, объявление решений, принятых в ходе игры). Дизайн ролевой игры намеренно включает средства различного воздействия (ознакомление с правовыми актами РФ, представление ситуации и оглашение решения судьи, диалог, ролевая игра, дискуссия и т.д.) как возможность стимулировать определенное поведение студентов (участников ролевой игры). Вместе с игровыми элементами, замыкающими конструкцию передачи определенных средств участникам игры, является задание. Определение уровня остаточного знания – после игровая рефлексия. Самостоятельно рассматриваются ситуации, где определяется правовое поле и возможные варианты выхода из сложившейся жизненной ситуации. Необходимо составлять модель игры, которая указывает на некоторую действительную конфликтную ситуацию.

Ознакомившись с основаниями, участники игры переносят из действительной ситуации в модель, и затем показав их недостаточность, игротехник может ввести иные основания модели –и через это ее изменяет, адаптируя к социальному уровню участников ролевой игры.

Выводы по второй главе

Основной целью практического занятия была проверка гипотез, сформулированных в исследовании. Проверка гипотез осуществлялась в ходе

практических занятий в Челябинском юридическом университете.

Результаты первого этапа показали, что качество правовых знаний студентов контрольной и экспериментальной групп было одинаково низким и удовлетворительным. На основании полученных данных мы делаем вывод о неэффективности системы юридического образования. На инкубационном этапе ролевая игра позволила повысить уровень правовых знаний студентов:

- Динамичность и типичность конкретных ситуаций, рассматриваемых в ролевых играх, наличие ситуаций, требующих анализа проблемных ситуаций и принятия решений;

- Отсутствие полной информации; принятие решений в неопределенных, рискованных и антагонистических ситуациях; невозможность полной проработки задания;

- Наличие конфликтов и скрытых резервов;

- Динамичность процесса управления; решения, принятые ранее, могут повлиять на изменение ситуации в следующий момент;

- Участники системы управления: должностные лица, специалисты, участники, играющие роль участника-организатора, участники, готовящие материалы для ролевой игры, участники, распространяющие информацию, участники, направляющие ход игры.

Такое стремление к реализации целевых ориентиров позволило студентам повысить качество своих правовых знаний на основе опыта участия в ролевых играх. В итоговой диагностике были систематизированы и обобщены результаты повышения качества правовых знаний студентов. Определение качества правовых знаний проводилось на основе тестов, разработанных с использованием того же набора методик, что и в предварительной диагностике. Это позволяет проследить динамику повышения качества правовых знаний студентов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современное общество развивается стремительными темпами, а мультикультурная и неопределенная среда предъявляет высокие требования к современным людям с точки зрения их знаний, умений, навыков и способностей, связанных с социальным и профессиональным взаимодействием. Ролевые игры дают не только знания, но и опыт. Ценный опыт – это то, на приобретение чего уходят годы. Кроме того, ролевые игры учат не только тому, как и зачем работать, но и качествам, важным для успешной работы, таким как коммуникабельность, лидерские качества и умение позиционировать себя в сложных и меняющихся ситуациях. Воспроизводя стрессовые и критические ситуации, ролевые игры могут обучать как отдельных людей, так и команды.

Интегрируя ролевые игры в процесс обучения, можно задействовать все каналы восприятия - зрительный, слуховой и моторный. Под интерактивным обучением понимается активное и непрерывное взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения, в такой форме, которая обеспечивает реализацию внутренних механизмов саморазвития студента, повышая тем самым качество обучения и обеспечивая постоянный контроль самостоятельной работы.

Ролевые игры характеризуются активностью, спонтанностью, обращением к имеющемуся опыту, обратной связью и приобретением навыков работы в команде. Ролевые игры искусственно воспроизводят прошлый и настоящий опыт и пытаются напрямую повлиять на будущее. Целью ролевых игр является реформирование современной России и формирование соответствующего уровня правосознания через участие студентов в системе ролевых игр на правовую тематику.

Актуальность данной проблемы определяет цель исследования. А именно, разработка и применение ролевых игр в процессе преподавания

юридических курсов. В качестве гипотезы выдвигается предположение о том, что использование ролевой игры как современного метода обучения позволит повысить качество правовой подготовки студентов.

Исходя из вопросов, поставленных в первой главе данного исследования, были исследованы теоретические основы разработки и применения ролевых игр в учебном процессе на занятиях по праву. Исследуемая проблема была проанализирована в педагогической теории и практике, определены основные понятия проблемы исследования, изучена методология правового образования, выявлены основные этапы организации и применения ролевых игр.

