



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

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

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

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

Проверка на объем заимствований:

61,58 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«22» сентября 2025 г.

Зав. кафедрой Э, У и П

Д.Н. Корнеев

Выполнила:

Студентка группы ЗФ-409-112-3-3

Мустафина Динара Ринатовна

Научный руководитель:

к.п.н., доцент

Корнеев Д.Н.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	7
1.1 Состояние проблемы применения методов обучения в профессиональной образовательной организации.....	7
1.2 Ролевые игры как метод обучения в профессиональной образовательной организации.....	11
1.3 Методика проведения ролевых игр как метод обучения в профессиональной образовательной организации	18
Выводы по первой главе.....	27
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ТЕОРИЯ ГОСУДАРСТВА И ПРАВА» В СТЕРЛИТАМАКСКОМ МНОГОПРОФИЛЬНОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ КОЛЛЕДЖЕ.....	29
2.1 Анализ эффективности проведения ролевых игр как метода обучения в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» в СМПК.....	29
2.2 Методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Теория государства и права».....	39
2.3 План-конспект занятий ролевых игр как метода обучения в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» в СМПК	43
Выводы по второй главе.....	48
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	50
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	53
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	59

ВВЕДЕНИЕ

В современных условиях рынок труда предъявляет повышенные требования к уровню профессионального образования молодых специалистов, а также к их навыкам – необходима активная, инициативная молодежь, способная нестандартно мыслить, быстро адаптироваться к меняющимся условиям и находить нестандартные решения задач в профессиональной сфере.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска и внедрения эффективных методов обучения, способствующих не только обогащению теоретических знаний, но и формированию у студентов практических навыков. В условиях постоянного изменения законодательства, усложнения правовых механизмов, традиционные методы обучения правовым дисциплинам не всегда способны обеспечить подготовку специалистов, достаточную для профессиональной среды.

Одним из эффективных методов обучения являются ролевые игры, которые позволяют студентам моделировать профессиональные ситуации, отрабатывая различные роли и сценарии взаимодействия.

Использование ролевых игр как метода обучения по правовым дисциплинам позволяет реализовать теоретические знания на практике, а также отработать полученные знания и навыки в условиях, максимально приближенных к реальной жизни.

Ролевые игры способствуют развитию критического мышления, логики и коммуникативных навыков, а также помогают формировать уверенность в себе при принятии решений. Студенты, получая возможность принимать на себя различные роли (судьи, адвокаты, прокуроры и т.д.), совершенствуют свое профессиональное развитие.

Кроме того, методы обучения должны способствовать не только усвоению знаний, но и созданию благоприятной среды для личностного и

профессионального роста. Ролевые игры стимулируют активное участие студентов в учебном процессе, повышают мотивацию к изучению правовых дисциплин и развивают умение работать в команде, что выступает важным элементом образовательного процесса.

Таким образом, в условиях современного образования, когда все большее значение придается практике и интерактивным методам обучения, исследование ролевых игр в образовательных учреждениях становится особенно актуальным.

Объект исследования: процесс проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

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

Целью исследования: теоретическое обоснование и разработка методических рекомендаций по применению ролевых игр по дисциплине «Теория государства и права».

Для достижения цели выпускной квалификационной работы, необходимо решение следующих задач:

- рассмотреть состояние проблемы применения методов обучения в профессиональной образовательной организации;
- раскрыть ролевые игры как метод обучения в профессиональной образовательной организации;
- изучить методику проведения ролевых игр как метод обучения в профессиональной образовательной организации;
- провести анализ эффективности проведения ролевых игр как метода обучения в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» в Государственном автономном профессиональном образовательном учреждении Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж;

– дать методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Теория государства и права»;

– разработать план-конспект проведения ролевых игр как метода обучения в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» в Государственном автономном профессиональном образовательном учреждении Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж.

Теоретическую основу исследования составили работы З.В. Баишевой, И.В. Герлах, Е.А. Горшкова, М.А. Жарковой, Н.В. Крюковой, Г.И. Макаренко и других.

Методологическую основу исследования составляет совокупность общенаучных и частно-научных методов познания.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что теоретические положения и выводы, которые были сделаны в ходе исследования, вносят определенный вклад в развитие конституционного права, информационного права, международного права и других отраслевых наук и могут быть использованы в дальнейших научно-практических исследованиях.

Практическая значимость исследования состоит в разработанных ролевых играх по дисциплине «Теория государства и права», а также предложенных методических рекомендациях по применению этих ролевых игр в процессе обучения по дисциплине «Теория государства и права», которые могут быть использованы преподавателями в педагогической деятельности.

База исследования: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж (далее – ГАПОУ СМПК).

Юридический адрес: 453103, Республики Башкортостан, г. Стерлитамак, ул. Николаева, 124.

Структура работы обусловлена целями и задачами исследования. Работа состоит из введения, двух глав, включающих пять параграфов, выводов по главам, заключения, списка использованных источников.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1 Состояние проблемы применения методов обучения в профессиональной образовательной организации

Состояние проблемы применения методов обучения в профессиональной образовательной организации связано с несколькими факторами.

Образовательный процесс в современном профессиональном учебном заведении требует постоянного совершенствования в связи с тем, что регулярно происходит смена приоритетов, технологий и методов обучения. Кроме этого, меняются организационные формы, содержание обучения и социальные ценности. Такая ситуация в профессиональной подготовке будущих специалистов требует частого изменения подходов и принципов обучения для соответствия образовательного процесса в профессиональной образовательной организации требованиям нового времени.

Кроме того, в условиях роста числа специалистов с юридическим образованием на рынке труда, к числу задач профессиональной образовательной организации относится вопрос повышения уровня конкурентоспособности обучающихся. Посредством традиционных лекций и семинаров этого достичь невозможно. Необходимы новые формы и средства обучения, способные максимально приблизить применение теоретических знаний к реальным ситуациям выбранной студентами специальности [10, с. 43].

Важными характеристиками будущего специалиста любой профессиональной образовательной организации являются усвоенные им компетенции и сформированные навыки применения знаний на практике, а

также его активность, самостоятельность и мобильность. Поэтому важно при изучении учебных дисциплин так организовать процесс познания, чтобы его эффективность полностью зависела от познавательной активности самого студента. Успешность достижения этой цели напрямую связана с тем, что усваивается (содержание обучения), и с тем, как усваивается: индивидуально или коллективно, в каких академических условиях, с опорой на личностные способности студентов, с помощью инновационных, коммуникативных и активных методов обучения. В XXI веке многие педагоги-исследователи обоснованно начали разработку новых технологий обучения, направленных на активизацию учебной деятельности студентов [7, с. 153].

Для реализации этой цели полномасштабно используются методы проблемного и развивающего обучения, весь комплекс активных методов, которые помогают студентам анализировать, обобщать, формулировать выводы, сопоставлять факты, развивать самостоятельность мысли, учат выделять главное в содержании лекционных и практических занятий, работать с учебным материалом, развивают мышление и многое другое [26, с.85].

Все методы обучения в профессиональной образовательной организации можно разделить на две группы – традиционные и активные. Логика деления методов на группы можно раскрыть через распределение ролей в системе «преподаватель – студент», а также через реализуемые стратегии обучения.

Традиционные методы проведения занятий предполагают использование описательно-объяснительно-репродуктивной стратегии, при этом преподаватель выполняет роль лидера, а студент – роль пассивного слушателя.

Под активными методами обучения понимают такую форму взаимодействия студентов и преподавателя, при которой преподаватель и

обучающиеся активно взаимодействуют друг с другом в ходе занятия, что достигается в рамках основных форм организации учебного процесса в высших учебных заведениях. Таким образом, от традиционных активные методы обучения отличаются применением на практике технологий развивающего и проблемного обучения, а роли распределяются по принципу «студент и преподаватель – равные участники образовательного процесса».

Сегодня в педагогической науке все более часто используется термин «интерактивные методы обучения» (или «интерактивное обучение»). Интерактивные методы обучения рассматриваются как разновидность активных методов обучения, поскольку активизация познавательной деятельности студентов осуществляется в форме интенсивного взаимодействия в группе. Но иногда интерактивные методы рассматриваются как самостоятельная категория, поскольку такой метод обучения означает взаимодействие, нахождение в режиме беседы, диалога с кем-либо и ориентирован на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом, на доминирование активности студентов в процессе обучения. То есть система ролей меняется в сторону главенствования студентов и пассивной роли преподавателя, лишь «запускающего» механизм интерактивного занятия и направляющего работу студентов в тот или иной момент в нужное русло.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все студенты группы оказываются не только вовлеченными в процесс познания, но и имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Таким образом, к методам интерактивного обучения могут быть отнесены эвристическая беседа, метод дискуссии, мозговая атака, метод круглого стола, метод деловой игры, кейс-метод, конкурсы практических

работ с их обсуждением, а также иные методы, разрабатываемые преподавателями.

Все интерактивные методы проведения занятий делятся на три большие группы, объединяющие методы проведения лекционных занятий, методы проведения семинарских занятий и методы проведения практических занятий. При этом такое выделение указанных выше групп весьма условно, так как, к примеру, методы кейс-стади, мозгового штурма, дискуссии, мастер-классы, вполне возможно проводить на всех видах занятий.

Первая группа методов реализует информирующую стратегию обучения и объединяет такие методы как лекция-беседа, лекция-консультация, лекция-дискуссия, лекция с обратной связью, проблемная лекция и т. д.

Вторая группа методов реализует репродуктивно-дискуссионную стратегию обучения в рамках семинарских занятий и объединяет такие методы как дискуссия и модерация (методики мозгового штурма, точечных вопросов, фокус-групп, смыслового поля, горячего стула и т. д.).

Третья группа методов реализует творческую стратегию обучения чаще всего в процессе проведения практических занятий и объединяет такие методы как деловые и ролевые игры, кейс-стади, мастер-классы, тренинги, компьютерные симуляции, тематические встречи и т. д. [18, с.154]

Проблемой в применении активных и интерактивных методов обучения в профессиональной образовательной организации выступает ограниченность материально-технической базы образовательной организации, которая препятствует внедрению современных образовательных инструментов.

