




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


ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА


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

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

Проверка на объем заимствований:
61,75 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
« 3 » февраля 2024 г.
И.о. зав. кафедрой Э,УиП
 Д.Н. Корнеев

Выполнила:
Студентка группы ЗФ-409-112-3-2
Журавицкая Алина Рафисовна 

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

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	2
ГЛАВА 1. ХАРАКТЕРИСТИКА РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В УСЛОВИЯХ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ.....	5
1.1. Понятие и сущность ролевой игры в учебном процессе	5
1.2. Методические основы применения ролевой игры как метода обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях	12
Выводы по первой главе.....	18
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВОЙ ДИСЦИПЛИНЕ В ГАПОУ СМПК.....	20
2.1. Анализ опыта использования ролевых игр как метода обучения дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ СМПК	20
2.2. Разработка ролевых игр и их применение при реализации дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ СМПК.....	27
Выводы по второй главе.....	48
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	50
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	53

ВВЕДЕНИЕ

Одной из целей образовательного процесса является эффективное обучение и развитие компетенций учащихся, что может быть достигнуто с помощью соответствующих методов обучения. Несмотря на то, что «классический» метод одностороннего взаимодействия педагога и обучающегося по-прежнему важен, процессы, происходящие в сфере образования, требуют разработки и внедрения новых методов. Среди таких инноваций – игровые технологии.

Если рассматривать ролевые игры через призму их активного использования в практических методах работы, то они часто исследуются, модифицируются и развиваются на практике при работе с учащимися разных возрастов, от дошкольников до студентов вузов, поэтому они актуальны для выбранной нами темы.

Ролевые игры имеют множество преимуществ, поэтому им отдают предпочтение многие преподаватели, организующие образовательные мероприятия. Такие методы обучения проводятся в форме групповой работы.

Хотя в России они появились еще в конце XVIII века, преимущества этого метода не сразу привлекли внимание, и только в XX веке ролевые игры стали неотъемлемой частью учебной деятельности. Это произошло потому, что к тому времени многие исследования доказали, что усвоение материала учащимися зависит от их непосредственного участия в ситуациях, отражающих реальность. Реальные жизненные ситуации могут быть созданы в группе с помощью игр.

Практика ролевых игр может и должна применяться в обучении как школьников, так и студентов. Этот метод может быть использован в любой учебной дисциплине, в том числе и в образовании в области права. Преподаватели могут помочь студентам приобрести новые формы обучения и осознания материала, внедряя ролевые игры в учебный процесс. Включение игры и частая смена видов деятельности может положительно сказаться на результатах усвоения материала обучающимися. Ролевые игры

могут помочь учащимся найти ответы на нестандартные вопросы, участвовать в дискуссиях, не боясь высказывать свое мнение, и развивать навыки избегания конфликтов.

Степень разработанности темы в учебно–методической и научной литературе. Значение ролевой игры в образовательном процессе изучали многие и отечественные, и зарубежные учёные: Х.Д. Ахмедова, З.В. Баишева, О.С. Веснина, К.С. Гордеев, А.О. Грачева, В.И. Долгова, С.А. Иванова, Е.В. Климук, О.А. Колоткина, В.С. Кондукова, А.С. Кораблева и мн.др., также было выяснено, что в недостаточной степени был изучен метод ролевой игры по правовым дисциплинам в СПО.

Объект исследования: ролевые игры как метод проведения занятий.

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

Цель выпускной квалификационной работы – теоретическое обоснование и разработка комплекса ролевых игр по правовой дисциплине для целей профессиональной образовательной организации.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

- раскрыть понятие и сущность ролевой игры в учебном процессе;
- охарактеризовать методические основы применения ролевой игры как метода обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях;
- проанализировать опыт использования ролевых игр как метода обучения дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ СМПК;
- разработать ролевые игры и их применение при реализации дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ СМПК.

Теоретическую основу исследования составили работы таких авторов, как А.А. Глазунова, Д.О. Еприкян, Ч.Ш. Зиятдинова, Д.П. Ильина, О.Н. Кучер, В.Н. Люсев, М.М. Рахимов, А.С. Садилова, С.И. Студенкин, и др.

Методологической основой исследования являются методы системного, сравнительного анализа, количественных и качественных характеристик рассматриваемых явлений, статистической обработки данных и общенаучные методы анализа, социологические методы исследования (наблюдение, беседа, анкетирование).

Практическая значимость работы состоит в том, что разработанные в результате проведенного исследования ролевые игры могут использоваться преподавателями государственного автономного профессионального образовательного учреждения «Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж» в рамках реализации дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс».

База исследования – государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж» (ГАПОУ СМПК).

Адрес: 453102, г. Стерлитамак, ул. Николаева 124.

Структура выпускной квалификационной работы определяется целью и задачами исследования, необходимостью логического расположения материала. Работа включает введение, две главы, состоящие из четырех параграфов, выводы по главам, заключение и список использованных источников.

ГЛАВА 1. ХАРАКТЕРИСТИКА РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В УСЛОВИЯХ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

1.1. Понятие и сущность ролевой игры в учебном процессе

Все игры, относящиеся к игровым технологиям, могут быть разделены на две категории – сюжетные и ролевые. Сюжетные игры обладают четким сценарием, в котором каждая роль имеет свое определенное место и функцию. Ролевые игры, напротив, предоставляют возможность игрокам принять на себя конкретные роли, взаимодействуя друг с другом в соответствии с заданными правилами и условиями. В контексте терминологии ученого Л.С. Выготского, игры могут быть определены как «воображаемые ситуации».

Каждая игра – это особое событие, которое предоставляет участникам определенные условия, роли, а также требует наличия определенных знаний и навыков для развития сюжета. Иногда сценарий игры может быть незначительно изменен, чтобы вызвать случайные игровые ситуации. Уникальность игровых технологий заключается в том, что они предоставляют возможность виртуального или воображаемого погружения участников в определенную ситуацию, которая в свою очередь способствует развитию фантазии, креативности и коммуникационных навыков.

Деловые игры – это метод исследования в ситуациях, максимально приближенных к реальным, в процессе решения общих задач. В профессиональном обучении она имитирует поиск участниками оптимального способа решения производственной задачи, социально-экономического образования или управления [4].

Перед началом деловой игры происходит формирование проблемной ситуации, постановка целей и задач игры, организация команды, определение задач и ролей каждого участника. Взаимодействие участников игры

определяется правилами, отражающими условия соответствующей сферы деятельности. Деловая игра завершается сбором и анализом лучших решений.

Проведение деловой игры, как правило, состоит из следующих частей:

- инструктаж преподавателя о проведении игры (цель, содержание, конечный результат, формирование игровых коллективов и распределение ролей);

- изучение студентами документации (сценарий, правила, поэтапные задания), распределение ролей внутри подгруппы;

- собственно игра (изучение ситуации, обсуждение, принятие решения, оформление);

- публичная защита предлагаемых решений на «техсовете», «производственном совещании»;

- определение победителей игры;

- подведение итогов и анализ игры преподавателем.

В учебном процессе применяют различные модификации деловых игр.

Симуляционные игры. Опишите функции компании или отдела. События можно сравнивать. Человеческая деятельность (назначение деловых встреч) и экологическая деятельность (офисы, конференц-залы); Структура и цель.

Спортивные игры улучшают работу определенных областей. Игровые симуляторы моделируют соответствующие методы ведения бизнеса. Игра ведется в реальной среде.

Драма (часть). В этих играх люди ведут себя определенным образом; действия, задачи и планы по выполнению задач. Традиционная игра предназначена для игры, роль «влиятельного лица» разделена между разными учениками. Хорошее решение должно быть найдено через общение. Например: ваш начальник говорит вам усердно работать. Сотрудники всегда уважают право на труд. Технические специалисты должны выполнять процедуры технического обслуживания. Епископ хочет оправдать мелкие

преступления. В зависимости от ситуации: Если заказчик хочет поделиться потребностями (движение, материал); Он согласовывает с представителем организации, которая управляет этими ресурсами. Студенты не имели права смотреть игру и вносить свой вклад в окончательный анализ [9].

Поскольку «деловой театр» (драматический стиль) показывает, как люди ведут себя в определенной обстановке, студенты должны знать их внешность, понимать их поведение, анализировать ситуацию и находить правильные действия. Основная задача – проанализировать различные ситуации, оценить поведение и заставить их действовать в соответствии с интересами, потребностями и поведением других людей, не используя формально признанные знания. Написание рассказов с описанием конкретных ситуаций. Личные задачи, роли и обязанности.

Игры – это эмпирические или циклические уроки, то есть инженерные, дизайнерские, технологические и другие проекты игры разрабатываются таким образом, чтобы лучше отражать реальность. Метод характеризуется высокой степенью взаимодействия между индивидуальной и групповой работой учащихся. Создание совместных групповых проектов требует, с одной стороны, понимания всех техник процесса проектирования, а с другой – умения общаться и устанавливать взаимопонимание для решения профессиональных задач. Игровой дизайн становится настоящим дизайном, если он решает проблему и переносит сам процесс в реальную деятельность.

Образовательные игры не являются коммерческими играми. Это включает в себя включение элементов исследования в игровые симуляции, а иногда и игровые элементы. Такие игры могут быть выполнены в виде копий науки, культуры, специальных команд (профессиональная лига, «Поле чудес», КВН и т. д.) для работы на разных картах.

Далее рассмотрим использование ролевой игры в процессе профессионального обучения в ссузе. При составлении сценария ролевой игры ее организаторы всегда придерживаются правила, что ситуация в игре должна быть схожа с ситуацией из действительности. Несмотря на то, что

поле деятельности игры имеет свои рамки и правила конкретно обозначены, в ней существует доля неопределенности.

Чтобы ответить на вопрос, игроки формируют ответ в собственном сознании и высказывают свое решение. Диалог игроков насыщен разнообразными спонтанными оборотами речи. Слова, мимика и жесты участников образуют языковую коммуникацию, которая важна на протяжении всей игры [1].

Ролевая игра, используемая в процессе обучения, состоит из двух основных элементов: игры и обучения. Учащиеся воспринимают игру как некую ситуацию, в которой они выполняют определенное поведение, играя определенную роль. Для учащегося результатом участия в игре является удовлетворение потребностей и интересов.

С точки зрения преподавателя, ролевые игры – это вид практического обучения. Сценарии ролевых игр имеют определенные правила, которые преподаватель может адаптировать к ситуации, но в то же время педагогические особенности явно направляются и контролируются. Использование ролевых игр в образовании можно интерпретировать как многомерную реализацию учебного процесса, в котором педагогические цели становятся видимыми в скрытой форме [19].

Анализ литературы по подготовке ролевых игр к использованию в вузе показывает, что игра – явление нефункциональное. Исходя из этого, можно проанализировать ее назначение.

1. К назначению ролевых игр можно отнести изучение и анализ межличностных отношений, наблюдаемых в процессе игры. Сами игры создают условия и потребности в общении для участников и фактически являются способом их межличностного взаимодействия. В то же время они служат мотивацией и отбором.

