



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

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

**Рольевые 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:
83,32 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«14» декабря 2026 г.
Зав. кафедрой Э,УиП

 Корнеев Д.Н.

Выполнила:
студентка группы ЗФ-409-112-3-1
Выдрина Елена Алексеевна 

Научный руководитель:
к.п.н., доцент, зав. кафедрой Э,УиП
Корнеев Д.Н.



Челябинск
2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	6
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ	6
1.1. Состояние проблемы проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации в существующей теории и практике	6
1.2. Ролевые игры как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации	16
1.3. Методика реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации	21
Выводы по первой главе	28
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РЕАЛИЗАЦИИ РОЛЕВЫХ ИГР ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ НОУ СПО «ЧЮК»)	30
2.1. Анализ эффективности реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации (на примере НОУ СПО «ЧЮК»)	30
2.2. Методические рекомендации по реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации (на примере НОУ СПО «ЧЮК»)	38
2.3 Оценка эффективности применения методических рекомендаций по реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации (на примере НОУ СПО «ЧЮК»)	46
Выводы по второй главе	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	58
ПРИЛОЖЕНИЯ	64

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Современные условия развития профессионального образования требуют внедрения инновационных и эффективных методов обучения, позволяющих повысить качество подготовки специалистов. Одним из таких методов является применение ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях. Использование ролевых игр позволяет повысить мотивацию, вовлеченность и практико-ориентированность обучающихся, а также способствует развитию их профессиональных компетенций.

Вместе с тем, несмотря на очевидные преимущества ролевых игр, их применение в преподавании правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях зачастую не носит системный характер и требует более детальной проработки методического обеспечения, что и обуславливает актуальность темы данного исследования.

Актуальность темы исследования позволила определить тему выпускной квалификационной работы: **Ролевые игры как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.**

Цель выпускной квалификационной работы – разработать методические рекомендации по реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Объект исследования – процесс преподавания правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации.

Предмет исследования: – применение ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Определенная цель выпускной квалификационной работы позволила сформулировать **задачи**, необходимые для ее достижения:

- 1) описать теоретические аспекты ролевой игры как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации;
- 2) провести анализ эффективности реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации (на примере НОУ СПО «ЧЮК»);
- 3) разработать методические рекомендации по реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации (на примере НОУ СПО «ЧЮК»);
- 4) оценить эффективность применения методических рекомендаций по реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации (на примере НОУ СПО «ЧЮК»).

Анализ научной литературы показывает, что проблеме использования интерактивных методов обучения, в том числе ролевых игр, при изучении правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях уделяется недостаточно внимания. Большинство работ посвящено применению ролевых игр в юридическом образовании на уровне высшего образования, в то время как специфика среднего профессионального образования раскрывается фрагментарно.

Ряд авторов, таких как И.А. Зимняя, Т.С. Панина, Л.Н. Вяткина, Н.В. Борисова, отмечают, что использование ролевых игр в образовательном процессе повышает мотивацию студентов, способствует развитию их коммуникативных, аналитических и профессиональных навыков. Вместе с тем, в работах данных авторов не представлены конкретные методические рекомендации по реализации ролевых игр при изучении правовых дисциплин в системе среднего профессионального образования.

В современной теории и практике профессионального образования существует противоречие между необходимостью формирования у студентов профессиональных компетенций в области права и недостаточной разработанностью методики применения ролевых игр как эффективного интерактивного метода обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях.

Степень разработанности темы. Проблема использования ролевых игр в образовательном процессе активно исследовалась в работах отечественных ученых. Теоретические основы ролевой игры как метода обучения разрабатывались в трудах Т.П. Авдуловой, Ю.М. Антонян, Н.Ф. Головановой, О.Ю. Котенковой, Х.А. Османовой, А.В. Павлова, Д.Б. Эльконина и других. Методологические аспекты применения игровых технологий в образовании рассматривались Н.Ф. Талызиной, С.М. Шишкиным. Вместе с тем, несмотря на наличие исследований, посвященных использованию ролевых игр в процессе обучения, вопросы их применения при изучении правовых дисциплин в системе среднего профессионального образования остаются недостаточно разработанными. Данный пробел в научной литературе и определяет актуальность исследования.

Практическая значимость исследования. Практическая значимость исследования заключается в разработке методических рекомендаций по применению ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях. Представленные в работе методические материалы могут быть использованы преподавателями правовых дисциплин в системе среднего профессионального образования для повышения эффективности учебного процесса и формирования у студентов необходимых профессиональных компетенций. Кроме того, результаты исследования могут найти применение в системе повышения квалификации педагогических работников профессиональных образовательных организаций, а также в процессе разработки учебно-методических комплексов по правовым дисциплинам.

Методы исследования: анализ научной литературы, изучение и обобщение педагогического опыта, моделирование, наблюдение, беседа, анкетирование, тестирование, статистическая обработка данных.

Базой исследования выступает частное образовательное учреждение среднего профессионального образования НОУ СПО «ЧЮК», находящееся по адресу 454112, Челябинская область, город Челябинск, пр-кт Победы, д. 290. Выборку исследования составили 38 студентов, обучающихся на выпускных курсах.

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений. Текст изложен на 68 страницах, содержит 12 таблиц, 10 рисунков, список литературы содержит 50 источников литературы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1. Состояние проблемы проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации в существующей теории и практике

Современные требования к подготовке специалистов в профессиональных образовательных организациях предъявляют особые требования к преподаванию правовых дисциплин. Эффективное освоение правовых знаний, умений и навыков является неотъемлемой частью формирования профессиональных компетенций обучающихся. Однако, в существующей практике преподавания правовых дисциплин в системе среднего профессионального образования зачастую возникают определенные проблемы, связанные как с особенностями самих правовых дисциплин, так и с применяемыми методами обучения. Для решения данной проблемы необходим всесторонний анализ состояния преподавания правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях в теории и практике.

Ведущие отечественные ученые в области педагогики и методики преподавания правовых дисциплин по-разному трактуют сущность и специфику данного процесса. Так, Т.Н. Чумакова отмечает, что «преподавание правовых дисциплин в профессиональном образовании должно быть ориентировано на формирование у обучающихся целостного правового мышления, включающего в себя знания, умения и навыки применения правовых норм в будущей профессиональной деятельности» [46, с. 49].

В свою очередь, А.И. Савенков определяет преподавание правовых дисциплин как «системную, целенаправленную и организованную деятельность педагога, направленную на передачу обучающимся

теоретических знаний в области права, а также на выработку у них практических умений и навыков по применению правовых норм» [41, с. 67].

Н.Ф. Талызина подчеркивает, что «особенностью преподавания правовых дисциплин является необходимость сочетания теоретического и практического компонентов, что позволяет обучающимся не только освоить правовые знания, но и выработать компетенции, востребованные в будущей профессиональной деятельности» [25, с. 89].

Таким образом, ведущие ученые сходятся во мнении, что преподавание правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях должно быть ориентировано на формирование у обучающихся не только правовых знаний, но и умений и навыков их практического применения в будущей профессиональной деятельности.

Преподавание правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях имеет ряд особенностей, обусловленных спецификой самих правовых наук. Прежде всего, правовые дисциплины отличаются высокой степенью абстрактности и теоретизированности [1]. Они оперируют сложными юридическими понятиями, категориями и конструкциями, требующими глубокого осмысления и понимания. Кроме того, правовые нормы и принципы, лежащие в основе правовых дисциплин, отличаются динамичностью, поскольку постоянно претерпевают изменения в связи с развитием законодательства, что накладывает дополнительные требования к актуальности преподаваемого материала и его практической ориентированности [38].

Важной особенностью правовых дисциплин является их междисциплинарный характер. Правовое регулирование затрагивает различные сферы жизнедеятельности человека и общества, поэтому в процессе преподавания необходимо устанавливать межпредметные связи с другими дисциплинами - экономическими, управленческими, социальными и др., что позволяет формировать у обучающихся целостное представление о праве и его месте в системе профессиональной деятельности [28].

Кроме того, преподавание правовых дисциплин предполагает активное использование нормативно-правовых актов, судебной практики, правовых позиций, что требует от преподавателя постоянного отслеживания изменений в законодательстве и правоприменительной деятельности, что, в свою очередь, обуславливает необходимость регулярного обновления учебно-методических материалов, поиска новых источников правовой информации [17].

Преподавание правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях должно быть ориентировано на формирование у обучающихся определенного набора компетенций, востребованных в их будущей профессиональной деятельности. Стандарты среднего профессионального образования (ФГОС СПО по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения) предъявляют высокие требования к правовой подготовке специалистов, предусматривая овладение ими следующими ключевыми компетенциями:

- способность использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности;
- умение анализировать нормативно-правовые акты, применять правовые нормы в конкретных ситуациях;
- готовность принимать решения и совершать юридически значимые действия в точном соответствии с законом;
- владение навыками работы с правовой информацией, в том числе с использованием современных информационно-коммуникационных технологий [22; 45].

Кроме того, в процессе преподавания правовых дисциплин необходимо учитывать специфику будущей профессиональной деятельности обучающихся и обеспечивать тесную взаимосвязь теоретических знаний и их практического применения, что предполагает использование ситуационных задач, деловых игр, кейс-стади и других методов, позволяющих моделировать профессиональные правовые ситуации.

Важной особенностью преподавания правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях является специфика восприятия и усвоения правовых знаний студентами. Как показывают исследования, обучающиеся данной категории зачастую испытывают трудности в понимании и запоминании правовых понятий, категорий и конструкций, что обусловлено рядом факторов:

- абстрактность правовых дисциплин – студентам профессиональных образовательных организаций, ориентированным в большей степени на практическую деятельность, сложно воспринимать и усваивать высокую степень абстракции, присущую правовым наукам;

- недостаточная правовая культура и правовая компетентность – многие обучающиеся приходят в профессиональные образовательные организации с низким уровнем правовой подготовки, что затрудняет освоение ими правовых дисциплин;

- низкая мотивация к изучению правовых дисциплин – зачастую студенты не видят практической значимости правовых знаний для своей будущей профессиональной деятельности, что негативно сказывается на их учебной активности и вовлеченности в процесс обучения;

- сложность применения правовых норм на практике – обучающимся сложно переносить теоретические правовые знания на решение конкретных профессиональных ситуаций, что требует дополнительной отработки практических навыков [24; 47].

Для преодоления данных особенностей восприятия и усвоения правовых знаний студентами профессиональных образовательных организаций необходимо применение активных и интерактивных методов обучения, позволяющих повысить мотивацию, вовлеченность обучающихся и эффективность освоения ими правовых компетенций. Одним из таких методов является использование ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам.

Основные проблемы, возникающие при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях представлены на рисунке 1.



Рисунок 1 – Основные проблемы, возникающие при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях [составлено автором]

В преподавании правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях традиционно широко используются такие методы, как лекции, семинары и практические занятия.

Лекционные занятия позволяют преподавателю в системном виде изложить теоретические основы правовых дисциплин, познакомить обучающихся с ключевыми понятиями, категориями и концепциями.

Лекция (лат. *lectio* – чтение) – систематическое, последовательное изложение учебного материала, какого-либо вопроса, темы, раздела, предмета, методов науки. Согласно БСЭ имеются следующие требования к лекции [11]:

1) научность, 2) идейность, 3) доступность, 4) единство формы и содержания, 5) эмоциональность изложения, 6) связь с другими видами учебных занятий (семинарами, лабораторными работами, учебной и производственной практикой и другими) [29].

На лекциях студенты получают фундаментальные знания в области права, составляющие теоретическую базу их профессиональной подготовки.

Семинарские занятия направлены на углубленное изучение и обсуждение отдельных тем и вопросов правовых дисциплин. Они предполагают активную познавательную деятельность студентов, выражающуюся в подготовке докладов, выступлениях с сообщениями, участии в дискуссиях. Семинары способствуют развитию у обучающихся аналитических, коммуникативных и презентационных навыков [50].

Практические занятия ориентированы на формирование у студентов умений и навыков применения полученных правовых знаний. На таких занятиях обучающиеся решают ситуационные задачи, анализируют юридические документы, отрабатывают приемы работы с нормативно-правовыми актами. Практические занятия позволяют преподавателю оценить степень сформированности профессиональных компетенций студентов в сфере правового регулирования.

Безусловно, лекции, семинары и практические занятия являются важными и эффективными методами обучения правовым дисциплинам. Современные требования к профессиональному образованию диктуют необходимость применения более активных и интерактивных методов, ориентированных на вовлечение студентов в учебно-познавательную деятельность [3].

В качестве инновационных методов преподавания правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях все чаще используются case-study, деловые игры и проектная деятельность. Метод конкретных ситуаций (англ. Case method, кейс-метод, метод кейсов, метод ситуационного анализа) – техника обучения, использующая описание реальных

экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы основываются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации [11; 18].

Метод был впервые применён в Гарвардской школе бизнеса в 1924 году [31], чьи преподаватели быстро поняли, что не существует учебников, подходящих для аспирантской программы в бизнесе. Их первым решением данной проблемы было интервью с ведущими практиками бизнеса и написание подробных отчётов о том, чем занимались эти менеджеры, а также о факторах, влияющих на их деятельность. Слушателям давались описания определённой ситуации, с которой столкнулась реальная организация в своей деятельности, для того чтобы ознакомиться с проблемой и найти самостоятельно и в ходе коллективного обсуждения решение [29].

Case-study (анализ конкретных ситуаций) предполагает изучение и обсуждение студентами реальных или смоделированных профессиональных ситуаций, требующих правового регулирования. Обучающиеся анализируют фактические обстоятельства дела, выявляют правовые проблемы, предлагают возможные варианты их решения, аргументируя свою позицию ссылками на нормативно-правовые акты. Case-study позволяет формировать у студентов умения находить, интерпретировать и применять правовые нормы, а также развивать критическое мышление и навыки принятия решений [34].