Таким образом, решение проблем применения методов обучения в профессиональной образовательной организации требует комплексного подхода, включающего повышение квалификации педагогов, расширение

активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе, совершенствование материально-технической базы образовательной организации. Новый взгляд на применение активных и интерактивных методов обучения в современном образовании – актуальная задача образовательной политики на современном этапе развития общества в контексте формирования и развития нового человека – новой личности, готовой жить и работать под «обновленными» идеями и идеалами.

1.2 Ролевые игры как метод обучения в профессиональной образовательной организации

Игровая деятельность является неотъемлемой частью любого обучения, в том числе обучения в профессиональной образовательной организации.

Сам термин «игра» связывается с такими понятиями, как легкость, несерьезность и вызывает эмоции удовольствия. Игра – есть мнимая ситуация. В игровой деятельности происходит работа с образами, стимулируются процессы мышления. В педагогическом словаре понятие «игра» определяется как форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий [17, с.45].

М.В. Стронин считает, что игра является видом деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание общественного опыта, в котором совершенствуется самоуправление поведением. При этом виде деятельности происходит умственное и эмоциональное напряжение. Постоянно возникающие мысли о том, что сказать или что сделать, усиливают умственную деятельность [34, с.144].

К основным функциям игры относится следующее:

– социализирующая – игра предполагает вовлеченность человека в определенные общественные отношения;

– коммуникативная – во время игровой деятельности происходит развитие коммуникативных навыков, поскольку игра предполагает активное общение между всеми ее участниками;

– диагностическая – игры помогают преподавателю выявить достоинства и недостатки каждого из участника игры, а также самого образовательного процесса;

– коррекционная – игры позволяют совершенствовать навыки и умения обучающихся;

– развлекательная – процесс игры направлен на повышение интереса к образовательной и профессиональной деятельности, а также на достижение удовольствия.

По мнению И.В. Герлах, ролевые игры – это вид игровой деятельности, целью которой выступает достижение максимального сходства между имитируемой ситуацией и ситуациями и действиями людей в реальной жизни [9, с.166].

Г. Крайг раскрывает понятие игры как разыгрывание сцен из реальной жизни, выполнение ролей, копирующих сходство с реальными людьми или объектами [19, с.764].

Ю.Н. Емельянов придерживается аналогичной позиции, считая, что ролевые игры – это вид игровой деятельности, при которой человек сталкивается с ситуациями, схожими из реальной жизни в целях изменения внутренних качеств личности. Сложность решения задач в игровой деятельности обусловлено ролями, имеющими различные цели, стратегии поведения, а также многовариантностью разрешения ситуации, что позволяет увеличить эмоциональную вовлеченность участников игры [15, с.55].

С.А. Шмаков отмечал, что ролевые игры позволяют выйти за рамки «обыденной жизни», приобрести новый опыт, а также совершенствовать навыки к адаптации [39, с.44].

В последние годы специалисты в сфере образования все больше обращаются к вопросу внедрения ролевых игр и имитационного моделирования профессиональных ролей, видя в этом перспективы формирования практических навыков обучающихся. Ролевые игры становятся в некотором роде творческими лабораториями, где через разнообразные тренировки и имитации будущие специалисты учатся правильно реагировать на типичные рабочие ситуации. Такой метод обучения предоставляет возможность проводить профессиональные эксперименты в безопасных условиях, без угроз причинения физического или эмоционального вреда [12, с. 161].

Создаваемые в рамках ролевой игры ситуации и проблемы общения, сориентированные на будущую деятельность, вызывают профессиональный интерес у студентов, способствуют осознанию ими значимости учебного материала, стимулируют студентов к сознательной, целенаправленной работе на занятиях [2, с.17].

Как верно отмечают Ю.Н. Кулюткин, В.П. Бездухов, ценность игры заключается в ее способности снимать такие барьеры, как страх сделать ошибку, оказаться в неловком положении, глупо выглядеть. Уменьшение или снятие страхов позволяет личности совершенствоваться, испытать себя в различных ролях [21, с.177].

Ролевая игра предполагает взаимодействие участников в условной смоделированной среде, где участники приобретают навыки анализа, оценки, разрешения различных ситуаций, а также тренируют умение эффективно управлять собой в таких условиях.

Ролевые игры предоставляют возможность смоделировать поведение участников профессиональных ситуаций, возникающих в реальной жизни,

например, на судебном заседании. Благодаря конкретным примерам удастся показать важность каждого участника процесса. Окончательное решение, принятое в рамках закона, может зависеть не только от «ключевых» по мнению студентов фигур, но и от тех, чья роль казалась на первый взгляд второстепенной. Преподаватель актуализирует каждый элемент занятия, подчеркивая его значимость через конкретные действия студентов [20, с.103].

В социальной психологии имитация выступает одним из элементов механизма социализации, которая позволяет человеку приобрести определенный статус и реализовать соответствующую модель поведения. Если оценивать этапы профессиональной социализации, то в процессе имитационного поведения обучающиеся сосредоточены на внешней стороне роли, только подражая профессионалам. На первоначальном этапе не происходит глубинного осознания сути их поведения. Лишь на следующем этапе осваивают более осознанные модели поведения, опираясь на знание о профессиональной ситуации и характере взаимоотношения между конкретными ролями. Именно осознание и понимание выступает основой для профессиональных навыков и реакций, поскольку просто знаний недостаточно для проведения анализа рабочих ситуаций, правильного выстраивания причинно-следственных связей. Ролевые игры также позволяют отточить коммуникативные способности, профессиональную лексику, умение аргументировать. На завершающем этапе профессиональной социализации, обучающиеся приобретают «зеркальное Я» – феномен, описанный Ч. Кули, означающий способность осознавать, как окружающие воспринимают поступки и речь [11, с.80].

В.В. Давыдов отмечал, что расширение репертуара ролевого поведения происходит в максимально приближенной к профессиональной сфере игровой среде [13, с.144].

Таким образом, ролевая игра служит моделью профессиональной среды, где ее участники осваивают востребованные модели поведения в условиях соревнования или конфликта, в том числе нечасто встречающиеся в повседневной деятельности. Ролевые игры позволяют эффективно применять теоретические знания на практике. В образовательном процессе ролевые игры используются не только для освоения правовых дисциплин, но и для совершенствования навыков коммуникации, лидерства, принятия решений, аналитического и творческого мышления и иных важных качеств [22, с.70].

Самоанализ роли и предложенной ситуативной модели, помогает будущим специалистам накопить профессиональный коммуникативный опыт, что позволяет им не только уверенно отстаивать свою позицию, но и критически воспринимать доводы иных участников

Ролевые игры в образовательном процессе классифицируют по различным основаниям.

Наиболее часто ролевые игры классифицируют по степени сложности и самостоятельности на контролируемые, умеренно контролируемые и свободные ролевые игры.

Контролируемая ролевая игра предполагает активное управление процессом преподавателем: он предоставляет базовый сценарий, распределяет роли и контролирует весь ход процесса. Возможно вмешательство преподавателя в ход игры, направления действий участников, дача конкретных инструкций. Такая форма игры, как правило, используется на начальном этапе обучения, когда студенты еще не обладают достаточными знаниями и навыками для самостоятельного принятия решений. Преподаватель помогает минимизировать число ошибок, поддерживает уверенность студентов в себе [24, с.404].

В умеренно контролируемой игре преподаватель выполняет функции консультирования, в сам процесс игры он не вмешивается. Студентам

предоставляется определенная свобода в исполнении своей роли. Умеренный контроль позволяет обучающимся применить свои знания, делать выводы. Эта форма подходит для студентов среднего уровня, которые уже имеют знания и некоторый опыт, но еще нуждаются в поддержке со стороны преподавателя в сложных ситуациях [14, с.62].

Свободная ролевая игра предоставляет студентам максимальную самостоятельность. Преподаватель ставит общую задачу, задает исходные условия. После этого, обучающиеся сами управляют процессом игры, распределяют роли и принимают решения. Преподаватель исполняет роль наблюдателя, лишь в крайних случаях вмешиваясь в процесс – в сложных ситуациях или при подведении итогов игры. Такой формат развивает у студентов навыки самостоятельного анализа, принятия решения и ответственность за их последствия, что важно для формирования профессиональной социализации. Свободные ролевые игры подходят для опытных студентов, готовых к углубленной проработке ситуации и имеющих способность самостоятельно решать задачи в неопределенных ситуациях [30, с.127].

Также существуют иные основания для классификации ролевых игр.

По продолжительности:

- краткосрочные – проходят в рамках одного занятия или его части;
- долгосрочные – продолжаются в течение нескольких занятий.

По содержанию и целям:

- социальные – предназначены для формирования социальных и личностных навыков, таких как коммуникабельность, работа в команде;
- профессионально-ориентированные – направлены на развитие профессиональных навыков, позволяя обучающимся практиковаться в условиях, максимально приближенных к реальным.

Использование различных видов ролевых игр позволяет адаптировать образовательный процесс к конкретным задачам обучения, а также развивать комплекс личностных и профессиональных компетенций.

В структуре ролевой игры необходимо различать сюжет и содержание.

Сюжет игры представляет собой ту область реальности, которую обучающиеся воспроизводят в игровом процессе. Сюжеты могут быть разнообразными, главное, чтобы они были максимально приближены к реальным событиям[27, с.136].

Содержание игры – определённая деятельность и взаимоотношения, которые обучающиеся воспроизводят во время игрового процесса. Она отражает степень погружения участников в конкретную ситуацию, и может иметь как внешний характер (внешние аспекты человеческой деятельности), так и внутренний (отношение человека к деятельности или к другим людям) [16, с.129].

Ролевая игра помогает приблизить учебную обстановку к реальным условиям, сформировать интерес к получению новых знаний и навыков, что способствует личностной и познавательной активности студентов. Преимуществом ролевых игр является «обучение через действие» – один из самых эффективных способов «научения» и приобретения опыта [4, с.418].