Отправной точкой исследования стал анализ понятия "ролевая игра". Ролевая игра – это педагогический инструмент, активная форма обучения, которая усиливает учебную деятельность, моделирует управленческие, экономические, психолого-педагогические ситуации и дает возможность их проанализировать и выработать оптимальное поведение на будущее. При проведении ролевых игр студенты входят в конкретные роли, что делает обучение более аутентичным и требует от них взаимодействия, творчества и инициативы. Использование игр в процессе изучения материала поддерживает живой интерес студентов к содержанию курса, стимулирует их самостоятельную деятельность, позволяет сформировать и закрепить практические навыки.

Ролевая игра является средством развития профессионального и творческого мышления, в ходе которой у студентов формируется умение анализировать конкретные ситуации и решать новые профессиональные задачи. В ходе теоретических исследований было выявлено, что цель правового воспитания – заложить основы правовой культуры учащихся, способствовать развитию достойной личности, понимающей и уважающей права и свободы человека, умеющей их защищать. К настоящему времени сложились различные школы и группы авторов, представляющие

самостоятельные направления исследований в области юриспруденции. Методология юриспруденции глава 2 посвящена разработке и применению ролевых игр в реализации процесса обучения студентов праву. Для получения достоверных результатов эксперимента был проведен мониторинг уровня качества механико-правовых знаний студентов: проведено три комплексных опроса.

Проведен мониторинг уровня качества механико-правовых знаний студентов: проведено три комплексных среза. Студенты экспериментальной группы, внедрившие ролевые игры в процесс преподавания права, показали более высокий уровень правовых знаний (индекс качественной успеваемости составил 70,0 % в экспериментальной группе и 30,0 % в контрольной группе). Таким образом, полученные результаты свидетельствуют о том, что поставленная цель – разработка и применение ролевых игр в процессе аудиторного обучения праву – достигнута, а выдвинутая гипотеза о том, что использование ролевых игр как современного педагогического метода повышает качество правовой подготовки студентов, доказана. Основание для выводов.

Проведенное исследование подтвердило значимость поставленной задачи. Ролевые игры являются одним из лучших активных методов обучения. В отличие от других традиционных методов обучения, деловые игры позволяют более полно воспроизвести практическую деятельность, выявить проблемы и причины их возникновения, разработать пути решения проблем, оценить каждый вариант решения проблемы, принять решения и определить механизмы их реализации. Преимущества ролевых игр: возможность изучения конкретных проблем за значительно меньший промежуток времени; возможность формирования у участников навыков выявления, анализа и решения конкретных проблем; возможность подготовки и руководства принятием решений в малых группах в нестандартных ситуациях; фокусирует внимание участников на основных

аспектах проблемы. Установление причинно-следственных связей и взаимопонимания. Развивает взаимопонимание между участниками игры.

Ролевые игры для развития права, влияние ролевых игр на мотивацию к самостоятельной творческой деятельности, ролевые игры как средство развития социальных компетенций и др.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андропова, Татьяна Александровна. Активные и интерактивные формы проведения занятий для бакалавров и магистров / Андропова Татьяна Александровна, Тарасенко Ольга Александровна. - Текст : непосредственный // Юридическое образование и наука. - 2013. - № 2. - С. 33-37. - Библиогр.: с. 36-37 (7 назв.). - Примеч. в подстроч. сносках. - ISSN 1813-1190.
2. Обществознание. 10 класс (базовый уровень) : учебник / Л. Н. Боголюбов, А. Ю. Лазебникова, А. В. Половникова, А. И. Матвеев ; под ред. Л. Н. Боголюбова, А. Ю. Лазебниковой. - Москва : Просвещение, 2023. - 319 с. - ISBN 978-5-09-099433-0.
3. Бозиев, Р. С. Отечественная педагогика и образование [Текст] : между прошлым и будущим / Р. С. Бозиев, А. И. Донцов // Педагогика : научно-теоретический журнал. - 2016. - № 1. - С. 3-11.
4. Борзова, Л. П. Игры на уроке истории : Метод. пособие для учителя / Л. П. Борзова. - Москва : ВЛАДОС-пресс, 2014. - 52 с. : ил.; 22 см. - (Библиотека учителя истории).; ISBN 5-305-00047-5
5. Башаева, Т.В. Развитие восприятия у детей : Форма, цвет, звук : Попул. пособие для родителей и педагогов / Т. В. Башаева. - Ярославль : Акад. развития, 2014. - 237 с. : ил.; 20 см. - (Вместе учимся, играем).; ISBN 5-7797-0031-1 : Б. ц.
6. В.А. Вакуленко, И.Е. Уколова, Е.С. Королькова Методические пособие по интерактивным методам преподавания права в школе: - 2-е изд. - Москва : ИД Новый учебник, 2014 (Тул. тип.). - 219, [1] с. : ил., табл.; 20 см. - (Серия "Организация правового образования" / Рос. фонд правовых реформ, Проект "Правовое образование в школе").; ISBN 5-8393-0292-9
7. Внеурочная деятельность по правовому образованию школьников//Уколова И. Е., Друбочевская И.Л. и др. -РФПР. //Основы государства и права-2011-154 с.

