



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

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ  
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

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

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

Проверка на объем заимствований:  
68,23 % авторского текста

Работа рекомендована к защите  
«18» июня 2023 г.  
И.о. зав. кафедрой Э.УиП  
Д.Н. Корнеев

Выполнила:  
Студентка группы ЗФ-509-112-5-1Кс  
Муфеева Гульшат Гафуровна Муфеева

Научный руководитель:  
к.и.н.,  
Базаев Александр Григорьевич Базаев

Челябинск  
2023

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Формирование ролевой игры как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.....	6
1.1. Структура, содержание и виды сюжетно–ролевой игры.....	6
1.2. Задачи и содержание обучения сюжетно–ролевой игре при проведении занятий по правовым дисциплинам.....	22
1.3. Методики проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.....	35
Глава 2 Практическая работа по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Право» в условиях СПО.....	44
2.1. Исследование опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в НОУ СПО.....	44
2.2. Методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Право».....	56
Заключение.....	64
Список литературы.....	67
Приложения.....	69

## ВВЕДЕНИЕ

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

Педагоги среднего профессионального образования зачастую сталкиваются с проблемами в подготовке конкурентоспособного специалиста, так как каждый год колледжи поступают обучающиеся с разным уровнем сформированности учебной деятельности, профессиональной и учебной мотивацией. Использование игровых технологий позволяет активизировать творческую деятельность этих студентов, сформировать интерес к знаниям, развить профессиональную, учебную мотивацию и инициативу, предупреждает утомление и создает комфортную среду обучения и воспитания.

Особое место среди интерактивных форм обучения принадлежит ролевой игре, которая является одной из наиболее эффективных форм решения практических задач обучения студентов. Ролевые игры позволяют моделировать производственные ситуации, проектировать способы действий в условиях предложенных моделей, а также демонстрировать процесс систематизации теоретических знаний по решению практических задач.

Ролевая игра имитирует реальную профессиональную деятельность. Это позволяет участникам игры экспериментировать, что может пригодиться в реальной жизни. Строение ролевых игр отражает логику практической деятельности, и поэт

ому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, но и способом подготовки к профессиональному общению [44, с. 125].

Правовое образование – одно из важнейших условий успеха в современной жизни. Однако для того, чтобы обучающиеся освоили достаточно сложный материал, необходимо формировать у них интерес к изучаемой дисциплине. Ролевая игра обучает умениям применять правовые знания при решении важных, глобальных задач жизни, где в взаимодействии различных субъектов права, разрабатываются нестандартные выходы из сложившихся ситуаций, возникают новые идеи и проекты. Здесь нет заранее прогнозируемого результата, требуется творческое и многоаспектное поведение участников. Ролевые игры призваны моделировать важные процессы правовой жизни общества. Они позволяют каждому участнику образовательного процесса получить максимальную пользу для себя. У студентов формируется одна из главных составляющих парадигмы обучения: эффект обучения прямо пропорционален его собственной активности. Также, ролевые игры учат обучающихся применять теоретические знания при анализе и оценке встречающихся в реальной жизни правовых ситуаций, формируют гражданскую позицию [42, с. 261].

Актуальность поднятой проблемы вызвана потребностью психологов, педагогов, родителей в совершенствующихся методах психолого-педагогического воздействия игровых методов на формирующуюся личность ребенка с целью развития интеллектуальных, творческих способностей, формирования нравственных качеств, положительных взаимоотношений со сверстниками, близкими и окружающими людьми, закрепляющие положительные тенденции в развитии обучающегося и обеспечивающие нравственно-волево-готовность к профессиональной деятельности.

Игра – один из тех видов деятельности, которой используется взрослым в целях воспитания, обучая их различным действиям с предметами, способами средства общения.

В игре обучающийся

развивается как личность, у него формируется тесная сторона психики, от которых впоследствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми.

Современное образование все больше стремится к практико-ориентированному подходу, который способствует развитию практических навыков и применению полученных знаний в реальных ситуациях. В правовых дисциплинах такой подход особенно важен, поскольку студенты должны быть готовы к применению законодательства и разрешению конфликтов на практике. В этом контексте ролевые игры представляют собой эффективный инструмент, который помогает студентам учиться на примере, развивать навыки принятия решений, аргументации и межличностного взаимодействия.

Объектом исследования данной работы являются ролевые игры как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Предметом исследования являются актуальность использования ролевых игр в обучении по правовым дисциплинам, их эффективность, возможности применения и результаты, достигаемые при использовании данного метода.

Игровые технологии обучения в данном случае не только способствуют повышению мотивации студента к обучению, делают сам процесс обучения запоминающимся и ярким, но также обеспечивают всестороннее развитие личности.

Ролевая игра выступает как форма, в которой наиболее успешно могут освоиться содержание новой деятельности, а также закрепить теоретические знания [36, с. 170].

Все это в совокупности дает толчок к самоутверждению и самореализации в зрелом человеке. Актуальность проблемы обусловлена выбором темы исследования: «Проведение занятий с использованием ролевых игр по дисциплине «Право», реализуемой в профессиональной образовательной организации».

Целью данной работы является изучение и анализ использования ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Для достижения поставленной цели ставятся следующие задачи:

-  
изучить теоретические основы ролевых игр в контексте обучения правовым дисциплинам;

-  
проанализировать преимущества и ограничения использования ролевых игр в образовательном процессе;

-  
исследовать опыт применения ролевых игр в проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации;

-  
определить эффективность и результаты, достигаемые при использовании ролевых игр в обучении правовым дисциплинам;

-  
разработать рекомендации по эффективному использованию ролевых игр в обучении правовым дисциплинам.

Теоретико-методическая основа исследования. Разработкой и применением ролевых игр для обучающихся занимались Л.С. Выготский, Б.Т. Лихачев, В.Я. Платов, Г.К. Селевко, Г.К. и другие. В работах Г.С. Абрамовой, В.Г. Алапьевой, И.В. Кулешовой, В.А. Степановича рассматривается идея о том, что ролевая игра является как формой, так и методом обучения, в котором моделируется предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Потому что именно форма активного обучения – это первый шаг к любознательности. Л.С. Выготский, В.Я. Платов, Д.Б. Эльконин и другие утверждали, что ролевая игра выступает как педагогическое средство и акт

ивной формой обучения, которая формирует учебную деятельность и отрабатывает профессиональные умения и навыки. Идея о том, что ролевая игра является средством развития не только профессиональных умений и навыков, но и профессионально творческого мышления, в ходе которой учащиеся приобретают способность анализировать специфические ситуации и решать для себя новые задачи, прослеживается в работе Е. А. Хруцкого.

Методологической основой данного исследования являются труды и фундаментальные положения в научно-теоретической литературе как отечественных, так и зарубежных исследователей: положения об активных методах обучения как педагогическом явлении, а также труды о проблемах активных методов обучения.

В работе используются следующие методы исследования: анализ научной литературы, изучение опыта применения ролевых игр в образовательной практике, интервьюирование преподавателей и студентов, анализ результатов и эффективности обучения с использованием ролевых игр.

Теоретическая значимость данной работы заключается в расширении существующих знаний о методах проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации. Результаты исследования могут быть использованы для дальнейших научных исследований в области применения ролевых игр в обучении и правовым дисциплинам.

Практическая значимость данной работы заключается в предоставлении рекомендаций и ресурсов преподавателям для эффективного использования ролевых игр в проведении занятий по правовым дисциплинам. Это поможет улучшить качество образования, развить навыки студентов и подготовить их к реальной профессиональной деятельности в правовой сфере.

Структура работы: исследование состоит из введения, двух глав, выводов по каждой главе, заключения, списка литературы и приложений.

В первой главе мы раскрыли понятие и сущность ролевой игры, проанализировали методы и формы проведения ролевых игр по правовым дисциплинам, а также

рассмотрели особенности использования ролевых игр в процессе использования ролевых игр при преподавании правовых дисциплин в условиях СПО.

Во второй главе мы исследовали опыт применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в СПО и разработали методические рекомендации и по применению ролевых игр на базе СПО.

Глава 1. Формирование ролевой игры как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации

### 1.1. Структура, содержание и виды сюжетно–ролевой игры

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

Таким образом, сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Каждый из них ведёт себя, как хочет, играя за своего персонажа.

Действие ролевой игры происходит в мире игры. Мир игры может выглядеть как угодно, но именно оно определяет ход игры. Сюжет, предлагаемый мастером игры, и описываемый им мир составляет основу ролевой игры. Мир может быть полностью придуманным, основываться на каком-нибудь художественном произведении (книге, фильме или пьесе).

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

В начале попробуем рассмотреть «историю вопроса», выделить существенн



ые свойства игры, сравнив игры людей и животных, и игру в различных культурах.

Игры существуют и в животном мире. Игры животных мы называем, по преимуществу, абиотические формы поведения животных, то есть те случаи, когда животные делают то, что не приносит им комфорта, ни пищи, не удовлетворяет их вольных потребностей, не попадает в категорию «ориентировочной деятельности». Несерьезные сражения детенышей, забава кошки пойманной мышью. В большинстве случаев игры в животном мире имеют определенную функцию: это тренировка, безопасный способ освоения какого-либо действия.

Взаимосвязь образа, игрового действия и слова составляет стержень игровой деятельности, служит средством отображения действительности.

Основными структурными элементами игры являются: игровой замысел, с сюжетом и ее содержание; игровые действия; роли; правила, которые диктуются самой игрой и создаются детьми или предлагаются взрослыми. Эти элементы тесно взаимосвязаны.

Игровой замысел -

это общее определение того, во что и как будут играть дети. Он формулируется в речи и, отражается в самих игровых действиях, оформляется в игровом содержании и является стержнем игры. По игровому замыслу игры можно разделить на группы: отражающие бытовые явления (игры «семья», в «детский сад», в «поликлинику» и т. д.); отражающие созидательный труд (строительство метро, постройка домов, .); отражающие общественные события, традиции (праздники, встречи гостей, путешествия и т. д.). Такое деление их, конечно, условно, так как игра может включать отражение разных жизненных явлений.

Сюжетно-

ролевые игры: различаются по содержанию (отражение быта, труда взрослых, событий общественной жизни); по организации, количеству участников (индивидуальные, групповые, коллективные); по виду (игры, сюжет которых придумывают участники, игры-драматизации - разыгрывание сказки и рассказов; строительные).

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

Ролевая игра формирует у обучающихся способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет ориентирующую функцию. В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития.

Ролевые игры могут оказать положительное влияние на формирование профессиональных компетенций в различных сферах. Вот некоторые из способов, как это может происходить:

- коммуникация и сотрудничество: В ролевых играх игроки часто вынуждены взаимодействовать, общаться, решать конфликты и работать в команде. Эти навыки важны практически во всех профессиональных сферах, где требуется взаимодействие с коллегами, клиентами или партнерами.

- лидерство и принятие решений: В ролевых играх игроки могут занимать роли лидеров, что помогает развивать навыки принятия решений, распределения задач, мотивации группы и достижения общих целей.

- профессиональное мышление: Ролевые игры могут потребовать анализа сложных ситуаций, принятия решений на основе ограниченной информации и планирования действий. Эти навыки переносятся на реальные профессиональные ситуации, где необходимо стратегическое и логическое мышление.

- творчество и инновации: Ролевые игры способствуют развитию творческого мышления, так как игроки часто вынуждены находить

нестандартные решения для разнообразных задач и проблем.

- адаптация к переменам: В мире ролевых игр сюжеты и ситуации могут меняться быстро, что помогает развивать способность быстро адаптироваться к новым обстоятельствам. Этот навык также важен в современных профессиональных условиях, где изменения могут происходить быстро.

- эмпатия и понимание: Ролевые игры способствуют развитию эмпатии, так как игроки часто вынуждены вживаться в роль персонажа с определёнными характеристиками и мотивациями. Это может помочь развить понимание мнений и потребностей других людей, что полезно в межличностных отношениях и профессиональной эффективности.

- управление временем: В ролевых играх игроки часто сталкиваются с необходимостью распределения времени между различными задачами и приоритетами, что помогает развивать навыки управления временем.

- уверенность в себе: Участие в ролевых играх может помочь развить уверенность в себе, особенно если игрокам приходится взаимодействовать с другими, выступать перед группой или принимать сложные решения.

Хотя ролевые игры могут развивать ряд профессиональных компетенций, важно понимать, что этот процесс не всегда является прямолинейным. Перенос навыков из мира игр в реальные профессиональные ситуации может потребовать осмысленной рефлексии и адаптации.