2. В процессе проведения ролевой игры, являющейся частью игровых технологий, раскрываются вербальные способности (навыки и умения) участников, благодаря которым формируются коммуникативные качества,

проявляемые в различных ситуациях и обстоятельствах. Значит, игру можно рассматривать как элемент межличностного общения с применением диалогической и монологической речи. С этой точки зрения она имеет обучающую цель.

3. В ходе ролевой игры затрагивается одна из главных целей обучения – воспитание студентов и формирование общепрофессиональной культуры. Сам процесс игры позволяет объединить всех ее участников. Даже если первоначально в игре участвовала определенная часть академической группы, то по ходу ее проведения к ней могут присоединяться и обучающиеся, ранее не проявлявшие интереса.

Ролевые игры решают одну из главных задач в образовании: обучение студентов и формирование общей профессиональной культуры. Сам игровой процесс объединяет всех участников. Даже если изначально в игре участвует часть академической группы, студенты, которые ранее не были заинтересованы в игре, могут присоединиться к ней в процессе игры.

На наш взгляд, игры помогают сплотить и интегрировать студенческие коллективы. В процессе проведения игр повышается уверенность участников в себе, развивается чувство командной работы, взаимоуважения и взаимопомощи. Это также развивает способность логически мыслить, проявлять инициативу и находить творческие решения игровых задач. Все эти качества могут быть связаны с образовательными целями.

4. Игровые технологии, особенно ролевые игры, призваны сформировать у группы игроков определенные навыки и умения, а также помочь игрокам раскрыть свою способность представить себя в роли других участников игры. Это можно сделать, меняя роли в зависимости от сценария игры.

Сама игра помогает игроку правильно и логически мыслить, общаться, контролировать свое поведение и объективно оценивать поведение других участников игры. Все это может быть включено в направляемые цели обучения.

Для реализации игры необходим сценарий, в котором описаны компоненты и правила игры. Другими словами, определяются роли, задачи и действия участников [12].

Прежде чем распределять роли перед началом игры, преподаватель должен ориентироваться на социальные и межличностные качества личности (активный, пассивный, нейтральный) и межличностный характер участника (ведущий, ведомый, лидер, оппонент). Для того чтобы игра давала положительный эффект, необходимо очень тщательно подбирать участников, опираясь на их коммуникабельность, умение логически мыслить и чувство взаимовыручки.

В процессе распределения заданий необходимо принимать во внимание, что в игре должны учитываться не только сценарные педагогические условия, но и реальные жизненные обстоятельства. Также необходимо исходить из того, что учебные речевые ситуации являются основой для действия в процессе игры. Именно они показывают степень восприятия самой игры аудиторией, именно с помощью них возможно движение и развитие игры. Выделяются три основных компонента учебной речевой ситуации: субъект; субъект – объект; отношение субъекта к происходящему действию.

Все участники ролевой игры выполняют распределенные действия. Эти роли взаимосвязаны между собой, они дополняют друг друга, складываясь в общий сценарий, который представляет собой общее единое целое. Также в ходе игры может использоваться определенный инструментарий, помогающий процессу взаимодействия участников [22].

К проведению ролевой игры предъявляются определенные требования.

Рассмотрим основные правила реализации ролевой игры. Формат игры, методы и необходимые инструменты должны быть тщательно подготовлены, чтобы соответствовать требованиям игры и достигать запланированных результатов.

Ситуация, разыгрываемая в ходе игры, должна быть максимально приближена к реальной. Содержание игры должно быть таким, чтобы участники были убеждены, что отведенные им роли приведут к разрешению заданных обстоятельств. Только тогда студенты смогут сыграть свои роли убедительно и естественно.

На наш взгляд, самое важное условие любой игры – это то, чтобы она была понятна и принята всеми участниками. Игры должны проходить в творческой, мягкой и непринужденной атмосфере, чтобы участники могли успешно выполнить задание. Чем активнее участники будут участвовать в игре, тем насыщеннее будет сама игра. В процессе игры участники становятся более уверенными и логичными в своих действиях, а значит, верят, что смогут выполнить любую роль в игре.

Организаторы игры должны подготовить все так, чтобы участники смогли достичь запланированных результатов, коммуникативно и с максимальной эффективностью. Сами преподаватели должны верить в эффективность игры, которая зависит от ее проведения и распределения ролей. Только при соблюдении этого правила можно добиться высоких результатов.

Еще одно из главных, на наш взгляд, условий проведения игры – умение наладить контакт с ее участниками. Микроклимат в коллективе необходим для благоприятной и позитивной атмосферы.

Исключительно в начале игры преподаватель может взять на себя руководящую роль, для того чтобы помочь игрокам. Во время проведения самой игры ведущий преподаватель выбирает для себя какую-нибудь небольшую, второстепенную роль, чтобы ненавязчиво, не вмешиваясь в ход событий, корректировать те или иные фрагменты.

В процессе развития игры участники постепенно понимают смысл действий, увлекаются им и сами исполняют отведенные им роли. По ходу действий более грамотные и быстро понимающие игроки чаще всего

помогают тем, кто не сразу понял смысл игры. А преподаватель в итоге только незаметно управляет процессом общения [14].

В процессе игры преподаватель, отмечая ошибки игроков, не исправляет их, а фиксирует для того, чтобы в ходе обсуждения итогов разобрать с участниками для принятия правильного решения.

Ролевая игра в ссузе выступает как форма образовательного процесса, осуществляющегося в определенных учебных ситуациях и направленного на выполнение каких-либо действий или в отношении участников, или в отношении заданной ситуации, как действительной, так и виртуальной.

Выбрав ролевую игру как разновидность игровых технологий, необходимо опираться на ее характерные особенности.

А именно:

- 1) самостоятельную деятельность;
- 2) логическое мышление;
- 3) инициативную составляющую;
- 4) взаимопомощь и взаимовыручку;
- 5) эмоциональную и конкурентную составляющую;
- 6) минимальное участие организатора игры;
- 7) инновационный подход к решению поставленных задач;
- 8) имитационную деятельность, моделирующую учебную и общественную среду участников игры;
- 9) развитие коммуникативных навыков у участников игры;
- 10) активную деятельность, которая ограничена продолжительностью игры во времени.

1.2. Методические основы применения ролевой игры как метода обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях

При анализе ролевых игр можно выделить три фундаментальных этапа, которые обеспечивают их правильное функционирование.

Первый этап – это мотивация, фаза, предшествующая игре. На данном этапе происходит распределение ролей и наблюдение за игровым процессом. Это своего рода предпосылка к самой игре, которая помогает создать необходимые условия и сформировать интерес и роль каждого участника.

Следующий этап – этап действия, собственно игра. Именно на этой фазе участники вовлекаются в активность, выполняют свои роли и взаимодействуют друг с другом. Здесь возможно проявление творчества, самовыражения и развитие навыков сотрудничества.

И, наконец, третий этап – этап рефлексии или подведения итогов. После завершения игры происходит анализ и обсуждение произошедшего, с целью выделить ключевые моменты, усвоить полученные знания и опыт, а также оценить игровой процесс и достижения каждого участника.

Необходимо отметить, что ролевые игры должны обладать некоторой степенью свободы, чтобы участники могли проявить свои творческие способности и исследовать разные роли. Однако в то же время, учитель не должен отказываться от методической структуры выбранного игрового действия. Детальное построение учебного процесса помогает обеспечить целенаправленность и планомерность обучения. Преподаватель также должен активно участвовать в игре, сохраняя свою роль, и вмешиваться в процесс только в случае крайней необходимости.

В итоге, ролевые игры, основанные на трех этапах – мотивации, действии и рефлексии, способствуют развитию участников, обеспечивая им возможность самовыражения, творчества и приобретения новых знаний и навыков [20].

У ролевой игры должно быть соответствующее логичное и подходящее начало и завершение. Любой процесс работы с игрой состоит из двух равнозначных по важности частей – непосредственно игры и ее обсуждения (рефлексии), и они должны быть обращены на усвоение правовых средств

прямо в ходе игровых занятий. Таким образом, игра должна быть выстроена так, чтобы предоставить школьникам шанс встретиться с препятствием, призывающим использование правовых средств. Следует отметить особенности позиции педагога в занятиях с использованием данных игр. Со стороны эти занятия очень схожи с телевизионными шоу, где есть ведущий, зрители и непосредственные участники того или иного игрового действия, но на этом сходства исчерпывается. Ведущий данных занятий (а это, по общему правилу, учитель) формирует пространство учебного действия, которое подразумевает определённый состав:

- сюжет, персонажи и сценарий игры;
- игровые ситуации, где происходит борьба за ставки в игре и столкновение различных позиций, реализуемых персонажами;
- групповая рефлексия (обсуждение) игровых ситуаций.

Перед началом самой игры участники должны уяснить и исполнять правила поведения тех или иных действующих лиц в сценарии. Судья должен вершить правосудие, адвокат защищать интересы подзащитного, полицейский заниматься охраной общественного порядка и т.д.

Первый уровень игрового занятия, ход которого должен быть проработан ведущим, составляет сюжет и персонажи игры. Ход любого занятия исходит от исполнения учениками сцен ролевой игры, но не должен сводиться к данному исполнению. Ролевые игры по обучению праву должны обладать четко выраженным характером «борьбы» сторон, потому что изображаемый конфликт должен моделировать обстановку, требующую употребление правовых средств для ее разрешения и их освоения.

Ко второму уровню относится непосредственно сама игра, в ходе которой осуществляется борьба за ставки в ней. Непосредственно на данном уровне разворачиваются и моделируются реальные конфликты. Ставки направлены на то, чтобы отражать борьбу правового и не правового начал в условиях социального взаимодействия.

Этапы для проведения ролевой игры:

- проектирование;
- организационно–подготовительный;
- ролевой;
- заключительный.

Важно отметить, что на каждом этапе педагогическая роль преподавателя различна. До начала игры, на этапе проектирования, педагог – это, прежде всего, дизайнер; после начала игры, на этапе организации и подготовки, педагог – методист и гид; во время игры, на этапе ролевой игры, педагог – советчик и модификатор; на заключительном этапе педагог – эксперт.

Контекст является основным элементом ролевой игры, и на этапе проектирования контекста создается игровая модель, отображающая конкретную жизненную ситуацию (фабулу).

Ситуация должна быть проблемной, реалистичной и интересной для учащихся. Студентам необходимо ознакомиться с темой ролевой игры, поэтому ролевой игре должна предшествовать лекция, в ходе которой особое внимание следует уделить необходимым вопросам в игре [45].

По мнению экспертов, сложность этапа проектирования заключается в пересечении реальности и условности, моделирования и имитации в ролевых играх, и важно соблюдать баланс между всеми этими элементами. Если в сценарии игры преобладает игровая рутина, есть риск, что игра «перерастет» в самодеятельность; если преобладают педагогические элементы, курс ничем не будет отличаться от семинара.

По мнению экспертов, сложность этапа проектирования заключается в пересечении реальности и условности, моделирования и имитации в ролевых играх, и важно соблюдать баланс между всеми этими элементами. Если в сценарии будут преобладать игровые процедуры, есть опасность, что игра превратится в самодеятельность; если акцент будет сделан на педагогических элементах, курс ничем не будет отличаться от семинара. В этот период этапа можно сразу сказать о месте, времени и дате, какие общие правила игры и

какой инструмент будет использован при игровой ситуации, а также его результат. Принципиально важно определить цели ролевой игры по сценарию. Целеполагание формулирует задачи, отвечающие структуре ролевой игры, без которых невозможно достичь запланированных результатов [43].