Таким образом, ролевая игра – метод активного обучения, при котором участники выполняют определенные роли в рамках смоделированной ситуации в целях отработки навыков, необходимых в профессиональной сфере. Благодаря такому методу обучения:

- приобретается ценный опыт без угроз причинения вреда психическому или физическому здоровью;
- открываются возможности для проведения социальных экспериментов, отработки различных вариантов профессиональных ситуаций;

- появляется возможность многократного «проигрывания» одной и той же ситуации для анализа и разработки оптимальных подходов разрешения ситуации;
- устанавливаются причинно-следственные связи, вызвавшие определенные события;
- происходит оценка краткосрочных и долгосрочных последствий события.

1.3 Методика проведения ролевых игр как метод обучения в профессиональной образовательной организации

Процесс получения знаний связан с развитием когнитивных навыков, а их практическое применение в профессии – с навыками действий и участия.

Формирование любого навыка проходит в несколько этапов. Первый этап характеризуется отсутствием навыка и представлений о нем (неосознанная компетентность). На следующем этапе обучающийся начинает тренироваться и приобретать навыки. Со временем навыки начинают использоваться на практике, переходя в стадию осознанной компетентности. На четвертом этапе навыки осуществляются механически, неосознанно (неосознанная компетентность). На последнем этапе возникает осознание необходимости совершенствования приобретенного навыка, обучающийся снова переходит на стадию осознанной некомпетентности. Такой циклический процесс помогает постоянно совершенствовать профессиональные компетенции [29, с.60].

В процессе проведения ролевых игр происходит соединение теории и практики. Игры позволяют обучающимся увидеть себя в различных профессиональных ролях, проанализировать, оценить свое поведение в той или иной роли, отработать свою линию поведения и действия при

необходимости. Все это поможет студентам в будущем быть эффективным в различных профессиональных ситуациях [1, с.125].

Методика разработки и проведения ролевых игр предусматривает включение в полной мере или частично следующих этапов.

1. Первый этап – подготовка и планирование ролевой игры.

На указанном этапе осуществляется:

- определение целей задач ролевой игры, ожидаемые учебные результаты. Преподаватель формулирует, какие навыки и знания должны усвоить участники игры – развитие профессиональных компетенций, коммуникативных навыков, умение анализировать события и принимать решение и так далее;

- мотивация (фокусировка) участников;

- выбор сюжета и сценария ролевой игры. В сценарии должны быть определены роли, правила, ход игры;

- распределение ролей. Преподаватель определяет роли для каждого студента или же предоставляет им право выбора. Оптимально запланировать заранее распределение ролей, учитывая опыт предыдущих занятий, а также принцип предоставления всем равных возможностей для участия в игре. Участники в соответствии с их ролями получают заранее подготовленные материалы. Каждая роль должна быть описана с указанием возможных прав, обязанностей, мотивов поведения [32, с.10].

При подготовке к ролевой игре по правовым дисциплинам необходимо в первую очередь определить учебные результаты. Например, после проведения конкретной ролевой игры, участники научатся правильно себя вести в судебном заседании. Или же, научатся аргументировать свою позицию по судебному делу.

При подготовке ролевых игр следует помнить, что универсальных учебных материалов не существует. Сценарий будет меняться в

зависимости от уровня подготовки студентов, их специализации, имеющегося времени.

2. Второй этап – представление правил ролевой игры.

На данном этапе преподаватель знакомит участников игры с ее правилами, целями, задачами и особенностями каждой роли. Обучающиеся должны понимать, что от них требуется и как они должны взаимодействовать. Не исключена также демонстрация преподавателем каких-либо действий. Также на этом этапе предпочтительно создать обстановку, приближенную к реальной для того, чтобы участники смогли глубже погрузиться в ситуацию и в свою роль[33, с.207].

3. Третий этап – основной, проведение ролевой игры.

На данном этапе активные участники действуют в соответствии со своими ролями и полученной информацией. По ходу ролевой игры преподаватель, наблюдатели, приглашенные специалисты никак не вмешиваются в действия участников, но ведут записи, отмечая поведение, ошибки, успешные действия для последующего комментирования. Эффективная организация ролевой игры предполагает соблюдение баланса между контролем преподавателя и свободой действий студентов. Для полноты анализа ролевой игры можно вести видеозапись, которая в будущем может стать учебным материалом.

4. Четвертый этап – анализ проведенной ролевой игры, который также проходит в несколько стадий.

Сразу после завершения игры преподавателем должно быть организовано обсуждение, где участники и наблюдатели могут задать вопросы, поделиться своими впечатлениями, возникшими сложностями, успешными стратегиями, ошибками, моментами, которые необходимо улучшить. Можно раздать студентам опросники с открытыми и закрытыми вопросами для оценки исполнения роли. Здесь могут оцениваться знание

законодательства, соблюдение этических норм, командная работа, аргументированность позиции [25, с. 207].

На следующей стадии преподаватель дает обратную связь. Комментируя действия каждого из участников ролевой игры, необходимо отмечать достижения, ошибки, предлагать направления для совершенствования и развития обучающегося. Такой анализ позволяет закрепить полученные навыки и не допустить ошибки в будущем.

Такая структура проведения ролевой игры позволит провести ее максимально эффективно, повышая интерес, мотивацию и личностное включение обучающихся в образовательный процесс. Для достижения максимального эффекта ролевой игры, необходимо тщательно планировать время для каждого ее этапа. Контроль за временем – это не вспомогательное действие, здесь также происходит отработка навыков организации работы, планирования беседы и так далее [35, с.295].

Итак, ролевые игры как метод обучения позволяют студентам развивать практические навыки в условиях, максимально приближенных к реальности. Разнообразие видов ролевых игр – от контролируемых, где преподаватель активно управляет процессом, до свободных, предоставляющих участникам максимальную самостоятельность, позволяет адаптировать их под различные учебные цели и уровни подготовки студентов. Механизм проведения ролевой игры включает несколько ключевых этапов: подготовка и планирование ролевой игры, представление правил ролевой игры, проведение ролевой игры и проведение ее анализа. Каждый этап требует детальной проработки преподавателем и вовлеченность студентов в контекст будущей профессиональной деятельности в целях формирования необходимых компетенций.

По правовым дисциплинам широко известны такие ролевые игры, как «Суд», «Дискуссия», «Выборы» и др.

При проведении ролевых игр по правовым дисциплинам необходимо учитывать следующие особенности.

1. В процессе игры студенты должны усвоить не только материал по дисциплине, но и отработать умение по применению теоретических правовых знаний в конкретной ситуации.

2. Важно избежать ошибок при выборе дела – если дело реальное, его, как правило, необходимо упростить. Для отработки простых навыков по правовым дисциплинам требуются простые фабулы, инструкции для участников, не перегруженные лишними деталями. Также следует помнить, что вымышленные фабулы (например, из произведений литературы) представляют опасность, поскольку можно упустить значимые сведения. Например, участник потратит много времени при решении вопроса о квалификации действий ввиду недостаточности условий фабулы [40, с.176].

3. Целесообразно подготовить следующие материалы к ролевой игре по правовым дисциплинам:

- обозначить фабулу дела – это краткое описание ситуации, которое известно всем участникам ролевой игры;

- предоставить информацию по делу и инструкции для ключевых участников игры (например, судья, истец, ответчик, свидетель). Информация может быть предоставлена в форме текста или путем предоставления правовых документов [37, с.459]. Часть информации может быть конфиденциальной – известной только одному или некоторым участникам игры и раскрываемой при определенных условиях. Например, информация о состоянии здоровья клиент может быть раскрыта адвокату только в случае, если он задаст прямой вопрос;

- для наблюдателей необходимо подготовить список вопросов, на которые необходимо ответить в процессе игры. Например, «действовал ли адвокат в соответствии или в разрез с позицией клиента, интересы которого он представляет. Что об этом свидетельствует?»

4. Подготовка к проведению ролевых игр каждый раз требует разработки собственного сценария, подробного плана с указанием времени на прохождение каждого этапа.

Правовые учебные игры подразделяются на следующие виды: дидактические, имитационные, сюжетно-ролевые, деловые, иллюстративные.

Дидактические игры представляют собой искусственно созданную модель реальной жизненной ситуации, которая носит интеллектуально-познавательный характер. В своем роде, такие игры похожи на соревнования. Такие игры направлены на освоение базовых правовых знаний и отработку навыков через задания и упражнения. Они могут проводиться в форме викторины, решения головоломок. Обучающиеся должны быстро ответить на поставленные вопросы, решить задачу с опорой на полученные теоретические знания [5, с.52].

Пример деловой игры. Игра командная, включает два раунда, каждый из которых связан с определенной темой по праву. Ведущий зачитывает вопрос, предоставляет 15-20 секунд для ответа на него. Команда, которая первая ответила правильно на вопрос, выбирает следующий с определенной стоимостью в баллах. Если команда отвечает правильно, она получает указанные баллы и выбирает следующий вопрос. Если нет – ход переходит к другой команде. Ответы на вопрос обсуждаются в команде, а отвечает на него только один представитель от команды. Побеждает команда с наибольшим количеством баллов [38, с.290].

Имитационные игры более сложные, они направлены на воспроизведение реальных ситуаций или процессов. Такие игры помогают обучающимся понять логику правовых процедур и процессов, проработать навыки принятия решений и ознакомиться с типичными ситуациями, возникающими в профессиональной деятельности.

Пример имитационной игры. Тема игры – «Раздел имущества супругов». На занятии студентам раздается сценарий игры, в котором содержится описание правовой ситуации. Участник игры – судья, супруги, представители сторон, близкие родственники, дети. Далее, студенты готовятся самостоятельно к игре, изучают семейное и гражданское законодательство. В ходе проведения игры озвучивается суть конфликта, затем стороны (супруги) представляют свои позиции. После этого, в игру включаются иные участники. Здесь важно вовлечь как можно больше студентов [3, с. 70].