8. Воронкова Л.В. Игровые программы. Атракционы, шуточные забавы, сюжетно-ролевые игры. –М.: Педагогическое общество России-2013 –80 с.
9. Гаврилова И.Г. Роль правового воспитания в формировании законопослушной личности//Вестник Адыгейского государственного университета-2016-106-108 с.
10. Головченко В.В. Эффективность правового воспитания, понятие, критерии, методика измерения//К.: Наукова думка-2016 –45 с.
11. Гунин Е.М., Сураев Д.В., Трегубова Л.А. Особенности преподавания юридических дисциплин при подготовке специалистов в сфере торговли на современном этапе журнал «Профессиональное образование в России и за рубежом» -2018-180-190 с.
12. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. –М.: Педагогика-2016-319 с.
13. Дьячкова С. Игры по праву в школе // Учитель. -2012 -№ 5.
14. Жеругов Р. Т Активные технологии преподавания и изучения теории государства и права. –М., Просвещение-2015-90 с.
15. Игры –обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. –М.: Новая школа-2014-382 с.
16. Ильин И. А. О сущности правосознания/И.А.Ильин. -М.-Берлин: Директ-Медия-2016-334 с.
17. Ионцева С.В. Особенности преподавания правовых дисциплин студентам непрофильных направлений высших учебных заведений, журнал «Ценности и смыслы»-2017- 60-66 с.
18. Кафик Н.Ю. К вопросу об историографии понятия «самообразовательная компетентность» // Современная высшая школа:

инновационный аспект-2012-№1-29-37 с.

19. Кашанина Т.В. Методическое пособие по курсу "Основы права" / Т.В. Кашанина, А.В. Кашанин. -М.: Вита-Пресс-2015-192 с.

20. Кулапов М.Н. Практикум: ролевые и деловые игры. –М.: Экзамен-2014–126 с.

21. Михелькевич В.Н. Инновационные педагогические технологии: [учебное пособие] / [В.Н. Михелькевич, В.М. Нестеренко, П.Г. Кравцов]. -

Самара: СамГТУ-2014-304 с.

22. Образцова Т.Н. Ролевые игры для детей. –М.: Лада, ЭТРОЛ-2015–192 с.

23. Организация, формы и методы проведения учебных занятий и самостоятельной работы: требования, условия, механизмы: Учебное пособие

для преподавателей / Под ред. Н.А. Волгина, Ю.Г. Одегова. М.-2014-230 с. 24. Подласый И.П. Педагогика : в 3-хкн., кн. 3 :100 вопросов-100

ответов. Теория технологии воспитания : учеб. для студентов вузов, обучающихся по направлениям подгот. И специальностям в обл.

«Образование и педагогика» / И.П. Подласый. -2-е изд., испр. и доп. -

М. :

Гуманитар, изд. центр ВЛАДОС-2017 -463 с.

25. Попков В.А. Теория и практика высшего образования. М.-2015-342 с.

26. Попов Е. Б., Бабушкин С. С. От «игры вообще» к междисциплинарной деловой игре // Международный электронный журнал:

устойчивое развитие, наука и практика. -2014 -Вып. 2. -14 с.

27. Приказ Минобрнауки России от 27.10.2014 N 1380 "Об

утверждении федерального государственного образовательного стандарта

профессионального образования: URL:

http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_172360/ (Дата

обращения

16.02.2021)

28. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ [Электронный ресурс].

URL:http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (Дата обращения: 29.02.2018)

29. Философия: энциклопедический словарь / под ред. А. А. Ивина. -

М.:

Гардарики-2014-154 с.

30. Шевченко О. М. Формирование общекультурных и профессиональных компетенций студентов при обучении

предпринимательскому праву: вопросы методики преподавания //

Юридическое образование и наука. -2016-125 с.