Мы сформулировали цели и задачи курса с учетом общепрофессиональных компетенций, необходимости формирования профессиональных компетенций и необходимости их реализации в сочетании с другими направлениями основной образовательной программы. Участники игры должны ориентироваться на достижение целей деятельности в соответствии с конкретными ролями. В то же время нельзя упускать из виду, что цели ролевых игр не должны быть исключительно образовательными.

Организационно–подготовительный этап ролевой игры должен начинаться в процессе самостоятельной подготовки студентов к практическим занятиям. При этом организатор игры должен объяснить участникам концепцию игры, познакомить со сценарием и правилами, объяснить организацию и последовательность действий, распределить роли, поставить перед студентами задачи, которые необходимо решить, и критерии оценки.

Следует приветствовать инициативу учащихся в проведении ролевой игры. Самое главное, важно понимать, что участники ролевой игры – это активные со–участники. Роли раздаются по количеству студентов, поэтому два или три участника сойдут на роль, чтобы был алгоритм последовательности принятия решений. Чтобы игра была динамичной, рекомендуется назначать на ключевые роли наиболее подготовленных, уверенных в себе студентов, хорошо знающих курс гражданского права. Все студенты без исключения должны участвовать в игре и стремиться применить необходимые практические навыки и компетенции, которые будут способствовать их личностному развитию.

Во время ролевой фазы игра проходит по сценарию под руководством организатора. Главное – организовать соревновательный процесс между студентами, играющими главные роли, и следить за тем, чтобы участники не «заикливались» на ситуативных ролях. В то же время это не означает, что игра не контролируется организатором. Согласно правилам игры, педагог имеет право дать вводную часть, чтобы изменить ход игры. Для этого был подготовлен документ, в котором предлагалось не фиксировать деятельность на каком-либо этапе занятия, а выяснять ее с помощью анкет и устных вопросов. Интерактивная роль преподавателя сводилась к сопровождению ролевой игры (возможно, намеренному внесению ошибок в материалы, подготовленные студентами, и/или в процедуры документа) и мобилизации творческих усилий для достижения целей, поставленных ролевой игрой [44].

Методическая значимость ролевой игры на данном этапе заключается в том, что в ходе нее происходит исполнение и опробование решений командных задач, осознание и анализ своего и чужого поведения, изменение при необходимости собственных взглядов и правил поведения. Данный этап является основным в достижении целей программы и способствует развитию личности, желающей и способной обеспечить свое постоянное личностное развитие, самообразование и непрерывный профессиональный рост. На заключительном этапе итоги подводятся студентами–экспертами, которые сначала анализируют сильные и слабые стороны игры, поведение выбранной команды в целом и поведение каждого участника в частности. Все студенты могут участвовать в оценке ролевой игры и имеют право высказать свое мнение о правильности принятых решений. Метод экспертной оценки должен быть заранее доведен до сведения участников и заключается в выставлении оценок и отборе кандидатов. В этом случае критериями оценки являются уровень компетентности, грамотность, самостоятельность реального поведения, оригинальность и содержательность решения [20].

Окончательная оценка ролевой игры обычно выполняется преподавателем, который оценивает готовность студентов к игре, их

активность и компетентность, соответствие участников требованиям закона, а также достоинства и недостатки их поведения. Процесс оценки также включает в себя оценку умения студентов принимать правильные решения в соответствии с законодательством. Разработка тактических стратегий и их эффективное использование оцениваются в процессе игры, учитывая процессуальные особенности каждого участника. Основной целью интерактивного курса является развитие студентов в области права, а также формирование их собственного мнения о возможных путях решения различных ситуаций. Важно также получить обратную связь от участников игры о выполнении задания и их общей удовлетворенности результатом. Это поможет улучшить организацию и проведение ролевых игр в настоящее время.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что ролевые игры начинаются и заканчиваются логично. Ролевые игры должны быть построены таким образом, чтобы у участников была возможность столкнуться с проблемами, требующими использования правовых средств. В ролевом курсе преподаватель должен быть, который создает пространство для игры, разрабатывает сюжет и персонажей и организует обсуждение игровой ситуации.

Выводы по первой главе

Игровые технологии, в особенности ролевые игры, оказывают положительное воздействие на процесс обучения. Одним из доказательств этого утверждения является важность мотивации в подготовке специалистов в системе профессионального образования и обучения. Студенты наиболее мотивированы, когда методы и формы обучения соответствуют их потребностям в новых знаниях и решении различных практических задач.

Мы рассматриваем использование ролевых игр в качестве мотивирующего фактора коммуникативной деятельности. Во время игры участники сталкиваются со сложными ситуациями, где им приходится задавать вопросы или доказывать что-то другим персонажам. Это приводит к сплоченности и взаимопониманию в академической группе.

Сравнивая ролевые игры с практическими занятиями и семинарами, можно сделать вывод, что во время игры учащиеся с большей вероятностью откроют свое сознание и узнают что-то новое. Все учебное время в ролевых играх посвящено изучению нового материала, установлению коммуникативных связей внутри группы, а также логическим и умозрительным выводам.

Таким образом, применение ролевых игр в процессе обучения способствует повышению мотивации, коммуникативной активности и эффективности усвоения новых знаний. Эта методика позволяет студентам активно взаимодействовать друг с другом, применять полученные знания и навыки на практике, а также развивать критическое мышление и способность принимать решения.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВОЙ ДИСЦИПЛИНЕ В ГАПОУ СМПК

2.1. Анализ опыта использования ролевых игр как метода обучения дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ СМПК

Главное богатство колледжа – высококвалифицированные преподаватели и педагоги–практики, имеющие опыт в инновационной и экспериментальной деятельности по актуальным проблемам дошкольного, общего, начального и среднего профессионального образования, которыми руководит бессменный, со дня основания колледжа, директор Усевич Антонина Никифоровна, кандидат педагогических наук, доцент, действительный член корреспондент академии социальных и педагогических наук, академии информатизации образования, заслуженный учитель РФ, отличник просвещения РФ, заслуженный работник народного образования РБ, почетный работник среднего профессионального образования РФ.

ГАПОУ СМПК это мощная материально–техническая база: современные учебные корпуса, оснащенные современными компьютерами, уютный студенческий городок с двумя общежитиями. Это востребованность выпускников, равные возможности для каждого абитуриента и высокий рейтинг в сфере среднего профессионального образования РБ. Девиз колледжа «качественно и доступно». В колледже созданы все условия для подготовки конкурентоспособных специалистов через вовлечение молодежи в студенческое самоуправление, развитие предприимчивости и формирования психологии успеха в процессе работы учебных фирм. Кроме основных образовательных программ, на базе созданного Центра дополнительных образовательных услуг студенты и все желающие могут пройти профессиональные курсы, а также, начиная с 3 курса, получить вторую специальность в форме экстерната. Инновационная и

экспериментальная деятельность колледжа направлена на удовлетворение растущих потребностей общества в образованных, мобильных, социально-активных и конкурентоспособных кадрах. Реализация образовательной программы в рамках национального проекта «Образование», позволило колледжу занять передовые позиции в системе среднего профессионального педагогического образования, в полном объеме раскрыть его инновационный потенциал, повысить инвестиционную привлекательность, интернироваться в современном образовательном пространстве. Колледж осуществляет свою образовательную деятельность в соответствии с лицензией по образовательным программам, указанным в Приложении к лицензии, выданной на основании Приказа Рособрнадзора, по следующим направлениям: право и организация социального обеспечения, правоохранительная деятельность, право и судебное администрирование, дошкольное образование, педагогика дополнительного образования, наладчик компьютерных сетей, сетевое и системной администрирование и многое другое.

Для интересного и полезного вне учебного времяпрепровождения Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж создал следующие структуры: студенческий театр эстрадных миниатюр; творческую студию народного вокала; студии эстрадного вокала; студии танца; кружок сценической речи и сценического мастерства; студию моделирования и конструирования одежды; арт-студию; литературную гостиную татарской и башкирской поэзии. Учеба, работа в студенческом совете и времяпрепровождение в творческих кружках – не единственные занятия для студентов. Обучающиеся еще участвуют в спортивной жизни образовательной организации, активно участвуют в фестивалях, конкурсах.

Федеральные образовательные стандарты профессионального образования устанавливают особые требования к реализации программ профессионального образования с использованием компетентностного подхода к активному и интерактивному обучению. Компьютерные модели,

игры и роли, разбор конкретных вопросов, психология и другие предметы, групповые дискуссии включаются во внеурочную деятельность для формирования и развития общепрофессиональных и профессиональных умений обучающихся. Процент оценок определяется конкретным интегрированным курсом и может составлять от 20 до 50% от оценки.

Новая образовательная политика дает множество примеров этого урока и показывает, что в учебном процессе должны широко использоваться активные и интерактивные методы обучения. Но в этом примере непонятно, к какому типу относится активное и интерактивное обучение. К сожалению, на данный момент мы не различаем активные и интерактивные методы обучения, одни и те же методы классифицируются как активные и интерактивные методы обучения, поэтому четкого разделения на интерактивные методы обучения нет.

Настоящий федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования представляет собой совокупность обязательных требований к среднему профессиональному образованию по специальности 40.02.02 Правоохранительная деятельность для профессиональной образовательной организации и образовательной организации высшего образования, которые имеют право на реализацию имеющих государственную аккредитацию программ подготовки специалистов среднего звена по данной специальности, на территории Российской Федерации (далее – образовательная организация).

В ГАПОУ СМПК реализуется паспорт специальности. Рассмотрим подробнее. Право на реализацию программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 40.02.02 Правоохранительная деятельность имеет образовательная организация при наличии соответствующей лицензии на осуществление образовательной деятельности. Область профессиональной деятельности выпускников: реализация правовых норм; обеспечение законности и правопорядка, безопасности личности, общества и государства,

охрана общественного порядка, предупреждение, пресечение, выявление, раскрытие и расследование преступлений и других правонарушений.

Объектами профессиональной деятельности выпускников являются: события и действия, имеющие юридическое значение; общественные отношения в сфере правоохранительной деятельности.

Юрист готовится к следующим видам деятельности:

1. Оперативно–служебная деятельность.
2. Организационно–управленческая деятельность.

Программа учебной дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 40.02.02 «Правоохранительная деятельность».

В результате изучения вариативной части цикла обучающийся по гражданское право и гражданский процесс должен уметь:

- составлять акты, направленные на защиту нарушенных гражданских прав,
- анализировать и решать практические задачи в сфере семейно–правовых отношений.

Знать:

- способы защиты нарушенных гражданских прав,
- содержание основных институтов семейного права.

Целью проведения опытно–практического исследования в данном разделе работы – анализ использования дискуссионных методов при изучении дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ Стерлитамакский Многопрофильный Профессиональный Колледж.

Для достижения данной цели в ходе эмпирического исследования решались следующие задачи:

- провести диагностического исследования, направленного на выявление использования или не использования ролевых игр в обучении;

– разработать в 2.2 ролевые игры и методические рекомендации по их применению при реализации дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ СМПК.