В сюжетно-ролевых играх основу составляет любая жизненная ситуация, имеющая правовой характер. Основным элементом выступает сюжет. Здесь участники погружаются в конкретные роли (например, судьи, адвоката, обвиняемого и т.д.), чтобы исследовать определенные аспекты правовых вопросов. Ход игры продумывается заранее, допускаются лишь некоторые отклонения от тактики игры. При этом нецелесообразно превращать игру в спектакль, заставляя студентов играть только по сценарию. Сюжетно-ролевые игры позволяют научиться работать в условиях реальных правовых ситуаций.

Пример сюжетно-ролевой игры. Игра проводится для отработки знаний по конкретному закону. Например, законодательства о защите потребителей. Один студент играет роль покупателя, который столкнулся с нарушением его прав как потребителя. Его основная задача – убедить представителей продавца (других студентов) в нарушении его прав и удовлетворить его требования. После окончания времени на аргументацию его позиции, проходит обсуждение среди иных участников – удалось ли ему их убедить, какие аргументы оказались весомыми. В данном случае отрабатываются знания о механизме защите прав, навыки отстаивания своей позиции [8, с. 98].

Целью деловых игр является обучение умению решать важные, глобальные вопросы, где включено множество субъектов. Деловые игры сосредоточены на принятии стратегических решений, на поиске нестандартных выходов из сложившихся противоречий. Такие игры могут включать элементы переговоров, работы с документами, подготовки встреч.

Пример деловой игры «Выборы». Игра моделирует процесс избрания какого-либо органа власти. Участники должны изучить законодательство, регламентирующее порядок избрания органов публичной власти и их должностных лиц. Далее участники формируют избирательную комиссию, выдвигают условия для регистрации кандидатов, проводятся дебаты, предвыборная агитация. Для достоверности игры можно использовать бюллетени, подписные листы. Затем проводится голосование, по итогам которого подсчитываются результаты [36, с.517].

Иллюстративные игры применяются для детального изучения правовых понятий и явлений. В таких играх основные правовые понятия иллюстрируются через наглядные примеры, в том числе с использованием мультимедийных материалов или интерактивных средств. Такие игры полезны для визуализации и закрепления знаний по теоретическим основам права.

Пример иллюстративной игры «Яблоко». Игра моделирует необходимость принятия законов в целях регламентации определенной сферы общественных отношений. Сюжет игры: в первобытном обществе проводится собрание, на котором присутствует шесть человек: три вора, укравших яблоки, и три хозяина садов. За одинаковое преступление, каждый вор получает разное наказание. Воры задаются вопросом – почему их наказали по-разному. В результате обсуждения, участники приходят к выводу о необходимости создания единых правил для всех случаев, обязательных для исполнения всеми людьми.

Каждый из этих видов правовых учебных игр может быть полезен для формирования и укрепления различных навыков, необходимых для будущих юристов, а также для углубленного изучения правовых понятий и явлений.

Несмотря на значимость и ценность ролевых игр для подготовки студентов по правовым дисциплинам, их проведение сопряжено с некоторыми сложностями, которые следует учитывать.

Во-первых, ролевые игры по правовым дисциплинам предполагают точное соблюдение норм законодательства, четко регламентированных процессов и процедур, иногда проведение анализа судебной практики. Все это требует от преподавателя значительных усилий при разработке сценария игры.

Во-вторых, правовые процессы и процедуры имеют четкую структуру, последовательность. Поэтому при разработке сценария и проведении игры важно уложиться во временные рамки.

В-третьих, при оценке преподавателем проведенной ролевой игры, требуется учитывать множество факторов: знание студентом правовых норм, точность соблюдения процедурных норм, убедительность представленных им аргументов. Объективная оценка всех этих факторов является сложной задачей для преподавателя.

В-четвертых, это организационные сложности. Для максимального эффекта от ролевых игр желательно создание обстановки, приближенной к реальной. Для этого требуется техническое оснащение, что имеется не в каждом учебном заведении.

В-пятых, нельзя проводить ролевые игры часто, без обобщения правового материала. Доминирование ролевых игр в области обучения права также вредно, как и их отсутствие.

Решение указанных проблем требует тщательной подготовки при проведении ролевых игр. Преодолевая указанные сложности,

преподаватели смогут эффективнее внедрять ролевые игры в процесс обучения правовым дисциплинам.

Таким образом, проведение ролевых игр по правовым дисциплинам требует тщательной подготовки, учета норм действующего законодательства, соблюдения четко регламентированных законом процессов и процедур. Ролевые игры позволяют на практике отработать полученные теоретические знания, анализировать фактические обстоятельства дела, аргументировать свои позиции, принимать и мотивировать решения, развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде.

Выводы по первой главе

Ролевая игра – метод активного обучения, при котором участники выполняют определенные роли в рамках смоделированной ситуации в целях отработки навыков, необходимых в профессиональной сфере.

Благодаря такому методу обучения:

- приобретается ценный опыт без угроз причинения вреда психическому или физическому здоровью;
- открываются возможности для проведения социальных экспериментов, отработки различных вариантов профессиональных ситуаций;
- появляется возможность многократного «проигрывания» одной и той же ситуации для анализа и разработки оптимальных подходов разрешения ситуации;
- устанавливаются причинно-следственные связи, вызвавшие определенные события;
- происходит оценка краткосрочных и долгосрочных последствий события;

– развиваются практические навыки в условиях, максимально приближенных к реальности.

Методика проведения ролевой игры включает несколько ключевых этапов: подготовка и планирование ролевой игры, представление правил ролевой игры, проведение ролевой игры и анализ результатов игры.

Особенность проведения ролевых игр по правовым дисциплинам требует тщательной подготовки, учета норм действующего законодательства, соблюдения четко регламентированных законом процессов и процедур. Благодаря погружению в смоделированные правовые ситуации, студенты приобретают ценные профессиональные навыки, учатся взаимодействовать с иными участниками процесса, формировать аргументированные позиции и отстаивать их.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ТЕОРИЯ ГОСУДАРСТВА И ПРАВА» В СТЕРЛИТАМАКСКОМ МНОГОПРОФИЛЬНОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ КОЛЛЕДЖЕ

2.1 Анализ эффективности проведения ролевых игр как метода обучения в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» в СМПК

В качестве базы практики для исследования опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» выступает Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж (сокращенно – ГАПОУ СМПК).

Колледж является некоммерческой организацией, созданной для выполнения работ, оказания услуг в целях осуществления, предусмотренных законодательством Российской Федерации полномочий Министерства образования и науки Республики Башкортостан в сфере образования.

Колледж осуществляет образовательную деятельность на основании специального разрешения – лицензии на право осуществления образовательной деятельности.

Колледж свободен в определении содержания образования, выборе учебно-методического обеспечения, образовательных технологий по реализуемым им образовательным программам.

В качестве предмета деятельности Колледжа выступает образовательная деятельность по образовательным программам среднего профессионального образования, направленная на приобретение обучающимися в процессе освоения основных образовательных программ

знаний, умений, навыков и формирование компетенций соответствующего уровня и объема, позволяющих вести профессиональную деятельность в определенной сфере и выполнять работу по конкретным специальностям и профессиям.

Среднее профессиональное образование предполагает освоение программы обучения в очной и заочной формах. Учебная деятельность предусматривает занятия (лекции, семинары, практические и лабораторные работы, консультации), самостоятельную работу, выполнение курсовых проектов, прохождение практики, а также другие виды учебной деятельности, определенные учебным планом.

Педагоги Колледжа обладают богатым практическим опытом по своей специальности и глубокими теоретическими знаниями, необходимыми для успешной реализации образовательных программ.

На протяжении многих лет ГАПОУ СМПК занимается разработкой и внедрением в образовательный процесс инновационных информационных технологий, основанных на широком использовании компьютерной и коммуникационной техники, электронных учебных программ, а также проектной деятельности. В связи с чем, Колледж может эффективно решать задачи доступности, качества и эффективности подготовки высококвалифицированных специалистов.

Учебные кабинеты оборудованы современной компьютерной и оргтехникой для преподавания специальных дисциплин, профессиональных модулей и компьютерной поддержки общеобразовательных дисциплин, организации исследовательской и проектной работы студентов и преподавателей.

В целом стоит отметить, что состояние материально-технической базы и оснащение учебных помещений колледжа отвечает современным требованиям и позволяет осуществлять качественную подготовку специалистов.

При исследовании опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» в СМПК были использованы следующие научные методы: наблюдение, анкетирование, беседа.

Посредством наблюдения можно получить непосредственные данные о том, как ролевые игры применяются на практике, о взаимодействии студентов друг с другом в процессе обучения, какие навыки и знания они демонстрируют, какие трудности возникают.

Преимуществом данного метода является то, что он обеспечивает непосредственную информацию о применении ролевых игр, помогает выявить нюансы, которые не могут быть отражены в анкетах или интервью. Однако наблюдение может быть субъективным, так как зависит от точки зрения наблюдателя.

Анкетирование позволяет получить информацию о мнении студентов и преподавателей о применении ролевых игр в процессе обучения. Это быстрый и простой способ сбора информации, который помогает получить информацию от большого числа людей. При этом в качестве недостатка стоит отметить, что в ходе анкетирования могут быть получены лишь поверхностные ответы, особенно если вопросы сформулированы некорректно.

Получить более детальную информацию о применении ролевых игр в процессе обучения, о проблемах, которые возникают у студентов, о результатах, которых удалось достичь можно при помощи беседы. В ходе беседы можно уточнить вопросы и получить дополнительные сведения.

Беседа также как и наблюдение может восприниматься субъективно, так как зависит от точки зрения интервьюера.

Комплексное применение обозначенных методов позволит получить более полное и объективное представление об опыте применения ролевых игр в преподавании права в СМПК.

Для получения информации о применяемых в процессе преподавания методах обучения мною были посещены несколько занятий предмета «Теория государства и права». В ходе проведения занятий преподавателем были использованы следующие методы обучения:

1) лекция, демонстрация учебных материалов;

Данный метод является классическим и предполагает передачу информации от преподавателя к студентам. Преподаватель излагает материал, используя различные приемы: объяснение, описание, примеры, демонстрация иллюстраций или видео.