В ходе ролевой игры усвоение учебного материала происходит через активное погружение студентов в ситуации, которые имитируют реальные профессиональные сценарии. Этот процесс способствует более глубокому и практическому пониманию материала. Использование ролевых игр в образовательном процессе может быть связано со стандартами образования, но это зависит от того, как эти игры интегрируются и адаптируются к конкретным учебным программам и целям обучения. Эффективность

ролевых игр по сравнению с традиционными методами преподавания в сфере профессионального образования (СПО) может быть обусловлена следующими факторами:

- практическое применение: ролевые игры могут позволить студентам более практически подойти к изучению материала. Вместо теоретических знаний студенты имеют возможность применять их на практике, решая реальные сценарии и задачи, что способствует лучшему усвоению материала.

- мотивация и вовлеченность: ролевые игры могут сделать учебный процесс более интересным и захватывающим для студентов. Вовлеченность в игровой процесс и возможность сыграть определенные роли могут увеличить мотивацию студентов к изучению.

- развитие навыков: способствуют развитию практических навыков, которые могут быть непосредственно применены в будущей профессиональной деятельности. Это может включать в себя навыки коммуникации, решения проблем, сотрудничества, адаптации к переменам и другие.

- коллективное обучение: ролевые игры часто требуют сотрудничества и взаимодействия между студентами. Это способствует развитию навыков работы в команде, что может быть важно в профессиональной сфере.

- реалистичные сценарии: позволяют создавать более реалистичные сценарии, с которыми студенты могут столкнуться в своей будущей профессиональной деятельности. Это помогает подготовить их к реальным вызовам и ситуациям.

- активное обучение: ролевые игры способствуют активному участию студентов в учебном процессе. Они становятся активными участниками, а не пассивными слушателями, что может способствовать глубокому пониманию материала.

В целом, эффективность ролевых игр в сравнении с традиционными методами преподавания зависит от контекста, целей обучения и специфики

учебной программы. Комбинирование различных методов и подходов может быть наиболее продуктивным для обеспечения качественного и всестороннего образования в сфере профессионального образования.

## 1.2 Задачи и содержание обучения сюжетно–ролевой игре при проведении занятий по правовым дисциплинам

Иными словами, игра есть разумная, целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчинённая известным правилам система поведения и затрат энергии. Это можно обнаружить свою полную аналогию с трудовой затратами энергии у взрослого человека, признаки которой всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов. Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно-противоположными друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, приготовления к будущей жизни. Ребёнок всегда играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл. Она точно соответствует его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков и умений» [43, с.40].

С позиции педагога ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса. Ролевая игра управляема, её учебный характер четко осознаётся педагогом. Применение ролевой игры в обучении – яркий пример двуплановости, когда педагогическая цель скрыта и выступает в завуалированной форме.

Ролевая игра выполняет в учебном процессе 5 основных функций:

-мотивационно–

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

-

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

-

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

-

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

-

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

В структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты:

-роли;

-исходная ситуация;

-ролевые действия.

Первый компонент-

роли. Роли, которые выполняют учащиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-

демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.).

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

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

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

Невозможно точно определить исторический момент, когда впервые возникла ролевая игра. Она может быть различна у разных народов в зависимости от условий их существования и форм перехода на более высокую ступень развития.

В ролевом сообществе распространяются не коммерческие издания, посвященные играм в вопросы исторической реконструкции, авторские сборники, в том числе и музыкальные.

Необходимо отметить, что с 70-х годов XX века ролевая игра стала использоваться в обучении иностранным языкам, и примерно в то же время - в практике психологии и психиатрии.

Сюжетно-ролевая игра может быть эффективным методом обучения в правовых дисциплинах, поскольку она позволяет студентам активно участвовать в процессе обучения, взаимодействовать друг с другом и применять теоретические знания на практике. Во

т некоторые задачи и содержание обучения, которые можно включить в сюжетно-ролевою игру при проведении занятий по правовым дисциплинам:

**Разработка сценария:** Преподаватель может разработать сценарий сюжетно-ролевой игры, который включает в себя конкретные правовые ситуации или проблемы. Сценарий может быть основан на реальных случаях из практики или вымышленных ситуациях, которые имеют отношение к учебной программе.

**Распределение ролей:** Студентам следует распределить роли, которые они будут играть в сюжетно-ролевой игре. Роли могут включать юристов, судей, адвокатов, свидетелей, обвиняемых и т. д. Каждая роль должна иметь свои цели, интересы и мотивации, чтобы стимулировать дискуссии и конфликты.

**Исследование и подготовка:** Перед началом игры студенты должны исследовать соответствующие правовые нормы, прецеденты и процедуры, которые относятся к их ролям. Они должны быть готовы аргументировать свои позиции и принимать решения на основе действующего законодательства.

**Симуляция правовых процессов:** Сюжетно-ролевая игра может включать симуляцию различных правовых процессов, таких как судебное разбирательство, соглашения сторон, административные слушания и т. д. Студенты должны проявлять навыки анализа, доводить свои аргументы и принимать обоснованные решения.

**Решение правовых проблем:** Сюжетно-ролевая игра может включать решение сложных правовых проблем или дебатов над контроверзными вопросами. Студенты должны использовать свои знания и навыки, чтобы аргументировать свои позиции, предлагать альтернативные решения и обсуждать этические и социальные аспекты.

**Обратная связь и обсуждение:** После завершения сюжетно-ролевой игры преподаватель может провести обратную связь и обсуждение с уча-



никами. Это позволит студентам обсудить свои действия, проблемы, с которыми они столкнулись, и извлечь уроки из прошлого опыта.

Ролевые игры позволяют преподавателю эффективно использовать «чрезмерную» активность обучающихся, направляя ее в нужное русло. Они формируют студентов навыки взаимодействия с другими людьми, умения четко формулировать и высказывать свою точку зрения. Хотя, как и любой другой метод обучения, ролевые игры имеют свои недостатки:

- невысокая мотивация к образовательному процессу;

- важное условие успешной ролевой игры –

импровизация, спонтанность поведения участников –

могут оказаться нереализованными через напряженную психологическую атмосферу в коллективе, межличностные конфликты.

Преимущества ролевой игры:

- 

игра позволяет направить в нужное русло чрезмерную активность обучающихся, дает возможность самовыразиться, проявить эмоции;

- участники игры учатся отстаивать разные позиции, находить аргументы;

- 

игра учит вести дискуссию, сотрудничеству для достижения поставленной цели; творческих способностей в процессе решения поставленных проблем;

- 

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

Сам процесс подготовки к подобной форме занятия требует кропотливой подготовки. В ходе подготовки отдельные студенты или заранее сформированные команды могут подготовить плакаты, схемы, таблицы, фотоколлажи и т.п. Кроме этого, могут использоваться самостоятельно подготовленные презентации. Кроме игроков и болельщиков (если они присутствуют) важным участником игры может ст

ать жюри. Членами жюри выбирают тех обучающихся, которые пользуются авторитетом в коллективе и имеют высокий уровень знаний.

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

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

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

Сама игра продолжается 1-2 занятия. Подготовка к ней занимает несколько дней, а также особой подготовкой требуется анализ результатов игры. Анализ лучше проводить на второй день после игры. В время анализа необходимо предоставить слово членам жюри, которые должны пояснить участникам игры выставленные баллы. Затем надо обратить внимание на качество подготовки обучающихся к игре, выделить лучших игроков, возможно, вручить им символичные призы [8, с. 85].

Ролевые игры позволяют активно вовлечь студентов в процесс обучения, вызвать интерес. Они создают отличные условия для установления обратной связи с р азуже по окончании игрового взаимодействия. С помощью ролевых игр легче принимают ся новые идеи и изменяются установки обучаемых.

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

а)обрестиэмоциональныйопытвзаимодействиясдругимилюдьямивличностныхипрофессиональнозначимыхситуациях;

б)установитьсвязьмеждусвоимповедениемиегопоследствияминаосновеанализасвоихпереживаний,атакжепереживанийпартнеровпообщению;

в)пойтинарискэкспериментированиясновымимоделямиповеденияваналогичныхситуациях.

Ролевыеигрыклассифицируютсяпонесколькимоснованиям.

Поназначениюониподразделяютсянаролевыеигры:

-подиагностикеличныхкачеств;

-тренировкесоциально-

ролевогоповедения(втомчислеэлементамипсихо-исоциодрамы);

-развитиюкоммуникативныхиорганизаторскихкачеств.

Взависимостиотполнотызаданногосюжетаролевыеигрыдифференцируютсянаигры:

-сослабообозначеннымсюжетом;

-сдостаточнополнообозначеннымсюжетом;

-сжесткозаданнымсюжетом.

Характерныепризнакиролевойигры:

-

наличиеираспределениеролей.Каждыйучастникролевойигрыполучаетопределеннуюроль;

-

различьеролевыхцелейприрешениипоставленныхзадач.Участникиролевойигрыпринимаютрешениявсоответствиисзадаваемымиимсоциальнымиролями;

-

взаимодействиеигроков,исполняющихтеилииныероли.Онопроисходитповертикалийгоризонтально;

-

наличиеобщейцелиуколлектива.Общейцельювролевойигрываетсяприобрете

ни новых знаний и отработканавыков принятия осознанных ответственных решений в процессе совместной деятельности и в межличностном общении;

-

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

-

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

-

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

Основная концептуальная идея ролевых игр состоит в том, что ситуационно-ролевая игра решает коммуникативные задачи и дает возможность имитации предметно-

практических действий, позволяя обеспечить два диалектически взаимосвязанных процесса развития личности: овладение субъектом ролевым поведением (социальная адаптация) и самореализация в рамках ролевых предписаний (индивидуализация). Кроме того, ролевая игра демонстрирует чередование и взаимопереход:

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

Ситуационно-

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

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

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

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

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

Входеролевойигрыкаждомуучастникудаетсяобщаяинформацияороли,которойондолженследовать.Могутбытьтакжеиспользованыролевыекарточки.Участникнесвободенвпредставлениисвоегособственногомненияиливзгляданапроблему.Ондолженигратьоткакого-либолица.

Начинаяразработкусюжетно-ролевойигры,впервуюочередьмыпроектируемигровоймир,тоестьсюжет,включающийвсебяигровоепространство(реальноеиливыдуманное),сюжетныеотношениямеждулюдьмиилиперсонажами.Уигрыдолженбытьопределенныйзамысел,тоестькраткоеописаниетого,вчтобудутигратьучастники(суд,переговоры,бытовыеотношенияит.д.).

Взамыслекосновенноотражаетсяцель,радикоторойделаетсяигра,Реализациязамысласогласнометодике,которуюпредложилиЛ.В.ШиловаиЛ.Е.Смерковичпредполагаетсозданиеиописаниенесколькихмиров,представителикоторыхбудутсталкиватьсявигре.Другимисловамимысоздаемдвечеткизрения,приверженцыкаждойизкоторыхимеютсвоизаконы,нормыповедения,особыевзаимоотношениямеждулюдьми.Параллельноописаниеигровогомираскладываетсясюжетигры.Описаниеотдельнойролисодержитхарактеристикуместаперсонажа,взаимоотношениясдругимиперсонажами,знанияперсонажаомиреисобытиях,происходящихвнем.Помнениюавторов,иградолжнасодержатьнесколькосюжетныхлиний.Этопозволяетделатьвыбормеждуспособаидействия[15,с.182].

Определившисьсзамысломролевойигры,мыпереходимкразработкесюжета.Инсценированиеигрысостоитиздвухчастей:изсобственносоставлениясценариянабумаге,распределенияролеймеждулюдьми,ивведениелюдейвигру.Наэтапераспределенияролейрекомендуетсяпредоставитьигрокамвозможностьвыборароли,интересоватьсяихпожеланиями,вчтоонихотятпоиграть,иподбиратьролисучетомэтого.Однакостоитотметить,чтоключевыеролирекомендуетсяраспределятьмеждунаиболееактивнымистудентамисучетомихсклонностей.Наоборот,человеку,нестремящемусябытьвцентревнимания,лучшепойдутвторостепенныероли.Однакоиногда,длязапускаигры,целесообразнопоставитьактивногочел

о века на периферийную роль, зная, что тем самым он будет провоцировать развитие игры. Жестко распределение ролей по усмотрению организаторов игры применяется в основном в случае образовательных игр, когда роли раздаются с учетом личных особенностей развития студентов.

После того, как игровые места заполнены, мы переходим ко второму этапу инсценирования, к введению студента в роль [3, с.35].

Существует три основных способа превращения участника в персонажа игры:

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

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

Функции общей установки:

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

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

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

Второй вариант -

театральное инсценирование, которое подготавливается самими игроками. Театр

ализованное действие является дополнением к общей установке. Оно помогает людям почувствовать игровой мир, ощутить себя его жителями.

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

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

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



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

Преподавателю при проведении ролевой игры важно учитывать ряд принципов.