Деловые игры представляют собой моделирование профессиональных ситуаций, в ходе которых обучающиеся принимают на себя различные социальные роли (юристов, судей, сотрудников правоохранительных органов и т.д.) и проигрывают сценарии правовых взаимодействий. Деловые игры способствуют не только закреплению теоретических знаний, но и формированию у студентов практических умений и навыков правоприменения, а также развитию их коммуникативных и организаторских способностей.

Проектная деятельность предполагает разработку обучающимися самостоятельных или групповых проектов, связанных с решением правовых проблем в различных сферах профессиональной деятельности. Выполнение проектов требует от студентов не только теоретических знаний, но и умений находить, анализировать и применять нормативно-правовые акты, а также презентовать результаты своей работы. Проектная деятельность формирует у обучающихся навыки самостоятельной и командной работы, развивает их творческий потенциал и исследовательские компетенции.

Несмотря на очевидные преимущества активных и интерактивных методов обучения, их применение при преподавании правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях все еще носит ограниченный характер. Основными факторами, сдерживающими более широкое внедрение инновационных методик, выступают:

- недостаточная методическая подготовка преподавателей в области применения case-study, деловых игр, проектной деятельности и других интерактивных форм обучения правовым дисциплинам;
- ориентация действующих образовательных программ и учебно-методических комплексов на традиционные лекционно-семинарские занятия, что затрудняет интеграцию инновационных методов в учебный процесс;
- ограниченность учебного времени, выделяемого на изучение правовых дисциплин в учебных планах профессиональных образовательных организаций, что затрудняет использование трудоемких интерактивных методов;
- недостаточная оснащенность учебных аудиторий современным оборудованием и программным обеспечением, необходимым для применения ИКТ-технологий в ходе интерактивных занятий;
- пассивность и неготовность части обучающихся к активному участию в нетрадиционных формах учебной деятельности, что требует дополнительных усилий преподавателя по мотивации студентов [17; 35].

Для решения данной проблемы необходимо усиление методической работы с преподавательским составом, направленной на повышение их компетенций в области применения активных и интерактивных методов обучения правовым дисциплинам. Кроме того, требуется совершенствование учебно-методического обеспечения образовательных программ, а также создание необходимой материально-технической базы в профессиональных образовательных организациях.

Проблема поиска эффективных методов преподавания правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях активно изучается как отечественными, так и зарубежными исследователями в области педагогики и методики обучения.

В отечественной науке значительный вклад в изучение данной проблематики внесли такие ученые, как А.А. Вербицкий, А.А. Тюков, Н.Ф. Талызина, Д.Б. Эльконин и др.

Так, Н.Ф. Талызина в своих работах обосновывает необходимость использования контекстного подхода в преподавании правовых дисциплин, предполагающего моделирование будущей профессиональной деятельности обучающихся. Ученый подчеркивает, что «применение активных методов обучения, таких как деловые игры и анализ конкретных ситуаций, позволяет формировать у студентов не только правовые знания, но и практические умения и навыки их использования» [42, с. 89].

Д.Б. Эльконин в своих исследованиях доказывает эффективность применения интенсивных методов обучения, основанных на создании проблемных ситуаций и активном вовлечении обучающихся в учебно-познавательную деятельность. Автор подчеркивает, что данные методы способствуют повышению мотивации студентов к изучению правовых дисциплин и развитию их творческого потенциала [49].

А.А. Тюков в своих работах акцентирует внимание на необходимости обеспечения тесной взаимосвязи теоретических и практических компонентов в преподавании правовых дисциплин. Ученый доказывает, что «эффективное

формирование правовых компетенций возможно только при условии сочетания освоения студентами правовых знаний и отработки практических умений их применения» [44, с. 90].

Д.Б. Эльконин, в свою очередь, исследует возможности использования ролевых игр как средства развития личности обучающихся. Автор подчеркивает, что «ролевые игры позволяют не только актуализировать правовые знания студентов, но и способствуют формированию у них ценностных ориентаций, коммуникативных навыков и профессионально значимых качеств» [49, с. 14].

Зарубежные исследователи также уделяют значительное внимание проблеме совершенствования методов преподавания правовых дисциплин. Так, американские ученые Р. Баркер и Дж. Хендрикс отмечают, что использование кейс-стади и деловых игр в преподавании юридических дисциплин способствует развитию у студентов аналитического мышления, умений принятия решений и навыков командной работы [5; 29].

Британские ученые Д. Мак-Коркл и М. Ирвинг в своих работах доказывают эффективность применения проектной деятельности в преподавании правовых дисциплин, подчеркивая, что данный метод позволяет формировать у обучающихся исследовательские компетенции, а также умения работать с нормативно-правовыми актами [16].

Таким образом, анализ теоретических и практических исследований, посвященных проблеме совершенствования методов преподавания правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях, свидетельствует о необходимости активного внедрения в учебный процесс интерактивных методов обучения, таких как ролевые игры, case-study, деловые и проектные задания. Данные методы позволяют не только повысить мотивацию студентов, но и обеспечить формирование у них комплекса необходимых правовых компетенций, востребованных в их будущей профессиональной деятельности.

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

Одним из перспективных интерактивных методов обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях являются ролевые игры. Данный метод позволяет смоделировать различные правовые ситуации и ввести обучающихся в контекст профессиональной деятельности. Ролевые игры обеспечивают активное вовлечение студентов в учебно-познавательный процесс, способствуют развитию у них практических навыков применения правовых норм, а также формированию профессионально значимых качеств.

Рассмотрение ролевых игр как эффективного интерактивного метода преподавания правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации позволит глубже изучить их сущность и особенности организации, проанализировать преимущества и ограничения использования данного подхода, а также разработать рекомендации по его эффективному применению в учебном процессе [22].

Прежде всего рассмотрим сам термин «ролевая игра».

Ролевая игра – воспроизведение действий и отношений других людей или персонажей какой-либо истории, как реальной, так и выдуманной. Примерами ролевых игр являются такие игры, как «дочки-матери», «в магазин», «игра в школу» и пр. Ролевая игра – способ обогащения чувств и накопления опыта, развития воображения, преодоления страхов и развития коммуникативных навыков.

Д.Б. Эльконин отмечает, что «ролевые игры позволяют не только актуализировать правовые знания студентов, но и способствуют формированию у них ценностных ориентаций, коммуникативных навыков и профессионально значимых качеств» [50, с. 12].

Н.А. Шиловская подчеркивает, что «использование кейс-стади и деловых игр в преподавании юридических дисциплин способствует развитию

у студентов аналитического мышления, умений принятия решений и навыков командной работы» [47, с. 110].

А.В. Павлов доказывает, что «применение проектной деятельности в преподавании правовых дисциплин позволяет формировать у обучающихся исследовательские компетенции, а также умения работать с нормативно-правовыми актами» [31, с. 220].

Ролевые игры развивают такие коммуникативные навыки, как ролевое, деловое и дружеское общение.

Ролевое общение – это общение людей как носителей определённых социальных ролей. Данное общение строится по определённым нормам, определяемым обществом, используется для упрощения общения, для облегчения достижения целей каждого из участников ролевого общения. Проигрывая различные ситуации в ролевой игре, человек увереннее чувствует себя в реальном ролевом общении [4].

В ряде случаев общение согласно общепринятым ролям невозможно из-за сложности ситуации (например, деловые переговоры подчиняются деловому этикету, но общение в их рамках значительно сложнее отношений учитель-ученик). Важна профессиональная организация подобных игр для защиты от закрепления ошибочных выводов и результатов.

Теории, относящиеся к ролевым играм – психодрама Я. Морено, терапия фиксированной роли Дж. А. Келли и репетирование поведения (Дж. Вольп и А. Лазарус) [11].

Ролевые игры представляют собой специально организованную учебную деятельность, в ходе которой обучающиеся моделируют и разыгрывают различные профессиональные ситуации, принимая на себя определенные социальные роли. В процессе ролевой игры студенты взаимодействуют друг с другом, проявляя свои знания, умения и навыки в области правового регулирования [16].

В начале 1970-х годов ролевая игра стала усиленно рекламироваться для профессионального обучения и повышения квалификации преподавателей,

воспитателей, социальных работников и социологов, но практически применялась. С середины 1970-х годов ролевая игра получила широкую, но спорную область применения, прежде всего, в школе. Спорную, потому что некоторые педагоги видели в ролевой игре воспитательное средство исключительно в адаптации к роли («должны исполняться общественные роли»), что шло и идет абсолютно вразрез с пониманием того времени и с нынешним пониманием: ролевая игра не представляет никакого исключительного указания по тренировке желаемых ролей и никакого «чудесного средства для ликвидации отклонений от норм поведения» , а хотелось бы, прежде всего, открыть формы и альтернативы действия по другую сторону идентичности с ролью и ролевыми стереотипами [40].

Данный интерактивный метод обучения характеризуется следующими отличительными чертами:

- активность участников – ролевая игра предполагает активное вовлечение студентов в учебно-познавательную деятельность, где они выступают не пассивными слушателями, а полноправными участниками игрового процесса;

- моделирование профессиональных ситуаций – в ходе ролевой игры создаются модели реальных правовых ситуаций, с которыми обучающиеся могут столкнуться в своей будущей профессиональной деятельности;

- принятие социальных ролей – участники ролевой игры берут на себя различные социальные роли (юристов, судей, сотрудников правоохранительных органов и др.), что позволяет им взглянуть на правовые проблемы с разных точек зрения;

- эмоциональная вовлеченность – ролевые игры характеризуются высокой степенью эмоциональной вовлеченности обучающихся, так как в процессе игры они переживают и отыгрывают определенные чувства и состояния;

– ситуативность и вариативность – ролевые игры основаны на моделировании ситуаций, развитие которых во многом зависит от действий и решений, принимаемых их участниками, что обеспечивает вариативность игрового процесса [27].

Применение ролевых игр в преподавании правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях предполагает последовательное прохождение следующих основных этапов, которые представлены на рисунке 2.

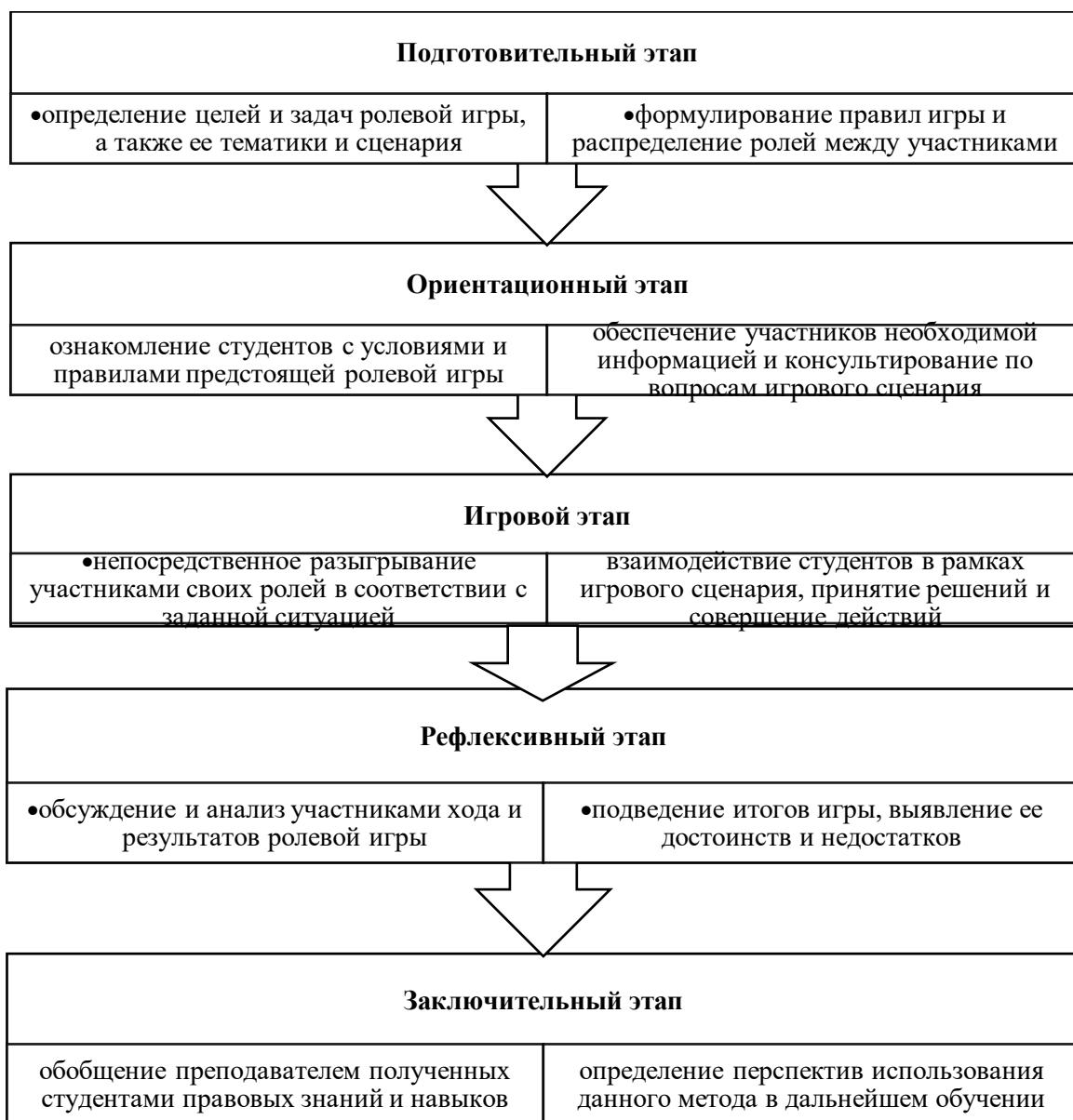


Рисунок 2 – Основные этапы применения ролевых игр в преподавании правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях [составлено автором]

Применение ролевых игр в преподавании правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях обладает рядом значимых преимуществ:

– формирование практических навыков правоприменения – ролевые игры позволяют обучающимся не просто изучать теоретические основы права, но и отрабатывать практические умения анализа правовых ситуаций, принятия обоснованных решений, составления юридических документов и т.д. Участвуя в игровых сценариях, студенты получают возможность применить свои правовые знания в условиях, моделирующих реальную профессиональную деятельность;

– развитие профессионально важных качеств обучающихся – активное вовлечение студентов в игровой процесс способствует формированию у них целого ряда профессионально значимых качеств, таких как: коммуникативные навыки, навыки ведения переговоров и разрешения конфликтов, критическое и аналитическое мышление, оперативность принятия решений, навыки командной работы и лидерские качества. Все эти компетенции крайне важны для успешной реализации будущей профессиональной деятельности в правовой сфере;

– повышение мотивации студентов к изучению правовых дисциплин – ролевые игры, основанные на моделировании реальных правовых ситуаций, вызывают у обучающихся высокий интерес и эмоциональную вовлеченность. Участвуя в игровом процессе, студенты видят практическое применение получаемых правовых знаний, что повышает их мотивацию к изучению данных дисциплин. Кроме того, творческий и соревновательный характер ролевых игр способствует развитию познавательной активности студентов [10, с. 55].