Интернет-ресурсы:

31. Щуркова, Н.Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве : практическое пособие / Н.Е. Щуркова. — 5-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 165 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06553-4.

32. Все для студента юриста Режим доступа:

<http://allstatepravo.ru/mpkr/mkp2/kp-organ-gos-vlast.html>

33. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов// Режим

доступа: <http://school-collection.edu.ru/> 33. Единое окно доступа к образовательным ресурсам//Режим доступа:

<http://window.edu.ru/>

34. Информационно-правовой портал Гарант. Режим доступа:

<http://www.garant.ru/>

35. Компьютер на уроках истории, обществознания и права. Режим доступа:<http://lesson-history.narod.ru/pravo.htm>

36. Консультант плюс –надежная правовая поддержка. Режим доступа:<http://www.consultant.ru/search/>

37. Основы государства и права. Режим доступа:<http://bibliotekar.ru/osnovy-prava-3/index.htm>

38. Основы права. Русский гуманитарный интернет-университет. Режим доступа:<http://www.i-u.ru/biblio/archive/pravo/>

39. Открытый класс. Сетевые образовательные сообщества // Режим доступа:<http://www.openclass.ru/sub>

40. Разделение властей. Режим доступа:
<http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%E0%E7%E4%E5%EB%E5%ED%E8%E>

5_%E

2%EБ%E0%F1%F2%E5%E9

41. Ролевые игры ММАСС как средство организационно-методологической работы. Режим

доступа:<http://v2.circleplus.ru/kentavr/n/32/7/text>

42. Российская газета. Режим доступа:<http://www.rg.ru/tema/gos/pravo/>

43. Российское образование. Федеральный портал//Режим доступа:
<http://www.edu.ru/>

44. Федеральный центр информационных образовательных ресурсов. Каталог //Режим доступа: <http://fcior.edu.ru/>

45. Федеральный центр информационных образовательных ресурсов. Каталог //Режим доступа: <http://fcior.edu.ru/>

(оформлено не по ГОСТ. Многое из представленного не относится к теме ВКР)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Методическая разработка учебных занятий с применением ролевой игры на тему: «Выборы»

Учебно-ролевая игра «Выборы»

Целями игры является:

- повышение политической и правовой культуры студентов как будущих избирателей;
- способствование формированию грамотного, сознательного избирателя, гражданина демократического общества;
- создание условий для студентов в раскрытии своего творческого потенциала.

Предполагаемые результаты деловой игры:

Усвоение студентами:

- основ избирательного права и избирательного процесса;
- механизмов функционирования субъектов избирательного процесса;
- технологию проведения выборов.

Ход игры:

- 1 этап (подготовительный).
- 2 этап (основной).
- 3 этап (проведение выборов).
- 4 этап (подведение итогов).

На этом этапе организаторы игры должны провести общее собрание, на котором происходит знакомство с целями ее проведения, общей схемой игры.

Важно именно сейчас, на начальном этапе, привлечь студентов к формированию ученического самоуправления, создать устойчивый интерес, выработать положительную мотивацию. Также на этом собрании объявляются сроки выдвижения кандидатов и их регистрации, определяется

день выборов. Важным моментом является определение тех ролей, которые предстоит выполнять студентам:

Избирательная комиссия учебного заведения. организует подготовку и проведение выборов. Формирует избирательные участки (по параллелям), составляет списки избирателей, протоколы подсчета голосов, вырабатывает форму избирательного бюллетеня, готовит место проведения выборов – избирательный участок.

Пресс-центр. Обеспечивает гласность проведения выборов. Знакомит с деятельностью избирательной комиссии, освещает ход предвыборной кампании. Журналисты выпускают газеты, берут интервью у участников игры, проводят пресс-конференции. Центр изучения общественного мнения. Эта группа социологов изучает мнение школьного “электората” об их отношении к выборам, ученическому самоуправлению, проблемам школьной жизни. Предполагаются, как минимум, три социологических опроса: в начале игры, перед выборами, и на заключительном этапе.

Независимые наблюдатели. Наблюдают за ходом предвыборной борьбы, проведением выборов. Обеспечивают равные права всем участникам.

Технический центр. Создается на технической базе компьютерной аудитории. Оказывает техническую поддержку кандидатам в Совет колледжа в изготовлении агитационных материалов, а также избирательной комиссии, журналистам и социологам.

2 этап. Основной этап.