С целью выяснения, применяются ли игровые методы в педагогическом процессе при изучении правовых дисциплин в обучении группы ПД–218, было проведено анкетирование преподавателей ГАПОУ «Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж».

Таблица 1 – Результаты проведения опроса преподавателей по дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс»

Формулировка вопроса	Варианты ответов	Распределение ответов
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
Используете ли Вы на занятиях по правовым дисциплинам ролевые игры?	Достаточно часто	1
	Часто	0
	Редко или не использую	2
Какова основная цель применения в ходе обучения ролевых игр?	С целью активизации познавательной деятельности обучающихся	1
	С целью более качественного усвоения знаний	1
	С целью развития логического мышления обучающихся	1
Насколько эффективно, на Ваш взгляд, применение ролевых игр?	Достаточно высокая	1
	Средняя и высокая	0
	Малоэффективна	2
Какое отношение, по Вашему мнению, у обучающихся к использованию на занятиях ролевых игр?	Весьма позитивное	2
	Нейтральное	0
	Отрицательное	2
Какие формы организации занятий с применением игровых методов вы используете? И как часто?	ролевая игра	2
	настольная игра	1
	деловая игра	0

Для получения представления об использовании ролевой игры в процессе обучения был проведен опрос группы ПД–218 курса в количестве 25 человек по программе «Правоохранительная деятельность». Вопросы анкеты и результаты анкетирования выражены в таблице.

Таблица 2 – Результаты проведения опроса студентов группы ПД–218

Вопросы	Выбранные варианты ответов	Кол-во ответов
1	2	3
1. Как часто используются ролевые игры на дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс»?	Несколько раз проводились	15
	Нет, не было	5
	Затрудняюсь ответить, не помню	5
2. Ваше мнение о ролевых играх при изучении дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс»	Интересное проведение занятия	10
	Развитие профессиональных навыков	5
	Быстрое усвоение материала	5
	Зря потраченное время	5
3. Ваше отношение к дальнейшему использованию ролевых игр на дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс»	Занятия будут проходить интереснее	12
	Лучше проводить во время семинаров и практических занятий	13
	Затрудняюсь ответить	5
4. Помогают ли ролевые игры в изучении учебного материала на дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс»?	Да, учебный материал запоминается легче	14
	Нет	7
	Не участвую в играх	4

Как показывает проведенный опрос студентов группы ПД-218 «Правоохранительная деятельность» ролевые игры проводятся во время обучения дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс», большинство студентов считают, что проведение занятий с использованием ролевых игр делают его интересным, а также помогают в развитии профессиональных навыков, однако, несмотря на это, студенты считают, что лучше проводить ролевые игры во время практических занятий. Также студенты отмечают полезность ролевых игр, так как с их помощью легче запомнить пройденный материал, но есть и такие студенты, которые в играх не участвуют, а потому отметить полезность ролевой игры при изучении дисциплины не смогли.

Преподаватель считает ролевую игру интересной, но энергозатратной, с точки зрения необходимого для нее времени: подготовка, проведение и анализ результатов. Кроме этого, слишком частое интегрирование ролевой игры уменьшает ее полезность, студенты должны воспринимать игру

всерьез, а не только, как свободно-проведенное время на занятии, поэтому активное участие в ролевой игре тоже оценивается. Ролевые игры эффективны в части успешного запоминания пройденного материала. Преподаватель отмечает, что проведением ролевой игры закрепляет полученные знания студентов. После проведения занятия с использованием ролевой игры преподаватель обязательно проводит контрольный срез в виде теста или опроса.

Из данных результатов можно прийти к выводу, что студенты хотели бы более часто использовать ролевые методы по дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс», так как достаточно положительно к этому методу относятся, также педагоги по дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс» считают, что данные методы будут достаточно эффективны в рамках развития их практических и теоретических навыков. В результате этого можно прийти к выводу, что применение ролевой игры в рамках занятий по Гражданскому праву и гражданскому процессу является эффективным способом обеспечения процесса обучения.

Проведя анализ использования ролевой игры при изучении дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ Стерлитамакский Многопрофильный Профессиональный Колледж мы пришли к следующим выводам:

1. Только 1 преподаватель из 3 использует ролевые игры. Можно сказать, что это одна из самых основных проблем, которая была выявлена при анализе.

2. Не все педагоги по гражданскому праву считают, что ролевые игры эффективны.

3. У студентов позитивное отношение к ролевым играм, некоторые студенты не участвуют, так как считают, что это не интересно и требует активности, многие студенты считают исходя из таблицы, что с ролевыми играми занятия становятся интереснее, а также хотели бы чтобы именно практические занятия так проходили.

Таким образом, исходя из выявленных проблем можно предложить следующие пути решения:

1. Разработать план конспект с использованием ролевых игр по гражданскому праву и методические рекомендации по их применению.

Указанные разработки будут представлены в 2.2.

2.2. Разработка ролевых игр и их применение при реализации дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ СМПК

Ролевая игра, как указывалось ранее, стимулирует самообучение и самоорганизацию. Она характеризуется признаками саморегулирования. Ничего не должно навязываться извне. В игре воспроизводится не материально-техническая, а информационно-процедурная сторона процесса. Любая ролевая игра независимо от ее цели, обладает информационной структурой, на которую опирается процесс принятия решений. Это должно учитываться при разработке стадий ролевой игры.

Рекомендуемые стадии проведения ролевой игры представлены следующей схемой.

Подготовка ролевой игры.

На первом этапе определяется тема игры в развернутых, но конкретных и точных формулировках. Тема может предполагать как однозначный сценарий игры, так и множественность вариантов, но в рамках единого замысла.

На втором этапе формулируются учебные цели игры, где конкретизируется, какой материал предполагает закрепить данная игра, к каким подходам и методам анализа предполагается инициировать интерес участников.

На третьем этапе определяется состав участников игры, их роли и возможности адаптации к численности учащихся в группе. Здесь же

оговаривается система стимулирования активности и интереса участников проводимой игры.

На четвертом этапе прорабатывается сценарий ролевой игры, в рамках которого расписывается процедура проведения игры, используемый наглядный материал, характер размещения участников в аудитории, определяются временные границы проведения игры. В большинстве сценариев предусмотрено наличие нескольких вариантов и возможность адаптации гипотетического игрового комплекса к конкретным условиям.

Проведение ролевой игры.

На этой стадии собственно и реализуются цели и задачи ролевой игры.

Данная стадия наиболее сложна и требует слаженной и творческой работы всех участников.

Подведение итогов, разбор ролевой игры.

Это очень важная заключительная стадия любой игры, для которой необходимо предусмотреть достаточное время. При подведении итогов важно не только дать общую оценку всем участникам и каждому в отдельности, но и подробно по шагам разобрать весь ее ход, акцентируя внимание как на удачных, так и неудачных решениях. При этом желательно оценивать каждое такое решение, т. е. ставить оценку. Рекомендуется также оценивать и общую манеру поведения участников игры: интерес, взаимопомощь, эгоизм, нестандартность мышления, дисциплину, быстроту реакции, правильность расчетов и т. п. Общая оценка в этом случае может складываться из значительной суммы частных оценок, что в определенной степени уменьшит субъективный фактор, который при одновременном контроле за работой всей группы может быть очень значительным.

В заключение разбора следует обязательно получить от участников игры их собственную оценку (критическую) игры, организации и предложения по ее совершенствованию. Это поможет уже в следующей игре избежать допущенных недостатков.

Участие в ролевой игре представляет собой один из видов аудиторной работы и проходит в рамках семинарских занятий. Подготовка к ролевой игре является также одной из форм контроля выполнения студентом самостоятельной работы.

Самостоятельная работа студентов по подготовке к участию в ролевой игре заключается в просмотре выбранного материала, анализе литературы по социально-педагогической, психологической, управленческой, досуговой направленности, изучении основной и дополнительной литературы.

Рассмотрим Тему 7.4. Судебное разбирательство рабочей программы учебной дисциплины ОПД.04 Гражданское право и гражданский процесс профессионального цикла. Программа разработана на основе запроса работодателя и с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 40.02.02 Правоохранительная деятельность.

Ролевая игра 1: по дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс» по теме 7.4. «судебное разбирательство».

Цель урока:

Ведущая – формировать у обучающихся представление о том, как протекает рассмотрение и разрешение гражданских дел в судах.

Развивающая – развивать практические умения и навыки, самостоятельное мышление обучающихся, научить анализировать рассматриваемую ситуацию.

Образовательная – закрепление полученных знаний и усвоение студентами порядка проведения судебного заседания.

Воспитательная – воспитывать в обучающихся правосознание, уважение к судопроизводству в целом.

Тип урока:

Практическое занятие.

Методы обучения:

Наглядный метод.

Практический метод.

Форма организации учебной деятельности:

Ролевая игра.

План урока:

Обозначение цели урока.

Постановка задач для обучающихся (студенты должны в ходе занятия оценивать правильность процессуальных действий участников процесса; выявить нарушения процессуальных норм, если они имели место и определить части судебного разбирательства).

Выступление двух обучающихся с докладами по теме: «Судебное разбирательство».

Знакомство студентов с процессуальными документами и тем гражданским делом, которое должно быть рассмотрено на уроке.

Выбор из числа обучающихся тех лиц, которые будут выполнять роли судьи, секретаря судебного заседания; роли истца и ответчика; роли третьих лиц и роль свидетеля.

Организация судебного заседания и его проведение с соблюдением порядка рассмотрения дела в судах.

Подведение итогов урока и выставление оценок.

Урок в форме ролевой игры по теме «Судебное разбирательство» рассчитан на 2 часа (одну пару).

Фабула дела, которое должно быть рассмотрено в суде.

В судебном заседании рассматривается дело о расторжении брака между супругами Беловыми и о разделе между ними денежного вклада в размере 100 000 рублей. Истцом выступает Белова Ю.Б., ответчиком Белов М.А. В процесс допущена сестра ответчика Иванова Г.А. в качестве третьего лица с самостоятельными требованиями на предмет спора. В своём заявлении Иванова указала, что это она дала супругам Беловым сумму в размере 100 000 рублей для приобретения автомобиля. Однако покупку они не совершили, а деньги внесли в банк в качестве вклада на имя Белова М.А.

Но Иванова не взяла расписку с супругов Беловых о том, что деньги ими были получены от неё, однако с её стороны имеется свидетель Петрова Н.А., которая подтверждает передачу денег от Ивановой – Беловым.

Участники данного процесса:

Судья – Шевелёва О.П.

Секретарь судебного заседания – Кострова Л.А.

Истец – Белова Ю.Б.

Ответчик – Белов М.А.

Третье лицо с самостоятельными требованиями относительно предмета спора – Иванова Г.А.

Свидетель – Петрова Н.А.

Процессуальный порядок судебного заседания:

Секретарь судебного заседания проверяет явку участников процесса (называет ФИО участников и отмечает, кто явился).

Подготовительная часть судебного заседания.

При входе судей в зал секретарь произносит: «Прошу всех встать!» - все присутствующие в зале заседания встают и судьи проходят в зал (ч. 1 ст. 158 ГПК). Затем секретарь говорит: «Прошу садиться!».

Председательствующий открывает судебное заседание и объявляет, какое гражданское дело подлежит рассмотрению (ст. 160 ГПК).