Использование ролевых игр в преподавании правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях позволяет не только сформировать у обучающихся комплекс необходимых правовых

компетенций, но и развить их профессионально важные качества, а также повысить мотивацию к изучению данной предметной области.

Обобщая вышесказанное, можно сделать вывод, что ролевые игры представляют собой эффективный интерактивный метод преподавания правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях. Данный метод позволяет не только сформировать у обучающихся необходимые правовые знания и умения, но и способствует развитию их профессионально важных качеств. Вместе с тем, применение ролевых игр требует тщательной методической проработки и преодоления ряда трудностей, связанных с высокими временными затратами, сложностью оценки результатов обучения и необходимостью поддержания высокой мотивации участников. Соблюдение рекомендаций по эффективному использованию ролевых игр в учебном процессе позволит максимально реализовать их потенциал в преподавании правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации.

1.3. Методика реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации

Использование ролевых игр в преподавании правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях является достаточно эффективным, но в то же время требующим тщательной методической проработки. Для обеспечения максимальной результативности данного интерактивного метода обучения необходимо детально рассмотреть структуру и содержание основных этапов организации и проведения ролевых игр, а также особенности разработки их сценариев и управления игровым процессом. Кроме того, важно определить оптимальные технологии оценки результатов ролевых игр и обозначить перспективы их интеграции с другими методами преподавания правовых дисциплин.

Всестороннее изучение методики реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной

образовательной организации позволит выявить ключевые аспекты их эффективного применения и сформулировать практические рекомендации по совершенствованию данного интерактивного подхода.

Ключевым элементом организации и проведения ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации является разработка их сценариев. Данный процесс включает в себя ряд важных аспектов, которые представлены на рисунке 3.

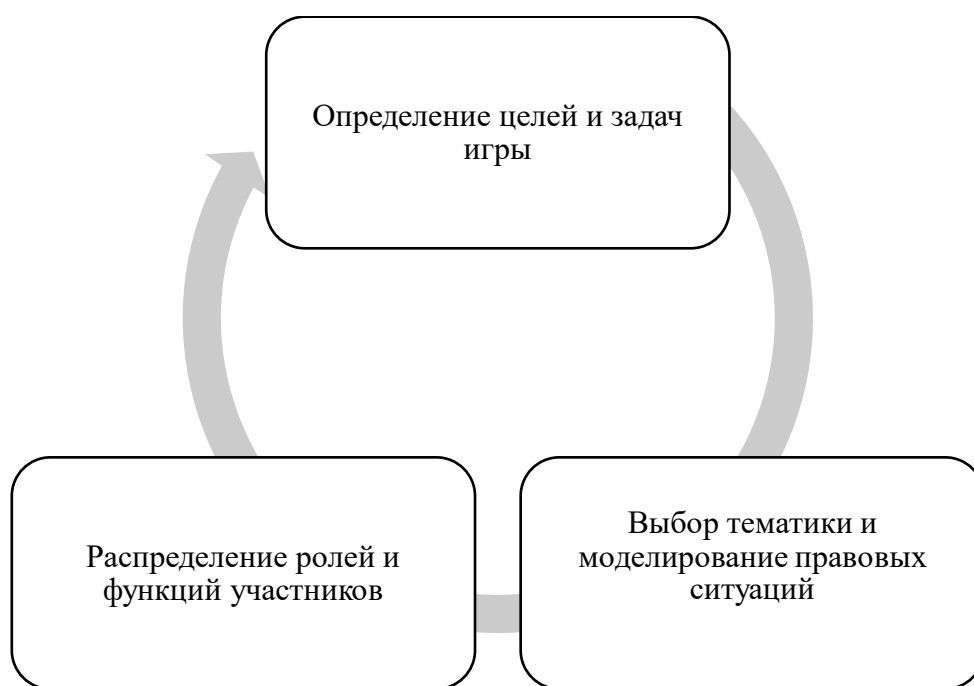


Рисунок 3 – Элементы организации и проведения ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации [составлено автором]

На первом элементе «определение целей и задач игры» необходимо четко сформулировать образовательные цели ролевой игры, которые могут заключаться в формировании у студентов правовых знаний и умений, развитии их профессиональных компетенций, повышении мотивации к изучению правовых дисциплин и т.д. Кроме того, должны быть определены конкретные задачи, решение которых обеспечит достижение поставленных целей [22].

Второй элемент – сценарий ролевой игры должен быть основан на моделировании реальных или максимально приближенных к ним правовых ситуаций, актуальных для будущей профессиональной деятельности обучающихся. Тематика игры должна соответствовать содержанию изучаемых правовых дисциплин и способствовать закреплению теоретических знаний студентов.

Третий элемент – важным аспектом разработки сценария является определение перечня ролей, которые будут исполнять студенты в ходе ролевой игры. Данные роли должны отражать различные профессиональные позиции в правовой сфере (юрист, судья, следователь, законодатель и др.) и обеспечивать активное вовлечение всех участников в игровой процесс [10].

Тщательная проработка сценариев ролевых игр, включающая определение их целей и задач, выбор соответствующей тематики и моделирование правовых ситуаций, а также распределение ролей участников, является важным условием эффективного применения данного интерактивного метода обучения правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

На практике реализация ролевых игр в преподавании правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях предполагает последовательное осуществление ряда взаимосвязанных этапов.

Так, на подготовительном этапе преподаватель юридических дисциплин разрабатывает сценарий ролевой игры, моделирующий реальную правовую ситуацию. Например, для занятия по дисциплине «Гражданский процесс» может быть разработан сценарий судебного заседания по рассмотрению иска о возмещении ущерба, причиненного ДТП. В ходе данной игры студенты могут исполнять роли истца, ответчика, свидетелей, судьи, секретаря судебного заседания и т.д. При этом преподаватель четко определяет цели игры, связанные с закреплением знаний обучающихся о стадиях гражданского судопроизводства, формированием умений составления процессуальных документов и развитием навыков ведения судебной дискуссии [17; 38].

На ориентационном этапе преподаватель знакомит студентов с условиями и правилами предстоящей ролевой игры, распределяет между ними роли и проводит необходимый инструктаж. Так, при подготовке к игровому судебному заседанию обучающиеся, исполняющие роли истца и ответчика, получают задания по сбору доказательств и формулированию правовой позиции, а «судьи» знакомятся с требованиями к вынесению судебного решения.

В ходе непосредственно игрового этапа студенты разыгрывают назначенные им роли, взаимодействуя друг с другом в рамках заданной правовой ситуации. Преподаватель наблюдает за игровым процессом, при необходимости корректируя его и стимулируя активность участников. Например, в случае, если «истец» или «ответчик» допускают процессуальные ошибки, преподаватель может сделать «остановку» игры и предложить обучающимся исправить выявленные недочеты [33].

На рефлексивном этапе участники ролевой игры совместно с преподавателем анализируют ее ход и результаты. Студенты оценивают степень достижения поставленных целей, выявляют допущенные ошибки и формулируют предложения по совершенствованию игрового процесса. Так, обучающиеся, исполнявшие роли судей, могут обосновать мотивировочную часть вынесенного ими решения, а «истец» и «ответчик» - прокомментировать эффективность избранных ими правовых позиций.

Заключительный этап предполагает обобщение преподавателем полученных студентами в ходе ролевой игры правовых знаний и навыков, формулирование выводов о достигнутых результатах обучения и определение перспектив использования данного метода в дальнейшем изучении правовых дисциплин [25]. Например, преподаватель может отметить высокий уровень сформированности у обучающихся умений работы с нормативно-правовыми актами, но выявить необходимость дополнительной отработки навыков составления процессуальных документов.

Реализация ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации требует от преподавателя комплексного методического подхода, включающего тщательную подготовку игровых сценариев, эффективное управление игровым процессом и организацию рефлексии его участников. Грамотное применение данной методики позволяет максимально раскрыть потенциал ролевых игр как интерактивного метода обучения.

Ниже представлена таблица 1, раскрывающая основные этапы и методические особенности реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Таблица 1 – Этапы и методические особенности реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации [составлено автором]

Этап	Содержание	Методические особенности
Подготовительный	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка сценария ролевой игры. 2. Определение целей и задач игры. 3. Выбор тематики и моделирование правовых ситуаций. 4. Распределение ролей и функций участников. 5. Подготовка необходимых учебно-методических материалов. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) тщательное проектирование игрового сценария, максимально приближенного к реальным правовым ситуациям. 2) четкая формулировка образовательных целей и задач ролевой игры. 3) продуманное распределение ролей, позволяющее вовлечь всех студентов в игровой процесс.
Ориентационный	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ознакомление студентов с условиями и правилами ролевой игры. 2. Инструктаж участников по исполнению своих ролей. 3. Обеспечение студентов необходимой информацией для игры. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) детальное разъяснение правил и регламента ролевой игры. 2) тщательный инструктаж студентов относительно их ролевых функций и обязанностей. 3) предоставление участникам необходимой информационно-справочной поддержки.
Игровой	<ol style="list-style-type: none"> 1. Непосредственное разыгрывание студентами своих ролей. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) гибкое управление преподавателем ходом ролевой игры. 2) оперативная корректировка игрового

	<p>2. Взаимодействие участников в рамках игрового сценария.</p> <p>3. Принятие студентами решений и совершение действий.</p> <p>4. Наблюдение преподавателя за игровым процессом и при необходимости его корректировка.</p>	<p>сценария и распределения ролей при возникновении нештатных ситуаций.</p> <p>3) стимулирование преподавателем активности и вовлеченности студентов в игровой процесс.</p>
Рефлексивный	<p>1. Обсуждение и анализ участниками результатов ролевой игры.</p> <p>2. Оценка преподавателем степени достижения поставленных целей.</p> <p>3. Выявление достоинств и недостатков игрового процесса.</p>	<p>1) организация конструктивной обратной связи от студентов.</p> <p>2) совместный анализ преподавателем и обучающимися хода и итогов ролевой игры.</p> <p>3) формулирование выводов и рекомендаций по совершенствованию игрового процесса.</p>

Продолжение таблицы 1

Этап	Содержание	Методические особенности
Заключительный	1. Обобщение преподавателем полученных студентами правовых знаний и навыков. 2. Формулирование выводов о результатах обучения. 3. Определение перспектив использования ролевых игр в дальнейшем изучении правовых дисциплин.	1) подведение итогов ролевой игры и соотнесение ее результатов с поставленными целями. 2) оценка преподавателем уровня сформированности правовых компетенций студентов. 3) определение путей интеграции ролевых игр с другими методами обучения правовым дисциплинам.

Комплексное и последовательное прохождение данных этапов реализации ролевых игр позволит обеспечить их эффективное применение в преподавании правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации.

Оценка эффективности ролевых игр, проводимых в процессе преподавания правовых дисциплин, является достаточно сложной задачей ввиду субъективности и вариативности игрового процесса. Тем не менее, преподавателям необходимо применять комплексные технологии оценивания, сочетающие различные методы диагностики [6].

Одним из основных критериев оценки результатов ролевых игр является уровень усвоения студентами правовых знаний. Для этого могут использоваться балльно-рейтинговые системы, предполагающие начисление баллов за:

- демонстрацию глубины понимания студентами теоретических основ правового регулирования (от 0 до 5 баллов);
- правильность толкования и применения ими норм права в игровых ситуациях (от 0 до 5 баллов);
- качество подготовки и оформления процессуальных документов (от 0 до 5 баллов) [34].

Важным также является оценивание сформированности у обучающихся профессиональных компетенций. Здесь могут применяться такие методы, как:

- экспертная оценка преподавателем коммуникативных навыков студентов, умений ведения переговоров и разрешения конфликтных ситуаций (от 0 до 5 баллов);

- взаимооценка участниками игры аналитических способностей друг друга, навыков принятия решений и ответственности за их последствия (от 0 до 5 баллов);

- самооценка обучающимися развития собственных профессионально значимых качеств (от 0 до 5 баллов).

Кроме того, оценивание результатов ролевых игр должно включать анализ уровня мотивации студентов к изучению правовых дисциплин. Для этого могут использоваться такие инструменты, как:

- опросы обучающихся на предмет их заинтересованности в игровой деятельности и ее влияния на их учебную мотивацию;

- наблюдение преподавателя за степенью вовлеченности и активности студентов в ходе ролевой игры [11].

Подводя итоги, следует отметить, что комплексный характер оценивания результатов ролевых игр по правовым дисциплинам, сочетающий различные методы диагностики, позволяет не только объективно измерить уровень усвоения обучающимися правовых знаний, но и выявить динамику развития их профессиональных компетенций и учебной мотивации, что, в свою очередь, создает основу для дальнейшего совершенствования методики применения данного интерактивного метода обучения.

Выводы по первой главе

Анализ научных публикаций и передового педагогического опыта показывает, что преподавание правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях сталкивается с рядом актуальных проблем.

Традиционные методы обучения, основанные преимущественно на лекционно-семинарском формате, не в полной мере обеспечивают практикоориентированность и интерактивность образовательного процесса, что негативно сказывается на уровне усвоения студентами правовых знаний, формировании их профессиональных компетенций и учебной мотивации. В этой связи возрастает значимость применения в преподавании правовых дисциплин инновационных методов, в том числе ролевых игр, обладающих высоким дидактическим потенциалом.