Преимущество лекций заключается в систематизированном, структурированном изложении материала, что дает возможность познакомить студентов с новыми понятиями и теориями. Среди недостатков стоит отметить неполное усвоение материала, особенно если студент не вовлечен в процесс. Если преподаватель не использует интересные и разнообразные приемы, лекции могут быть скучными, что также влечет за собой плохое усвоение материала, не способствует развитию критического мышления.

2) самостоятельная работа;

В процессе занятия преподаватель дает студентам задания, которые они должны выполнить самостоятельно. Указанный метод способствует развитию самостоятельности и ответственности, позволяет студентам углубиться в изучаемый материал, а преподавателю выявить пробелы в знаниях у обучающихся. Самостоятельная работа может оказаться сложной для студентов, которым нужна дополнительная помощь.

3) учебная дискуссия;

Обозначенный метод является интерактивным, предполагает обмен мнениями и аргументами между студентами. Он способствует развитию критического мышления и умению аргументированно отстаивать свою

позицию. Позволяет студентам усвоить материал, анализируя различные точки зрения, а также мотивирует к активному участию в учебном процессе.

Дискуссия может быть сложной для студентов, которые не привыкли высказывать свои мысли публично.

4) практическая работа, решение ситуационных задач.

Метод предполагает практическое применение полученных знаний, помогает закрепить теоретические знания, делает учебный процесс более интересным и динамичным.

Таким образом, результаты наблюдения за образовательным процессом показали, что преподаватель использует традиционные методы обучения, которые являются скучными и однообразными для студентов. Педагог в основном сам передает информацию, не вовлекая студентов в активное взаимодействие. Отсутствует применение интерактивных элементов, которые могли бы сделать занятия интересными, познавательными.

В конечном счете студенты теряют интерес к предмету, а отсутствие активного участия в учебном процессе может привести к плохому усвоению материала, что отрицательно сказывается на успеваемости.

Мной была проведена беседа с преподавателем по дисциплине «Теория государства и права», в ходе которой подтвердилось использование в обучении традиционных методов: лекции, семинарские занятия, беседы, дискуссии, самостоятельная работа, контрольные срезы. Перед практическим занятием педагог дает студентам темы для докладов, которые они должны подготовить дома. К докладу должна быть подготовлена презентация. На занятии они представляют доклад и отвечают на вопросы.

Преподаватель признает, что знакома с ролевыми играми, но использует их очень редко (как правило, в конце семестра), предпочитая традиционные методы. Ролевая игра требует более тщательной подготовки, нежели традиционные методы обучения. Однако иногда преподаватель

пробует вводить новые методы обучения, такие как мозговой штурм, работа в парах.

Преподаватель отмечает среднюю успеваемость у студентов, что связывает с нежеланием студентов учиться и их приоритетами, не связанными с учебой.

Для получения представления об использовании ролевых игр в рамках преподавания дисциплины «Теория государства и права» было проведено анкетирование 60 студентов 2 курса по специальности 40.02.02. Правоохранительная деятельность (Приложение 1).

Анкета включала в себя восемь вопросов и преследовала ряд целей:

- 1) определить какие методы обучения используются в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права»;
- 2) определить частоту использования ролевых игр при обучении дисциплине «Теория государства и права»;
- 3) выяснить мнение студентов о ролевых играх и их желание участвовать в такой форме организации учебного процесса.

При ответе на вопрос, какие методы обучения чаще всего используются на ваших занятиях по дисциплине «Теория государства и права» основная часть респондентов указала, что в основном занятия проводятся в форме лекций и семинарских занятий, периодически проводятся самостоятельные работы для понимания степени усвоения материала студентами.

При анализе ответов на вопрос об использовании ролевых игр на занятиях по другим дисциплинам выяснилось, что такие методы проведения занятий нередко используются при изучении гражданского права и уголовного права.

На вопрос о проведении на учебных занятиях по дисциплине «Теория государства и права» ролевых игр обучающего характера и их количестве ответы были следующие:

- 5 % ответили, что ролевые игры проводились более 3 раз;
- 85 % вспомнили об участии в 1-2 ролевых играх за время обучения;
- 10 % отметили, что никогда не принимали участия в ролевых играх в рамках рассматриваемой дисциплины (рисунок 1).

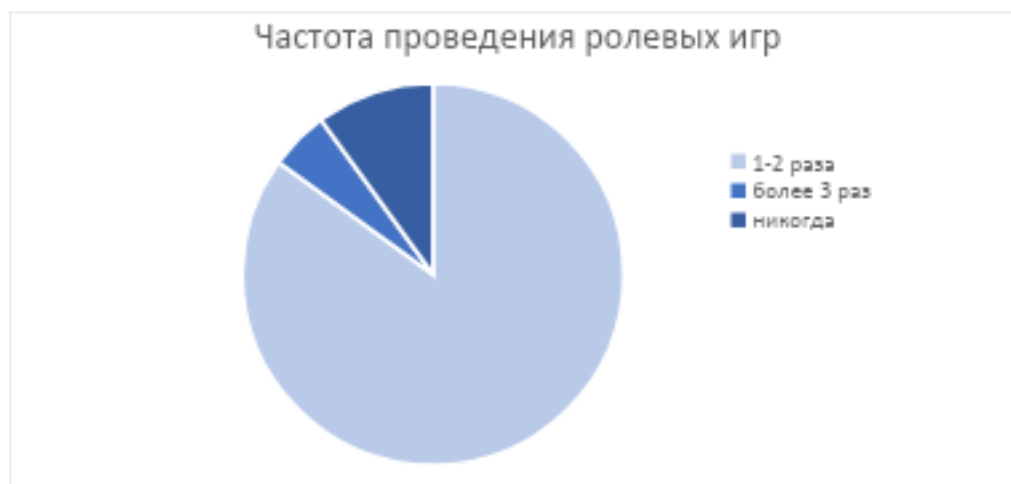


Рисунок 1

В целом эффективность ролевых игр при изучении различных дисциплин оценивается студентами следующим образом:

- 83 % считают их эффективными;
- 15 % относятся к ролевым играм нейтрально;
- 2 % полагают, что ролевые игры неэффективны (рисунок 2).

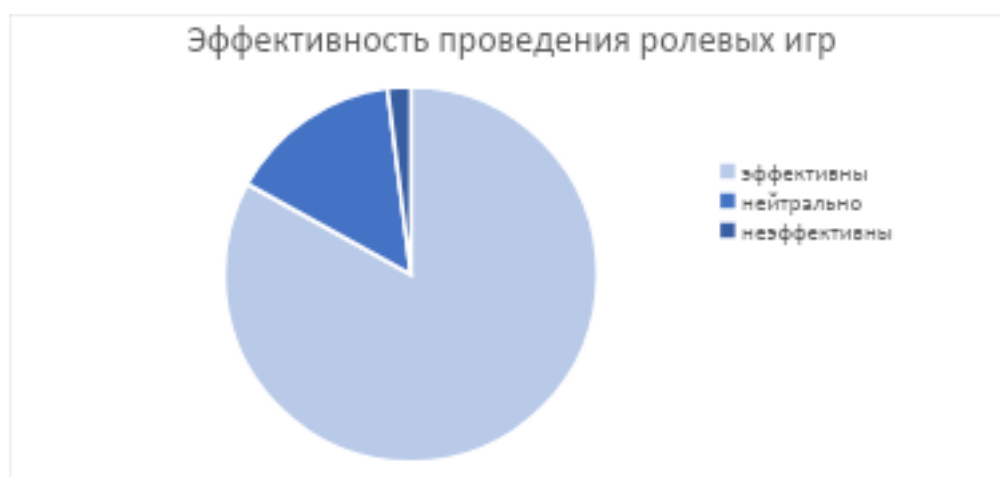


Рисунок 2

Мнение студентов о ролевых играх:

- 20 % респондентов ответило, что ролевые игры позволяют лучше понять теорию;

- 52 % считают занятия с внедрением ролевых игр более интересными;
- 7 % ответило, что ролевые игры способствуют активному участию в учебном процессе;
- 15 % студенты полагают, что ролевые игры развивают коммуникативные навыки;
- 4 % уверены, что ролевые игры помогают получить практические навыки;
- 2 % респондентов указали другой ответ (рисунок 3).



Рисунок 3

Проведение анкетирования показало, что 80 % студентов хотели бы, чтобы ролевые игры чаще использовались на занятиях по дисциплине «Теория государства и права», 16 % студентов отнеслись к такой инициативе безразлично, 4 % отметили, что в проведении ролевых игр нет необходимости (рисунок 4).



Рисунок 4

Полезны ли ролевые игры для будущей профессиональной деятельности юриста:

- да: 70 % респондентов;
- нет: 30 % респондентов (рисунок 5).



Рисунок 5

При ответе на вопрос какие темы по дисциплине «Теория государства и права» было бы интересно изучать в формате ролевой игры студенты предложили использовать ролевые игры для моделирования ситуаций из правоохранительной практики, например, допроса свидетеля, задержания преступника, судебного заседания. По их мнению, ролевые игры должны

быть направлены на развитие конкретных практических навыков, необходимых правоохранителям.

Таким образом, анкетирование показало, что студенты 2 курса обучающиеся по специальности «Правоохранительная деятельность» в рамках изучения дисциплины «Теория государства и права» преимущественно сталкиваются с традиционными методами обучения.

Ролевые игры используются редко (1-2 раза за весь процесс обучения), но обучающиеся в целом положительно относятся к этому методу и считают его эффективным. Студенты хотят, чтобы ролевые игры использовались чаще, особенно в контексте будущей профессиональной деятельности, предлагают использовать ролевые игры для моделирования реальных правоохранительных ситуаций, а также для развития практических навыков.

Проанализировав беседу с преподавателем и ответы студентов ГАПОУ СМПК, можно сделать вывод, что в процессе изучения дисциплины «Теория государства и права» используются методы традиционной педагогики (пассивная модель обучения), что в последствии приводит к низкому объему остаточных знаний, к трудностям самостоятельного поиска необходимой научной информации, ее анализа, сопоставления, структуризации, интеграции, абстрагирования и делегирования, а также отдаляет связь между теоретическими и практическими знаниями.