Судья: «В открытом судебном заседании слушается дело по исковому заявлению Беловой Юлии Борисовны к Белову Михаилу Александровичу о расторжении брака и разделе денежного вклада в размере 100 000 рублей. В качестве третьего лица с самостоятельными требованиями в процесс допущена Иванова Галина Николаевна».

Председательствующий объявляет состав суда, сообщает, кто участвует в судебном заседании в качестве прокурора, секретаря судебного заседания, представителей сторон и третьих лиц, а так же в качестве эксперта, специалиста, переводчика, и разъясняет лицам, участвующим в деле, их право заявлять отводы и самоотводы (ч.1 ст. 164 ГПК).

Судья: «Дело рассматривается судьей Ленинского районного суда города Нижнего Новгорода Шевелёвой Ольгой Павловной. Секретарь судебного заседания – Кострова Людмила Анатольевна. Лица, участвующие в деле имеют право заявить отводы судье и секретарю судебного заседания. Желаете ли заявить отводы?»

Участники процесса обращаются к судьям со словами: «Уважаемый суд!», и свои показания и объяснения они дают стоя (ч. 2 ст. 158 ГПК).

Истец: «Нет».

Ответчик: «Нет».

Третье лицо: «Нет».

Секретарь судебного заседания докладывает суду, кто из вызванных по делу лиц явился.

Секретарь: «Уважаемый суд! В зал судебного заседания явились: истец, ответчик, третье лицо и свидетель – все участники процесса».

Председательствующий устанавливает личность явившихся участников процесса, проверяет полномочия должностных лиц, их представителей (ст. 161 ГПК).

Судья: «Устанавливается личность истца».

Истец: «Белова Юлия Борисовна, 1979 г.р., проживающая по адресу: г. Н. Новгород ул. Даргомыжского д. 20 кв. 38, место работы АО «Техноткань».

Судья: «Устанавливается личность ответчика».

Ответчик: «Белов Михаил Александрович, 1978 г.р., проживающий по адресу: г. Н. Новгород ул. Даргомыжского д. 20 кв. 38, место работы АО «Техноткань».

Судья: «Устанавливается личность третьего лица, заявившего самостоятельные требования на предмет спора».

Третье лицо: «Иванова Галина Александровна, 1976 г.р., проживающая по адресу: г. Н. Новгород ул. Родионова д. 6 кв. 45, место работы ООО «Строй-град».

Судья: «Устанавливается личность свидетеля».

Свидетель: «Петрова Надежда Алексеевна, 1978 г.р., проживающая по адресу: г. Н. Новгород ул. Усилова д. 28 кв. 4, место работы ООО «Стройград».

Свидетели после проверки их явки удаляются из зала судебного заседания (ст. 163 ГПК).

Судья: «Прошу свидетеля покинуть зал судебного заседания. Вас пригласят».

Председательствующий разъясняет лицам, участвующим в деле, их процессуальные права и обязанности (ст. 165 ГПК).

Судья: «Лица, участвующие в деле, имеют право знакомиться с материалами дела, делать выписки из них, снимать копии, заявлять отводы, представлять доказательства и участвовать в их исследовании, задавать вопросы другим лицам, участвующим в деле, свидетелям, экспертам и специалистам; заявлять ходатайства, в том числе об истребовании доказательств; давать объяснения суду в устной и письменной форме; приводить свои доводы по всем возникающим вопросам, возражать относительно ходатайств и доводов других лиц, участвующих в деле; обжаловать судебные постановления и пользоваться другими процессуальными правами. Истец вправе изменить основание или предмет иска, увеличить или уменьшить размер исковых требований либо отказаться от иска, ответчик вправе признать иск, стороны могут окончить дело мировым соглашением».

Ходатайства лиц, участвующих в деле, по вопросам, связанным с разбирательством дела, разрешаются на основании определений суда после заслушивания мнений других лиц, участвующих в деле (ст. 166 ГПК).

Судья: «Имеются ли у сторон ходатайства?»

Истец: «Нет».

Ответчик: «Нет».

Третье лицо: «Нет».

Рассмотрение дела по существу.

После этого суд переходит к рассмотрению дела по существу.

Рассмотрение дела по существу начинается докладом председательствующего или кого-либо из судей. Затем председательствующий выясняет, поддерживает ли истец свои требования, признаёт ли ответчик требования истца, и не желают ли стороны закончить дело заключением мирового соглашения (ст. 172 ГПК).

Судья: «Зачитываю исковое заявление Беловой Ю.Б. к Белову М.А.». Читает исковое заявление Беловой.

Судья: «Так же в деле имеется исковое заявление Ивановой Г.А., которая заявила требования на предмет спора». Читает Исковое заявление Ивановой.

Судья: «Истец, вы поддерживаете свои требования?»

Истец: «Да, уважаемый суд!»

Судья: «Признаёт ли ответчик требования истца?»

Ответчик: «Нет, уважаемый суд!»

Судья: «Поддерживает ли свои требования третье лицо?»

Третье лицо: «Да, уважаемый суд!»

Судья: Не желаете ли окончить дело мировым соглашением?»

Истец, ответчик, третье лицо: «нет».

После доклада дела суд заслушивает объяснения истца и участвующего на его стороне третьего лица, ответчика и участвующего на его стороне третьего лица, а затем других лиц, участвующих в деле (ч.1 ст. 174 ГПК).

Судья: «Суд переходит к заслушиванию объяснений лиц, участвующих в деле. Слушается объяснение истца».

Истец: «Я, Белова Юлия Борисовна, и т.д.»

Судья: «Имеются ли у лиц, участвующих в деле вопросы к истцу?»
(Здесь должно проявиться самостоятельное мышление студента).

Судья: «Слушается объяснение ответчика».

Ответчик: «Я, и т.д.»

Судья: «Имеются ли у лиц, участвующих в деле вопросы к ответчику?»

Судья: «Слушаются объяснения третьего лица».

Третье лицо: «Я, и т.д.»

Судья: «Имеются ли у лиц, участвующих в деле вопросы к третьему лицу?»

Судья: «Объявляю заслушивание объяснений лиц, участвующих в деле законченными».

Суд, заслушав объяснения лиц, участвующих в деле, и учитывая их мнения, устанавливает последовательность исследования доказательств (ст. 175 ГПК).

Судья: «Суд переходит к исследованию доказательств».

Порядок допроса свидетелей.

Каждый свидетель допрашивается отдельно. До допроса свидетеля председательствующий устанавливает личность свидетеля, возраст, род занятий, отношение свидетеля к лицам, участвующим в деле. Предупреждает об уголовной ответственности за отказ от дачи показаний и за дачу заведомо ложных показаний.

У свидетеля берётся подписка о том, что ему разъяснены его обязанности и ответственность.

Председательствующий предлагает свидетелю сообщить суду всё, что ему лично известно об обстоятельствах дела.

После этого свидетелю могут быть заданы вопросы. Первым задаёт вопросы лицо, по заявлению которого вызван свидетель, представитель этого лица, а затем другие лица, участвующие в деле, их представители. Судьи вправе задавать вопросы свидетелю в любой момент его допроса.

В случае необходимости допускается повторный допрос свидетеля.

Допрошенный свидетель остаётся в зале судебного заседания, если суд не разрешит ему удалиться раньше. (Ст.176-177 ГПК).

Исследование письменных доказательств (ст. 181-182 ГПК).
Исследование вещественных доказательств (ст. 183 ГПК). Воспроизведение

аудио-видео записей и их исследование (ст. 185 ГПК). Исследование заключения эксперта (ст. 187 ГПК). Консультация специалиста (ст. 188 ГПК).

После исследования всех доказательств председательствующий предоставляет слово для заключения по делу прокурору, представителю государственного органа или органа МСУ, участвующим в процессе в соответствии с ч. 3 ст. 45 и со ст. 47 ГПК; выясняет у других лиц, участвующих в деле, их представителей, не желают ли они выступить с дополнительными объяснениями.

При отсутствии таких заявлений председательствующий объявляет рассмотрение дела по существу законченным, и суд переходит к судебным прениям (ст. 189 ГПК).

Судья: «Не желают ли лица, участвующие в деле выступить с дополнительными объяснениями?» (Здесь так же должно проявиться самостоятельное мышление студента).

Судья: «Объявляю исследование дела законченным. Суд переходит к судебным прениям».

Судебные прения.

Судебные прения.

В судебных прениях первым выступает истец, его представитель, затем – ответчик, его представитель. Третье лицо, заявившее самостоятельное требование относительно предмета спора и его представитель выступают после сторон, их представителей и т.д.

После произнесения речей всеми лицами, участвующими в деле, их представителями они могут выступить с репликами в связи со сказанным.

Судья: «Не желают ли лица, участвующие в деле выступить с репликами?»

Истец, ответчик, третье лицо: «Нет».

Право последней реплики всегда принадлежит ответчику, его представителю (ст. 190 ГПК).

После судебных прений председательствующий объявляет о том, что суд удаляется в совещательную комнату для принятия решения (ст. 192 ГПК).

Судья: «Объявляю разбирательство дела законченным. Суд удаляется в совещательную комнату для вынесения решения».

Секретарь: «Прошу всех встать!» - все присутствующие встают и судьи уходят.

Объявление решения.

Объявление решения суда (ст. 193 ГПК).

После принятия и подписания решения суд возвращается в зал судебного заседания.

Секретарь: «Прошу всех встать!» - все присутствующие встают и судьи проходят. Председательствующий или один из судей объявляют решение суда.

Объявление решения суда, а также объявление определения суда, которым дело заканчивается без принятия решения, все присутствующие в зале заседания выслушивают стоя (ч.1 ст. 158 ГПК).

Затем председательствующий разъясняет порядок и срок обжалования решения: в Нижегородский областной суд

Истец: Тихомирова ...

проживающая ...

Ответчик: Тихомиров ...

проживающий ...

Цена иска: 100 000 рублей

Исковое заявление о разделе денежного вклада

Я, Тихомирова, состояла в браке с Тихомировым. Наш брак был расторгнут в органах записи актов гражданского состояния 20. 09. 2023 г. по взаимному согласию.

Соглашение о добровольном разделе имущества, являющегося общей собственностью, нами достигнуто частично, о чём имеется договор,

удостоверенный нотариально в Государственной нотариальной конторе №11 г. Н. Новгорода от 15. 09. 2023 г.

Единственный пункт, по которому согласие не достигнуто – это денежный вклад в Сбербанке. В период брака мной и Тихомировым была совместно нажита денежная сумма в размере 100 000 рублей. В последствии данную сумму мы внесли в банк, в качестве денежного вклада на имя Тихомирова.

В связи с изложенным и руководствуясь статьями 34 и 38 Семейного кодекса РФ,

Прошу:

Произвести раздел денежного вклада, являющегося общей собственностью, между мной и Тихомировым, признав за мной право на сумму в 50 000 рублей.

Взыскать судебные расходы с ответчика.

Приложение:

Копия искового заявления.

Свидетельство о расторжении брака.

Договор о добровольном разделе имущества.

Квитанция об оплате государственной пошлины.