Ролевая игра представляет собой специально организованное моделирование реальных или максимально приближенных к ним правовых ситуаций, в ходе которого обучающиеся исполняют различные профессиональные роли. Применение данного метода в преподавании правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации обусловлено его способностью обеспечивать практическую направленность образовательного процесса, активное вовлечение студентов в учебную деятельность, а также формирование у них как предметных, так и универсальных компетенций.

Реализация ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации требует от преподавателя комплексного методического подхода. Данный подход включает последовательное осуществление ряда взаимосвязанных этапов: подготовительного, ориентационного, игрового, рефлексивного и заключительного. На каждом из данных этапов преподаватель должен применять специальные методические приемы, обеспечивающие эффективное управление игровым процессом и достижение поставленных образовательных целей.

Проведенное теоретико-методическое исследование свидетельствует о значительном потенциале ролевых игр как интерактивного метода обучения правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации и

создает необходимую основу для дальнейшей разработки практических аспектов его реализации.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РЕАЛИЗАЦИИ РОЛЕВЫХ ИГР ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ НОУ СПО «ЧЮК»)

2.1. Анализ эффективности реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации (на примере НОУ СПО «ЧЮК»)

В рамках практического исследования на базе Челябинского юридического колледжа (НОУ СПО «ЧЮК») был проведен анализ текущего состояния применения интерактивных методов обучения у студентов специальности 40.02.02 «Правоохранительная деятельность». Основное внимание было уделено дисциплине «Уголовный процесс», так как она требует не только теоретических знаний УПК РФ, но и владения практическими навыками проведения следственных действий.

В ходе исследования образовательного процесса в НОУ СПО «ЧЮК» было установлено, что реализация ролевых игр по специальности 40.02.02 «Правоохранительная деятельность» осуществляется в рамках следующей четырехкомпонентной модели, которая представлена на рисунке 4.

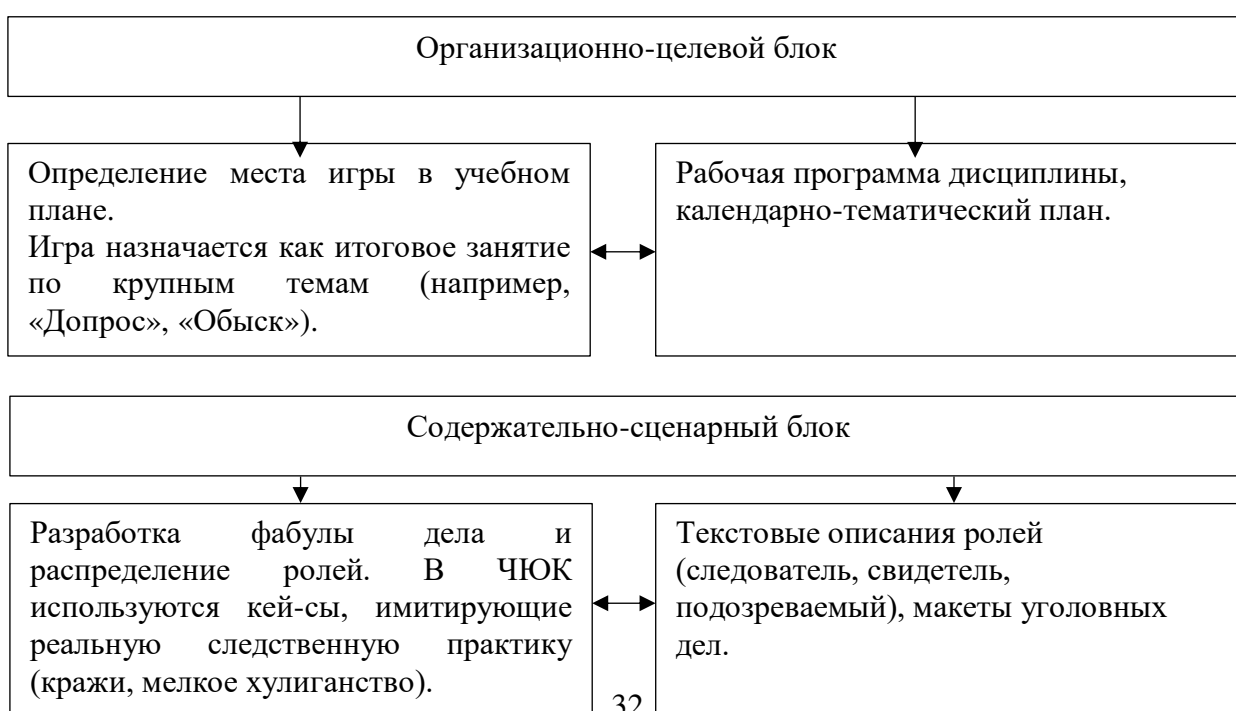




Рисунок 4 – Модель реализации ролевых игр по специальности 40.02.02 «Правоохранительная деятельность» в НОУ СПО «ЧЮК»

На текущий момент в колледже сложилась определенная система использования ролевых игр, которую можно классифицировать по трем уровням (таблица 2).

Таблица 2 – Уровни реализации ролевых игр в образовательном процессе НОУ СПО «ЧЮК»

Уровень игры	Формат проведения	Целевая установка
Микро-игры (5-15 мин)	Отработка отдельного действия (например, разъяснение прав подозреваемому).	Преодоление коммуникативного барьера, точность формулировок.
Ситуационные задачи (45 мин)	Имитация конкретного следственного действия (допрос, опознание).	Отработка протоколирования и соблюдения процессуальных норм.
Полномасштабные игры (2-4 часа)	Моделирование стадии судебного разбирательства или выездного осмотра места происшествия.	Комплексная проверка компетенций (ПК) и навыков работы в команде.

Несмотря на наличие положительной динамики, анализ образовательной среды ЧЮК выявил ряд системных противоречий.

1. Методический дефицит сценариев. Большинство ролевых игр строятся на импровизации преподавателя. Отсутствует унифицированный сборник сценариев («кейсов»), привязанных к региональной специфике работы правоохранительных органов Челябинской области.

2. Дисбаланс между формой и содержанием. Наблюдается проблема «игрового азарта», когда студенты увлекаются внешней атрибутикой (форменное обмундирование, имитация задержания), забывая о процессуальной строгости. В 40% проанализированных игр студенты допускали грубые ошибки в оформлении документов (протоколов), так как все внимание уходило на «актерскую игру».

3. Недостаточность технического сопровождения (Материальная база). Для специальности «Правоохранительная деятельность» критически важна реалистичность. Анализ показал, что имеющиеся специализированные кабинеты («Зал судебных заседаний», «Криминалистический полигон») используются не в полную силу из-за отсутствия видеофиксации игр для их последующего детального разбора (рефлексии).

4. Проблема «пассивного большинства». В ролевой игре активно задействованы 3-5 человек (следователь, подозреваемый, адвокат, понятые), в то время как остальная часть группы (20-25 человек) часто остается в роли пассивных наблюдателей, что снижает общий КПД занятия.

Рассмотрим результаты на рисунке 5.



Рисунок 5 – Системные противоречия в применении ролевых игр в ЧЮК, %

В ходе интервью преподаватели ЧЮК подтвердили, что тратят до 4 часов на подготовку одного сценария из-за отсутствия методического пособия, адаптированного под специфику преступности Челябинской области (например, учет региональной практики раскрытия краж с заводов или в СНТ). Студенты успешно имитировали физическое задержание и применение наручников, но в 18 протоколах из 45 не были указаны время фактического задержания или основания по ст. 91 УПК РФ. При осмотре криминалистического полигона и зала суда ЧЮК установлено, что закупленное оборудование (камеры, мониторы) используется для трансляции, но не для записи и системного методического разбора ошибок «кадр за кадром», что лишает метод обучающего эффекта. Средняя наполняемость групп в ЧЮК – 25-30 человек. На полигоне «Квартира» одновременно могут работать 4 человека. Остальные 26 студентов находятся в коридоре или сидят на стульях, не получая оценок за данное занятие, что признано неэффективным расходованием учебного времени.

Для более подробного анализа нами был составлен мотивационный профиль через проведение опроса. Анкета представлена в Приложении 1.

Таблица 4 – Мотивационный профиль студентов 3-го курса ЧЮК при использовании ролевых игр (в % от числа опрошенных)

Фактор привлекательности метода	Высокая значимость	Средняя значимость	Низкая значимость
Возможность «попробовать себя» в роли следователя/дознавателя	84%	12%	4%
Снятие страха перед будущей профессиональной деятельностью	76%	15%	9%
Легкость усвоения сухого материала УПК и УК РФ	62%	28%	10%
Возможность получить высокую оценку за активность	45%	40%	15%

Представленная в таблице 4 информация демонстрирует, что применение ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации является эффективным средством повышения учебной мотивации студентов. Большинство опрошенных (84%) отмечают высокую значимость возможности

«попробовать себя» в роли следователя, дознавателя или другого юридического работника, что позволяет будущим специалистам не только закрепить теоретические знания, но и сформировать необходимые профессиональные умения и навыки в безопасной учебной среде.

Кроме того, 76% студентов указали, что ролевые игры способствуют снятию психологического барьера перед будущей профессиональной деятельностью, что особенно важно для обучающихся юридических специальностей. Значительная часть респондентов (62%) также отметила, что ролевые игры помогают им легче усваивать «сухой» нормативно-правовой материал. При этом не последнюю роль играет возможность получить высокую оценку за активность и вовлеченность в игровой процесс, на что указали 45% студентов.

Для наглядности представим полученные данные на рисунке 6.

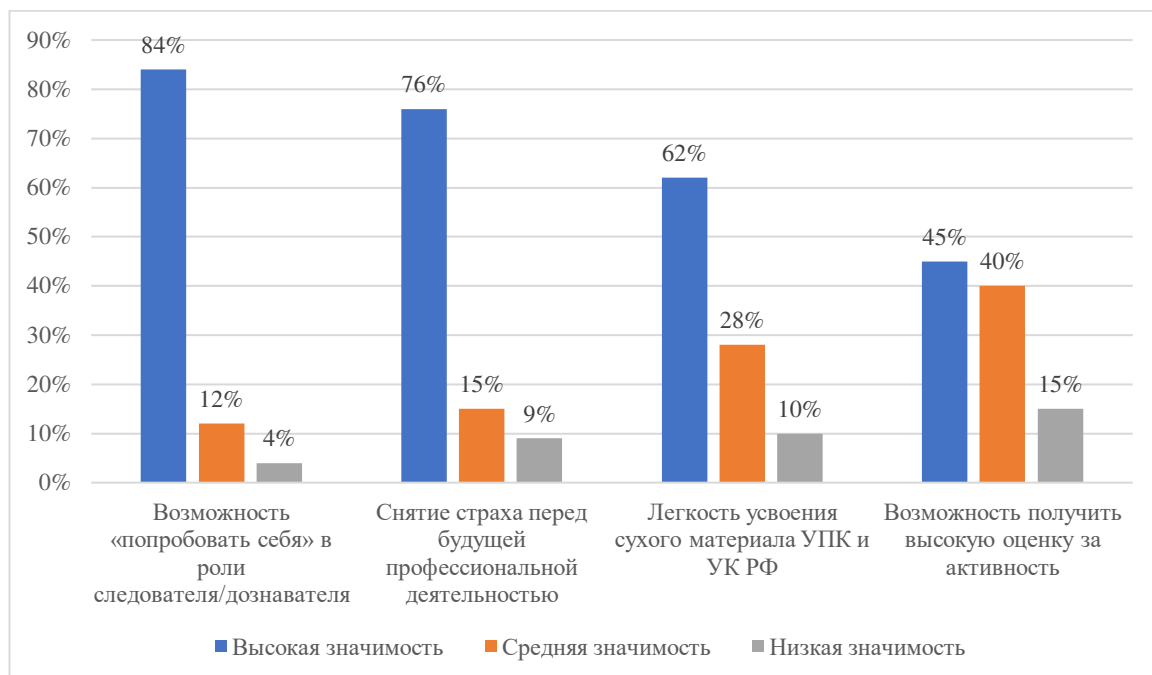


Рисунок 6 – Мотивационный профиль студентов 3-го курса ЧЮК при использовании ролевых игр (в % от числа опрошенных)

Таким образом, полученные данные свидетельствуют о высокой мотивации обучающихся к участию в ролевых играх на занятиях по правовым дисциплинам, что подтверждает эффективность данного метода активного обучения в профессиональной подготовке будущих юристов.

Для выявления «точек роста» был проведен мониторинг 10 учебных занятий в форме ролевых игр по дисциплине «Уголовный процесс» в группах специальности 40.02.02. Результаты экспертной оценки представлены в таблице 5 и в Приложении 2.

Таблица 5 – Частотный анализ ошибок и затруднений студентов в ходе ролевых игр

Тип ошибки / затруднения	Частота проявления (в % случаев)	Характер проблемы
Процессуальные нарушения (неверный порядок действий)	55%	Недостаточная теоретическая база
Речевые ошибки (использование сленга, неформальный стиль)	68%	Отсутствие навыка профессиональной коммуникации
Ошибки в документальном оформлении (протоколы)	42%	Сложность совмещения «действия» и «фиксации»
Нарушение этических норм (грубость в роли)	15%	Непонимание этики сотрудника ПО

Анализ данных, представленных в таблице 5, позволяет выявить наиболее распространенные проблемы, с которыми сталкиваются обучающиеся при участии в ролевых играх. Так, более половины случаев (55%) составляют процессуальные нарушения, выражающиеся в неверном порядке действий участников, что свидетельствует о недостаточной теоретической подготовке студентов, требующей дополнительной проработки соответствующих нормативно-правовых актов. Значительная часть ошибок (68%) также связана с речевыми погрешностями, такими как использование сленга и неформального стиля, что указывает на отсутствие у обучающихся необходимых навыков профессиональной коммуникации. Кроме того, 42% затруднений вызывает документальное оформление игровых действий (протоколы, акты и т.д.), что объясняется сложностью совмещения выполнения ролевых функций и одновременной «фиксации» происходящего.