Студенты привыкли к традиционным методам обучения, но готовы принять и осваивать активные методы обучения, что подтверждается ответами обучающихся на вопросы анкеты.

Для повышения интереса к изучению дисциплины и улучшения успеваемости, преподавателю стоит рассмотреть следующие рекомендации:

- включить ролевые игры в учебный процесс на регулярной основе, делая упор на приобретение практических навыков;

- разработать сценарии для ролевых игр, чтобы студенты могли легко понять, что от них требуется;

- использовать ролевые игры для моделирования ситуаций, близких к реальной правоохранительной практике.

В целом в процесс образования важно ввести больше интерактивных элементов (ролевые игры, дискуссии, групповые работы, кейс-метод, онлайн-платформы), использовать в работе максимально разнообразные методы (сочетать лекции с практической работой, упражнениями и самостоятельным изучением материала), развивать активное участие студентов в дискуссиях, а также использовать современные технологии, привлекательные примеры из жизни, актуальные темы.

При этом преподаватель должен учитывать индивидуальные особенности студентов, их потребности и интересы. Необходимо найти такой стиль преподавания, который будет стимулировать их к активному обучению.

2.2 Методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Теория государства и права»

Применение ролевых игр в образовательном процессе позволяет создать интерактивную среду, вовлечь студентов в активное обучение, развить навыки критического мышления и коммуникации. В рамках преподавания дисциплины «Теория государства и права» ролевые игры позволяют:

- 1) погрузиться в реальные правовые ситуации;

Студенты могут примерить на себя роли участников правовых отношений, что позволяет им глубже понять и проанализировать юридические проблемы.

- 2) развить практические навыки;

Ролевые игры дают возможность применить полученные знания в реальных условиях посредством имитации переговоров, судебных процессов, медиации и т.п.

3) сформировать навыки решения проблем;

Студенты учатся составлять правовые документы, анализировать ситуации, формулировать аргументы, находить компромиссы и принимать решения в соответствии с положениями действующего законодательства.

4) развить коммуникативные навыки;

Ролевые игры стимулируют студентов к активному участию в обсуждениях, ведению дискуссий, отстаиванию своих позиций и взаимодействию с другими участниками.

В рамках дисциплины «Теория государства и права» могут использоваться различные типы ролевых игр.

1. Моделирование судебного процесса.

Цель: познакомить студентов с процедурой судебного разбирательства, ролями участников гражданского процесса, порядком проведения судебного заседания.

Задание: моделирование судебного процесса по гражданскому делу о взыскании алиментов.

Роли: истец, ответчик, судья, свидетели.

Методические рекомендации: подобрать реальный судебный кейс по делу о взыскании алиментов, распределить роли между участниками. Студенты должны изучить материалы дела, подготовить исковое заявление, аргументы для защиты позиции ответчика, вопросы для свидетелей и т.д. В рамках игры важно следовать правилам судебного процесса, включая порядок выступлений, ведение протокола, принятие решения.

После игры необходимо провести открытое обсуждение, проанализировать судебный процесс, выявить проблемы и определить эффективность действий участников.

2. Политический диалог.

Цель: развить навыки аргументации своей позиции, поиска компромисса и принятия решений в политической сфере.

Задание: моделирование ситуации рассмотрения федерального закона о федеральном бюджете на очередной финансовый год и плановый период Советом Федерации.

Роли: депутаты парламента, представители разных политических партий, представители общественности.

Методические рекомендации: выбрать актуальную политическую тему (например, принятие закона о федеральном бюджете на очередной финансовый год и плановый период). Распределить студентов на группы, представляющие различные политические партии.

В рамках подготовки к занятию студенты должны изучить этапы рассмотрения законопроекта о федеральном бюджете, ознакомиться с соответствующими нормами бюджетного законодательства, разработать позицию, аргументы.

После урока следует провести дискуссию, проанализировать результаты, эффективность аргументации, поиска компромиссов.

3. Симуляция деятельности государственного органа.

Цель: познакомиться студентов с функциями, задачами, особенностями деятельности государственных органов.

Задание: симуляция заседания коллегии Министерства науки и высшего образования РФ по вопросу хода реализации национального проекта «Наука».

Роли: министр, заместители министра, руководители департаментов.

Методические рекомендации: выбрать конкретный государственный орган (например, Министерство науки и высшего образования РФ). Распределить роли между студентами, поручив подготовить к занятию

доклады по обсуждаемому вопросу. Студенты, изучив функции органа, анализируют изучаемый вопрос, ведут дискуссию, разрабатывают решения.

В качестве итога занятия предложить студентам внести поправки в проекты программ развития научно-образовательного центра.

4. Моделирование международных отношений.

Цель: понять особенности выстраивания дипломатических отношений, ведения переговоров, разрешения международных конфликтов.

Задание: провести переговоры о намерениях по сотрудничеству в сфере туризма.

Роли: представители разных стран.

Методические рекомендации: определить вопрос, по которому будут проводиться переговоры (сотрудничество в сфере туризма). Разделить студентов на группы в зависимости от представляемой страны, поручить подготовить позицию каждой страны по обсуждаемому вопросу.

В качестве итога урока разработать проект соглашения.

5. Разбор казуса.

Цель: развить аналитические навыки, умение применять теоретические знания к реальным практическим ситуациям.

Задание: разбор казуса посредством достижения соглашения между сторонами, без обращения в суд. Принять во внимание интересы обеих сторон, найти компромисс, который устроит всех участников.

Роли: стороны конфликта.

Методические рекомендации: подобрать ситуацию, отражающую практическую проблему, проанализировать ее, применить знания о правовых нормах, дать юридическую оценку действиям участников, найти нормы, применимые к ситуации, предложить варианты решения конфликта.

Таким образом, независимо от типа ролевой игры можно выделить следующие общие рекомендации для их проведения:

- 1) четко определить цели и задачи, какой результат планируется достигнуть;
- 2) обсудить правила игры, порядок действий ее участников, сценарий;
- 3) подобрать роли, учитывая интересы и способности студентов;
- 4) создать комфортную и реалистичную атмосферу для проведения игры, не забывая о правилах деловой этики и уважении друг к другу;
- 5) подготовить необходимые материалы, поощрять активное участие студентов;
- 6) после проведения игры обязательно подвести итоги, выслушать впечатления участников, проанализировать сильные и слабые стороны игры, оценить достижение поставленных целей.

2.3 План-конспект занятия ролевых игр как метода обучения в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» в СМПК

В качестве примера разработаем план-конспект практического занятия и проведения ролевой игры по дисциплине «Теория государства и права».

Тема: Правонарушение: понятие, признаки, виды.

Цель: закрепить знания студентов о понятии, признаках и видах правонарушений.

Задачи:

- приобретение студентами представлений о понятии правонарушения, его отличительных признаках;
- развитие навыков работы с нормативно-правовыми актами и другими документами;
- стимулирование применения теоретических знаний на практике;

- развитие навыка анализа конкретных ситуаций с точки зрения правовых норм, а также навыка аргументации, критического мышления и коммуникации.

- воспитание чувства ответственности за свою команду, формирование навыков работы в группе, умения отстаивать свою точку зрения и уважать мнение других.

Оснащение занятия:

- 1) карточки с описанием ситуаций (казусов);
- 2) ролевые карточки (например, «правонарушитель», «свидетель», «потерпевший», «должностное лицо», «адвокат», «судья»).

Подготовка к проведению игры: преподаватель объявляет студентам о предстоящем проведении игры, разъясняет цели, условия, порядок организации занятия, знакомит студентов с ситуационными задачами.

Подготовка ситуационных карточек:

Ситуация 1: «Незаконная парковка»: студент, опаздывая на лекцию, припарковал машину на тротуаре, мешая пешеходам.

Ситуация 2: «Кража в магазине»: студентка, находясь в магазине, незаметно положила в сумку шоколадку, не заплатив за нее.

Ситуация 3: «Хулиганство»: Группа студентов, находясь в общественном месте, громко шумела, нецензурно выражалась, мешая отдыхать другим людям.

Подготовка ролевых карточек:

Правонарушитель – лиц, совершившее противоправное деяние.

Свидетель - лицо, которое видело правонарушение.

Потерпевший - лицо, которому был причинен вред в результате действия/бездействия.

Должностное лицо - полицейский, который прибыл на место происшествия.

Адвокат - защитник, который представляет интересы обвиняемого.

Судья – лицо, определяющее виновность субъекта правонарушения.

Всем участникам игры, с учетом распределения ролей, выдается задание, которое они выполняют до проведения игры. Перед проведением игры проверяется готовность студентов, при необходимости оказывается помощь.

Разработка заданий:

Какое правонарушение было совершено в данной ситуации?

Какие признаки правонарушения присутствуют?

К какому виду относится данное правонарушение – преступление или проступок (гражданский, административный, дисциплинарный)?

Какая ответственность предусмотрена за данное правонарушение?

Как можно было избежать совершения правонарушения?

Ход занятия:

1. Организационный момент (5 мин):

Приветствие студентов, проверка присутствующих, объявление темы занятия и его целей. Обозначается порядок работы на уроке, проверяется готовность студентов к игре, особенно тех, кто получил индивидуальные роли.

2. Введение в игру (10 мин):

Преподаватель кратко напоминает студентам основные понятия по теме «Правонарушение»: понятие, признаки, виды.

3. Разделение обучающихся на группы (10 мин):

Студенты разделяются на 3 группы таким образом, чтобы в каждой группе присутствовали разные роли (например, «правонарушитель», «свидетель», «потерпевший», «должностное лицо», «адвокат»).

Преподаватель раздает карточки с описанием ситуаций и ролевые карточки.

4. Погружение в игру (20 мин):

Студенты в группах изучают полученные карточки. Преподаватель должен помочь им понять свою роль и подготовиться к игре.

Правонарушитель: изучить ситуацию, поставить себя на место правонарушителя, понять его мотивы, чувства, разработать линию поведения (определить, как действовать в ситуации, какие аргументы использовать в свою защиту)

Свидетель: определить, что следует рассказать о случившемся, какие детали запомнились, продумать в какой последовательности будет строиться рассказ.