РЕШЕНИЕ

именем Российской Федерации

25 декабря 2023 г. г. Н. Новгород

Районный суд Ленинского района г. Н. Новгорода в составе судьи, при секретаре , с участием третьего лица с самостоятельными требованиями , рассмотрев в открытом судебном заседании гражданское дело по иску Тихомировой ... к Тихомирову ... о разделе денежного вклада,

установил:

Тихомирова обратилась в суд с иском к бывшему супругу Тихомирову о разделе денежного вклада в Сбербанке в размере 100 000 рублей и просила признать за ней право на долю вклада в сумме 50 000 рублей. При этом

Тихомирова пояснила, что сумма, внесённая в Сбербанк, была накоплена супругами за период их совместного проживания в браке.

Ответчик Тихомиров возражает против иска, ссылаясь на то, что деньги, внесённые в банк, были получены им от его родной сестры, которая дала деньги бывшим супругам Тихомировым в долг для покупки автомобиля. Взятая займы сумма была недостаточна для покупки автомобиля и бывшие супруги Тихомировы решила внести эти деньги в банк, желая подкопить недостающую сумму денег.

Вступившая в процесс сестра Тихомирова, в качестве третьего лица с самостоятельными требованиями пояснила, что 23. 05. 2023г. она со своей подругой пришли в гости к бывшим супругам Тихомировым, для того, что бы передать последним денежную сумму в размере 100 000 на условиях возврата, т.к. указанная сумма была им нужна для покупки автомобиля.

Выслушав объяснения лиц, участвующих в деле, допросив свидетелей, изучив материалы дела, суд приходит к следующим выводам.

Тихомирова и Тихомиров состояли в браке с 12. 07. 2003г. по 20. 09. 2023г. Данный брак был расторгнут органами ЗАГСа по взаимному согласию, о чём имеется свидетельство, выданное органами ЗАГСа.

В период брака супругами была накоплена сумма в размере 100 000 рублей, и 10. 06. 2023г. указанная сумма была внесена в Сбербанк в качестве вклада на имя Тихомирова. Это подтверждается депозитным сертификатом Сбербанка.

Таким образом, условия для раздела вклада между сторонами имеются.

Доводы третьего лица о том, что она передала Тихомировым сумму в размере 100 000 рублей для покупки автомобиля не нашли своего подтверждения в судебном заседании. Какие-либо письменные доказательства, на основе которых можно было бы сделать вывод о наличии этого факта, представлены не были и в ходе судебного разбирательства судом не добыты. Тихомирова отрицает наличие сделки по передаче денег в размере 100 000 рублей. Ссылка третьего лица

на показания ответчика, который подтверждает передачу денег, и свидетеля о том, что в её присутствии передавались Тихомировым деньги в сумме 100 000 рублей для последующей покупки автомобиля, не могут быть расценены судом как доказательства обоснованности её утверждений, поскольку в соответствии со ст. 162 ГК РФ наличие такой сделки свидетельскими показаниями не может быть подтверждено.

Таким образом, вклад в размере 100 000 рублей, составляет общее имущество бывших супругов Тихомирова и Тихомировой.

В соответствии с ч. 1 ст. 39 СК РФ при разделе общего имущества супругов и определении долей в этом имуществе доли супругов признаются равными, если иное не предусмотрено договором между супругами.

В судебном заседании стороны подтвердили, что между ними никаких соглашений о разделе данного денежного вклада не заключались.

Следовательно, доли каждой из сторон должны быть следующие:

доля Тихомирова 50 000 рублей;

доля Тихомировой 50 000 рублей.

На основании изложенного и руководствуясь ст. 39 СК РФ и ст. 194 и 198 ГПК, суд

решил:

Произвести раздел денежного вклада, внесённого на имя Тихомирова в Сбербанк в сумме 100 000 рублей между Тихомировым и Тихомировой.

Признать за Тихомировой право на денежный вклад в Сбербанке в сумме 50 000 рублей.

Признать за Тихомировым право на денежный вклад в Сбербанке в сумме 50 000 рублей.

Взыскать с Тихомирова в пользу Тихомировой судебные расходы по делу в сумме 3 600 рублей.

Решение может быть обжаловано в течении десяти дней в Нижегородский областной суд через районный суд Ленинского района г. Н. Новгорода.

Дисциплина: Гражданское право и гражданский процесс.

Ролевая игра 2: «Тема: 7.1 Исковое судопроизводство».

Время - 3 часа.

Учебные цели игры: общая: закрепление знаний о порядке подачи искового заявления в суд;

специальная: приобретение навыков организации и проведения судопроизводства по исковому заявлению.

Предварительно (на предыдущем занятии или в дополнительное время) необходимо отвести достаточное время (20-30 минут) для изложения целей и задач ролевой игры, определения состава участников и их ролей, а также деления студентов на группы по 2-3 человека и определить одну группу из 6 человек, а также распределить роль группы (гражданский истец и его представитель, гражданский ответчик и его представитель, межведомственная комиссия и ее представитель). В данной игровой ситуации можно использовать ротацию, то есть обмен, ролей, таким образом, студенты смогут оценить ситуацию с разных сторон. Оставшиеся студенты участвуют в качестве наблюдателей и помощников сторон.

Объявляется учебная ситуация: К. обратилась в суд с иском к Н., О.В., О.Т., Ч. и обществу о признании права общей долевой собственности на нежилое помещение (холл на первом этаже многоквартирного дома), об истребовании этого нежилого помещения из чужого незаконного владения и о возложении обязанности передать по акту приема-передачи ключи от входной двери, установленной в указанном нежилом помещении, в течение тридцати дней со дня вступления в законную силу решения суда.

Судом установлено и из материалов дела следует, что К. является собственником нежилых помещений, в ее фактическом пользовании находятся нежилые помещения (торговые площади), расположенные на втором этаже нежилой части многоквартирного дома (дома переменной этажности со встроенно-пристроенными помещениями общего назначения).

Вступившим в законную силу решением суда от 4 апреля 2016 г. удовлетворены иски Н., О.В., О.Т. и Ч. к городской администрации и обществу о признании за ними права общей долевой собственности на нежилое помещение (холл на первом этаже многоквартирного дома). Данным решением суда установлено, что спорное нежилое помещение - холл площадью 30,7 кв. м, представляющий собой входной тамбур, - является местом общего пользования только для конкретно определенных нежилых помещений, изолировано от жилых помещений дома и общего имущества к ним.

Согласно актуальным записям ЕГРН о государственной регистрации общей долевой собственности спорное нежилое помещение принадлежит ответчикам по делу.

Разрешая спор и отказывая К. в удовлетворении иска, суд первой инстанции исходил из того, что решение суда от 4 апреля 2016 г. в силу ст. 61 ГПК РФ является обязательным при разрешении данного спора, в частности, выводы о том, что спорное нежилое помещение не относится к общему имуществу собственников помещений многоквартирного дома, преюдициальны для данного дела.

Оставляя решение суда без изменения, суд апелляционной инстанции указал, что право собственности ответчиков на спорное помещение признано решением суда, зарегистрировано в установленном законом порядке и истцом не оспорено.

Кассационный суд общей юрисдикции, оставляя без изменения вынесенные по делу судебные постановления, сослался на то, что доводы К. о непреюдициальности решения суда от 4 апреля 2016 г. не имеют значения, поскольку судом установлено, что спорное помещение не является общим имуществом собственников помещений многоквартирного дома.

Судебная коллегия по гражданским делам Верховного Суда признала выводы судебных инстанций не соответствующими нормам материального и процессуального права в связи со следующим.

Согласно ст. 289 ГК РФ собственнику квартиры в многоквартирном доме наряду с принадлежащим ему помещением, занимаемым под квартиру, принадлежит также доля в праве собственности на общее имущество дома.

Собственникам квартир в многоквартирном доме принадлежат на праве общей долевой собственности общие помещения дома, несущие конструкции дома, механическое, электрическое, санитарно-техническое и иное оборудование за пределами или внутри квартиры, обслуживающее более одной квартиры (п. 1 ст. 290 ГК РФ).

В соответствии с ч. 1 ст. 36 ЖК РФ собственникам помещений в многоквартирном доме принадлежит на праве общей долевой собственности общее имущество в многоквартирном доме, перечисленное в данной норме.

К общему имуществу здания относятся, в частности, помещения, предназначенные для обслуживания более одного помещения в здании, а также лестничные площадки, лестницы, холлы, лифты, лифтовые и иные шахты, коридоры, технические этажи, чердаки, подвалы, в которых имеются инженерные коммуникации, иное обслуживающее более одного помещения в данном здании оборудование (технические подвалы), крыши, ограждающие несущие и ненесущие конструкции этого здания, механическое, электрическое, санитарно-техническое и иное оборудование, находящееся за пределами или внутри помещений и обслуживающее более одного помещения.

В силу п. 1 ст. 6 ГК РФ приведенные положения закона распространяются и на собственников нежилых помещений в многоквартирном доме.

Таким образом, право общей долевой собственности на общее имущество принадлежит собственникам помещений в многоквартирном жилом доме в силу закона вне зависимости от его регистрации в ЕГРН.

При переходе права собственности на помещение к новому собственнику одновременно переходит и доля в праве общей собственности

на общее имущество здания независимо от того, имеется ли в договоре об отчуждении помещения указание на это.

Обращаясь в суд с иском, К. ссылаясь на то, что спорное нежилое помещение (холл) не является самостоятельным и имеет вспомогательное значение по отношению к основным помещениям дома и что проход к принадлежащему ей помещению возможен лишь через спорный холл, расположенный на первом этаже.

Не соглашаясь с доводами истца, суд первой инстанции указал, что решение суда от 4 апреля 2016 г. в части факта неотнесения спорного нежилого помещения к общему имуществу многоквартирного дома имеет преюдициальное значение при рассмотрении данного дела.

К такому выводу суд первой инстанции пришел без исследования каких-либо иных обстоятельств, а вывод о самостоятельном назначении этого помещения сделан, по существу, без исследования и оценки доказательств.

Между тем в п. 4 совместного постановления Пленумов Верховного Суда и Высшего Арбитражного Суда от 29 апреля 2010 г. N 10/22 «О некоторых вопросах, возникающих в судебной практике при разрешении споров, связанных с защитой права собственности и других вещных прав» (далее - постановление Пленума N 10/22) разъяснено, что по смыслу чч. 2, 3 ст. 61 ГПК РФ или чч. 2, 3 ст. 69 АПК РФ обстоятельства, установленные при рассмотрении дела по иску о праве на имущество, не имеют обязательного характера для лиц, не участвовавших в деле. Такие лица могут обратиться в суд с самостоятельным иском о праве на это имущество. В то же время при рассмотрении названного иска суд учитывает обстоятельства ранее рассмотренного дела о праве на спорное имущество независимо от того, установлены ли они судебным актом суда общей юрисдикции или арбитражного суда. Если суд придет к иным выводам, чем выводы, содержащиеся в судебном акте по ранее рассмотренному делу, он должен указать соответствующие мотивы.

Из установленных судом обстоятельств следует, что К. либо ее правопреемники не принимали участия в деле, по результатам рассмотрения которого постановлено решение суда от 4 апреля 2016 г.