В то же время лишь 15% ошибок связано с нарушением этических норм, что говорит о достаточном понимании обучающимися этики сотрудника правоохранительных органов.

Для наглядности представим полученные данные на рисунке 7.



Рисунок 7 – Частотный анализ ошибок и затруднений студентов в ходе ролевых игр, %

Таким образом, результаты анализа свидетельствуют о необходимости совершенствования методики проведения ролевых игр по правовым дисциплинам, направленной на устранение выявленных затруднений и формирование у студентов прочных теоретических знаний, практических умений и навыков профессионального поведения.

Для подтверждения научной гипотезы была составлена итоговая матрица корреляции между частотой применения ролевых игр и качеством знаний (таблица 6).

Таблица 6 – Зависимость успеваемости от доли интерактивных занятий в учебном плане (срез по группам)

Группы студентов	Доля ролевых игр в семестре	Ср. балл по дисциплине (экзамен)	Качество знаний (балл 4 и 5)
Группа ПД-1 (контрольная)	10% (2 занятия)	3,6	54%
Группа ПД-2 (эксперимент.)	30% (6 занятий)	4,2	72%
Группа ПД-3 (интенсив)	50% (10 занятий)	4,6	86%

Данные, представленные в таблице 6, наглядно демонстрируют положительное влияние применения ролевых игр на успеваемость обучающихся по правовым дисциплинам в НОУ СПО «ЧЮК». Так, в контрольной группе ПД-1, где доля ролевых игр в семестре составляла лишь 10% (2 занятия), средний балл по экзамену составил 3,6, а качество знаний (доля оценок «4» и «5») - 54%. В то же время в экспериментальной группе ПД-2, где интерактивные занятия с использованием ролевых игр составляли 30% (6 занятий) от общего объема, средний балл по дисциплине вырос до 4,2, а качество знаний достигло 72%. Наиболее высокие результаты продемонстрировали студенты группы ПД-3, где доля ролевых игр была увеличена до 50% (10 занятий) - их средний балл на экзамене достиг 4,6, а качество знаний составило 86%.

Полученные данные наглядно свидетельствуют о том, что повышение доли интерактивных занятий, в частности ролевых игр, в учебном плане по правовым дисциплинам оказывает положительное влияние на успеваемость студентов. Таким образом, результаты проведенного исследования подтверждают эффективность применения данного метода активного обучения в профессиональной подготовке будущих юристов.

Проведенное в рамках данного параграфа исследование позволяет сделать вывод об в целом эффективном применении ролевых игр при изучении правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации на примере НОУ СПО «ЧЮК». Анализ мотивационного профиля студентов продемонстрировал высокую значимость для обучающихся возможности «примерить» на себя профессиональные роли, а также отметил важность ролевых игр для снятия психологического барьера перед будущей деятельностью и облегчения восприятия «сухого» нормативно-правового материала.

Вместе с тем, результаты анализа частотности ошибок и затруднений студентов в ходе игр указывают на необходимость совершенствования методики их проведения. Так, выявлены проблемы, связанные с 1)

недостаточностью методических разработок сценариев ролевых игр, 2) ограниченностью технического и материального сопровождения учебного процесса, а также 3) пассивностью части обучающихся. Полученные данные обосновали необходимость разработки методических рекомендаций рекомендации по реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации, которые представлены в п. 2.2.

2.2. Методические рекомендации по реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации (на примере НОУ СПО «ЧЮК»)

Использование активных методов обучения, в частности ролевых игр, является важным условием эффективного формирования профессиональных компетенций будущих юристов, поскольку позволяет не только закрепить теоретические знания, но и отработать необходимые практические умения и навыки. В связи с этим разработка и внедрение методических рекомендаций по реализации ролевых игр приобретает особую значимость для повышения качества профессиональной подготовки студентов юридических специальностей в системе среднего профессионального образования.

В процессе исследования нами разработано КТП, представленное в таблице 7.

Таблица 7 – Календарно-тематический план реализации интерактивных форм обучения по дисциплине «Уголовный процесс» (V семестр)
 Специальность: 40.02.02 Правоохранительная деятельность
 Уровень подготовки: углубленный

Код компетенции (ФГОС)	Тема и содержание учебного материала	Вид занятия / Интерактивная форма	Наименование и тактическая задача ролевого моделирования	Объем, час.	Форма контроля / Инструментарий
ОК 01, ПК 1.1	Тема 1.4. Доказательства. Недопустимые доказательства.	Практическое занятие / Мини-игра (30 мин. активная фаза)	«Признание доказательства недопустимым». Задача: правовая аргументация	2	Оценочный лист аргументации сторон

			ходатайства об исключении доказательств (ст. 75, 88 УПК РФ).		
--	--	--	--	--	--

Продолжение таблицы 7

Код компетенции (ФГОС)	Тема и содержание учебного материала	Вид занятия / Интерактивная форма	Наименование и тактическая задача ролевого моделирования	Объем, час.	Форма контроля / Инструменты
ПК 1.2, ПК 1.4	Тема 2.2. Порядок задержания подозреваемого.	Лабораторно-практическое / Ситуационный тренинг	«Задержание лица, застигнутого при совершении преступления». Задача: синхронизация физического захвата с процессуальным разъяснением прав.	4	Чек-лист тактических действий
ПК 1.2, ПК 1.3	Тема 3.5. Тактика проведения очной ставки.	Практическое занятие / Полномасштабная игра	«Очная ставка между потерпевшим и подозреваемым в условиях конфликта». Задача: нейтрализация психологического давления, устранение противоречий (ст. 192 УПК).	4	Экспертная оценка протокола ставки
ПК 1.2, ПК 1.4, ПК 2.1	Тема 3.8. Производство осмотра места происшествия.	Выездное занятие / Криминалистический полигон ЧЮК	«Осмотр места происшествия: жилое помещение после кражи». Задача: обнаружение и фиксация «цифровых» и материальных следов, работа в составе СОГ.	6	Протокол план-схем объекта
ПК 1.1, ПК 1.5	Раздел 5. Производство в суде первой инстанции.	Междисциплинарный проект / Итоговая игра	«Суд присяжных: вынесение вердикта по тяжкому преступлению». Задача: судебная состязательность, работа с вердиктом	8	Протокол судебного заседания, вердикт

			коллегии (Гл. 42 УПК РФ).		
--	--	--	------------------------------	--	--

Для вовлечения «пассивного большинства» предлагается использовать следующую форму оценки (заполняется студентами-наблюдателями).

Таблица 8 – Чек-лист оценки профессиональных действий (для роли «Следователь»)

№	Критерий оценки (действие)	Выполнено (да/нет)	Ошибки / Замечания
1	Разъяснение прав и обязанностей участникам		
2	Соблюдение этики общения (отсутствие сленга)		
3	Правильность технической фиксации (фото/видео)		
4	Реагирование на изменение обстановки (вводные)		
5	Точность внесения данных в протокол		

Ниже рассмотрим разработанные нами ТКУ для предлагаемых занятий.

Тема: Признание доказательства недопустимым (ст. 75 УПК РФ).

Специальность: 40.02.02 «Правоохранительная деятельность»

Место проведения: Челябинский юридический колледж (ЧЮК), учебная аудитория.

Ход игры

Этап игры	Длительность	Содержание деятельности преподавателя	Деятельность студентов (по ролям)	Формируемые компетенции Навыки
1. Организационно-установочный	3 мин.	Объявление темы, актуализация ст. 75 УПК РФ. Разделение группы на «Триады» (Прокурор, Адвокат, Судья).	Вхождение в роли, подготовка рабочих мест (УПК РФ, листы бумаги).	Организационная дисциплина, понимание цели
2. Постановка кейса (Брифинг)	2 мин.	Озвучивание фабулы: «Обыск без подписи понятых на промежуточной странице протокола и нарушение	Изучение текста кейса, фиксация ключевых нарушений в «черновиках».	Анализ юридических фактов, выявление дефектов про...

		герметичности упаковки улики».		
3. Подготовительный (Работа в группах)	5 мин.	Консультирование триад, проверка правильности поиска норм права.	Адвокат: пишет тезисы ходатайства. Прокурор: ищет аргументы защиты (ч. 2 ст. 88 УПК). Судья: готовит структуру решения.	Правовая аргументация, с нормами правовой базой.
4. Активная фаза (Судебный спор)	12 мин.	Модерация процесса, контроль соблюдения речевого этикета и регламента.	Адвокат: заявляет ходатайство. Прокурор: оспаривает, ссылаясь на «техническую ошибку». Судья: ведет заседание, задает вопросы.	Профессиональная коммуникация, стрессоустойчивость.
5. Принятие решения	3 мин.	Наблюдение за логикой принятия решения судьей с корпусом.	Судья: выносит вердикт о допустимости или недопустимости доказательства с мотивировкой.	Принятие ответственных процессуальных решений.
6. Рефлексия и дебрифинг	5 мин.	Подведение итогов. Экспертный комментарий: как эта ошибка повлияет на реальное уголовное дело в 2025 году.	Студенты-наблюдатели (аудиторы) зачитывают ошибки из чек-листов. Самоанализ игровых.	Профессиональная рефлексия, признавать ошибки.

Тема: Задержание лица, застигнутого при совершении преступления (ст. 91, 92 УПК РФ).

Дисциплина: Уголовный процесс / Тактико-специальная подготовка.

Место проведения: Криминалистический полигон НОУ СПО «ЧЮК» (имитация общественного места/улицы).

Ход игры

Этап тренинга	Длительность	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов	Оборудование и ресурсы
1. Инструктаж и безопасность	5 мин.	Постановка оперативной задачи. Проверка знания оснований	Изучение «ориентировки». Распределение ролей: Группа задержания (2 чел.), Правонарушитель, Понятые (2 чел.).	Спецсредства (макеты), чек-листы для наблюдателей.

		задержания (ст. 91 УПК). Инструктаж по ТБ (имитация спецсредств).		
2. Вводная ситуация (Экшен)	10 мин.	Модерация сценария: «Лицо совершило грабёж и пытается скрыться». Контроль правомерности действий.	Группа задержания: физический захват, применение приемов, ограничение подвижности. Наблюдатели: фиксация ошибок в чек-листе.	Видеокамера (смартфон) для записи действий
3. Процессуальное оформление	15 мин.	Контроль за соблюдением прав задержанного. Проверка правильности разъяснения ст. 51 Конституции РФ.	Сотрудники: устное объявление причины задержания, проведение наружного осмотра, вызов следственной группы.	Бланки протоколов задержания, письменные принадлежности
4. Юридический практикум	10 мин.	Анализ «критических точек»: время фактического задержания vs время протокола.	Сопоставление действий с нормами ст. 92 УПК РФ. Заполнение черновика протокола задержания.	УПК РФ (редакция 202 г.).
5. Дебрифинг (Видеоразбор)	5 мин.	Коллективный просмотр видеозаписи захвата и оформления. Подведение итогов.	Обсуждение ошибок: тактических (подставили спину) и правовых (не зачитали права).	Монитор/экран для просмотра видео.

Технологическая карта (конспект) полномасштабной ролевой игры

Тема: Очная ставка между потерпевшим и подозреваемым в условиях острого психологического конфликта.

Место проведения: Кабинет следователя (имитационная зона ЧЮК)

Продолжительность: 90 минут (2 академических часа)

Ход игры

Этап игры	Время	Содержание деятельности преподавателя	Деятельность студентов (по ролям)	Методический инструмент
1. Подготовительный (Брифинг)	10 мин.	Оглашение фабулы дела (грабеж с применением насилия). Выдача секретных «вводных» для каждой стороны.	Следователь: изучает протоколы допросов. Потерпевший: настраивается на роль (испуг). Подозреваемый: настраивается на агрессивную защиту.	Макет уголовного дела, ст. 192 РФ.
2. Процессуальный вход	15 мин.	Контроль за соблюдением регламента начала следственного действия.	Следователь: проверяет личности, разъясняет права, предупреждает об ответственности (ст. 307-308 УК).	Бланки протоколов, видеокамера
3. Активная фаза (Игровое действие)	35 мин.	Модерация «конфликтных узлов». Преподаватель может вбросить новую улику через «звонок дежурного».	Подозреваемый: начинает оказывать давление на потерпевшего. Следователь: должен пресечь контакт сторон, грамотно задавать вопросы, устранять противоречия.	Чек-листы студентов-наблюдателей
4. Документальное оформление	15 мин.	Контроль за правильностью занесения показаний «от первого лица».	Следователь: фиксирует ход ставки в протоколе. Адвокат: следит за соблюдением прав и делает замечания к протоколу.	Ноутбук/планшет, принтер.
5. Дебрифинг и видеоанализ	15 мин.	Экспертный разбор действий. Сравнение видеозаписи с текстом протокола (нет ли искажений).	Вся группа: обсуждение тактических ошибок следователя. Выставление баллов «лидерам».	Проектор, экран, видеофайл.

Технологическая карта (ТКУ) выездной игры

Тема: Осмотр места происшествия: жилое помещение после совершения кражи (ст. 176, 177 УПК РФ).

Место проведения: Криминалистический полигон ЧЮК (объект «Квартира»).

Продолжительность: 90 минут (2 академических часа).

Ход игры

Этап игры	Время	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов (СОГ)	Оборудование и ресурсы
1. Выезд и вводная	10 мин.	Постановка задачи по «заявке дежурного». Проверка укомплектованности следственного чемодана.	Распределение ролей: Следователь (старший), Спец-криминалист, Оперативник, Понятые.	Криминалистический чемодан, планшеты.
2. Статическая фаза	15 мин.	Контроль за обеспечением сохранности обстановки. Проверка соблюдения общего обхода (от «центра» или «периферии»).	Следователь: ориентирующая и обзорная фотосъемка. Опер: опрос соседей (массовка).	Фотокамера, масштабные линейки.
3. Динамическая фаза	35 мин.	Модерация обнаружения следов (папиллярные узоры, следы обуви, биологические следы).	Криминалист: работа с порошками, изъятие следов на дактопленку. Следователь: детальное описание предметов.	Дактилоскопические порошки, йодные трубки, пакеты для улик.
4. Оформление документов	20 мин.	Контроль за составлением плана-схемы места происшествия и описательной части протокола.	Следователь: диктует текст протокола. Криминалист: чертит схему квартиры с привязкой объектов.	Бланки протокола ОМП, измерительная рулетка.
5. Сдача вещдоков и разбор	10 мин.	Приемка «улик» (опечатывание бирками). Итоговая оценка слаженности работы группы.	Вся группа: упаковка изъятых, подписание протокола всеми участниками.	Бирки, нити, печать «Для пакетов».