1. Игра должна быть значима для участников. Ее значимость определяется соответствием ситуации сфере интересов участника или личностному плану.
  2. Необходимо выбрать такие ситуации, которые могут быть решены в рамках занятия. Эти ситуации можно выделить с помощью интервью или предварительной диагностики участников.
  3. Важен правильный подбор лиц, которые будут принимать участие в игре.
- Руководить игрой должен либо куратор, либо заранее подготовленный слушатель [22, с. 76].

Механизм проведения ролевой игры:

1. Руководитель сообщает тему игры, обозначает игровую ситуацию, уточняет, бывает ли так, значима ли эта ситуация.
2. Дается инструкция о ходе игры. При этом надо убедиться, что все понимают ее правильно, так как свои неудачи участники часто объясняют нечеткостью инструкции.
3. Распределяются роли. Иногда участники отказываются от

предложенных ролей, для этого необходимо иметь запасные варианты. В первую очередь не упускать ситуацию на самотек. Если

остаются незаняты все игровые группы, то можно дать задание: отслеживать вербальное и невербальное поведение участников ролевой игры, наблюдать, как они взаимодействуют, как решают поставленную перед ними задачу.

4. Еще раз формулируется проблема, которую нужно решить.

После этого организуется ситуация, размечается пространство и вводятся роли. В ролевых играх участникам предоставляется возможность:

- показать существующие стереотипы реагирования в тех или иных ситуациях;

- разработать и использовать новые стратегии поведения;

- осознать и преодолеть свои внутренние опасения и проблемы.

Активные участники действуют в соответствии со своим миром и полученной информацией. Поход ролевой игры наблюдатели, а также приглашенный специалист или преподаватель никак не вмешиваются в действия участников, но ведут запись для последующего комментирования.

5. Подведение итогов проводится на основе эмоционально пережитых игровых миссий, фиксируется реакция каждого из участников. Руководитель излагает факты, сведения, сопоставляя их с эмоциональными реакциями играющих [3, с. 152].

Сюжетно-ролевая игра в правовых дисциплинах помогает студентам улучшить свои навыки анализа, критического мышления, коммуникации и принятия решений. Она также способствует лучшему пониманию теоретических концепций и их применения на практике.

Использование игровых форм проведения занятий уже давно вошло повсюду в практику не только учителей школ, но и учреждений среднего профессионального образования. Обучение необходимым навыкам в ходе игры является обязательным компонентом развития обучающихся. Подобные методы позволяют пов

ысить познавательный интерес студента, дадут возможность расширить и закрепить знания по той или иной теме [43, с. 40].

### 1.3 Методики проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации

При проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации можно использовать различные методики, которые помогут студентам усвоить теоретические знания, развить практические навыки и стать активными участниками учебного процесса. Вот несколько методик, которые могут быть применены:

**Лекции:** Лекция является классическим методом проведения занятий и может быть использована для передачи основных теоретических знаний по правовым дисциплинам. Преподаватель может подготовить структурированный материал, объяснить ключевые понятия и принципы, и проиллюстрировать их примерами из практики. Важно включать интерактивные элементы, такие как вопросы-ответы или дискуссии, чтобы стимулировать активное участие студентов.

**Семинары и дискуссии:** Семинары и дискуссии предоставляют возможность для более глубокого анализа правовых проблем и стимулируют активное участие студентов. Преподаватель может предложить студентам читать предварительные материалы, а затем провести обсуждение конкретных случаев, судебных решений или этических дилемм. Важно создать атмосферу открытого обмена мнениями, где студенты могут высказывать свои точки зрения и аргументировать свои позиции.

**Кейс-метод:** Кейс-метод предполагает анализ конкретных правовых случаев или ситуаций, которые могут возникнуть в профессиональной практике. Студентам предлагается изучить случай, анализировать его, выявлять проблемы, принимать решения и обосновывать их на основе существующего законодательства и прецедентов. Кейс-

метод способствует развитию аналитических и проблемно-ориентированных навыков.

**Ролевые игры:** Ролевые игры позволяют студентам сыграть определенные роли, связанные с правовыми процессами или ситуациями. Они могут играть роль юристов, судей, клиентов, свидетелей и т. д. Этот метод позволяет студентам применить свои знания на практике, развить навыки аргументации, решения проблем и коммуникации.

**Исследовательские проекты:** Исследовательские проекты предоставляют студентам возможность более глубокого изучения конкретной темы в правовой области. Студенты могут проводить независимое исследование, анализировать и сравнивать различные источники, собирать данные и разрабатывать аргументированные выводы. Этот метод развивает навыки исследования, анализа и письменной коммуникации.

**Комбинирование различных методов** в рамках одного занятия или курса может увеличить эффективность обучения и удовлетворить различные потребности студентов. Важно учесть особенности группы студентов, их уровень подготовки и профессиональные цели при выборе методов и проведения занятий по правовым дисциплинам.

Каждый преподаватель гордится, видя на своих уроках сконцентрированные лица, когда же ученики работают увлеченно, азартно, то и учитель испытывает удовлетворение. У меня увлечь учащихся работой, и есть педагогическое мастерство, в котором мы все стремимся.

В процессе педагогической деятельности передо мной встали вопросы:

- Как учить детей без принуждения?
- Как помочь им раскрыть свои возможности?
- Как сделать предмет интересным для всех?
- Как дать стимул творчеству?
- Чему я хочу научить своих учеников?

Изучая методическую литературу, я установилась на мысли, что изжить скуку уна уроке помогают игровые ситуации.

Правильно подобранные их хорошо организованные игры способствуют все стороннему, гармоничному развитию учащихся, помогают выработать необходимые в жизни и в учебе полезные навыки и качества. Так появилась и сформировалось моя методическая тема: «Роль игры как средство повышения познавательной активности учащихся на занятиях правовых дисциплин»

Виды игр очень разнообразны. Некоторые игры предназначены для развития умственных способностей учащихся, другие совершенствуют и тренируют память и мышление, помогают лучшему усвоению и закреплению приобретенных знаний, пробуждению живого интереса к предмету.

Роль игры является разновидностью театрального представления, в котором каждый придерживается заданных заранее действий и внутренней логики происходящего в игре. Внешний же поведенческий сценарий здесь не столь важен, поскольку события и ряды игры определяются главным образом поступками игроков. То, что происходит в течение игры, является формированием какой-либо ситуации участниками игры. Здесь нет никаких правил – что и как делать, поэтому участники играют в соответствии со своими представлениями о том, как должен действовать его герой.

Ядро игры являются обрисованные мастером игры сюжет и мир. Мастер, подобно художнику, создающему картину, предлагает то или иное мир для игры, и именно мир обуславливает все, что в ней будет происходить, и как будет протекать сам процесс игры. Выдвинутый мастером мир может быть абсолютной выдумкой или может быть позаимствованным у писателей, режиссеров и т. д.

В ролевой игре задачи, поставленные перед ее участниками, зависят от многих факторов, и не всегда задачей является достижение цели. В игре может отсутствовать цель как таковая, однако при этом упор будет делаться на развитие персонажа, качество исполнения отыгрыша или изучение мира.

Многие используют следующие игры:

Деловая игра «Конфликтная ситуация». Целью игры является попытка разрешения конфликтной ситуации, определение путей и способов разрешения конфликта. Студенты используют знания, полученные в результате изучения дисциплин «Управление персоналом», «Система государственного управления».

Деловая игра «А что у Вас?». Цель игры – закрепление умений работы в группе, группового обсуждения проблемы. Студенты должны проанализировать предложенную информацию и построить на ее основе систему регионального и местного управления. Игровая ситуация охватывает дисциплину «Система государственного управления».

Деловая игра «Местный референдум». Участниками игры предлагается разработать проект проведения местного референдума на заданную тему.

Деловая игра «Концепция развития региона». Участниками игры необходимо подготовить концепцию развития определенного региона на основе краткой аналитической справки.

Деловая игра «Убедить подчиненных». Цель игры – систематизировать знания, полученные в результате изучения дисциплины «Управленческая психология». Студенты должны продемонстрировать навыки делового общения.

Деловая игра «Какой стиль лучше?». Студенты должны научиться определять оптимальный стиль управления в конкретных управленческих ситуациях.

Ярмарка кадров. В современном мире каждому человеку необходимо умение вести переговоры с работодателем. Неумение составлять резюме и неспособность продемонстрировать собственные достоинства может лишить работы любого высококлассного специалиста. Целью данной игровой ситуации является приобретение этих навыков.

Многие проводятся ролевые игры по уголовному праву, трудовому праву. Интересным видом ролевой игры является судебный процесс. Приведем примеры по теме «Транспортные преступления». Рассматривая и изучая ст. 345 УК РК «Нарушение правил дорожного движения и эксплуатация транспортных средств лицами, упр

авляющими транспортными средствами» был разработан и инсценирован судебный процесс. Цель данной ролевой игры – выявить сложные моменты в вынесении приговора с учетом жесточающих или смягчающих фактов, уточнить роль и действия каждого участника процесса. После проведения игры шло детальное обсуждение и рецензирование действий и поступков участников. Урок-игра позволил, хотя бы временно, почувствовать и понять действия того или иного участника процесса. Аналогично строились уроки по следующим темам: «Разрешение трудовых конфликтов и споров между работодателем и работником», «Убийство с смягчающими обстоятельствами.», внеклассное мероприятие по теме «Среди них, против них правонарушение. Закон и несовершеннолетние» (встреча с работниками прокуратуры)

В правовом обучении используются различные игры, которые становятся элементом занятия (речи детей в игровых ситуациях) либо его формой. Ролевая игра – это творческая деятельность, которая имеет педагогическую направленность и ввязана в связь с другими видами учебной работы студентов, где обучающее воздействие оказывает дидактический материал, игровые действия направляют активность студентов в определенное русло учебного процесса, а игровые приемы и ситуации выступают как средства стимулирования студентов к учебной работе [16, с. 187].

Новые знания и умения приобретаются в ходе игры непроизвольно. Игра сама занасимпровизацией [4, с. 36].

Ведущей дидактической целью практических занятий является формирование практических умений – профессиональных или учебных, необходимых в последующей учебной деятельности по общепрофессиональным и специальным дисциплинам. В соответствии с ведущей дидактической целью содержанием практических занятий является решение разного рода задач, в том числе профессиональных (анализ проблемных ситуаций, решение ситуационных производственных задач, выполнение профессиональных функций в учебных и деловых играх и т. п.).

На практических занятиях студенты овладевают первоначальными профессиональными умениями и навыками, которые в дальнейшем закрепляются и совершенствуются в процессе учебной и производственной (профессиональной) практики. Наряду с формированием умений и навыков в процессе практических занятий обобщаются, систематизируются, углубляются и конкретизируются теоретические знания, вырабатывается способность и готовность использовать теоретические знания на практике, развиваются интеллектуальные умения [31, с.149].

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра:

- хорошая известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста;
- одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры;
- мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность;
- позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубокого личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях, и лечить;
- многофункциональна; ее влияние на человека невозможно ограничить каким-



либо одним аспектом, но все ее возможные воздействия актуализируются одновременно;

-

преимущественно коллективная; групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).

-

нивелирует значение конечного результата: в игре участника устраивает любой приз: материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. При этом при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный.

-

в обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующей педагогического результата.

Таким образом, ролевая игра должна включать всебя все эти качества. Только тогда она может по праву называться эффективным методом обучения [30, с.57].

Проблемы использования ролевых игр состоит в том, что:

1) Методическое обеспечение неудовлетворительно, в рабочей программе не прописывается использование активных методов обучения в части деловых игр;

2) Низкая доля использования активных методов обучения [3, с.47].

Применение деловой игры позволяет прийти к следующим результатам обучения:

-

растет познавательная активность и повышается интерес студентов к изучаемому предмету;

-  
воспитывается командный дух, развиваются навыки коллективного принятия решений в условиях конструктивного взаимодействия и сотрудничества;

-  
приобретается опыт делового общения, нарабатываются умения четко ориентироваться в нестандартной ситуации и находить правильное решение вопроса;

-  
развиваются интеллект, пространственное мышление и конструкторские способности.

Таким образом, ролевые игры способствуют формированию и развитию общих и профессиональных компетенций и личностному развитию студентов [1, с. 121].

Вот некоторые правила проведения занятий в форме игры по праву:

1. Студентам следует четко, доходчиво объяснить правила игры;
2. Нельзя увлекаться формальной стороной игры, необходимо сосредоточиться на ее содержании;
3. Игра должна быть четко продумана и организована (цель, задачи, методы, результат);
4. Нельзя проводить занятия в форме игры, не обобщая правового материала. Доминирование игр в области правового обучения так же вредно, как и их отсутствие;
5. В игру следует вовлекать всех студентов;
6. Каждая игра по завершении должна быть обсуждена, проанализирована;
7. В процессе игры студенты должны усвоить не только важный юридический материал, но и отработать необходимые умения применять теоретические правовые знания в конкретных ситуациях;
8. Нецелесообразно проводить игры в форме суда по произведениям литературы, сказки и проч. Это может привести к неверным трактовкам деятельности героев и проч.;

9. Игра должна носить добровольный характер, творческий и не превращать сцены спектакля, где герои действуют по заранее подготовленному сценарию.