1. Выдвижение кандидатов. Предвыборная борьба начинается с выдвижения кандидатов. Каждая группа может выдвинуть 1 и более кандидатов. Допускается самовыдвижение, в таком случае необходимо собрать подписи, не менее 30. Избирательной комиссией производится регистрация кандидатов, выдаются удостоверения установленного образца. Центр

изучения общественного мнения в этот период проводит социологический опрос среди студентов по следующим пунктам:

- Насколько необходимо ученическое самоуправление?
- Какие проблемы, по твоему мнению, оно способно решить?
- Каким будет твое участие в работе?
- Считаешь ли ты участие в выборах обязательным для тебя?
- Чем для тебя является участие в выборах?

Полученная информация обрабатывается и данные публикуются информационным центром. На их основе составляется так называемый “Наказ избирателя”, который должен помочь кандидатам разработать свои предвыборные программы.

2. Избирательная кампания.

А) Предвыборная борьба.

Несомненно, самой интересной частью игры является борьба между “кандидатами в президенты”.

Учитывая, что основной набор идей и предложений будет одинаковым, было рекомендовано каждому кандидату выделить какую-либо одну оригинальную идею, которая может привлечь внимание избирателей. Это должно быть интересным для ребят, привлекательным. В некоторых случаях политтехнологами выступили преподаватели. Но в основном ребята самостоятельно прекрасно справились с этой задачей. Агитационные листовки, настенные и печатные газеты, видеоролики и мультимедийные презентации, концерты в поддержку отдельных кандидатов, распространение календарей и т. д. К оформлению работ выдвигались некоторые требования: содержательность, корректность, эстетичность. Можно отметить, что творчество ребят проявилось в полной мере.

Помимо того, что весь агитационный материал был представлен избирателям, проходили встречи с избирателями в аудиториях. Опыт

показывает, что участники игры с удовольствием проводили встречи с избирателями, “посещали с визитом” другие аудитории, где им приходилось отвечать на вопросы, доказывать свое мнение, вступать в дискуссию Б) Дебаты.

Важным этапом избирательной кампании становится “открытый микрофон” - мероприятие, где нашим кандидатам предложено еще одно испытание. Перед широкой аудиторией, в присутствии всех конкурентов, им нужно изложить свою программу, показать подготовленные материалы, поучаствовать в дебатах “Как сделать жизнь школы лучше?”, ответить на вопросы журналистов, избирателей. От того, как проявят себя участники нашей игры, во многом зависело мнение избирателей. Как показал проведенный впоследствии соцопрос, именно успешное выступление кандидатов на данном этапе повлияло на симпатии студентов.

3 этап. Проведение выборов.

Ответственным для всех участников выборов днем становится день голосования. Оно организуется в читальном зале. Избирательные участки открываются и работают на перерывах. Голосование происходит по мажоритарной системе, победители определяются простым большинством голосов. За ходом голосования наблюдают представители преподавательского коллектива, обозначенные в начале игры как “наблюдатели”. Избирательная комиссия производит подсчет голосов и оформляет протоколы голосования, которые подписывают председатель избирательной комиссии, наблюдатели. Целесообразно на этом этапе игры присутствие членов избирательной комиссии (участковой, территориальной)

4 Этап. Подведение итогов игры.

Через 20 минут после проведения голосования проводится круглый стол для всех участников игры: оглашаются результаты голосования;

высказывают свое мнение участники игры, оценивая проведенные мероприятия, свое собственное участие в ней; высказывают предложения по совершенствованию правил игры. В качестве рефлексии студентам предложено написать эссе “Зачем я иду на выборы”. На основе изученных сочинений и высказанных мнений и предложений можно сделать вывод о том, что участие в игре было познавательным и полезным для всех ее участников. Студенты получили возможность на практике познать азы избирательного процесса и избирательных технологий, проявить свои творческие способности, артистизм, стать лидерами общественной жизни школы.

Некоторые рекомендации:

Организаторов игры могут ожидать некоторые трудности: излишняя агрессивность в проведении предвыборной агитации, использование “грязных технологий”, заимствованных из реальной жизни, возможно острое восприятие собственных неудач в борьбе и т. д. Важно, чтобы преподаватель смог предусмотреть все эти моменты. Ведь оттого, каким будет первый опыт участия наших студентов в выборах (пусть даже и в форме игры) в немалой степени зависит его гражданская позиция завтра.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Проверочный тест «Выборы»

1. Свободные и честные выборы являются существенным признаком:

- а) тоталитаризма
- б) демократизма
- в) авторитаризма

2. Выборы в России – это:

- а) действия граждан, избирательных объединений, избирательных комиссий и органов государственной власти по формированию различных органов власти.