Проверяя доводы апелляционной жалобы К., направленные на оспаривание указанного выше вывода суда первой инстанции, суд апелляционной инстанции указал на то, что в данном случае обязательными для истца являются само решение суда от 4 апреля 2016 г. о признании за ответчиками права собственности на спорное имущество и государственная регистрация этого права, а не обстоятельства, установленные судебным решением.

При этом в абзаце третьем п. 21 постановления Пленума N 10/22 разъяснено, что регистрация права собственности на основании судебного акта не является препятствием для оспаривания зарегистрированного права другими лицами, считающими себя собственниками этого имущества.

Согласно абзацу второму п. 52 этого же постановления оспаривание зарегистрированного права на недвижимое имущество осуществляется путем предъявления исков, решения по которым являются основанием для внесения записи в ЕГРП. В частности, если в резолютивной части судебного акта решен вопрос о наличии или об отсутствии права либо обременения недвижимого имущества, о возврате имущества во владение его собственника, о применении последствий недействительности сделки в виде возврата недвижимого имущества одной из сторон сделки, то такие решения являются основанием для внесения записи в ЕГРП.

С учетом изложенного выводы судебных инстанций, основанные фактически лишь на наличии решения суда от 4 апреля 2016 г. и государственной регистрации права ответчиков на основании этого решения без исследования иных обстоятельств дела, противоречат разъяснениям, содержащимся в названном выше постановлении Пленума.

Судебная коллегия по гражданским делам Верховного Суда отменила судебные постановления судов апелляционной и кассационной инстанций, дело направила на новое апелляционное рассмотрение.

Основной этап. Проведение ролевой игры непосредственно в рамках группового занятия.

- Гражданский истец – составить исковое заявление;
- Гражданский ответчик – представить отзыв в судебное заседание;
- Межведомственная комиссия – составить протокол заседания и заключение межведомственной комиссии.
- Судья, секретарь – оценить доводы сторон, проанализировать действующее законодательство согласно ГК РФ и ГПК РФ.

3. Заключительный этап (в рамках группового занятия). Целесообразно выслушать мнения участников ролевой игры о сделанных выводах другой группы, а также об эффективности усвоения и закрепления знаний по пройденной теме и форме ее изучения, после поменяться ролями или группами и провести ролевую игру еще раз, используя другую точку зрения на ситуацию.

Если результаты второй и последующих ролевых игр будут отличаться друг от друга и результатом первого варианта, преподавателю, как стороннему наблюдателю, следует оценить доводы и действия студентов. Учитывая объемы затраченного времени на проведение одной ролевой игры практике преподавателя игровые формы организации учебной деятельности должны быть лишь частью общего учебного процесса, способной активизировать, разнообразить деятельность обучающихся, развить навык поиска решения проблемы, развивать у них творческий подход к решению задач, самостоятельность мышления.

Ролевая игра 3: «Тема 2.2 Право общей долевой и совместной собственности».

Время - 3 часа.

Учебные цели игры: закрепление знаний о понятии, виды, основание возникновения права общей собственности, право общей долевой собственности, выдел доли и раздел имущества, защита права собственности;

Объявляется учебная ситуация:

Управление Росреестра осуществило государственную регистрацию права собственности Товарищества на земельный участок.

Постановлением главы администрации Домодедовского района утверждены границы земельного участка, отведенного садоводческому товариществу «Мечта» на праве постоянного (бессрочного) пользования.

Глава администрации Домодедовского района постановлением от 16.04.1993 N 1620/13 «О перерегистрации, закреплении земельного участка за садоводческим товариществом «Мечта» изъял указанный земельный участок, ранее предоставленный для коллективного садоводства, и закрепил данный участок за Товариществом.

Товарищество обратилось в Управление Росреестра с заявлением о государственной регистрации права собственности Товарищества на названный земельный участок, сославшись в качестве основания возникновения права собственности на постановление от 16.04.1993 N 1620/13 и свидетельство от 22.04.1993 о праве коллективной совместной собственности на землю. Управление Росреестра уведомлением от 25.11.2020 N КУВД-001/2020-110333219/2 отказало в государственной регистрации права собственности Товарищества на спорный земельный участок, указав следующее: данный участок предоставлен в коллективную совместную собственность; в силу статьи 244 Гражданского кодекса Российской Федерации (далее - Гражданский кодекс) имущество, находящееся в собственности двух или нескольких лиц, принадлежит им на праве общей собственности (долевой или в случаях, предусмотренных законом, в совместной собственности); государственная регистрация права индивидуальной собственности Товарищества как юридического лица на участок, предоставленный в коллективную собственность, невозможна.

- Какое решение можно вынести по данному вопросу?

Ход игры:

1. Сначала должны быть распределены роли, например, кто истец, ответчик, судья, секретарь, комиссия.

2. Студенты, сначала самостоятельно, а потом вместе с педагогом должны определить правовое поле, изучить ГК РФ и ГПК РФ и предоставить ответ.

3. Данная ситуация должна быть сначала обговорена, а затем разыграна.

4. Подведение итогов разыгранной игры.

Выводы по второй главе

В первую очередь мы провели анализ программ по дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж, а также, провели опрос, какие ролевые игры используются по гражданскому праву и как часто.

Анализ преподавания дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж показал, что на занятиях используются традиционные и инновационные методы обучения, но, в большей степени преподавание происходит в виде разного вида лекций и семинаров. Ролевые игры также имеют место в процессе обучения, но их использование эпизодично, что говорит о необходимости разработки методики проведения ролевой игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж.

При проведении практических занятий по гражданскому праву с использованием ролевой игры выбор пал на темы:

1. Судебное разбирательство.

2. Исковое судопроизводство.
3. Право общей долевой и совместной собственности.

По проведению ролевой игры мы выделили три этапа: подготовка ролевой игры, проведение ролевой игры, подведение итогов, разбор ролевой игры.

Следует учитывать, что на каждом этапе педагогическая роль преподавателя различна. Для начала преподаватель выбирает тему, подбирает сценарий, выявляет цель игры, на втором этапе преподаватель активизирует студентов и их интерес к участию, на последнем этапе подводится итог, возможно дает домашнее задание для закрепления материала.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью исследования было теоретическое обоснование и разработка методики проведения ролевых игр на занятиях по дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс» в профессиональной образовательной организации.

Базой исследования мы выбрали ГАПОУ Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж.

Как показывает пункт понятие и сущность ролевой игры в учебном процессе, любая игра – это некое действие, в котором четко прописаны: сюжетная линия, роли, а также определенные условия, необходимые для выявления знаний и умений участников. Иногда, для того чтобы выявить случайные игровые ситуации, сценарий игры можно немного изменить.

Анализ изученной литературы при подготовке к использованию ролевой игры при обучении в ссузе показывает, что игра – явление многофункциональное.

Методические основы применения ролевой игры как метода обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях показал, что она включила в себя три этапа:

1. Предлог.
2. Этап действий: сама игра.
3. Рефлексия.

Психологические аспекты преподавания права были глубоко проанализированы также отечественными психологами Х.Д. Ахмедовой, О.С. Весниной, К.С. Гордеева, А.О. Грачевой, В.И. Долговой, С.А. Ивановой, О.А. Колоткиной, В.С. Кондуковой, А.С. Кораблеовой, Н.Н. Кравченко, Л.А. Красновой, Т.В. Крепс, Е.М. Кропаневой и др..

В психологическом аспекте ролевая игра, как всякая игра, трактуется отечественными и зарубежными учеными с позиций деятельностного подхода: З.В. Баишевой, Е.В. Климук, Л.В. Кругловой, Ю.А. Лысенковой, Н.

Мансуоровой, Н.Ф. Одиловой, С.Е. Сайидовой, Т.И. Самариной, Н.В. Титаренко.

Ролевым играм присущ компонент «принятия решения» в проблемной ситуации (или «ситуация интеллектуального затруднения»). В нашем исследовании сущностных особенностей ролевых игр мы опирались также на инновационные подходы к изучению данного феномена, на исследования современных ученых–психологов. Они рассматривают ролевые игры, применяемые в профессиональных общеобразовательных организациях как средство формирования творческого мышления, активизации мыследеятельности и профессионального становления личности.

Анализ преподавания дисциплины «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж показал, что на занятиях используются традиционные и инновационные методы обучения, но, в большей степени преподавание происходит в виде разного вида лекций и семинаров. Ролевые игры также имеют место в процессе обучения, но их использование эпизодично, что говорит о необходимости разработки методики проведения ролевой игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс» в ГАПОУ Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж.

Нами были предложены ролевые игры на темы:

1. Судебное разбирательство.
2. Исковое судопроизводство.
3. Право общей долевой и совместной собственности.

Ролевые игры по темам раскрывают разделы, которые изучаются в учебной программе по дисциплине «Гражданское право и гражданский процесс». Рассмотрим подробнее.

Судебное разбирательство: Понятие и значение судебного разбирательства, подготовительная часть судебного разбирательства, окончание производства без вынесения решения: понятие, основания, процессуальный порядок и правовые последствия прекращения производства

по делу, понятие, основания, процессуальный порядок и правовые последствия оставления заявления без рассмотрения.

Исковое производство: понятие иска, элементы иска, виды исков, процессуальные средства защиты ответчика против иска, распорядительные действия сторон, обеспечение исковых требований.

Право общей долевой и совместной собственности: понятие, виды, основание возникновения права общей собственности, право общей долевой собственности, выдел доли и раздел имущества, защита права собственности.

Ролевые игры обладают целым рядом преимуществ, в том числе они развивают и закрепляют навыки самостоятельной работы, профессионализм, способность решать первостепенные задачи и руководить коллективом, принимать основополагающие решения и осуществлять их реализацию. В ходе игры у студентов вырабатываются практические навыки по сбору, систематизации и детальному анализу полученной информации, необходимой для принятия решений, по принятию решений в условиях неполной или недостаточно достоверной информации, оценки эффективности принимаемых решений, по анализу задач определенного типа, по установлению устойчивых взаимосвязей между различными сферами будущей деятельности и т.д.

В ходе такого занятия появляется уникальная возможность отменить принятое ранее решение, которое оказалось некорректным, возвратиться назад и сделать иной выбор. Такой подход позволит сформулировать ключевые преимущества и недостатки, при этом одна и та же ситуация может проигрываться несколько раз.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1) Ахмедова Х. Д. Использование инновационных технологий на занятиях и методы обучения в профессиональном образовании / Х. Д. Ахмедова // Ученые записки Худжандского государственного университета им. академика Б. Гафурова. Серия гуманитарно–общественных наук. – 2017. – № 1(50). – С. 239–243.

2) Баишева З. В. Ролевая игра как коммуникативный метод обучения в юридическом вузе / З. В. Баишева // Тенденции развития науки и образования. – 2021. – № 80–6. – С. 17–21.

3) Веснина О. С. Использование в учебном процессе СПО активных методов обучения / О. С. Веснина, Н. И. Любимова // Горинские чтения. Инновационные решения для АПК : Материалы Международной студенческой научной конференции. В 4–х томах, Майский, 18–19 марта 2020 года. – Майский: Белгородский государственный аграрный университет имени В.Я. Горина, 2020. – С. 355.