В игре студенты принимают самостоятельно решение, при этом развивают свои творческие способности [3, с. 84].

Правовые учебные игры специалисты предлагают разделить на:

1. Дидактические игры и игровые элементы.

2. Имитационные игры.

3. Сюжетно-ролевые игры.

4. Деловые игры.

5. Иллюстративные игры.

Дидактические игры.

Дидактические игры в обучении праву представляют собой искусственное моделирование определенных жизненных ситуаций, которое носит интеллектуальный, познавательный характер. Правила такой игры подробно объясняются всем студентам. Специалисты считают, что они похожи на соревнование.

Обучаемый должен быстро дать верный ответ на предложенный вопрос, решить правовую задачу творческого характера с опорой на тот багаж знаний, которыми он обладает [7, с. 52].

Пример.

Участникам предлагается несколько тем по дисциплине «Право», разбитых поровну на два раунда. После зачитывания каждого вопроса тем ведущий делает паузу на 15-20 секунд для обсуждения командами ответа.

Команда, первая ответившая на вопрос «стоимостью» 10 баллов по первой теме, начинает игру. Она выбирает сектор и чейку стем количеством баллов, которое хочет выиграть.

Если команда правильно ответила, то ей присуждается то количество баллов, которое указано на табло, и команда дальше продолжает игру.

Если команда не смогла ответить на вопрос, то у нее вычитается количество баллов, указанных на табло, и ход переходит к следующей команде.

Если команда еще не заработала очки, и при этом не смогла ответить на вопрос, то у нее вычитается количество баллов, указанных на табло, в счет будущих баллов.

Вопрос нужно выслушивать до конца, обсудить с членами команды, заранее не выкрикивать ответ. Отвечает один человек от команды.

Команда, нарушившая правила лишается 10 баллов.

Команда, которая заработает больше баллов, выигрывает [6, с. 70].

Имитационные игры.

Эта группа игр объединяет все более сложные, неограничивающиеся одной сценой, предполагающие много различных вариантов развития событий. Создавая подобную игру, преподаватель продумывает несколько ее обязательных элементов

- Дидактические цели игры (что должны получить участники игры);

- Важные признаки явления, которые будут моделироваться в игре;

-

Игровая установка (информация предлагаемая играющим перед началом игры);

- Игровой реквизит;

- Как будет организовано пространство в игре;

- Игровые роли;

-

Материальное обеспечение ролей (какие предметы и документы потребуются участникам);

-

Игровые цели и условия, побуждающие игроков действовать (внутренние механизмы развития сюжета);

- Примерный сценарий игры;

- Вопросы для первоначального обсуждения игры;

-

Варианты усложнения сюжета (дополнительные сюжетные линии, связь с другими темами) [7, с. 89].

Пример.

Тема игры –

наиболее волнующая студентов, например: «Брак. Имущественные права и обязанности супругов».

На предшествующем занятии студентам раздается сценарий игры – краткое описание ситуации. Определяется состав участников игры. Студентам нужно дома подготовиться самостоятельно и использовать при этом семейный и гражданский кодексы, так как речь пойдет об имущественных правах супругов.

Игра начинается с озвучивания правовой ситуации между супругами. Далее мы заслушиваем две стороны (муж и жена, роли которых исполняют студенты). Затем в диалог вступают остальные участники (судья, представители сторон, дети супругов, соседи, близкие родственники). Желательно даже не вводить в игру как можно больше действующих лиц, так как обстановка занятия такова, что все без исключения студенты хотят принимать участие в процессе игры. Лучше, если роль будет у каждого из студентов группы [12, с. 148].

Сюжетно-ролевые игры.

В основе сюжетно-

ролевой игры может быть любая жизненная ситуация, которая носит правовой характер. Ее ведущим компонентом специалисты называют сюжет. Он может быть вымышленным или реальным. Участники игры распределяют между собой роли, «исполнение» которых предполагается в процессе. Нецелесообразно превращать игру в спектакль, заставляя студентов лишь воспроизводить сценарий.

Преподаватель может быть организатором игры, имея правоносить исправления, пояснения в случае ошибок. Так закрепляется правильная модель поведения в процессе игры с помощью специальных приемов.

Ход игры продумывается заранее. Допускаются некоторые отклонения от тактики игры. Преподаватель может сам выполнять определенную роль [7, с. 137].

Пример.

«Один в поле воин».

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

Игра может использоваться при изучении законов, с которыми люди постоянно сталкиваются в жизни: например, Закона о защите прав потребителей. На практике его нормы постоянно нарушаются, свои права надо уметь отстаивать.

Один студент играет роль покупателя (больного, пр.), остальные – персонал магазина (поликлиники, пр.). Выбирается любая ситуация:

-  
продан бракованный прибор бытовой техники, но неисправность обнаружилась в авторой месяц эксплуатации;

- ремонт в квартире закончен, но полы оказались испорченными;

- пломба после лечения зуба выпала через неделю;

Потребитель должен заставить другую сторону удовлетворить его претензии. При этом «пострадавший» должен знать пределы своих требований, в какие органы потребитель может обратиться: решить, в какие органы потребитель может обращаться с жалобой, и разыграть эту сцену по прежним правилам [12, с. 198].

Деловые игры.

Основная цель деловой игры заключается в том, чтобы обучить студентов умения применять правовые знания при решении важных, глобальных проблем жизни, где взаимодействуют различные субъекты права, разрабатываются нестандартные выходы из сложившихся противоречий, возникают новые идеи и проекты. Здесь нет заранее прогнозируемого результата, требуется творческое и многоаспектное поведение участников. Деловые игры популярны в обучении управленцев, экономистов и юристов в системе профессионального образования. Они призваны моделировать важные процессы правовой жизни общества [5, с. 85].

Пример.

«Выборы местной власти».

Игра призвана показать процесс формирования местной власти – органов местного самоуправления. Основой для ее построения будет служить текст закона «Обобщих принципах организации местного самоуправления в Российской Федерации», который не обходимо тщательно изучить всем участникам; для достоверности игры можно использовать образцы бюллетеней, подписных листов.

Формируется избирательная комиссия. Она объявляет условия регистрации и кандидатов. Всем потенциальным участникам предлагается выдвигать кандидатов вокруг, которых создаются группы поддержки.

Далее проходит этап наиболее острой предвыборной кампании: публичные дебаты, расклейка листовок.

Избирательная комиссия определяет место проведения выборов, составляет план избирательного участка, составляет список избирателей.

Точно в срок агитация прекращается, наступает день выборов.

По окончании голосования подсчитываются результаты [23, с. 62].

Иллюстративные игры.

Иллюстративные игры применяются в обучении с целью детального разъяснения правовых явлений, понятий. Каждая такая игра создается для иллюстрации определенного конкретного юридического понятия, явления, мысли: поэтому она не может служить моделью, на ее основе не может быть сконструировано несколько идентичных игр с другими подробностями (как в ролевых) [7, с. 149].

Пример.

«Яблоко».<sup>1</sup>

Игра внешне похожа на сюжетно-ролевою, но имеет жестко заданный итог: в конце игры ученики должны прийти к мысли о создании закона как всеобщего обязательного регулятора отношений. Дается сюжет: в первобытном племени на народное собрание приходят шесть человек и обращаются к старейшине. Каждая пара состоит из человека, укравшего яблоко, и хозяина яблонового сада. Слушаются три истории, в каждой из них – одинаковое преступление, но разное наказание:

-первоговора первый хозяин отпустил;

-второго вора хозяин сильно избил;

-у третьего вора хозяин забрал все имущество и продал семью в рабство.

Хозяева могут обосновывать принятые ими меры (своей добротой, обстоятельствами жизни и пр.

Каждый воришка протягивает старейшине яблоко и недоумевает: «Как жетак? Почему за одинаковое дело нас наказали по-разному?». Происходит общенародное обсуждение.

В результате вырабатывается принцип правил единых для всех случаев и обязательных для всех людей [45, с.246].



## Глава II. Практическая работа по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Право» в условиях СПО

Базой практики является негосударственное образовательное учреждение среднего профессионального образования «Юридический колледж». Колледж создан в соответствии с Гражданским кодексом РФ и законодательством РФ в области образования на основании решения Учредителей

Местонахождение колледжа: \_\_\_\_\_

СПО осуществляет следующие основные виды деятельности:

- реализация основных и дополнительных общеобразовательных программ, в т.ч. начального общего образования, основного общего образования, среднего (полного) общего образования, основных и дополнительных программ начального профессионального и среднего профессионального образования по направлениям подготовки (профессиям), установленным лицензией на право осуществления образовательной деятельности, в пределах контрольных цифр по приему обучающихся, в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами;
- профессиональная подготовка, которая имеет целью ускоренное приобретение обучающимися навыков, необходимых для выполнения определенной работы, и сопровождается повышением образовательного уровня обучающихся;
- обеспечение проживания обучающихся в общежитии (ях) колледжа (при их наличии);
- содержание и эксплуатация имущественного комплекса, в т.ч. объектов недвижимого и движимого имущества, находящихся в собственности колледжа, закрепленных за колледжем в установленном порядке, или используемых колледжем на ином праве;

-  
информационное обеспечение структурных подразделений колледжа, работников и обучающихся колледжа, создание, развитие и применение информационных сетей, баз данных, компьютерных программ;

-  
экспертная деятельность по подготовке заключений о подготовленности к изданию новой учебно-методической литературы (учебников, учебно-методических пособий), используемых в учебной деятельности, а также о подготовленности к введению новых образовательных программ по направлениям подготовки.

Таблица 1. Цели и задачи создания и деятельности НОУСПО

Цель/задачи	
Цель	Повышение образовательного и культурного уровня населения, профессиональное становление и развитие личности, общества и государства
Задачи	Удовлетворение потребности личности в интеллектуальном, культурном и нравственном развитии
	Удовлетворение потребностей общества в квалифицированных специалистах и педагогах
	Широкое участие в создании гибких учебно-научно-производственных комплексов, содействие развитию науки и техники
	Организация и проведение фундаментальных, поисковых и иных научно-технических, опытно-конструкторских работ
	Формирование у обучающихся гражданской позиции и трудолюбия, развитие ответственности и самостоятельности
	Распространение знаний среди населения, повышение его образовательного и культурного уровня

Педагоги колледжа имеют опыт практической работы по соответствующей специальности и глубокую теоретическую подготовку, необходимую для успешной реализации профессиональных образовательных программ. Среди них – кандидаты наук, заслуженные работники образования РФ, преподаватели высшей категории.

## 2.1 Исследование опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в НОУСПО

Для получения информации о применяемых в процессе преподавания дисциплины «Право» методах обучения мною были посещены четыре занятия по теме «Семейное право и наследственное право». Результаты наблюдения (Приложение 1), беседа с преподавателем по дисциплине «Право» (Приложение 2) показали, что пр

е преподаватель использует на занятиях традиционные методы обучения, которые являются для студентов скучными и однообразными, из этого следует незаинтересованность студентов в данном предмете и средняя успеваемость.

Также я провела беседу с преподавателем по дисциплине «Право» (Приложение 2). Из беседы с преподавателем следует, что она использует в обучении в основном традиционные методы обучения, такие как лекция, беседа, дискуссия, демонстрация, самостоятельная и контрольная работа.

Также для получения представления об использовании ролевых игр в рамках преподавания дисциплины «Право» было проведено анкетирование (Приложение 3) 50 студентов 2 курса по специальности 40.02.02. Правоохранительная деятельность. Анкета включала всебя десять вопросов и преследовала ряд целей:

1) выяснить, какие методы обучения преимущественно используются в процессе преподавания дисциплины «Право» в НОУ СПО;

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

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

Результаты беседы с преподавателем по дисциплине «Право» и результаты анкетирования показали, что в рамках преподавания дисциплины «Право» используются в основном традиционные методы. Уровень знаний по дисциплине «Право» обучающихся удовлетворительный.

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

- 70% преподавателей используют работу с учебной литературой;

-

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

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

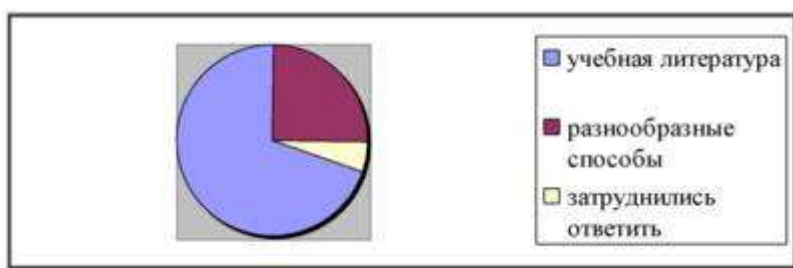


Рисунок 1

На 4 вопрос о проведении учебных занятий ролевых игр обучающегося характера их количестве:

- 15% обучающихся ответили о частоте проведения ролевых игр;
- 70% вспомнили участие в одной ролевой игре за все время обучения;
- 10% студентов ответили, что никогда не принимали участие в играх (рис. 2).