Потерпевший: изучить ситуацию, определить какой вред был причинен, продумать свои требования, варианты компенсации от правонарушителя.

Должностное лицо (полицейский, инспектор): определить свои полномочия, понять какие действия можно предпринять в этой ситуации, продумать какие вопросы будут задаваться участникам.

Адвокат: определиться с позицией защиты, чьи интересы будут отстаиваться (правонарушителя или потерпевшего), подготовить аргументы для защиты, придумать доказательства.

В ходе игры можно использовать элементы импровизации, например, попросить студентов продумать диалоги между сторонами.

5. Игровой процесс (30 мин):

Преподаватель объявляет начало игры. Студенты в группах имитируют ситуации, описанные на карточках.

Студенты должны проанализировать ситуацию с точки зрения правонарушения, дать юридическую оценку действиям участников, выявить признаки правонарушения, предложить варианты решения ситуации.

Преподаватель наблюдает за процессом, может задавать дополнительные вопросы, направлять дискуссию.

Пример обсуждения:

Ситуация 1: студенты должны определить, что было совершено административное правонарушение - нарушение правил дорожного движения. Они должны вспомнить статью КоАП РФ, которая регулирует данное правонарушение, и обсудить возможные меры наказания.

Ситуация 2: студенты должны определить, что было совершено преступление - кража. Они должны обсудить признаки преступления, его квалификацию по Уголовному кодексу РФ, а также возможные последствия для студента.

Ситуация 3: студенты должны определить, что было совершено административное правонарушение - хулиганство. Они должны обсудить, какие действия составляют хулиганство, чем оно отличается от мелкого хулиганства, и как правоохранительные органы должны реагировать на такое поведение.

При обсуждении каждой ситуации важно привести конкретные статьи законов, которые регулируют данные правонарушения, и аргументировать свою точку зрения.

6. Обсуждение результатов и подведение итогов (15 мин):

После окончания игры, студенты представляют результаты своей работы, определяется эффективность проведенной игры.

Для оценки эффективности применения ролевых игр в процессе образовательной деятельности важно получить обратную связь от студентов, провести мониторинг мнений и выяснить степень удовлетворенности.

В качестве рефлексии рекомендуется использовать анкету (Приложение 2).

Оценка проведенного занятия по 5-ти бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 – средний уровень;

4-5 – выше среднего уровня.

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

При выставлении оценок учитывается активность студентов, умение пользоваться юридической терминологией, составлять процессуальные документы, отстаивать свою позицию, а также поведение во время проведения игры и соблюдение норм профессиональной этики.

Были получены следующие результаты:

- 70 % обучающихся справились с заданием, выполнили свои командные роли и хорошо поработали в группе;
- 25 % обучающихся справились с заданием, старались выполнить свои командные роли, частично участвовали в групповых обсуждениях;
- 5 % справились с заданием, но не участвовали в групповых обсуждениях.

Такие положительные результаты могут быть обусловлены тем, что, между участниками были распределены роли, которые не только давали им некий статус, но и определенную ответственность. А значит каждый старался выполнить свои ролевые функции, чтобы не подвести команду. Студенты были замотивированы в положительном конечном результате.

Завершающая часть игры может быть посвящена размышлениям студентов об их будущем, о перспективах использования в учебном процессе такого рода технологий обучения, домашним заданиям.

Выводы по второй главе

Базой исследования является Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Стерлитамакский

многопрофильный профессиональный колледж (ГАПОУ СМПК). Для получения представления об использовании ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» было проведено анкетирование студентов 2 курса по специальности 40.02.02. Правоохранительная деятельность.

Данные опроса свидетельствуют о том, что в рамках изучения дисциплины «Теория государства и права» студенты преимущественно сталкиваются с традиционными методами обучения. Ролевые игры используются редко (1-2 раза за весь процесс обучения), но обучающиеся в целом положительно относятся к этому методу и считают его эффективным.

Мы представили методические рекомендации по применению ролевых игр в рамках изучения дисциплины «Теория государства и права» и провели игру по теме «Правонарушение: понятие, признаки, виды».

В целях оценки эффективности применения ролевых игр в процессе образовательной деятельности было проведено анкетирование обучающихся. Большинство студентов остались довольны проведением ролевой игры. Они считают, что это увлекательный и эффективный метод обучения, который позволяет не только усвоить теоретические знания, но и развивать практические навыки, критическое мышление, коммуникативные способности. Правильно организованные ролевые игры способствуют более глубокому пониманию предмета и делают процесс обучения более интересным и мотивирующим.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог данной выпускной квалификационной работе, можно сделать вывод о том, что цель работы достигнута – были изучены теоретические основы применения ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации и разработаны ролевые игры в процессе преподавания дисциплины «Теория государства и права» в Государственном автономном профессиональном образовательном учреждении Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж.

Решение проблем применения методов обучения в профессиональной образовательной организации требует комплексного подхода, включающего повышение квалификации педагогов, расширение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе, совершенствование материально-технической базы образовательной организации. Новый взгляд на применение активных и интерактивных методов обучения в современном образовании – актуальная задача образовательной политики на современном этапе развития общества в контексте формирования и развития нового человека – новой личности, готовой жить и работать под «обновленными» идеями и идеалами.

Ролевая игра – метод активного обучения, при котором участники выполняют определенные роли в рамках смоделированной ситуации в целях отработки навыков, необходимых в профессиональной сфере.

Разнообразие видов ролевых игр – от контролируемых, где преподаватель активно управляет процессом, до свободных, предоставляющих участникам максимальную самостоятельность, позволяет адаптировать их под различные учебные цели и уровни подготовки студентов.

Механизм проведения ролевой игры включает несколько ключевых этапов: подготовка и планирование ролевой игры, представление правил ролевой игры, проведение ролевой игры и проведение ее анализа. Каждый этап требует детальной проработки преподавателем и вовлеченность студентов в контекст будущей профессиональной деятельности в целях формирования необходимых компетенций.

Особенность проведения ролевых игр по правовым дисциплинам требует тщательной подготовки, учета норм действующего законодательства, соблюдения четко регламентированных законом процессов и процедур. Благодаря погружению в смоделированные правовые ситуации, студенты приобретают ценные профессиональные навыки, учатся взаимодействовать с иными участниками процесса, формировать аргументированные позиции и отстаивать их.

Ролевые игры предоставляют возможность смоделировать поведение участников профессиональных ситуаций, возникающих в реальной жизни, например на судебном заседании. Благодаря конкретным примерам удается показать важность каждого участника процесса. Окончательное решение, принятое в рамках закона, может зависеть не только от «ключевых» по мнению студентов фигур, но и от тех, чья роль казалась на первый взгляд второстепенной. Преподаватель актуализирует каждый элемент занятия, подчеркивая его значимость через конкретные действия студентов

Проведение мониторинга отношения студентов к активным методам обучения, позволило обнаружить, что применение ролевых игр на этапе закрепления знаний существенно повышает качество усвоения материала.

Исследование подтвердило, что ролевая игра является одним из самых эффективных активных методов обучения. В отличие от традиционных методов, она позволяет:

- имитировать реальные жизненные ситуации;

- сократить время обучения поскольку при помощи ролевых игр можно освоить сложные темы в сжатые сроки;
- развивать навыки анализа и принятия решений;
- учиться находить компромиссы и принимать коллективные решения;
- развивать гибкость мышления, так как ролевые игры способствуют ориентации в нестандартных ситуациях и выработке нестандартных решений;
- сфокусировать внимание на ключевых аспектах проблемы.

Методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Теория государства и права» способны повысить качество обучения студентов, помогая им лучше освоить темы дисциплины «Теория государства и права».

Таким образом, ролевые игры – это эффективный метод обучения, который способствует глубокому усвоению материала, развитию необходимых навыков и повышению уровня профессиональной подготовки студентов. Увлекательный характер ролевых игр делают процесс обучения более интересным и значимым для студентов, что повышает их мотивацию к обучению.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Авходиев Г.И., Кот М.Л., Вяткина Ю.Н. Ролевая игра «судебное заседание» как способ воспитания правовой культуры студентов / Г.И.Авходиев, М.Л.Кот, Ю.Н.Вяткина // Правильное воспитание сегодня - залог благополучного завтра. Материалы I Межрегионального форума педагогических инициатив. – Москва, 2019. – С. 125 – 128.
2. Баишева З.В. Ролевая игра как коммуникативный метод обучения в юридическом вузе / З.В.Баишева // Тенденции развития науки и образования. – 2021. – № 80-6. – С. 17–21.
3. Беляцкий Н.М. Основы права: Тексты, задач, ситуации, деловые игры. Практикум: учебное пособие / Н.М.Беляцкий. – Минск : Книжный дом, 2005. – 224 с. – ISBN 985-489-030-9.
4. Бендерюк И.А. Ситуационно-ролевые игры как фактор повышения качества обучения / И.А.Бендерюк // Кооперация и устойчивое развитие. Сборник студенческих работ. – Москва, 2024. – С. 418-422.
5. Берн Э.И. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э.И.Берн. – Москва : Прогресс, 2016. – 400 с. – ISBN 978-5-699-27303-4.
6. Валеева Р.Р., Шименкова К.А. Обучение через беседы и ролевые игры / Р.Р.Валеева, К.А. Шименкова // Управление качеством в образовании и промышленности. Сборник статей Всероссийской научно-технической конференции. – 2020. – С. 636–639.
7. Верлингер И.А. Сюжетно-ролевая игра в развитии познавательных интересов / И.А.Верлингер // Воспитание современной молодежи: проблемы и пути решения. материалы Всероссийской научно-практической конференции студентов, аспирантов и преподавателей. – 2019. – С. 153–156.