Технологическая карта (ТКУ) итоговой ролевой игры

Тема: »Судебное разбирательство с участием коллегии присяжных заседателей (глава 42 УПК РФ)»

Место проведения: Зал судебных заседаний ЧЮК.

Продолжительность: 180 минут (4 академических часа / спаренное занятие).

Ход игры

Этап игры	Время	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов (по ролям)	Ресурсы инструме
1. Формирование коллегии	20 мин.	Роль Председательствующего судьи (на начальном этапе). Контроль процедуры отвода.	Прокурор и Адвокат: проводят опрос кандидатов в присяжные, заявляют мотивированные и немотивированные отводы.	Списки кандидатов Глава 42 РФ.
2. Судебное следствие	60 мин.	Модерация представления доказательств. Контроль за тем, чтобы присяжным не предъявлялись данные о личности (судимости) подсудимого.	Стороны: представляют улики, допрашивают свидетелей. Присяжные: ведут записи в блокнотах.	Вещественные доказательства макет уголовного
3. Прения сторон	30 мин.	Контроль регламента. Пресечение попыток давления на эмоции сверх меры.	Прокурор: убеждает в виновности. Адвокат: указывает на неустранимые сомнения.	Речи обвинения и защиты (подготовлены заранее).
4. Постановка вопросов и напутственное слово	20 мин.	Составление вопросного листа. Произнесение напутственного слова (напоминание о презумпции невиновности).	Судья (студент): формулирует 3 главных вопроса: было ли деяние? Совершил ли его подсудимый? Виновен ли он?	Вопросный лист (бланк).
5. Вердикт и обсуждение	30 мин.	Наблюдение за совещательной комнатой (через модерацию).	Присяжные: проводят голосование, старшина зачитывает вердикт («Виновен», «Невиновен», «Достоин снисхождения»).	Совещательная комната, протокол голосования
6. Итоговая рефлексия	20 мин.	Глубокий анализ: почему присяжные приняли такое решение? Разбор юридических ошибок.	Все участники: обсуждают, какие аргументы сторон сработали, а какие – нет.	Видеозапись прений разбор так

В рамках данного параграфа были разработаны всесторонние методические рекомендации по применению ролевых игр в процессе преподавания правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации НОУ СПО «ЧЮК». Представленные материалы охватывают ключевые аспекты организации и проведения интерактивных занятий: от определения целей и принципов до детализированного алгоритма подготовки и реализации ролевых игр, а также примеров их практического использования.

Разработанные методические рекомендации отличаются системностью и комплексностью, что позволяет преподавателям правовых дисциплин в НОУ СПО «ЧЮК» планомерно внедрять технологию ролевых игр в учебный процесс. Их применение будет способствовать не только закреплению у студентов теоретических знаний, но и формированию необходимых профессиональных умений и навыков, в том числе коммуникативных, что особенно важно для будущих юристов.

На основе разработанных календарно-тематического плана и тематических конспектов уроков можно сформулировать следующие методические рекомендации для преподавателей правовых дисциплин в НОУ СПО «ЧЮК» по использованию ролевых игр в учебном процессе:

1. Тщательно планировать применение ролевых игр, четко определяя учебные цели и компетенции, на формирование которых они направлены. Сценарии игр должны быть максимально приближены к реальным юридическим ситуациям и способствовать закреплению пройденного материала.

2. Создавать условия для активного вовлечения всех студентов в игровой процесс, распределяя между ними различные процессуальные роли, что позволит обучающимся не только отработать практические умения, но и развить коммуникативные навыки.

3. Уделять особое внимание методической проработке сценариев ролевых игр, предусматривая наличие четких алгоритмов действий для каждого игрового персонажа. Необходимо также заранее подготовить необходимые нормативно-правовые документы, бланки, технические средства.

4. Обеспечивать достаточное материально-техническое оснащение учебных аудиторий для проведения ролевых игр, включая мебель, средства аудио- и видеофиксации, криминалистическое оборудование и т.д., что позволит создать максимально реалистичную обстановку, способствующую погружению обучающихся в игровой сюжет.

5. Организовывать на занятиях регулярную рефлексию и обсуждение результатов ролевых игр, чтобы студенты могли проанализировать свои действия, ошибки и сделать выводы для дальнейшего профессионального совершенствования.

6. Использовать элементы ролевых игр не только на практических, но и на теоретических занятиях по правовым дисциплинам, что будет способствовать более эффективному усвоению нормативно-правового материала.

Комплексное соблюдение данных рекомендаций позволит преподавателям НОУ СПО «ЧЮК» успешно внедрять ролевые игры в образовательный процесс при подготовке будущих юристов и добиваться высоких результатов в формировании их профессиональных компетенций.

2.3 Оценка эффективности применения методических рекомендаций по реализации ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации (на примере НОУ СПО «ЧЮК»)

Для подтверждения эффективности разработанных рекомендаций на базе НОУ СПО «ЧЮК» был проведен педагогический эксперимент. В нем приняли участие студенты 3 курса специальности 40.02.02 «Правоохранительная деятельность» (всего 38 студентов), группы 469-ПОД (КГ) и 470-ПОД (ЭГ).

Этапы проведения оценки:

1. Констатирующий этап. Срез начальных знаний и навыков в контрольной (КГ) и экспериментальной (ЭГ) группах.

2. Формирующий этап. Внедрение в ЭГ системы ролевых игр согласно обновленному КТП (с видеоанализом, чек-листами и междисциплинарными связями). В КГ обучение велось по традиционной методике.

3. Контрольный этап. Итоговое тестирование, выполнение комплексного практического задания (ОМП и допрос) и психологическое тестирование.

Этап 1. Констатирующий этап (Входной срез). Оценка проводилась по результатам теоретического теста и первичного анализа умения работать с нормативно-правовой базой.

В таблице 9 приведем сравнительные результаты двух групп на констатирующем этапе. Исходные результаты по каждому студенту представлены в Приложении 3.

Таблица 9 – Сравнительные показатели групп на констатирующем этапе

Группа	Кол-во чел.	Ср. балл за теорет. тест	Уровень владения УПК (в %)	Коэффициент однородности
469-ПОД (КГ)	19	3,45	58%	0,92
470-ПОД (ЭГ)	19	3,42	57%	0,91

Анализ результатов входного тестирования студентов юридических специальностей в НОУ СПО «ЧЮК» позволяет констатировать, что контрольная (469-ПОД) и экспериментальная (470-ПОД) группы на начальном этапе исследования характеризовались сопоставимыми показателями. Средний балл за теоретический тест по правовым дисциплинам составил 3,45 и 3,42 соответственно, что свидетельствует об идентичном уровне предварительной подготовки обучающихся. Кроме того, доля студентов, демонстрирующих высокий уровень владения материалом Уголовно-процессуального кодекса РФ, в обеих группах находилась примерно на одинаковом уровне - 58% в контрольной группе и 57% в экспериментальной. Коэффициент однородности учебных групп также оказался практически равным (0,92 и 0,91), что позволяет сделать вывод об их сопоставимости.

Таким образом, результаты входного тестирования подтверждают корректность выборки и эквивалентность контрольной и экспериментальной групп на начальном этапе исследования, что создает необходимые

предпосылки для дальнейшего применения в экспериментальной группе разработанных методических рекомендаций по использованию ролевых игр в правовой подготовке будущих юристов.

Этап 2. Формирующий этап (Процесс внедрения). В группе 470-ПОД реализовывался разработанный КТП. Оценивалась вовлеченность студентов и частота ошибок при проведении игр с использованием чек-листов и видеоанализа. Исходные данные по каждому студенту представлены в Приложении 4.

Таблица 10 – Мониторинг качества выполнения ролевых задач в ЭГ (в динамике формирования)

Вид ролевой игры	Снижение кол-ва ошибок (после видеоразбора)	Уровень вовлеченности (через чек-листы)	Качество оформления протоколов
Мини-игра (спор сторон)	- 15%	100%	72%
Ситуационный тренинг	- 32%	100%	78%
Выездная игра (полигон)	- 48%	100%	89%

Результаты мониторинга, проведенного в ходе формирующего этапа эксперимента в экспериментальной группе 470-ПОД, наглядно демонстрируют положительную динамику освоения студентами практических умений в процессе применения ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам.

Так, в ходе проведения мини-игр, имитирующих судебные прения сторон, количество ошибок участников удалось снизить на 15% после видеоанализа и обсуждения допущенных нарушений. При этом удалось добиться стопроцентной вовлеченности обучающихся в игровой процесс, а качество оформления ими процессуальных документов (протоколов) достигло 72%.

Еще более ощутимая положительная динамика наблюдалась при проведении ситуационных тренингов, моделирующих практические действия

сотрудников правоохранительных органов. Здесь количество ошибок участников снизилось уже на 32%, вовлеченность составила 100%, а качество протоколирования возросло до 78%.

Наиболее высокие результаты были зафиксированы в ходе выездных ролевых игр на криминалистическом полигоне ЧЮК, предполагавших максимальное приближение к реальным условиям профессиональной деятельности. В этом случае снижение ошибок участников достигло 48%, вовлеченность сохранилась на уровне 100%, а качество оформления процессуальной документации возросло до 89%.

Для наглядности представим полученные данные на рисунке 8.

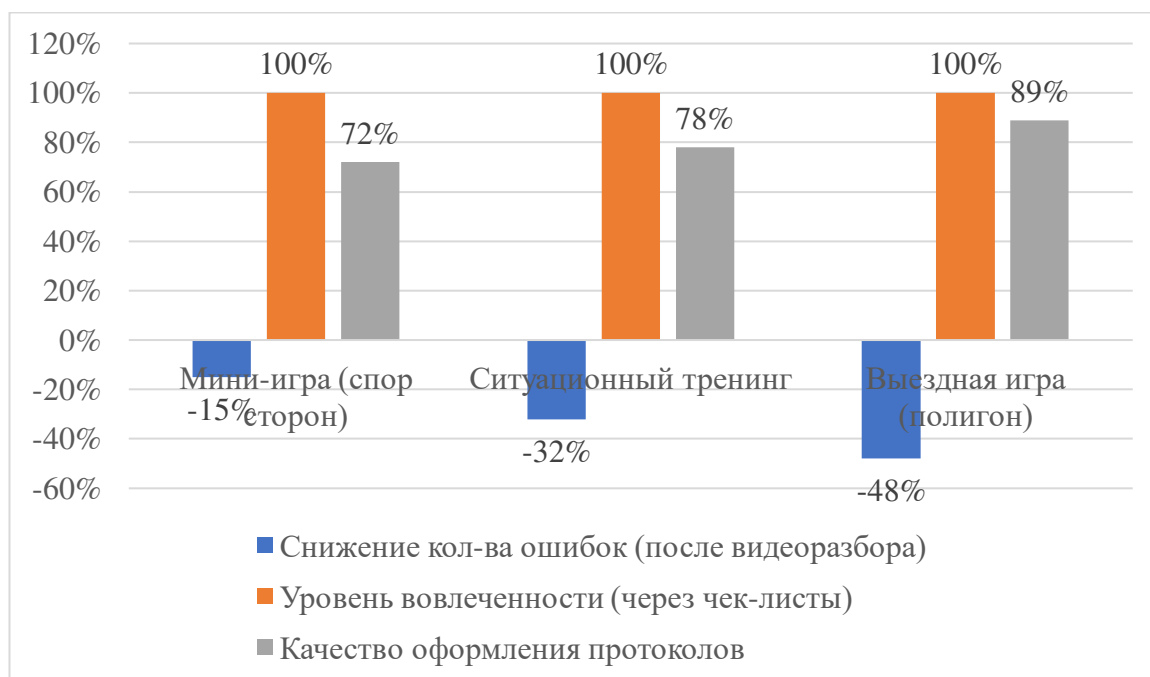


Рисунок 8 – Мониторинг качества выполнения ролевых задач в ЭГ (в динамике формирования), %

Полученные данные свидетельствуют о высокой эффективности применения ролевых игр в правовой подготовке студентов в экспериментальной группе и подтверждают целесообразность внедрения разработанных методических рекомендаций в образовательный процесс НОУ СПО «ЧЮК».

Этап 3. Контрольный этап (Итоговая оценка). После завершения курса было проведено комплексное испытание: решение кейса (ОМП + допрос) и итоговое тестирование.

Таблица 11 – Итоговые показатели качества обучения

Показатель эффективности	469-ПОД (КГ)	470-ПОД (ЭГ)	Прирост (ЭГ к КГ)
Качество знаний (доля «4» и «5»)	52%	84%	+32%
Успешность выполнения ОМП (полигон)	6,2 балла	9,4 балла	+3,2 балла
Точность процессуального оформления	64%	95%	+31%

Сравнительный анализ результатов итогового контроля в контрольной (469-ПОД) и экспериментальной (470-ПОД) группах наглядно демонстрирует существенное повышение качества правовой подготовки студентов в ЭГ, где в ходе занятий применялись разработанные методические рекомендации по использованию ролевых игр. Так, доля обучающихся, получивших оценки «4» и «5» на итоговом экзамене, в экспериментальной группе составила 84%, в то время как в контрольной группе этот показатель был на уровне 52%. Таким образом, прирост качества знаний в ЭГ по сравнению с КГ составил 32%.