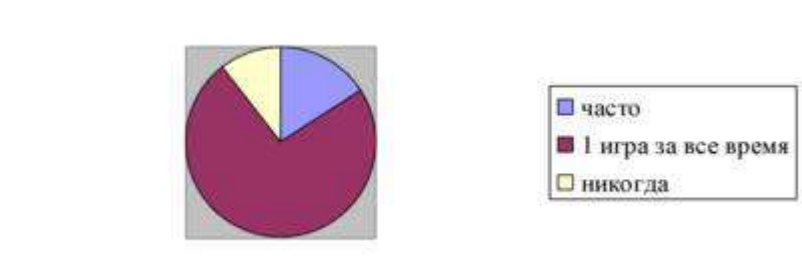


Рисунок 2

Проанализировав беседу с преподавателем и ответы студентов НОУ СПО, можно сделать вывод, что в процессе изучения дисциплине «Право» используются методы традиционной педагогики (пассивная модель обучения), что впоследствии приводит к низкому объему остаточных знаний, к трудностям самостоятельного поиска необходимой научной информации, ее анализа, сопоставления, структуризации, интеграции, абстрагирования и делегирования, а также отдалает связь между теоретическими и практическими знаниями.

При ответе на 5 вопрос о преобладающем количестве применения ролевых игр:

- 
- 20% отметили применение ролевых игр при изучении правовых дисциплин;
- 
- для 40% студентов запомнились ролевые игры при изучении гуманитарных дисциплин;

10% ответивших запомнили использование ролевой игры при изучении естественных наук (рис.3)

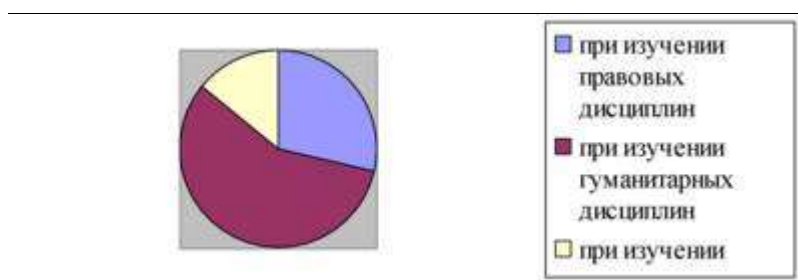


Рисунок3

Набвопрос:«Вам понятна цель,сюжетиход проведения деловой игры?» был иполученытакие данные:

- 60% ответилиположительно;
- 25% непонимаютцелиисюжетапроводимой игры;
- 15% отметили,чтопонимаютцельвходе проведения деловой игры.

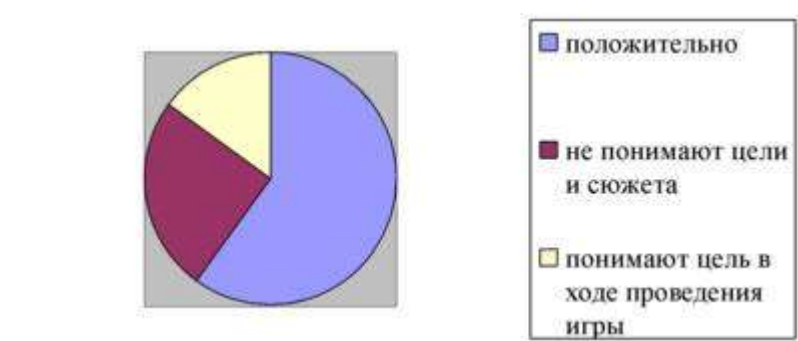


Рисунок4

Полученныеданныеговорятотом,чтостудентыпривыкликтрадиционным методамобучения,ноготовыпринятьиосваиватьактивныеметодыобучения.Это подтверждаетсяответамиобучающихсяна7и8вопросанкеты.Многистудентыо сталисьдовольныпроведениемролевойигры.Онисчитают,чторолевыеигрыкака ктивныйметодобученияпомогаютимлучшеусвоитьматериалвходеизучениятой илиинойдисциплины.

Данныеопросапозволяютсчитать,чтовколледжеигровыеформыобучения ,вт.ч.ролевыеигрывпроцессепреподаваниядисциплины«Право»используются преподавателемкрайнередко.Такжеполученныерезультатысвидетельствуютот

отовности и желании студентов к более активному использованию образовательного процесса ролевых игр.

## 2.2 Методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Право»

Ролевые игры предназначены для студентов НОУ СПО юридических специальностей при изучении дисциплины «Право».

1. Ролевая игра «Юридические профессии: адвокат, нотариус, судья, прокурор, следователь».

Цель игры: ознакомление студентов с разнообразием юридических профессий.

Методические рекомендации: игра по теме: «Юриспруденция как важная общественная наука. Роль права в жизни человека и общества». Студенты разбиваются на группы (от трех до пяти человек). Каждой группе необходимо выбрать одну из юридических профессий: адвокат, нотариус, судья, прокурор, следователь и др.; студенты разыгрывают сценки, после чего преподаватель проводит дискуссию.

### 1. Ролевая игра «Лестница прав».

Цель: ознакомление студентов с правами и обязанностями личности по российскому законодательству (гражданскому, семейному, уголовному и т. д.).

Методические рекомендации: игра по теме: «Правоотношения, правовая культура и правовое поведение личности». Студенты разбиваются на группы (от трех до пяти человек). Каждая группа анализирует основные законы РФ, составляет список прав и обязанностей. Далее педагог проводит общую дискуссию и подведение итогов.

### 2. Ролевая игра «Выборы».

Цель: ознакомление студентов с основами избирательной системы в Российской Федерации.

Методические рекомендации: игра по теме: «Государство и право. Основы конституционного права Российской Федерации». Студенты разбиваются на группы (от трех до пяти человек). Каждая группа анализирует ФЗ «О выборах депутатов Государственной Думы Федерального Собрания РФ».

По сценарию игры всем студентам необходимо принять участие в выборах в органы представительной власти. Количество выборных мест – 6. Занять мест в представительном органе могут только те партии, которые получили большинство голосов на выборах.

### 3. Ролевая игра «Система правосудия в РФ».

Цель: ознакомление студентов с состоянием преступности в РФ и работой правоохранительных органов.

Методические рекомендации: игра по теме: «Правосудие и правоохранительные органы». Игра проводится в виде пресс-конференции. Ведущим является преподаватель. Студенты распределяются по ролям (министр МВД, генеральный прокурор, председатель Верховного суда РФ, руководитель СК РФ, эксперты – научные работники, специализирующиеся по проблемам криминологической науки, журналисты).

### 4. Ролевая игра «Я начинаю свое дело».

Цель: ознакомление студентов с этапами регистрации юридического лица.

Методические рекомендации: игра по теме: «Гражданское право. Организация предпринимательства в России». Студенты разбиваются на группы (от трех до пяти человек). Каждому участнику присваивают роли: учредителя, директора, бухгалтера, секретаря и др. Роли распределяют в пределах группы самостоятельно.

### 5. Ролевая игра «Защита прав потребителей».

Цель: ознакомление студентов с законодательством о защите прав потребителей.

Методическиерекомендации:играпотеме:«Защитаправпотребителей».С тудентызнакомятсигровойситуацией,распределяютроли.Нормативныеакты:ФЗ«Озащитеправпотребителя»,ст.13,ст.15;ФЗ«Огосударственнойпошлине».

6. Ролеваяигра«Правовойстатусобучающегосяпороссийскомуз аконадательству».

Цель:формированиепредставленийоправовомстатусеобучающегосяпор оссийскомузакондательству.

Методическиерекомендации:играпотеме:«Правовоерегулированиеобра зовательнойдеятельности».Студентызнакомятсдокументами,вкоторыхопре деленправовойстатусобучающегося(КонституцияРФ,ФЗ«ОбобразованиивРФ »),локальненормативныеактыПОУСПО).Работаидетвгруппах.

7. Ролеваяигра«Брачныйдоговор».

Цель:формированиепредставленийосоставленииисодержаниибрачногод оговора.

Методическиерекомендации:играпотеме:«Семейноеправоинаследствен ноеправо».Студентыизучаюттему«Брачныйдоговор»,составляютсхемы,соста вляютбрачныйдоговор.

8. Ролеваяигра«Разрешениетрудогоспора».

Цель:закрепитьпредставлениястудентовпотеме«Трудовойдоговор»,знан ияпоразрешениюиндивидуальноготрудогоспора.

Методическиерекомендации:играпотеме:«Трудовоеправо».Всудебномз аседаниирассматриваетсяисквоезаявлениеовосстановлениинаработе,взыскан иизаработнойплатызавремявынужденногопрогулаикомпенсацииморальногов реда.

9. Ролеваяигра«Административноеправо».

Цель:практическаяотработкасоставленияпроцессуальныхдокументовпр иосуществлениипроизводстваподеламобадминистративныхправонарушениях ,установленныхвст.6.7.«Нарушениесанитарно- эпидемиологическихтребованийкусловиямотдыхаиоздоровлениядетей,ихвос



питания и обучения», ст. 20.1 «Мелкое хулиганство» и ст. 20.29 «Производство и распространение экстремистских материалов».

Методические рекомендации: игра по теме: «Административно-правовой административный процесс». Студенты распределяют роли участников производства: лица, в отношении которого ведется производство; потерпевших; защитника и представителя; свидетелей; экспертов; субъектов, уполномоченных составлять протоколы об административных правонарушениях и рассматривать дело.

#### 10. Ролевая игра «Уголовный процесс».

Цель: практическая отработка составления процессуальных документов при осуществлении производства по уголовному процессу.

Методические рекомендации: игра по теме: «Уголовно-правовой уголовный процесс». Студенты распределяют роли участников производства, составляют документы, реализуют игровые задачи.

Примерный порядок проведения ролевой игры.

Руководитель сообщает слушателям цель, содержание, порядок проведения деловой игры. Рекомендует внимательно изучить литературу, знакомит с вопросами, выносимыми на обсуждение. Однако, в случае необходимости, игре может предшествовать лекция или беседа по актуальным проблемам, затрагиваемым в игре.

Участники игры разбиваются на подгруппы по 3-5 человек. В каждой подгруппе избирается лидер, в обязанности которого входит организация работы подгруппы, и, при необходимости, распределяются игровые роли. Роли могут распределяться как в начале игры, так и по мере необходимости, по ее ходу. Например, для внутрикандной работы разыгрывается один комплект ролей, а для пленума (межгруппового взаимодействия) – другой. Из числа участников игры избирается экспертная группа в составе 2-5 человек.

Руководитель распределяет вопросы между игровыми подгруппами, предоставляет слово по каждому вопросу представителям игровых групп, организует дискуссию по обсуждаемой проблеме. Для выступления каждому участнику игры пре

доставляется 5 минут, в течение которых лаконично, но аргументировано следует выделить главное, обосновать идею, обосновать, «защитить» ее.

На этапе игрового процесса в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется поиск или выработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий рассматриваемых решений и конкретных действий. Наконец, в ходе дискуссии вырабатывается коллективное решение, затем разрабатывается и обосновывается аргументированный ответ на поставленный вопрос.

Экспертная группа на основе выступлений участников своего мнения может подготовить проект рекомендаций (практических советов) по рассматриваемой проблеме, обсудить и определить единые позиции педагогов в практической деятельности. Экспертная комиссия сообщает также принятые ею решения об оценке содержания выступлений, активности участников, результативности подгрупп в ролевой игре. Критерием для такой оценки может служить количество и содержательность выдвинутых идей (предложений), степень самостоятельности суждений, их практическая значимость.

В заключении руководитель подводит итоги игры. Необходимость этого этапа особенно важна, так как здесь оцениваются решения групп, происходит знакомство с разными стратегиями, определяется их эффективность и конкурентоспособность. Кроме того, на этом этапе подсчитываются баллы, штрафные и поощрительные очки, выявляются лучшие команды, игроки. Именно на этом этапе игра получает логическое завершение, особенно, если ее итоги подводит не только преподаватель-организатор игры, но и представители практики, специалисты по исследуемой проблеме. Система оценивания в конечном итоге должна соотносить планируемые цели и полученный результат игры. Кроме того, она должна предполагать оценку в определенных шкалах качества вырабатываемых решений и проектов; позволять оценивать деятельность каждого отдельного участника и работу команды; оценивать личные характеристики участников игры [2, с. 145].