б) действия органов государственной власти по назначению кандидатов на выборные должности

в) закрепление путем голосования заранее определенных сотрудников исполнительных органов.

3. Право избирать в органы государственной власти и выборные органы местного самоуправления называется:

а) активное избирательное право

б) пассивное избирательное право

в) классическое избирательное право

4. Право быть избранным в органы государственной власти и в выборные органы местного самоуправления называется:

а) активное избирательное право

б) пассивное избирательное право

в) классическое избирательное право

5. Отметьте основы российского избирательного права:

а) всеобщее

б) прямое

в) принципиальное

г) элитарное

д) равное

е) при тайном голосовании

ж) при открытом голосовании

6. По закону выбирают в России:

а) министров

б) телеведущих

в) депутатов Государственной Думы

г) Президента РФ

д) Генерального прокурора РФ

е) Патриарха Московского и всея Руси

- ж) членов Конституционного суда РФ
- з) президентов республик в составе РФ
- и) губернаторов областей и краев
- к) директоров школ
- л) депутатов законодательных органов субъектов РФ
- м) депутатов городской Думы
- н) членов органов местного самоуправления

7. По Конституции РФ можно стать кандидатом в депутаты Государственной Думы:

- а) с 18 лет
- б) с 21 года
- в) с 30 лет

8. Избирательная система, при которой в каждом округе большинством голосов избирается один депутат, называется:

- а) пропорциональной системой
- б) селекционной системой
- в) мажоритарной системой

9. Избирательная система, при которой места в парламенте занимают представители партий, получившие на выборах количество голосов, превышающих установленных процентный «барьер», называется:

- а) пропорциональной системой
- б) селекционной системой
- в) мажоритарной системой

10. Заинтересованы в том, чтобы процентный «барьер» при пропорциональной системе выборов был выше:

- а) многочисленные и влиятельные партии
- б) малочисленные, но щедро финансируемые партии
- в) неорганизованные массы избирателей

11. В списке Партии любителей шоколадных конфет 12 человек. За эту

партию во всех избирательных округах проголосовало 250 000 избирателей. «Избирательный метр» - 50 000 голосов. Сколько членов этой партии получают мандаты в парламент по пропорциональной системе выборов, если пройдут процентный «барьер»:

- а) 5 членов партии
- б) 25 членов партии
- в) 50 членов партии

12. Избирательные комиссии, участвующие в организации выборов в Российской Федерации:

- а) муниципальные
- б) окружные
- в) кустовые
- г) субъектов РФ
- д) контрольные
- ж) Центральная избирательная комиссия
- з) Президентская избирательная комиссия
- и) территориальные
- к) партийно-государственные

13. Всенародное голосование граждан по законопроектам, действующим законам и другим вопросам государственного значения называется:

- а) консилиумом
- б) всероссийским советом
- в) референдумом

14. Нельзя решать путем референдума:

- а) вопрос об объявлении войны
- б) вопрос о принятии Конституции
- в) вопрос о пересмотре действующего закона

15. Гражданам, необходимо участвовать в политической жизни:

- а) потому что это улучшает их материальное положение

б) потому что отказ, например, от участия в выборах большого количества граждан в республике может парализовать государственную власть

в) потому что право принимать участие в управлении делами государства имеет хорошо ощутимый оттенок обязанности делать это

16. Самая массовая роль гражданина, принимающего участие в политической жизни страны:

а) кандидата в депутаты

б) кандидата в президенты

в) избирателя

17. Совокупность голосующих граждан называется:

а) конгломерат

б) электорат

в) корпорация

18. Для сложившейся политической культуры граждан:

а) характерно следование рекомендациям политических комментаторов

б) характерна ориентация в период выборов на гороскоп

в) характерно умение делать самостоятельные выводы из полученной политической информации.

19. Являются основными сторонами политической культуры:

а) ношение значков с изображением политических деятелей б) политические знания

в) понимание значения политики в общественной жизни страны

г) участие «за компанию» в демонстрации

д) цивилизованное участие в политической деятельности на основе четкого собственного выбора

е) обещание максимальных выгод избирателям в период проведения предвыборной компании

20. Самое мощное средство как повышения политической культуры граждан, так и политического оболванивания их:

- а) детективные романы
- б) средства массовой информации
- в) съезды партий