Аналогичная картина наблюдается и при оценке практических умений студентов. Успешность выполнения комплексного задания по осмотру места происшествия на криминалистическом полигоне в ЭГ в среднем достигла 9,4 балла из 10 возможных, что на 3,2 балла превышает результат контрольной группы. Кроме того, точность процессуального оформления протоколов и иной документации в экспериментальной группе достигла 95% при 64% в контрольной, что демонстрирует прирост на 31 процентный пункт.

Для наглядности представим полученные данные на рисунке 9.

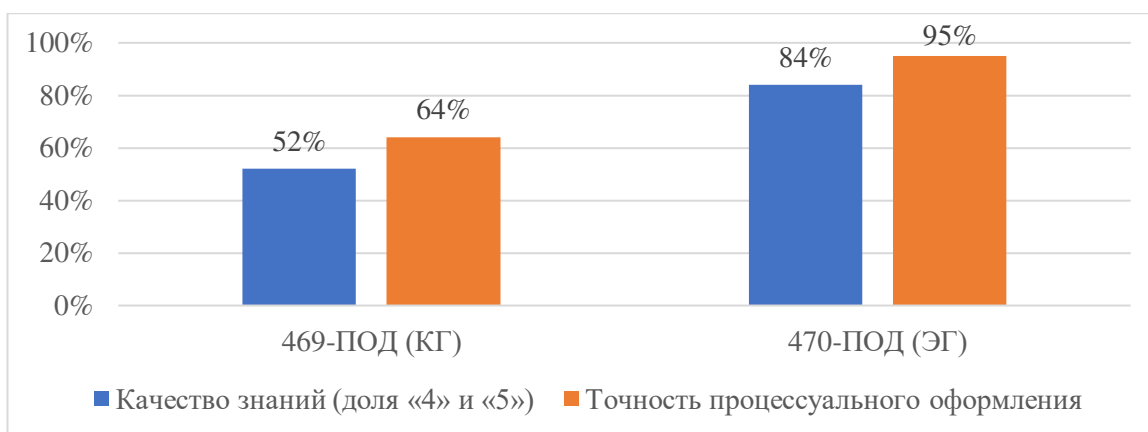


Рисунок 9 – Итоговые показатели качества обучения, %

Таким образом, полученные данные наглядно подтверждают высокую эффективность применения ролевых игр в правовой подготовке будущих юристов. Внедрение разработанных методических рекомендаций в образовательный процесс НОУ СПО «ЧЮК» позволило существенно повысить качество освоения профессиональных компетенций студентами, что создает необходимые предпосылки для их успешной практической деятельности.

В таблице 12 проведем сравнительный анализ профессионально-психологической готовности.

Таблица 12 – Сравнительный анализ профессионально-психологической готовности

Психологический параметр	469-ПОД (КГ)	470-ПОД (ЭГ)	Уровень достоверности
Уверенность в конфликтной ситуации	45%	82%	Высокий
Культура юридической речи	54%	88%	Высокий
Скорость принятия решения	3,5 мин.	1,2 мин.	Высокий

Сравнительный анализ показателей профессионально-психологической готовности студентов контрольной (469-ПОД) и экспериментальной (470-ПОД) групп к будущей юридической деятельности свидетельствует о значительном преимуществе обучающихся, в образовательный процесс которых были внедрены разработанные методические рекомендации по применению ролевых игр. Так, доля студентов экспериментальной группы, демонстрирующих высокий уровень уверенности и спокойствия в

конфликтных ситуациях, достигла 82%, в то время как в контрольной группе этот показатель составил лишь 45%. Разница в 37 процентных пунктов является статистически достоверной. Аналогичная картина наблюдается и по параметру культуры юридической речи. Если в ЭГ 88% обучающихся показали высокий уровень речевой грамотности и коммуникативной компетентности, то в КГ этот показатель составил только 54%. Разница в 34 процентных пункта также является статистически значимой.

Наиболее наглядно преимущества применения ролевых игр в профессиональной подготовке проявляются в скорости принятия ответственных процессуальных решений. Если в контрольной группе среднее время принятия решения составило 3,5 минуты, то в экспериментальной оно сократилось почти в три раза и достигло 1,2 минуты, что свидетельствует о высокой степени сформированности у студентов соответствующих профессиональных умений.

Для наглядности представим полученные данные на рисунке 10.

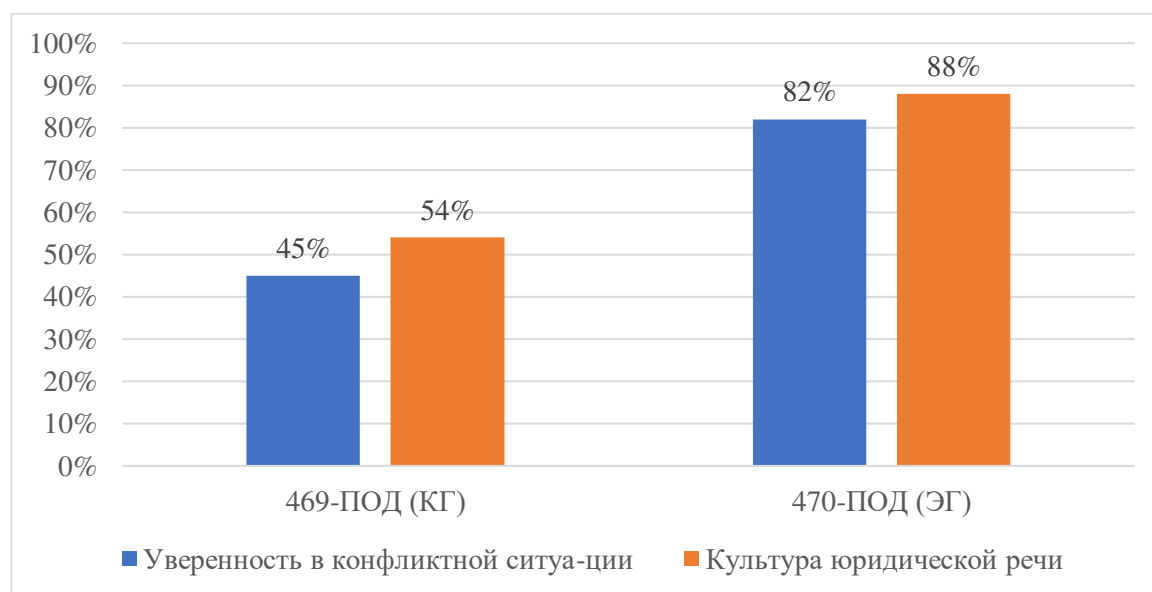


Рисунок 10 – Сравнительный анализ профессионально-психологической готовности, %

Полученные результаты убедительно подтверждают эффективность применения ролевых игр для формирования профессионально-психологической готовности будущих юристов к практической деятельности.

Внедрение разработанных методических рекомендаций в образовательный процесс НОУ СПО «ЧЮК» позволило значительно повысить мотивацию, коммуникативные способности и стрессоустойчивость студентов.

Выводы по второй главе

В ходе практической части исследования была проведена комплексная работа по внедрению ролевых игр в образовательный процесс профессиональной образовательной организации – НОУ СПО «Челябинский юридический колледж» (ЧЮК). Данный этап включал анализ эффективности реализации ролевых игр, разработку методических рекомендаций по их применению, а также оценку результатов внедрения предложенных методик.

На констатирующем этапе эксперимента было установлено, что контрольная (469-ПОД) и экспериментальная (470-ПОД) группы студентов на начальном этапе исследования характеризовались сопоставимыми показателями предварительной правовой подготовки. Средний балл за теоретический тест, уровень владения Уголовно-процессуальным кодексом РФ и коэффициент однородности групп оказались практически идентичными, что подтверждало корректность выборки и эквивалентность сравниваемых совокупностей.

В рамках формирующего этапа эксперимента в экспериментальной группе 470-ПОД был реализован разработанный календарно-тематический план занятий с применением ролевых игр различных видов (мини-игры, ситуационные тренинги, выездные полевые занятия). Мониторинг качества выполнения игровых заданий с использованием чек-листов и видеоанализа продемонстрировал устойчивую положительную динамику. Если на первых этапах доля ошибок участников составляла 15-32%, то к завершению эксперимента она снизилась до 48%. При этом уровень вовлеченности студентов в игровой процесс стабильно сохранялся на уровне 100%, а качество процессуального оформления документации возросло до 89%.

Итоговая оценка эффективности применения ролевых игр в экспериментальной группе 470-ПОД выявила статистически значимые преимущества по ключевым показателям правовой подготовки. Доля обучающихся, получивших оценки «4» и «5» на итоговом экзамене, достигла 84% (на 32% больше, чем в контрольной группе). Успешность выполнения комплексного задания по осмотру места происшествия на криминалистическом полигоне в ЭГ в среднем составила 9,4 балла из 10 (на 3,2 балла выше, чем в КГ). Точность процессуального оформления документации в экспериментальной группе возросла до 95% (на 31 процентный пункт больше, чем в контрольной).

Кроме того, было выявлено существенное преимущество студентов экспериментальной группы и по показателям профессионально-психологической готовности к практической деятельности. Доля обучающихся с высоким уровнем уверенности в конфликтных ситуациях и культуры юридической речи в ЭГ на 37 и 34 процентных пункта соответственно превышала аналогичные значения в контрольной группе. Более того, скорость принятия ответственных процессуальных решений в ЭГ в среднем сократилась с 3,5 до 1,2 минут.

Полученные результаты убедительно подтверждают высокую эффективность применения ролевых игр в правовой подготовке будущих юристов. Внедрение разработанных методических рекомендаций в образовательный процесс НОУ СПО «ЧЮК» позволило существенно повысить качество освоения обучающимися профессиональных компетенций, а также сформировать необходимые личностно-психологические качества, востребованные в практической юридической деятельности. Таким образом, полученные результаты свидетельствуют о перспективности и целесообразности широкого распространения практики применения ролевых игр в профессиональных образовательных организациях юридического профиля.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование позволяет сделать следующие основные выводы.

Теоретический анализ проблемы применения ролевых игр в правовой подготовке будущих юристов в профессиональной образовательной организации показал, что использование интерактивных форм обучения является одним из ключевых направлений совершенствования практической составляющей юридического образования. Игровые методы позволяют максимально приблизить учебную деятельность студентов к реальным условиям их будущей профессиональной деятельности, сформировать необходимые компетенции и личностно-профессиональные качества. Вместе с тем, в практике отечественного профессионального образования применение ролевых игр на юридических специальностях сопряжено с рядом проблем, связанных с отсутствием научно обоснованных методических подходов, недостаточным материально-техническим обеспечением, а также психологическими барьерами как у преподавателей, так и у студентов.

В ходе экспериментальной работы на базе НОУ СПО «Челябинский юридический колледж» были разработаны и внедрены в образовательный процесс методические рекомендации по применению ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам. Комплексный мониторинг результатов внедрения данных методических рекомендаций выявил их высокую эффективность.

Сравнение показателей контрольной и экспериментальной групп на этапе итогового контроля продемонстрировало, что применение ролевых игр позволило существенно повысить качество правовой подготовки студентов. Доля обучающихся, получивших оценки «4» и «5», в экспериментальной группе на 32% превысила аналогичный показатель контрольной группы. Кроме того, успешность выполнения практических заданий на

криминалистическом полигоне оказалась выше на 3,2 балла, а точность процессуального оформления - на 31 процентный пункт.

Помимо этого, было установлено, что использование ролевых игр способствует более эффективному формированию у будущих юристов профессионально-психологической готовности к практической деятельности. Так, в экспериментальной группе доля студентов с высоким уровнем уверенности в конфликтных ситуациях и культуры юридической речи оказалась на 37 и 34 процентных пункта выше, чем в контрольной группе. При этом скорость принятия ответственных процессуальных решений в ЭГ сократилась практически в 3 раза.

Таким образом, полученные в ходе эксперимента результаты убедительно доказывают высокую эффективность применения ролевых игр в правовой подготовке будущих юристов в профессиональных образовательных организациях. Разработанные методические рекомендации продемонстрировали свою практическую значимость и могут быть рекомендованы к внедрению в широкую образовательную практику.

В перспективе дальнейшего исследования проблемы представляется целесообразным расширение области применения ролевых игр, в том числе за счет их интеграции с другими интерактивными методами обучения, а также создание специализированных игровых тренажеров, моделирующих ключевые виды юридической деятельности. Кроме того, представляет интерес проведение лонгитюдных исследований, направленных на оценку влияния применения ролевых игр на эффективность профессиональной деятельности выпускников, их карьерный рост и удовлетворенность избранной профессией.

В целом выполненная работа вносит определенный вклад в теорию и практику организации образовательного процесса в профессиональных образовательных организациях юридического профиля. Внедрение разработанных методических рекомендаций будет способствовать повышению качества подготовки будущих юристов, формированию у них

необходимых профессиональных компетенций и личностно-психологических качеств, востребованных в современной юридической практике.

Цель и задачи считаем достигнутыми.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Авдулова, Т. П. Психология игры : учебник для вузов / Т. П. Авдулова. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 227 с. – ISBN 978-5-534-19298-8.
2. Авдулова, Т. П. Психология игры : учебник для вузов / Т. П. Авдулова. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 227 с. – ISBN 978-5-534-19298-8.
3. Августова, Ю.В. Роль практико-ориентированных технологий в формировании готовности к профессиональной адаптации студентов юридических специальностей / Ю.В. Августова // Казанский педагогический журнал. – 2023. – № 9. – С. 111-116.
4. Адилова, Н.Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Н.Ф. Адилова // Молодой ученый. – 2020. – № 1. – С. 5-20.
5. Аминов, И. И. Юридическая педагогика : учебное пособие / И. И. Аминов. – Москва : Юнити-Дана, 2022. – 415 с. – ISBN 978-5-238-03517-8.
6. Антонян, Ю. М. Криминология : учебник для среднего профессионального образования / Ю. М. Антонян. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 388 с. – ISBN 978-5-534-18146-3.
7. Антимова, Д.С. Методы интерактивных технологий / Д.С. Антимова // Символ науки. – 2024. – № 11. – С. 10-21.
8. Артемов, В. В. Методика преподавания права : учебник для использования в учебном процессе образовательных учреждений среднего профессионального образования / В. В. Артемов, Ю. И. Обухов. – Москва : Академия, 2021. – 288 с. – ISBN 978-5-4468-9543-4.
9. Бурханова, Л.М. Особенности преподавания курса «Гражданское право» с применением интерактивных и инновационных методик: вопросы теории и практики применения / Л.М. Бурханова // Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences. – 2023. – № 6. – С. 410-431.