## Шаг рефлексии –

важный фрагмент игры, устанавливающий обратную связь, позволяющий провести мониторинг мнений и выяснить степень удовлетворенности, потери и приобретения. Именно рефлексия позволяет преподавателю не просто вывить степень удовлетворенности обучаемых проведенной игрой и принятыми решениями, а услышать информацию о трудностях, которые испытали участники, об их удачах и личных достижениях.

В качестве рефлексии рекомендуется использовать анкету (Приложение 4).

Оценка занятия по 5-ти бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 – средний уровень;

4-5 – выше среднего уровня.

Завершающая часть игры или «выгрузке из игры» посвящена размышлениям участников об их будущем, о перспективах использования в учебном процессе такого рода технологий обучения, домашним заданиям. С этой целью командам предлагается разработать «памятку», или «уроки, которые можно извлечь» и т. д. В зависимости от целей игры можно также поменять местами два последних фрагмента, так как рефлексия, кроме того, может потребовать достаточно большого времени и после нее иногда бывает сложно переключиться на игровое взаимодействие.

Для примера приведем план-

конспект практического занятия с применением ролевой игры по дисциплине «Право».

Образовательная организация: Челябинский юридический колледж.

Тема занятия: «Трудовое право».

Количество часов: 2.

Дисциплина: Право.

Тип урока: практическое занятие.

Вид занятия: ролевая игра.

Цель: закрепить представления студентов по теме «Основы трудового права», знания по разрешению индивидуального трудового спора.

Задачи:

-  
приобретение студентам представлений о механизме разрешения индивидуального трудового спора и практических навыков порядка разрешения индивидуального трудового спора в судебном порядке;

- развитие навыков работы с нормативно-правовыми актами и другими документами, навыков владения тактическими приемами поведения в судебном процессе и публичных выступлений;

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

Оснащение занятия: Конституция РФ, Трудовой кодекс РФ, Гражданский процессуальный кодекс РФ.

Подготовка к проведению игры: до проведения игры преподаватель объявляет группе о предстоящем проведении игры, разъясняет цели, условия, место, время и порядок ее проведения, знакомит студентов с ситуационной задачей, сценарием игры, проводит ее обстоятельный разбор, разъясняет правовой статус участников игры, процессуальные вопросы.

Всем участникам игры, с учетом распределения ролей, выдается задание, которое они выполняют до проведения игры. Перед проведением игры преподаватель проводит консультацию, проверяет готовность студентов к игре, при необходимости оказывает студентам помощь, ориентирует их на творческий, деловой подход к проведению игры.

В аудитории, в которой будет проводиться игра, расставляются столы в порядке, имитирующем «зал судебного заседания», подготовить таблички с надписями «истец», «ответчик», «прокурор», «совещательная комната» и т. п., разместить герб и флаг Российской Федерации.

Ход занятия:

1. Организационный момент: 5 мин.

Преподаватель приветствует студентов, проверяет их явку, сообщает тему занятия, объявляет цели занятия, порядок работы на уроке, проверяет готовность студентов к игре, выделяет тех, кто получили индивидуальные роли.

2. Введение в игру: 10 мин.

Знакомство со смыслом, целями и задачами проводимой игры, общим регламентом, осуществление консультирования и инструктажа. Проведена беседа по основным теоретическим вопросам и проблемам, затрагиваемым в игре.

Преподаватель разъясняет присутствующим порядок в судебном заседании: привходит судья в зал судебного заседания все присутствующие в зале встают; объявление решения суда, а также объявление определения суда, которым заканчивается дело без принятия решения, все присутствующие в зале заседания выслушивают; участники процесса обращаются к судьям со словами: «Уважаемый суд!», и свои показания и объяснения они дают стоя.

3. Разделение обучающихся на группы: 10 мин.

Выборы лидеров в каждой группе, при необходимости распределение игровых ролей (как в начале игры, так и по ходу ее проведения).

Игровая ситуация: «Иванов Иван Иванович работал в ОАО в должности начальника цеха. Приказом директора от 26 апреля 2023 г. №95-Кон был уволен по подпункту «б» пункта части 1 статьи 81 Трудового кодекса Российской Федерации за появление на работе в состоянии алкогольного опьянения. По вodom для применения дисциплинарного взыскания в виде увольнения по служебной докладной записке главного инженера от 01.04.2023 г. о нарушении трудовой дисциплины, актом о нахождении Иванова И.И. на работе в состоянии алкогольного опьянения от 01.04.2023 г.; актом об отказе от прохождения медицинского освидетельствования на состояние алкогольного опьянения от 01.04.2023 г.; предложением о предоставлении письменного объяснения от 01.04.2023 г.; актом об отказе от дачи объяснения от 01.04.2023 г.

Несогласившись с увольнением, Иванов И. И. обратился в районный суд с исковым заявлением к ОАО о восстановлении его на работе, взыскании заработной платы за время вынужденного прогула и компенсации морального вреда. В исковом заявлении Иванов И. И. указал, что 1 апреля 2023 г. в состоянии алкогольного опьянения на работе не находился. В этот день в 11.00 часов у него состоялся неприятный разговор с главным инженером об оплате его работы в выходные дни и компенсации за использование личного автомобиля в интересах работодателя. В тот день он себя плохо чувствовал, перенервничал, был излишне эмоционален. Для того, чтобы успокоиться, он дважды принял лекарство: настойку валерианы и «Валосердин». Вечером 01.04.2023 г. он вызывал скорую помощь, что подтверждается справкой станции скорой помощи, а на следующий день 02.04.2023 г. он ушел на больничный с диагнозом «гипертонический криз». Письменное объяснение у него работодатель не требовал, пройти освидетельствование на состояние алкогольного опьянения в медицинском учреждении на самом деле ему не предлагали, и 01.04.2023 г. актом, что он отказался пройти освидетельствование не составлялся и его с ним не знакомили.

Считает, что при его увольнении не был соблюден предусмотренный ст. 193 Трудового кодекса РФ порядок привлечения к дисциплинарной ответственности. Руководствуясь ст. ст. 391, 392 Трудового кодекса Российской Федерации просит суд восстановить его на работе в должности начальника цеха №2, взыскать с ответчика за него пользу заработную плату за время вынужденного прогула в размере 50000 рублей и компенсацию морального вреда в размере 100000 рублей».

Игровые роли:

а) Судья, председательствующий в судебном заседании, руководит судебным заседанием, создает условия для всестороннего и полного исследования доказательств и обстоятельств дела.

б) Секретарь судебного заседания выписывает судебные повестки; доклады вает суду, кто из вызванных по гражданскому делу лиц явился, ведет протокол судебного заседания.

в) Прокурор вступает в процесс и дает заключение по делу о восстановлении на работе в целях осуществления возложенных на него полномочий.

г) Стороны. Истец (работник) и его представитель поддерживают иск, дают пояснения, представляют доказательства, участвуют в прениях. Ответчик (работодатель) возражает против иска, дает пояснения, представляет доказательства, участвует в прениях.

д) Свидетели дают показания по делу о известных им фактах.

4. Погружение в игру: 20 мин.

Участники получают игровое задание.

Суд: подготовить определение об принятии искового заявления и возбуждении гражданского дела, определение о подготовке дела к судебному разбирательству, проект решения суда.

Секретарь судебного заседания: подготовить повестки, форму протокола судебного заседания.

Прокурор: подготовить заключение по делу о восстановлении на работе.

Стороны:

-

истцу и представителю истца подготовить: исковое заявление по условиям задачи; доверенность, подтверждающую полномочия

представителя, выданную и оформленную в соответствии с законом; доказательства, обосновывающие фактические основания иска.

-

ответчику подготовить: возражения в письменной форме относительно исковых требований; доверенность, подтверждающую полномочия представителя; доказательства заключения и расторжения трудового договора между сторонами; документы, послужившие основанием для применения дисциплинарного взыскания в виде увольнения.

5. Игровой процесс: 30 мин.

На этом этапе в соответствии с принятой стратегией осуществляется судебное заседание.

Слово предоставляется студенту, выступающему в роли председательствующего в судебном заседании. Председательствующий открывает судебное заседание и объявляет, какое гражданское дело подлежит рассмотрению.

Секретарь судебного заседания докладывает суду, кто из вызванных по гражданскому делу лиц явился, извещены ли неявившиеся лица и какие имеются сведения о причинах их отсутствия.

Председательствующий устанавливает личность явившихся участников процесса, проверяет полномочия должностных лиц, их представителей.

Явившиеся свидетели удаляются из зала судебного заседания.

Председательствующий объявляет состав суда, сообщает, кто участвует в судебном заседании в качестве прокурора, секретаря судебного заседания, представителей сторон и третьих лиц, и разъясняет лицам, участвующим в деле, их права и обязанности, в том числе право отвода.

Председательствующий разъясняет лицам, участвующим в деле, их процессуальные права и обязанности.

Рассмотрение дела по существу начинается докладом председательствующего. Последоклад дела суд заслушивает объяснения истца и его представителя, а затем представителя ответчика. Лица, участвующие в деле, вправе задавать друг другу вопросы.

Каждый свидетель допрашивается отдельно.

После исследования всех доказательств председательствующий предоставляет слово для заключения по делу прокурору.

Судебные прения состоят из речей лиц, участвующих в деле, их представителей. В судебных прениях первым выступает истец, его представитель, затем – ответчик, его представитель.



После судебных прений суд удаляется в совещательную комнату для принятия решения, о чем председательствующий объявляет присутствующим в зале судебного заседания.

После принятия и подписания решения суд возвращается в зал заседания, где председательствующий объявляет решение суда. Затем председательствующий устно разъясняет содержание решения суда, порядок и сроки его обжалования.

6. Общая дискуссия или пленум: 10 мин.

Межгрупповое общение, в ходе которого происходит обмен мнениями.

7. Подведение итогов игры: 5 мин.

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

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

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

Были получены следующие результаты:

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

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

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

Столь позитивные цифры могут быть обусловлены тем, что, во-первых, в ролевой игре между участниками были распределены роли, которые не то

лько давали им некий статус, но и определенную ответственность. Поэтому каждый из них старался выполнять свои ролевые функции, так как никому не хотелось подвести команду. Во-вторых, ребята чувствовали, что деятельность их экипажа зависит только от того, как они поработают в команде. И в-третьих, участники были мотивированы в положительном конечном результате, так как это был командный результат [17].

Базой исследования является СПО, который является частной образовательной организацией. Для получения представления об использовании ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» было проведено анкетирование студентов 2 курса по специальности 40.02.02. Правоохранительная деятельность.

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

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

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

## Заключение

В первой главе мы раскрыли понятия ролевой игры и её сущность. Ролевая игра — это организованный вид деятельности, требующий эмоциональных и умственных усилий. Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой находит драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. Ситуация игры — ситуация реальной жизни.

Ролевая игра в учебном процессе выполняет свои функции: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную.

Ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано с действием как внутренних, врожденных инстинктивных сил, а также с определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе.

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

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

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

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

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

Вторая глава посвящена разработке и применению ролевых игр в процессе обучения праву обучающихся среднего профессионального образования. Для получения достоверных результатов по внедрению ролевой игры в учебный процесс работы нами был проведен мониторинг по отношению к активным методам обучения студентами. Обучающиеся группы, где в процессе обучения праву была введена ролевая игра на этапе закрепления знаний, показали высокий результат освоения темы «Трудовое право». Анализ проведения ролевой игры в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж» помог нам составить рекомендации по разработке и применению ролевых игр.

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

вать причинно-

следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры.

Применение данных разработок позволит, на наш взгляд, повысить качество обучения студентов по избранным темам дисциплины «Право» по специальности 40.02.02 «Правоохранительная деятельность».