8. Винокуров Ю.Е. Сборник сценариев деловых игр по юридическим дисциплинам : учебно-методическое пособие / под. общ. ред. Ю.Е.Винокурова ; Московский гуманитарный ун-т, Юридический фак. – Москва : Изд-во Московского гуманитарного ун-та, 2008. – 155 с. – ISBN 978-5-98079-429-3.
9. Герлах И.В. Технология ролевого моделирования в профессиональной подготовке будущих педагогов / И.В.Герлах // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А.Некрасова. – 2011. – Том 17. – № 1. – С. 166–171.
10. Горшенина Л.И., Зубрилова И.К., Михеева Ю.А., Шушкевич Я.А. Достижения метапредметных результатов образования / Л.И.Горшенина, И.К.Зубрилова, Ю.А.Михеева, Я.А.Шушкевич // Научно-методическая работа в образовательной организации. – 2019. – № 2 (5). – С. 42-47.
11. Горшков Е.А. Интеракционистский подход Ч.Х.Кули к определению предмета и метода социальной психологии / Е.А.Горшков // Приволжский научный вестник. – 2014. – № 11-12 (39). – С. 80–85.
12. Грызина О.В. Обучение магистрантов устной академической речи посредством ролевых игр / О.В.Грызина // Риторика в социокультурном пространстве современной России. Материалы XXVII Международной научно-практической конференции. – Москва, 2024. – С. 161–168.
13. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения / В.В.Давыдов. – Москва : Интор, 1999. – 544 с. – ISBN 5-89404-001-9.
14. Джексон П.М. Импровизация в тренинге : Требования к тренеру. Создание эффекта уверенности. Применение результатов тренинга на практике. Креативность и вдохновение в тренинге / Пол Джексон; [Пер. с англ. Я. Польская]. - СПб. [и др.] : Питер, 2002. – 256 с. – ISBN 5-318-00743-0..

15. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение / Ю.Н.Емельянов. – Ленинград : Изд-во ЛГУ, 1985. – 167 с.
16. Жаркова М.А. Перспективы применения технологии ролевой игры в образовательном процессе / М.А.Жаркова // Вестник экономики, права и социологии. – 2021. – № 1. – С. 129–132.
17. Коджаспирова Г. М. Педагогический словарь : для студентов высш. и сред. пед. учеб. заведений / Г.М.Коджаспирова, А.Ю.Коджаспиров. – Москва : Академия, 2003. – 176 с. – ISBN 5-7695-0445-5.
18. Косарева Н.Ф. Методы обучения в условиях цифровой трансформации профессионального образования / Н.Ф.Косарева // Инновационное развитие профессионального образования. – 2021. – № 4 (32). – С. 154–166.
19. Крайг Г. Психология развития: учебное пособие / Грейс Крайг, Дон Бокум ; науч. ред. пер. на рус. яз. Т. В. Прохоренко ; [перевели с англ. А. Маслов и др.]. – 9-е изд. – Москва [и др.] : Питер, 2004. – 939 с. – ISBN 5-94723-187-5 (в пер.)
20. Крюкова Н.В., Макаренко Г.И. Некоторые особенности подготовки обучающихся и использования интерактивных методов обучения при преподавании правовых дисциплин / Н.В.Крюкова, Г.И.Макаренко // Вопросы педагогики. – 2020. – № 2-1. – С. 103–106.
21. Кулюткин Ю.Н., Бездухов В.П. Ценностные ориентиры и когнитивные структуры в деятельности учителя / Ю.Н.Кулюткин, В.П.Бездухов. – Самара, 2002. – 400 с.
22. Ладонина Е.Ю. Использование ролевой игры и моделирования для развития коммуникативной компетенции / Е.Ю. Ладонина // Социосфера. – 2022. – № 2. – С. 70–73.
23. Маргошина И.Ю. Ролевая игра: структурные и процессуальные характеристики / И.Ю.Маргошина // Ученые записки Санкт-Петербургского

государственного института психологии и социальной работы. – 2019. – Т. 32. – № 2. – С. 50–56.

24. Милицына Л.Ф. Делу время, ролевой игре час: ролевая игра как способ активизации учебной деятельности (из опыта преподавания) / Л.Ф.Милицына // Устойчивое развитие России: правовое измерение. Сборник докладов X Московского юридического форума. В 3-х частях. – Москва, 2023. – С. 404-408.

25. Мифтахова Д.Ф. Развитие навыков профессиональной деятельности в коллективе через ролевую игру / Д.Ф.Мифтахова // Научно Исследовательский Центр «Science Discovery». – 2022. – № 8. – С. 207–211.

26. Мукушева А.Т., Исмаилова С.И. Современные методы активизации учебной деятельности студентов / А.Т.Макушева, С.И.Исмаилова // Актуальные вопросы современной педагогики и психологии: сборник статей Международной научно-практической конференции. – Петрозаводск, 2022. – С. 85–89.

27. Пахомова Р.Р. Каждая ли ролевая игра является дидактической ? / Р.Р.Пахомова // Вопросы педагогики. – 2022. – № 12-1. – С. 136 – 139.

28. Савицкая Т.Н. Ролевая игра: эффективный подход к развитию навыков профессионального общения / Т.Н.Савицкая // Тенденции развития науки и образования. – 2024. – № 106-2. – С. 55–57.

29. Селедцова Т.Б. Ролевая игра как метод совершенствования коммуникативных навыков / Т.Б.Селедцова // Актуальные проблемы романо-германской филологии и методики преподавания иностранных языков. Материалы IX международной конференции. Редколлегия: Е.В.Сажина [и др.]. – 2019. – С. 60–64.

30. Семенов М.С. Типология ролевых игр, использующихся в процессе обучения / М.С.Семенов // Образование и педагогическая наука в XXI веке: теоретические и практические аспекты исследований. Сборник

трудов VI Всероссийской межвузовской научно-практической конференции. – Москва, 2024. – С. 127–131.

31. Соловьева Е.В., Максимова Д.Д. Профессионально ориентированные ролевые игры в обучении диалогической речи / Е.В. Соловьева, Д.Д.Максимова // Научная дискуссия: вопросы филологии и методики преподавания иностранных языков. Сборник статей по материалам Международной научно-практической конференции. – Нижний Новгород, 2024. – С. 277-280.

32. Солодникова Н.В. Ролевые игры живого действия как социально-психологическое явление / Н.В.Солодникова // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. – 2024. – № 1. – С. 10-34.

33. Староверова М.В., Колокольникова З.У. Воображаемая ситуация как единица ролевой и деловой игры / М.В.Староверова, З.У.Колокольникова // Ананьевские чтения - 2022. 60 лет социальной психологии в СПбГУ: от истоков - к новым достижениям и инновациям. материалы международной научной конференции. – Санкт-Петербург, 2022. – С. 207–208.

34. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф.Стронин. – Москва : Просвещение, 2001. – 370 с.

35. Тучкова И.Г. Ролевая игра в развитии навыков межкультурной коммуникации / И.Г. Тучкова // Шкатовские чтения. Материалы Международной научной конференции. – Челябинск, – 2024. – С. 295–298.

36. Хилюк С.О. Метод сюжетно-ролевой игры в подготовке будущих полицейских к ведению переговоров в экстремальных ситуациях / С.О.Хилюк // Профессиональное образование сотрудников органов внутренних дел. Педагогика и психология служебной деятельности: состояние и перспективы. Сборник научных трудов VIII Международной конференции. – Москва, 2024. – С. 516–519.

37. Цыганкова П.В., Суворова Е.Ю. Ролевые игры живого действия и ролевые онлайн-игры: психологические функции в современном социокультурном контексте / П.В.Цыганкова, Е.Ю.Суворова // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. – 2020. – № 3. – С. 459-474.
38. Черемушкина К.С., Капаев М.А. Ролевая игра на уроках права как вид дидактической игры / К.С.Черемушкина, М.А.Капаев // Актуальные проблемы истории, философии, обществознания и образования. Материалы Международной научно-практической конференции, посвященной 160-летию со дня рождения Макара Евсеевича Евсеева. – Саранск, 2024. – С. 290-294.
39. Шмаков С.А. Игра учащихся – феномен культуры / С.А.Шмаков. – Москва : Проспект, 1994. – 238 с. – ISBN 5-7301-0064-7.
40. Шнейдер Е.М., Сильченко Н.А., Овчинникова С.В. Ролевая игра как технология и прогрессивный метод обучения в вузе / Е.М.Шнейдер, Н.А.Сильченко, С.В.Овчинникова // Современные наукоемкие технологии. – 2022. – № 12-1. – С. 176-179.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Анкета для студентов

Тема: Использование ролевых игр в преподавании дисциплины

«Теория государства и права»

1. Какие методы обучения чаще всего используются на ваших занятиях по дисциплине «Теория государства и права»?

2. Сколько раз за все время изучения дисциплины «Теория государства и права» проводились ролевые игры?

- более 3 раз;
- 1-2 раза;
- ролевые игры не проводились.

3. На каких учебных дисциплинах применяются ролевые игры в процессе Вашего обучения? _____

4. Как вы оцениваете эффективность ролевых игр как метода обучения?

- эффективны;
- нейтрально;
- неэффективны.

5. Что вам нравится в ролевых играх как методе обучения?

- Позволяют лучше понять теорию;
- Делают занятия более интересными;
- Способствуют активному участию в учебном процессе;

- Развивают коммуникативные навыки;
- Помогают получить практические навыки;
- Другое (указать).

6. Хотели бы вы, чтобы ролевые игры использовались чаще на занятиях по дисциплине «Теория государства и права»?

- Да;
- Безразлично;
- Нет.

7. Как вы считаете, ролевые игры могут помочь в будущей профессиональной деятельности юриста?

- Да;
- Нет.

8. Какие темы по дисциплине «Теория государства и права» вам было бы интересно изучать в формате ролевой игры? _____

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Анкета для студентов

Тема: Оценка эффективности проведения ролевых игр в преподавании дисциплины «Теория государства и права»

В целях оценки эффективности применения ролевых игр в процессе образовательной деятельности ответьте на следующие вопросы.

Оценка занятия по 5-ти бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 – средний уровень;

4-5 – выше среднего уровня.

Содержание занятия, проведенного при помощи ролевой игры:	
Организация учебного процесса	
Доверие к преподавателю	
Качество подачи материала	
Возможность применения полученных знаний на практике	
Оценка своей активности на занятии	
Общее впечатление от ролевой игры	

Пожелания при проведении следующей деловой игры: _____