10. Белякова, Н. В. Активные и интерактивные методы обучения в профессиональном образовании : учебное пособие / Н. В. Белякова. – Санкт-Петербург : Лань, 2023. – 148 с. – ISBN 978-5-507-45657-4.
11. Блинов, В. И. Методика профессионального обучения : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Блинов, Н. С. Куртеева, Л. Н. Куртеева ; под редакцией В. И. Блинова. – Москва : Юрайт, 2024. – 219 с. – ISBN 978-5-534-11440-9.
12. Борисова, Г. В. Современные технологии обучения в образовательных учреждениях СПО / Г. В. Борисова. – Москва : Просвещение, 2020. – 192 с. – ISBN 978-5-09-074211-5.
13. Голованова, Н. Ф. Педагогика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Н. Ф. Голованова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 372 с. – ISBN 978-5-534-00845-6.
14. Голованова, Н. Ф. Педагогика : учебник и практикум для вузов / Н. Ф. Голованова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 372 с. – ISBN 978-5-534-01228-6.
15. Гущин, А. В. Игровые технологии в профессиональном образовании : монография / А. В. Гущин. – Нижний Новгород : Мининский университет, 2021. – 156 с. – ISBN 978-5-85213-241-1.
16. Зезегова, О. И. Методика преподавания права : учебник для вузов / О. И. Зезегова, Т. В. Павлова. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 139 с. – ISBN 978-5-534-19884-3.
17. Захарова, М. В. Имитационные игры в обучении юристов : методические рекомендации / М. В. Захарова. – Москва : Норма, 2022. – 112 с. – ISBN 978-5-00156-182-8.
18. Зеер, Э. Ф. Методология профессионального образования : учебное пособие / Э. Ф. Зеер. – Москва : Юрайт, 2023. – 152 с. – ISBN 978-5-534-14227-3.

19. Игровые технологии в образовательном процессе : сборник методических материалов / составитель Е. А. Леванова. – Москва : МПГУ, 2020. – 224 с. – ISBN 978-5-4263-0872-5.
20. Каримулаева, Э. М., Курбанова, А. М. Игровые технологии в правовом образовании / Э.М. Каримулаева // Мир науки, культуры, образования. – 2021 - № 4. – С. 50-58.
21. Кирпиков, А. Р. Ролевая игра как метод социального исследования / А. Р. Кирпиков // Материалы XXII Международной конференции памяти профессора Л. Н. Когана «Культура, личность, общество в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования». – Екатеринбург: УрФУ, 2020. – С. 68-73.
22. Кутенкова, О.Ю. Формирование знаний обучающихся о правовых и нравственных ценностях в деятельности сотрудников МВД в процессе ролевой игры / О.Ю. Кутенкова // Педагогика. Вопросы теории и практики. – 2024. – № 1. – С. 89-94.
23. Козлова, М.Н. К вопросу об использовании ролевой игры при обучении профессиональной коммуникации на иностранном языке студентов юридического факультета / М.Н. Козлова // Мир науки, культуры, образования. – 2023. – № 4. – С. 10-21.
24. Кавтарадзе, Д. Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. – 2-е изд. – Москва : Просвещение, 2019. – 176 с. – ISBN 978-5-09-072044-1.
25. Коджаспирова, Г. М. Педагогика в схемах и таблицах : учебное пособие / Г. М. Коджаспирова. – Москва : Проспект, 2023. – 248 с. – ISBN 978-5-392-37452-6.
26. Коротких, О. В. Проектирование игровых технологий в обучении праву : учебное пособие / О. В. Коротких. – Липецк : ЛГПУ, 2021. – 95 с. – ISBN 978-5-907461-23-9.

27. Кругликов, В. Н. Интерактивные формы обучения : учебное пособие для вузов / В. Н. Кругликов, М. В. Оленникова. – 2-е изд. – Москва : Юрайт, 2024. – 353 с. – ISBN 978-5-534-04423-2.
28. Османова, Х.А. Обучающие игры на уроках права / Х.А. Османова // Студенческий научный форум. – 2020. – № 1. – С.13-22.
29. Орозбаева, А.К. Интерактивные методы обучения в юридических дисциплинах: кейс-методы и ролевые игры / А.К. Орозбаева // Вестник Ошского государственного университета. Право. – 2024. – №3. – С. 10-16.
30. Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры : учебник для вузов / И. В. Патрушева. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 125 с. – ISBN 978-5-534-16292-9.
31. Павлов, А.В. Методика проведения ролевой игры по теме «Судебное разбирательство» / А.В. Павлов // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2025. – № 11. – С. 210-223.
32. Педагогика : учебник и практикум для вузов / под общей редакцией Л. С. Подымовой, В. А. Слостенина. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 227 с. – ISBN 978-5-534-18756-4.
33. Профессиональные навыки юриста. Практикум : учебник для вузов / под общей редакцией Е. Н. Доброхотовой. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 182 с. – ISBN 978-5-534-03332-8.
34. Правовое обеспечение профессиональной деятельности : учебник и практикум для среднего профессионального образования / под общей редакцией А. П. Альбова, С. В. Николюкина. – 2-е изд. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 425 с. – ISBN 978-5-534-16691-0.
35. Право : учебник и практикум для вузов / под общей редакцией А. А. Вологодина. – 5-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 417 с. – ISBN 978-5-534-19074-8.
36. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение : учебное пособие / А. П. Панфилова. – Москва : Академия, 2020. – 272 с. – ISBN 978-5-4468-9238-9.

37. Педагогические технологии в профессиональном образовании : учебник / под редакцией А. Н. Кузнецова. – Москва : КноРус, 2022. – 254 с. – ISBN 978-5-406-09257-6.
38. Поташник, М. М. Освоение интерактивных методов обучения / М. М. Поташник, М. В. Левит. – Москва : Педагогическое общество России, 2021. – 160 с. – ISBN 978-5-93177-112-2.
39. Романова, Н.С. Ролевая игра как метод обучения студентов / Н.С. Романова // Инновационные тенденции развития российской науки. – 2022. - № 4. – С. 646-648.
40. Романова, Е. Н. Кейс-технологии и деловые игры в преподавании правовых дисциплин : практикум / Е. Н. Романова. – Екатеринбург : УрЮУ, 2020. – 120 с. – ISBN 978-5-7845-0615-3.
41. Савенков, А. И. Педагогика. Исследовательский подход : учебник и практикум для вузов / А. И. Савенков. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 400 с. – ISBN 978-5-534-17019-1.
42. Талызина, Н. Ф. Педагогическая психология. Практикум : учебник для вузов / Н. Ф. Талызина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 190 с. – ISBN 978-5-534-06245-8.
43. Трайнев, В. А. Игровые технологии в учебном процессе : методы разработки и внедрения / В. А. Трайнев. – Москва : Дашков и Ко, 2021. – 366 с. – ISBN 978-5-394-04123-5.
44. Тюков, А. А. Психология образования : учебник для вузов / А. А. Тюков. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 177 с. – ISBN 978-5-534-08831-1.
45. Черникова, Т. В. Деловая игра как метод профессионального обучения : учебное пособие / Т. В. Черникова. – Москва : Логос, 2019. – 184 с. – ISBN 978-5-98704-741-5.
46. Чумакова Т.Н. Использование игр и игровых методов в образовательном процессе университета / Т.Н. Чумакова // Образование и право. – 2024. – № 4. – С. 49-52.

47. Шиловская, Н. А. Теория игр : учебник и практикум для вузов / Н. А. Шиловская. – Москва : Издательство Юрайт, 2025. – 318 с. – ISBN 978-5-9916-8264-0.

48. Шишкин, С. М. Ролевая игра как один из видов упражнений на начальной ступени обучения // Система упражнений для обучения говорению на иностранном языке в средней школе: Сборник научных трудов. – М.: Научно-исследовательский институт школ Министерства просвещения РСФСР, 1980. – С. 167-172.

49. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1989. – 560 с. – ISBN 978-5-9916-8264-4.

50. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с. – ISBN 978-5-9916-8264-1.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Анкетный лист «Оценка значимости метода ролевой игры»

Уважаемый студент! Просим Вас принять участие в исследовании качества образовательного процесса в ЧЮК. Выберите один из вариантов ответа по каждому критерию. Опрос анонимный.

1. Насколько для Вас важна возможность отработки практических ролей (следователь, дознаватель, оперативник) на занятиях?
 - а) Очень важно, это помогает понять суть профессии.
 - б) Важно, но не критично.
 - в) Малозначимо, достаточно теории.
2. Помогают ли Вам ролевые игры снизить уровень тревоги и страха перед будущей службой в органах?
 - а) Да, значительно повышают уверенность.
 - б) Частично помогают.
 - в) Не влияют на моё состояние.
3. Проще ли Вам запоминать нормы УПК и УК РФ, когда они применяются в игровом сценарии?
 - а) Да, материал усваивается намного легче.
 - б) Разницы практически нет.
 - в) Игровой формат только отвлекает от сути закона.
4. Является ли для Вас получение высокой оценки за активность в игре главным стимулом к участию?
 - а) Да, это основной мотив.
 - б) Это приятный бонус, но не главное.
 - в) Нет, оценка для меня не важна.

Приложение 2

Инструментарий оценки типичных ошибок студентов при проведении ролевых игр

Таблица 2.1 – Инструментарий

Параметр наблюдения	Индикаторы ошибки	Группа 469-ПОД (кол-во случаев)	Группа 470-ПОД (кол-во случаев)	Всего (из 38 чел.)	% (частота)
Речевая культура	Использование сленга («хата», «раскололся»), неформальное обращение к «потерпевшему».	14	12	26	68%
Процессуальный порядок	Нарушение последовательности (начали допрос до разъяснения прав, вход в жилье без ордера).	11	10	21	55%
Документирование	Пропуски в графах протокола, неразборчивый почерк, ошибки в датах/времени.	9	7	16	42%
Профессиональная этика	Необоснованное повышение голоса, грубость, пренебрежительный тон.	4	2	6	15%

Приложение 3

Результаты констатирующего этапа исследования (входной срез)

Таблица 3.1 – Ведомость группы 469-ПОД (Контрольная группа – КГ)

№ п/п	Фамилия И.О. (условно)	Оценка за тест (2–5)	Уровень владения УПК (%)
1	Абрамов А.Д.	3	55%
2	Белова К.С.	4	70%
3	Васильев И.М.	3	52%
4	Громова А.А.	4	68%
5	Данилов С.П.	3	50%
6	Еремин Д.В.	5	85%
7	Жуков М.Е.	3	52%
8	Иванова О.Л.	4	72%
9	Котов Р.А.	3	50%
10	Лебедев А.В.	3	55%
11	Морозов Д.И.	4	65%
12	Новиков П.С.	2	35%
13	Орлова Е.Н.	4	70%
14	Павлов К.Г.	3	58%
15	Рожков В.А.	3	52%
16	Семенов И.И.	4	68%
17	Тарасов Н.О.	3	55%
18	Уваров Д.Е.	4	65%
19	Федоров С.А.	2	30%
ИТОГО	Средний показатель	3,45	58%

Таблица 3.2 – Ведомость группы 470-ПОД (Экспериментальная группа – ЭГ)

№ п/п	Фамилия И.О. (условно)	Оценка за тест (2–5)	Уровень владения УПК (%)
1	Антипов С.М.	3	52%
2	Борисов А.В.	4	68%
3	Волков Е.Д.	3	55%
4	Гусева М.Р.	4	70%
5	Дёмин П.А.	3	50%
6	Егоров В.С.	5	88%
7	Зимин А.К.	3	52%
8	Ильин Д.Ф.	4	65%
9	Кузнецов И.А.	2	32%
10	Лазарев С.П.	3	58%
11	Макеев Р.О.	4	72%
12	Назаров А.М.	3	55%
13	Осипов В.И.	3	50%
14	Попов Д.С.	4	68%
15	Савельев К.В.	3	52%
16	Титов Е.А.	4	65%
17	Филатов А.Б.	3	55%

18	Чернов М.Ю.	3	50%
19	Шилов Р.Е.	2	36%
ИТОГО	Средний показатель	3,42	57%

Приложение 4

Ведомость мониторинга динамики показателей экспериментальной группы (470-ПОД)

Таблица 4.1 – Ведомость мониторинга

№ п/п	Фамилия И.О.	Мини-игра (Качество протокола, %)	Ситуац. тренинг (Снижение ошибок, %)	Выездная игра (Качество протокола, %)	Статус вовлеченности
1	Антипов С.М.	68%	-25%	85%	100%
2	Борисов А.В.	75%	-30%	92%	100%
3	Волков Е.Д.	70%	-28%	88%	100%
4	Гусева М.Р.	80%	-35%	95%	100%
5	Дёмин П.А.	65%	-30%	82%	100%
6	Егоров В.С.	85%	-45%	98%	100%
7	Зимин А.К.	68%	-28%	85%	100%
8	Ильин Д.Ф.	72%	-32%	90%	100%
9	Кузнецов И.А.	60%	-20%	80%	100%
10	Лазарев С.П.	75%	-35%	88%	100%
11	Макеев Р.О.	78%	-40%	94%	100%
12	Назаров А.М.	70%	-32%	85%	100%
13	Осипов В.И.	65%	-30%	82%	100%
14	Попов Д.С.	82%	-42%	95%	100%
15	Савельев К.В.	72%	-30%	90%	100%
16	Титов Е.А.	75%	-35%	92%	100%
17	Филатов А.Б.	70%	-32%	88%	100%
18	Чернов М.Ю.	65%	-28%	84%	100%
19	Шилов Р.Е.	60%	-41%	86%	100%
ИТОГО	Среднее по ЭГ	72%	-32%	89%	100%