## Список литературы

1. Адилова, Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения [Текст] // Молодой ученый. – 2021. – № 12. Т. 2. – С. 121-124
2. Айламазьян, А. М. Актуальные методы воспитания и обучения. Учебное пособие для студентов [Текст] / А. М. Айламазьян. – М.: МГУ, 2022. – 280 с.
3. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр [Текст] / В. Г. Алапьева. – Екатеринбург: Деловая книга, 2022. – 159 с.
4. Анисимов, О. С., Данько Т. П. Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие [Текст] / О. С. Анисимов, Т. П. Данько. – М., 2020. – 75 с.
5. Баркалов, С. А., Бабкин В., Щепкин А. Деловые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. [Текст] / С. А. Баркалов, В. Бабкин, А. Щепкин. – М.: АСВ, 2023. – 200 с.
6. Беляцкий, Н. М. Основы права: Тексты, задачи, ситуации, деловые игры. Практикум: Учебное пособие [Текст] / Н. М. Беляцкий. – Казань: Книжный дом, 2020. – 224 с.
7. Берн, Э. И. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры [Текст] / Э. И. Берн. – М.: Прогресс, 2022. – 400 с.
8. Битянова, М. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками [Текст] / М. Битянова. – СПб.: Питер, 2022. – 304 с.
9. Блекуэлл, Д., Гиршик М. Теория игр и статистические решения [Текст] / Д. Блекуэлл, Д. Гиршик. – М.: Иностранная литература, 2022. – 374 с.
10. Борисова, Н. В. Методика выбора форм и методов активного обучения [Текст] / Н. В. Борисова. – М.: Книжный дом, 2020. – 146 с.
11. Венгер, А. А. Игра как вид деятельности. Вопросы психологии [Текст] / А. А. Венгер. – М.: Книжный дом, 2023. – 165 с.
12. Винокуров, Ю. Е. Сборник сценариев деловых игр по юридическим дисциплинам [Текст] / Ю. Е. Винокуров. – М.: Экзамен, 2022. – 192 с.
13. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст] / Л. С. Выготский. – СПб.: Каро, 2021. – 327 с.
14. Габрусевич, С. А., Зорин Г. А. От деловой игры к профессиональному творчеству. Учебно-методическое пособие [Текст] / С. А. Габрусевич, Г. А. Зорин. – М.: МГУ, 2022. – 125 с.
15. Геронимус, Ю. В. Игра, модель, экономика [Текст] / Ю. В. Геронимус. – М.: Просвещение, 2021. – 207 с.
16. Глухов, В. В., Кобышев А. Н., Козлов А. В. Ситуационный анализ. Деловые игры для Основы права. [Текст] / В. В. Глухов, А. Н. Кобышев, А. В. Козлов. – СПб.: Специальная литература, 2023. – 223 с.
17. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ / Собрание законодательства РФ. – 05.12.1994. – № 32. – Ст. 3301.
18. Губко, М. В., Новиков Д. А. Теория игр в управлении организационными системами [Текст] / М. В. Губко, Д. А. Новиков. – М.: Синтег, 2022. – 148 с.

19. Гуревич, А. М. Ролевые игры и кейсы [Текст] / А. М. Гуревич. – М.: Речь, 2020. – 144 с.
20. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии: учеб. пособие для СПО [Текст] / М. Н. Гуслова. – М.: Академия, 2022. – 286 с.
21. Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения. [Текст] / В. В. Давыдов. – М.: Педагогика, 2023. – 319 с.
22. Данилов, В. И. Лекции по теории игр [Текст] / В. И. Данилов. – М.: Российская экономическая школа, 2022. – 140 с.
23. Джексон, П. М. 581/2 импровизаций на тренинге [Текст] / П. М. Джексон. – Минск: Бегингрупп, 2022. – 152 с.
24. Джексон, П. М. Деловые педагогические игры. Методические рекомендации педагогическим коллективам школ, внешкольных учреждений [Текст] / П. М. Джексон. – Л.: Наука, 2020. – 33 с.
25. Ефимов, В. Н. Имитационная игра для системного анализа управления экономикой [Текст] / В. Н. Ефимов. – М.: Наука, 2022. – 256 с.
26. Жуковский, В. И., Салуквадзе М. Е. Некоторые игровые задачи управления и их приложения [Текст] / В. И. Жуковский, М. Е. Салуквадзе. – Тбилиси: Мецниереба, 2021. – 462 с.
27. Коджаспиров, Г. М., Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений [Текст] / Г. М. Коджаспиров. – М.: «Академия», 2020. – 176 с.
28. Кулапов, М. Н. Практикум: ролевые и деловые игры [Текст] / М. Н. Кулапов. – М.: Экзамен, 2023. – 126 с.
29. Куприянов, Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя: Дисс. канд. пед. наук. – Ярославль: ЯГПУ им. К. Д. Ушинского, 2020. – 233 с.
30. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение: учеб. пособие для ВПО [Текст] / Н. В. Матяш. – М.: Академия, 2022. – 156 с.
31. Миллер, С. Психология игры [Текст] / С. Миллер. – СПб.: Университетская книга, 2023. – 320 с.
32. Минский, Е. М. Отигрык знаниям [Текст] / Е. М. Минский. – М.: Просвещение, 2021. – 192 с.
33. Ладенко, И. С. Игровое моделирование: методология и практика [Текст] / И. С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 2023. – 228 с.
34. Никитин, Б. П. Ступени творчества, или развивающие игры [Текст] / Б. П. Никитин. – М.: Просвещение, 2018. – 160 с.
35. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение: учеб. пособие для ВПО [Текст] / А. П. Панфилова. – М.: Академия, 2022. – 191 с.
36. Пидкасистый, П. И. Педагогика. Учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей [Текст] / П. И. Пидкасистый. – М.: Педагогическое общество России, 2021. – 640 с.
37. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие [Текст] / Г. К. Селевко. М. Книжный дом, 2018. – 256 с.
38. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М. Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 2022. – 287 с.

39. Тимофеева, А. А. Компетентностный подход в преподавании юридических дисциплин: опыт и проблемы реализации [Текст] / А. А. Тимофеева. – М.: Просвещение, 2020. – 39 с.
40. Федеральный государственный стандарт среднего профессионального образования по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения (утв. указом Министерства образования и науки РФ от 12.05.2014 г. № 508) [Электронный ресурс] / СПС Консультант Плюс.
41. Хуторской, А. В. Педагогическая инноватика: учеб. пособие для вузов [Текст] / А. В. Хуторской. – М.: Академия, 2020. – 252 с.
42. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С. А. Шмаков. – М.: Новая школа, 2021. – 409 с.
43. Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / Г. И. Щукина. – М.: Просвещение, 2020. – 160 с.
44. Филатов В. М. Методическая типология ролевых игр [Текст] / В. М. Филатов. – М.: Просвещение, 2018. – 257 с.
45. Флерина, Е. А. Игры и игрушки [Текст] / Е. А. Флерина. – Москва: Просвещение, 2023. – 300 с.
46. Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 2020. – 226 с.



**Приложение 1**

**Наблюдение за методами обучения в образовательном процессе**

№ Занятия. Тема.	Методы обучения
1. Семейное право и наследственное право	Лекция, демонстрация
2. Семейное право и наследственное право	Самостоятельная работа
3. Семейное право и наследственное право	Учебная дискуссия
4. Семейное право и наследственное право	Практическая работа, упражнения

**Приложение 2**

**Беседа преподавателем дисциплины «Право» в НОУ СПО**

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

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

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

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

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

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

Я: какая успеваемость у студентов по дисциплине «Право»?

Преподаватель: у студентов средняя успеваемость.

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

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

**Приложение 3**

**Анкетирование обучающихся**

«Использование активных методов обучения в учебном процессе»

Добрый день, уважаемый студент!

В целях проведения анкетирования по использованию активных методов в учебном процессе, прошу ответить на следующие вопросы. В заданиях № 1, 2, 3, 5 –

ответить в свободной форме. Под цифрами 4, 6, 7, 8- выбрать один правильный ответ и выделить его.

1. ФИО
2. Группа
3. Какие способы передачи и усвоения знаний использует преподаватель?
4. Сколько раз за все время изучения дисциплины «Право» проводились ролевые игры?
5. На каких учебных дисциплинах применяются ролевые игры в процессе Вашего обучения?
6. Вам понятны цель, сюжет и ход проведения ролевой игры?
7. Устраивает ли Вас качество проводимых ролевых игр?
8. Помогают ли Вам ролевые игры лучше усвоить материал в ходе изучения той или иной дисциплины?

#### Приложение 4

##### Анкетирование обучающихся

«Рефлексия итогов ролевой игры»

Добрый день, уважаемый студент!

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

Оценка занятия по 5-ти бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 – средний уровень;

4-5 – выше среднего уровня.

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

#### Приложение 5

## **Методическая разработка «Сборник ролевых игр по дисциплине «Право» для студентов НОУСПО**

Ролевые игры предназначены для студентов НОУСПО юридических специальностей при изучении дисциплины «Право».

В содержании учебной дисциплины «Право» представлены различные разделы, для каждого из которых были подобраны ролевые игры.

### **1. Юриспруденция как важная общественная наука. Роль права в жизни человека и общества.**

Ролевая игра «Юридические профессии: адвокат, нотариус, судья, прокурор, следователь».

Планигры:

1. Выбор родной из юридических профессий. Составление краткой характеристики профессии (область профессиональной деятельности, основные должностные обязанности, сферы деятельности).

2. Группаразыгрывает сценку, в которой реализуются профессиональные функции и специфика юридической профессии. Например, нотариус – ведет прием посетителей по удостоверению доверенности, прокурор – готовит обвинительное заключение и т.д.

3. Дискуссия –

обсуждение. Для чего нужна профессия юриста? Почему существует такое разнообразие юридических профессий? Что общего и различного в этих профессиях? В каких повседневных ситуациях нам нужна помощь юриста? Для чего необходимо изучать основы права?

### **2. Правоотношения, правовая культура и правовое поведение личности.**

Ролевая игра «Лестница прав».

Планигры:

1. Составление таблицы «Права и обязанности личности».

Игровая задача: «С рождением человек приобретает по закону способности и меть права и нести обязанности – конституционные, семейные, гражданские и другие. Однако их осуществление возможно лишь по мере достижения определенного возраста. Человек как бы поднимается по лестнице вверх. Вам предлагается лестница, на которой указан возраст. Ваша задача: найти права, которые человек приобретает по достижении определенного возраста и поставить их рядом с годом».

Примеры прав и обязанностей: получение паспорта; правосознание; любые сделки, правосознание; самостоятельно распоряжаться своим заработком, стипендией, другими доходами; право управлять транспортным средством; уголовная ответственность за некоторые уголовные преступления; право на пенсию по старости; право быть избранным Президентом; право вступить в брак; право принимать участие в выборах; право на имя, отчество, фамилию; право жить и воспитываться в семье и другие.

2. Общая дискуссия –

обсуждение списка прав и обязанностей, корректировка, соотнесение с возрастом.

3. Распределение студентов по ролям – по возрастам (ребенок с рождения, 14 лет, 16 лет, 18 лет и т. д.). Составление списка прав для каждого возраста. Выступление студентов – представителей разных возрастов – доклад об основных правах и обязанностях.

4. Коллективное составление «Лестницы прав».

5. Подведение итогов.

### **3. Государство и право. Основы конституционного права Российской Федерации.**

Ролевая игра «Выборы».

Планигры:

1. Каждая подгруппа объявляет себя партией, дает название партии и разрабатывает собственную программу. Предложения программы в экономической, социальной и административной сферах должны быть основаны на действующем законодательстве.

2. Публичная агитация за свою партию. Представитель каждой партии объясняет присутствующим, почему необходимо голосовать именно за его партию, раскрывает приоритетные направления партии.

3. После выступления представителя последней партии, начинается процедура выборов. От каждой партии выделяется один участник для формирования избирательной комиссии. Сформированная избирательная комиссия получает от преподавателя избирательные бюллетени и раздает их студентам. Каждый студент должен отдать свой голос за любую из партий, кроме той, членом которой он является.

4. После окончания голосования избирательная комиссия подсчитывает голоса и объявляет рейтинг партий по количеству голосов. Распределение мест производится на основании федерального законодательства о выборах в органы представительной власти с использованием пропорциональной системы голосования.

5. Участникам группы, правильно распределившим все места, начисляется максимальное количество баллов. У остальных участников игры оценивается их роль в предвыборной агитации, использование ими правовых знаний в обосновании места роли партии в российской действительности.

### **4. Правосудие и правоохранительные органы.**

Ролевая игра «Система правосудия в РФ».

Планигры:

1. Выступления представителей правоохранительных органов и экспертов – доклад о мерах борьбы с преступностью, профилактика преступлений.

2. Брифинг. Обсуждение.

Представители правоохранительных органов: отвечают на вопросы журналистов, относящиеся к деятельности их ведомств в целом к проблемам состояния, структуре и тенденциям преступности.

Эксперты: отвечают на вопросы, адресованные им; иногда отвечают на вопросы, адресованные представителям правоохранительных органов, если ответы по следних не совпадают с экспертными оценками.

Журналисты: задают вопросы, преимущественно адресные (обращенные к конкретным участникам).

Обсуждаемые вопросы: состояние преступности в целом, динамика преступности за последние годы, преступления в экономической сфере, преступления, осуществляемые в сети Интернет и т. д.

## **5. Гражданское право. Организация предпринимательства в России.**

Ролевая игра «Я начинаю свое дело».

Планиры:

### **1. Выбор организационно-правовой формы организации.**

На данном этапе игроки участникам необходимо выбрать способ ведения своего бизнеса: посредством образования юридического лица, либо без образования юридического лица, т. е. в качестве индивидуального предпринимателя (ИП). Любое решение необходимо обосновать, сравнив выбранную организационно-правовую форму предприятия или ИП с какой-либо другой. Например, группа участников решила вести свой бизнес, зарегистрировав общество с ограниченной ответственностью (ООО). В этом случае они могут сравнить данный вид юридического лица с закрытым акционерным обществом (ЗАО), каким-либо товариществом или ИП. Результаты сравнительного анализа оформляются в виде таблицы.