4) Гордеев К. С. Особенности преподавания правовых дисциплин студентам колледжа / К. С. Гордеев, А. А. Жидков, А. М. Воронцов // Социальные и технические сервисы: проблемы и пути развития : сборник статей по материалам VII Всероссийской научно–практической конференции, Нижний Новгород, 25 ноября 2020 года / Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина». – Нижний Новгород: федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина», 2021. – С. 38–41.

5) Грачева А. О. Традиционные и инновационные технологии преподавания права / А. О. Грачева, Ю. А. Гуревичева // Проблемы и достижения современной науки : материалы Международной (заочной)

научно–практической конференции, Нефтекамск, 27 мая 2021 года. – Нефтекамск: Научно–издательский центр «Мир науки» (ИП Вострецов Александр Ильич), 2021. – С. 377–385.

6) Долгова В. И. Педагогические технологии преодоления деструкций конфликтного взаимодействия студентов колледжа, обучающихся по специальности «Юриспруденция» / В. И. Долгова, М. А. Антоненко // Научно–методический электронный журнал Концепт. – 2022. – № 6. – С. 16–32.

7) Иванова С. А. Методики преподавания права и их влияние на качество высшего образования в условиях дистанционного обучения / С. А. Иванова, Л. Ю. Грудцына // Образовательное право и правовое воспитание в условиях цифровых трансформаций : сборник статей по итогам Всероссийского круглого стола с международным участием в Московском городском педагогическом университете, Москва, 23 марта 2022 года. – Москва: Издательство «Саратовский источник», 2022. – С. 109–116.

8) Климук Е. В. Ролевые игры как способ активизации обучения устной речи / Е. В. Климук, Р. К. Храмова // Межкультурная коммуникация и профессионально ориентированное обучение иностранным языкам : Материалы XII Международной научной конференции, посвященной 97–летию образования Белорусского государственного университета, Минск, 26 октября 2018 года / Председатель редсовета В.Г. Шадурский. – Минск: Белорусский государственный университет, 2018. – С. 133–134.

9) Колоткина О. А. Особенности преподавания дисциплины «Правоведение» студентам, обучающихся по не юридическим специальностям / О. А. Колоткина // Теория и практика мировой науки. – 2016. – № 4. – С. 76–79.

10) Кондукова В. С. Методы интерактивного обучения в организации среднего профессионального образования / В. С. Кондукова // Инновационные технологии в современном образовании : Материалы Республиканской научно–практической конференции, Тирасполь, 23 ноября

2018 года. – Тирасполь: Приднестровский государственный университет им. Т.Г. Шевченко, 2018. – С. 113–117.

11) Кораблева А. С. Роль практических методов обучения при подготовке студентов в учреждениях СПО / А. С. Кораблева // Современные достижения в области образования, науки и технологии : Сборник материалов VII Международной научно–практической конференции аспирантов, магистрантов и студентов, Стерлитамак, 26 марта 2021 года / Отв. редактор С.Ю. Широкова. – Стерлитамак: Башкирский государственный университет, 2021. – С. 22–23.

12) Кравченко Н. Н. Применение активных методов обучения при изучении учебных дисциплин в организации среднего профессионального образования / Н. Н. Кравченко // Современное образование: традиции и инновации. – 2022. – № 2. – С. 46–52.

13) Краснова Л.А. Принципы отбора содержания общего образования // Педагогический журнал Башкортостана. – 2016. – № 6. – С. 51–54.

14) Крепс Т. В. Интерактивные методы обучения в практике среднего профессионального образования / Т. В. Крепс // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2019. – № 11–1(38). – С. 15–18.

15) Кропанева Е.М. Теория и методика обучения праву: Учеб. пособие / Е.М. Кропанева: Изд–во Лабиринт. – пед. ун–та. – 2018. – 166 с.

16) Круглова Л. В. Использование ролевых игр при обучении студентов / Л. В. Круглова, О. Г. Мельник, Е. Б. Крицкая // Фундаментальные исследования. – 2008. – № 8. – С. 33.

17) Кудрявцева Е. Современные подходы к проблеме формирования и использования моделей компетенций // Управленческое консультирование. Актуальные проблемы государственного и муниципального управления. – 2012. – № 1. – С. 166–177.

18) Кузнецова Е. В. Анализ использования методов интерактивного обучения в процессе преподавания спецдисциплин в организациях СПО / Е.

В. Кузнецова, В. А. Ноздрачева // Путь в науку. Современная национальная экономика: молодые ученые новый взгляд : Материалы II Международной научно–практической конференции, Орёл, 21–22 апреля 2022 года. – Орел: Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева, 2022. – С. 80–90.

19) Кузнецова Т. Н. Активные методы обучения при проведении практических занятий для студентов СПО на дистанционном обучении / Т. Н. Кузнецова // DIGITAL EDU. Цифровые компетенции в образовании : Сборник материалов Всероссийского научного форума с международным участием, Якутск, 16–17 февраля 2022 года. – Киров: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2022. – С. 195–199.

20) Латипова С. Ф. Использование интерактивных методов обучения для повышения эффективности организации самостоятельной работы обучающихся СПО / С. Ф. Латипова, С. Т. к. Хасанова // Достижения науки и образования. – 2019. – № 1(42). – С. 78–79.

21) Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения / И.Я. Лернер. – Спб.: Дрофа . – 1981. – 127 с.

22) Лысенкова Ю. А. Эффективность использования метода деловой игры в процессе обучения обучающихся СПО / Ю. А. Лысенкова // Инновации. Наука. Образование. – 2020. – № 21. – С. 66–73.

23) Максина С. В. Использование судебных прецедентов при проведении практических занятий обучающимися по дисциплине «Правоведение» / С. В. Максина, И. Ф. Новикова // Современное образование: содержание, технологии, качество. – 2019. – Т. 1. – С. 169–171.

24) Мансурова Н. Ролевая игра как форма контекстного обучения / Н. Мансурова, З. Иргашева // Вестник международных научных конференций. – 2015. – № 2(6). – С. 46–48.

25) Маркова Я. С. Особенности подготовки педагога в системе профессионально–педагогического образования / Я. С. Маркова // Гуманитарный научный вестник. – 2020. – № 9. – С. 51–55.

- 26) Маркова Я. С. Особенности подготовки специалиста в системе профессионально–педагогического образования / Я. С. Маркова // Качество. Инновации. Образование. – 2020. – № 6(170). – С. 18–21.
- 27) Маслоу А. Мотивация и личность / пер. А. М. Татлыбаевой. СПб. : Евразия. – 1999. – С. 99.
- 28) Матяш Н.В. Психология проектной деятельности в условиях технологического образования / Н.В. Матяш; под ред. В.В. Рубцова. Мозырь: РИФ «Белый ветер» . – 2017. – 127 с.
- 29) Неустроева А. П. Активные методы обучения как способ повышения познавательной деятельности студентов в системе СПО / А. П. Неустроева // Проблемы науки. – 2019. – № 1(37). – С. 91–92.
- 30) Одилова Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Н. Ф. Одилова // Молодой ученый. – 2011. – № 12–2. – С. 121–124.
- 31) Оконь В. Основы проблемного обучения / В. Оконь. – СПб.: Изд. Просвещение. – 1968. – 208 с.
- 32) Олюнина Ю. С. Применение интерактивных методов обучения в системе СПО / Ю. С. Олюнина // Информико. – 2019. – № 4(4). – С. 36–39.
- 33) Орленко С. В. Методическое сопровождение проведения занятий по тактико–специальной подготовке с использованием интерактивных методов / С. В. Орленко // Общественная безопасность, законность и правопорядок в III тысячелетии. – 2019. – № 5–3. – С. 266–268.
- 34) Прокофьева О. Н. Возможности использования интерактивных методов обучения студентов в организациях СПО / О. Н. Прокофьева // Инновационный потенциал развития науки в современном мире: технологии, инновации, достижения : Сборник научных статей по материалам VII Международной научно–практической конференции, Уфа, 10 декабря 2021 года. – Уфа: Общество с ограниченной ответственностью «Научно–издательский центр «Вестник науки», 2021. – С. 181–185.

35) Ращупкина Л. В. Использование интерактивных методов обучения при проведении занятий по гражданско–правовым дисциплинам во ВЮИ ФСИН России / Л. В. Ращупкина, Е. В. Шоргина // Вестник общественной научно–исследовательской лаборатории «Взаимодействие уголовно–исполнительной системы с институтами гражданского общества: историко–правовые и теоретико–методологические аспекты». – 2018. – № 11. – С. 163–169.

36) Резанов Д. Е. Инновационные методы обучения в системе СПО / Д. Е. Резанов, Г. А. Крапухин // Современное образование: традиции и инновации. – 2022. – № 2. – С. 90–93.

37) Саенко Н. Н. Использование современных образовательных технологий на занятиях профессионального цикла / Н. Н. Саенко, О. Л. Цыганкова, А. И. Рощинская // Вестник научных конференций. – 2017. – № 1–5(17). – С. 154–157.

38) Сайидова С. Е. Ролевые игры как метод обучения / С. Е. Сайидова // Достижения науки и образования. – 2017. – № 4(17). – С. 82–83.

39) Самарина Т. И. Ситуационно–ролевая игра как метод активного обучения студентов / Т. И. Самарина // Инновационные обучающие технологии в медицине : сборник материалов Республиканской научно–практической конференции с международным участием, Витебск, 02 июня 2017 года. – Витебск: Витебский государственный медицинский университет, 2017. – С. 117–119.

40) Сафронов В. В. О некоторых аспектах методики обучения праву / В. В. Сафронов // Актуальные проблемы российского права и законодательства : Сборник материалов XV Всероссийской научно–практической конференции, Красноярск, 20 апреля 2022 года / Составитель Е.В. Василенко. – Красноярск: Сибирский институт бизнеса, управления и психологии, 2022. – С. 28–31.

41) Семушина Л.Г. Содержание и технологии обучения в средних специальных учебных заведениях: учеб. пособие для преп. учреждений сред. проф. Образования / Л.Г. Семушина. – М.: Мастерство. – 2001. – 272 с.

42) Титаренко Н. В. Ролевые игры проблемной направленности как способ повышения эффективности обучения / Н. В. Титаренко // Среднее профессиональное образование. – 2007. – № 4. – С. 25–27.

43) Виктория Геннадьевна Борисова-Жарова, Светлана Петровна Портянкина РЕАЛИЗАЦИЯ ПРИНЦИПА ДИСПОЗИТИВНОСТИ В СОВРЕМЕННОМ ГРАЖДАНСКОМ ПРАВЕ И ГРАЖДАНСКОМ ПРОЦЕССЕ // Государственная служба и кадры. 2021. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/realizatsiya-printsipa-dispozitivnosti-v-sovremennom-grazhdanskom-prave-i-grazhdanskom-protsesse> (дата обращения: 06.02.2024).

44) Карпова А.А. ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА СОУЧАСТНИКОВ В ГРАЖДАНСКОМ ПРОЦЕССЕ // Вестник науки. 2019. №6 (15). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obyazannosti-i-prava-souchastnikov-v-grazhdanskom-protsesse> (дата обращения: 06.02.2024).

45) Панова Кристина Олеговна Права и интересы в гражданском процессе // Пробелы в российском законодательстве. 2014. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/prava-i-interesy-v-grazhdanskom-protsesse> (дата обращения: 06.02.2024).