### **2. Документы для регистрации юридического лица.**

После выбора организационно-правовой формы предприятия каждая группа формирует пакет документов, необходимых для регистрации: заявление о государственной регистрации, решение о создании юридического лица (протокол, договор), устав юридического лица, копии документов физического лица, документ об уплате государственной пошлины.

### **3. Открытие расчетного счета.**

На данном этапе группе следует выбрать вид или виды расчетных счетов, которые они планируют открыть в каком банке. Данный выбор может зависеть от того, какую деятельность планирует вести организация. Для того чтобы организация могла открыть банковский счет, необходимо подготовить следующие документы: свидетельство о государственной регистрации юридического лица; учредительные документы; разрешения (лицензии) на право осуществления деятельности; документы, подтверждающие полномочия лиц, указанных в карточке, распоряжаться средствами банковского счета; документы, подтверждающие полномочия единоличного исполнительного органа юридического лица; карточка; свидетельство о постановке на учет в налоговом органе.

## **6. Защита прав потребителей.**

Ролевая игра «Защита прав потребителей».

Планиры:

### **1. Ознакомление с игровой ситуацией.**

Гражданин Мирошников приобрел в магазине уютга за 2600 рублей, который через три дня перестал нагреваться. Мирошников обратился в магазин с просьбой заменить ему неработающий уютга на новый. Менеджер магазина отказал в замене, но принял уютга на ремонт, пообещав через 7 дней вернуть его отремонтированным. Мирошников через 7 дней получил из ремонта уютга, который опять перестал раб

отать через 15 дней. Обратившись в магазин, Мирошников потребовал возвращения денег, однако менеджеротказался вернуть деньги и предложил Мирошникову получить новый аналогичный уют. Несогласный с этим Мирошников обратился в суд с требованием возмещения стоимости уютга в размере 2600 рублей, а также моральной компенсации за причиненные ему неудобства, в размере 5000 рублей.

2. Распределение ролей и игровых задач:

Мирошников –

потребитель, выдвигает требование о возмещении материального и морального вреда.

Представитель Мирошникова – юрист.

Менеджер магазина –

представитель продавца, согласен за замену ненадлежащего товара новым.

Юрист магазина – поддерживает позицию менеджера.

Суд – разрешает спор.

Нормативные акты: ФЗ «О защите прав потребителя», ст. 13, ст. 15; ФЗ «О государственной пошлине».

3. Разыгрывание ситуации в рамках судебного заседания.

4. Дискуссия. Облагается ли иск по защите прав потребителей государственной пошлиной? Подлежит ли компенсации моральный ущерб, причиненный потребителю? Какие санкции несет продавец за нарушение прав потребителей?

**7. Правовое регулирование образовательной деятельности.**

Ролевая игра «Правовой статус обучающегося по российскому законодательству».

Планигры:

1. Обучающиеся разделяются на 4 группы, каждая группа анализирует нормативно-правовые акты одного из уровней. В конце работы составляется сводная таблица.

Нормативно-правовые акты по правовому статусу обучающихся:

а) международные: Декларация прав ребенка 1959 г.; Конвенция ООН о правах ребенка 1989 г.; Всемирная декларация об обеспечении выживания, защиты и развития детей 1990 г.;

б) федеральные: Конституция РФ, Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-

ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации», Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;

в) региональные: закон Челябинской области от 29.11.2001 № 54-ЗО «Об охране и защите прав детей в Челябинской области», закон Челябинской области от 30.08.2013 № 515-ЗО «Об образовании в Челябинской области»;

г) локальные нормативные акты «Устав», «Правила внутреннего распорядка для обучающихся Челябинского юридического колледжа», «Положение о порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления обучающихся», «Положение о порядке реализации права, обучающихся на обучение по индивидуальному

чебному плану, в том числе ускоренное обучение», «Положение о Совете обучающихся» и другие.

#### Правовой статус обучающихся

Компоненты правового статуса	Международный уровень	Федеральный уровень	Региональный уровень
Права			
Обязанности			

2. Обучающиеся распределяются на роли администратии колледжа, обучающихся, педагогов, родителей (законных представителей).

Задача: составить свой свод прав и обязанностей обучающихся и разработать Положение о правовом статусе обучающихся НОУ СПО.

#### 8. Семейное право и наследственное право.

Ролевая игра «Брачный договор».

Планигры:

1. Студентам предлагается поработать над темой урока самостоятельно, просмотрев презентацию. Преподаватель комментирует основное содержание темы.

А. Существенные (обязательные) условия брачного договора.

Б. Иные (дополнительные) условия брачного договора.

В. Документы, необходимые для заключения брачного договора.

2. После просмотра презентации обучающиеся представляют заполненные таблицы, выбрав представителя из группы. Затем заполненные ими таблицы сравниваются с «оригиналом» презентации и размещаются на доске и листенде. Остальные в это время записывают недостающую часть материала.

3. Среди студентов распределяются роли: супруги, юрист, нотариус. Обсуждается и составляется брачный договор.

#### 9. Трудовое право.

Ролевая игра «Разрешение трудового спора».

Планигры:

1. Ознакомление с игровой ситуацией, игровыми ролями.

Всем участникам деловой игры, с учетом распределения ролей, выдается задание, которое они выполняют до проведения игры. В аудитории, в которой будет проводиться игра, целесообразно расставить столы в порядке, имитирующем «зал судебного заседания», подготовить таблички с надписями «кистец», «ответчик», «прокурор», «совещательная комната» и т. п., разместить герб и флаг Российской Федерации.

Игровая ситуация: «Иванов Иван Иванович работал в ОАО в должности начальника цеха. Приказом директора от 26 апреля 2023 г. № 95-Кон был уволен по подпункту «б» пункта части 1 статьи 81 Трудового кодекса Российской Федерации за появление на работе в состоянии алкогольного опьянения. По вodom для применения дисциплинарного взыскания в виде увольнения по служебным докладной записке главного инженера от 01.04.2023 г. о нарушении трудовой дисциплины, актом нахождении Иванова И.И. на работе в состоянии алкогольного опьянения от 01.04.2023 г.; актом об отказе от прохождения медицинского освидетельствования на состояние алкогольного опьянения от 01.04.2023 г.; предложением о предост

авлении письменного объяснения от 01.04.2023г.; акт об отказе от дачи объяснения от 01.04.2023г.

Несогласившись с увольнением, Иванов И.И. обратился в районный суд с иском о взыскании заработной платы за время вынужденного прогула и компенсации морального вреда. В исковом заявлении Иванов И.И. указал, что 1 апреля 2023г. в состоянии алкогольного опьянения на работе не находился. В этот день в 11.00 часов у него состоялся неприятный разговор с главным инженером об оплате его работы в выходные дни и компенсации за использование личного автомобиля в интересах работодателя. В тот день он себя плохо чувствовал, перенервничал, был излишне эмоционален. Для того, чтобы успокоиться, он два раза принял лекарство: настойку валерианы и «Валосердин». Вечером 01.04.2023г. он вызывал скорую помощь, что подтверждается справкой станции скорой помощи, а на следующий день 02.04.2023г. оншел на больничный с диагнозом «гипертонический криз». Письменное объяснение у него работодатель не требовал, пройти свидетелем на суде не предлагали, и 01.04.2023г. актом, что он отказался пройти свидетелем не составлялся и его с ним не знакомили.

Считает, что при его увольнении не было соблюдено предусмотренное ст.193 Трудового кодекса РФ порядок привлечения к дисциплинарной ответственности. Руководствуясь ст.ст.391,392 Трудового кодекса Российской Федерации просит суд восстановить его на работе в должности начальника цеха №2, взыскать с ответчика за него пользу за заработную плату за время вынужденного прогула в размере 50000 рублей и компенсацию морального вреда в размере 100000 рублей».

Игровыероли:

Судья, председательствующий в судебном заседании, руководит судебным заседанием.

Секретарь судебного заседания.

Прокурор.

Стороны: истец и ответчик. Истец (работник) и его представитель поддержки вают иск, дают пояснения, представляют доказательства, участвуют в прениях. Представитель ответчика (работодателя) возражает против иска, дает пояснения, представляет доказательства, участвует в прениях.

Свидетели.

2. Введение в игру – знакомство с смыслом, целями и задачами проводимой игры, общим регламентом, осуществление консультирования и инструктажа.

3. Погружение в игру – участники получают игровое задание.

Суд: подготовить определение о принятии искового заявления и возбуждении гражданского дела, определение о подготовке дела к судебному разбирательству, проект решения суда.

Секретарь судебного заседания: подготовить повестки, форму протокола судебного заседания.

Прокурор: подготовить заключение по делу о восстановлении на работе.

Стороны:



- истцу и представителю истца подготовить: исковое заявление по условиям задачи; доверенность, подтверждающую полномочия представителя, выданную и оформленную в соответствии с законом; доказательства, обосновывающие фактические основания иска.

- ответчику подготовить: возражения в письменной форме относительно исковых требований; доверенность, подтверждающую полномочия представителя, выданную и оформленную в соответствии с законом; доказательства заключения и расторжения трудового договора между сторонами; документы, послужившие основанием для применения дисциплинарного взыскания в виде увольнения. Ответчик обязан доказать наличие законного основания увольнения и соблюдение установленного порядка увольнения.

#### 4. Изучение и системный анализ ситуации или проблемы –

работы по ролям. Составные части судебного заседания: подготовительная часть; рассмотрение дела по существу; заключение прокурора; судебные прения; постановление и оглашение решения.

#### 5. Игровой процесс –

на этом этапе в соответствии с принятой стратегией осуществляется судебное заседание.

#### 6. Подведение итогов игры –

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

### **10. Административно-правовой административный процесс.**

Ролевая игра «Административное право».

Планирование:

1. Студенты в соответствии со ст. 28.3 определяют должностных лиц, уполномоченных составлять протоколы об административных правонарушениях выбранных категорий, в соответствии со ст. 23 КоАП РФ –

субъектов административной юрисдикции, уполномоченных рассматривать дела об административных правонарушениях выбранных категорий.

2. Студенты имитируют стадии осуществления производства:

- возбуждение дела об административном правонарушении, составляют протокол об административном правонарушении, указывают в нем потерпевших, свидетелей, лицо, в отношении которого ведется производство и другие сведения, которые необходимо указывать в протоколе в соответствии со ст. 28.2 КоАП РФ;

- рассмотрение дела и принятие постановления по делу, имитируют процесс рассмотрения дела в соответствии со ст. 29.7 КоАП РФ. Составляют постановление по делу об административном правонарушении в соответствии со ст. 29.10 КоАП РФ;

- разыгрывают стадию обжалования принятого постановления в соответствии со ст. 30 КоАП РФ. Составляют решения по жалобе на постановление по делу об административном правонарушении в соответствии со ст. 30.7 КоАП РФ;

- имитируют порядок исполнения конкретных видов административных наказаний в соответствии с гл. 32 КоАП РФ.

3. Игровой процесс.

4. Подведение итогов игры.

### **11. Уголовно-правовой уголовный процесс.**

Ролевая игра «Уголовный процесс».

Планиры:

1. Ознакомление с игровой ситуацией.

Согласно приговору Петров осужден за совершение ряда преступлений, в том числе тяжких и особо тяжких, к 19 годам лишения свободы с отбыванием наказания в исправительной колонии строгого режима. Постановлением судьи решено про известить оплату труда адвоката в сумме 18970 рублей за счет средств федерального бюджета, указанную сумму в порядке регресса взыскать с Петрова. На данное решение Петровым подана кассационная жалоба, в которой он указал, что оплата труда адвоката отказывается, так как адвокат участвовал в деле по назначению, а это, по его мнению, предполагает, что такое участие в деле является бесплатным. Кроме того, осужденный дополнительно указал, что расходы по осуществлению его защиты должны быть возложены на государство ввиду его имущественной несостоятельности, т.к. он не имеет имущества, у него нет источников дохода, и он не сможет погасить такую сумму.

2. Дискуссия. Определение игровых задач.

Определите порядок рассмотрения данной жалобы?

Подлежит ли жалоба Петрова удовлетворению, а решение судьи – отмене?

Влияют ли на решение об удовлетворении жалобы дополнительные аргументы осужденного?

3. Участники игры и их задачи:

Осужденный Петров –

доказывает незаконность постановления судьи об взыскании с него денег за адвоката.

Защитник Петрова – поддерживает позицию осужденного.

Прокурор –

просит отказать в удовлетворении жалобы, считает постановление судьи законным.

Суд – рассматривает и разрешает жалобу.

