



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

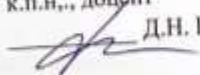
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

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


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

Проверка на объем заимствований:
65,99 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
« 17 » 02 2023 г.
И.о.зав. кафедрой Э,УиП
к.п.н., доцент

 Д.Н. Корнеев

Выполнила:

Студентка группы ЗФ-409-112-3-1
Боляко Анастасия Максимовна 

Научный руководитель:
к.п.н., доцент

Евплова Екатерина Викторовна 

Челябинск
2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ И ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	6
1.1 Понятие, виды ролевых игр как метода проведения занятий в профессиональной образовательной организации.....	6
1.2 Методические аспекты разработки и применения ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам	15
Выводы по главе 1	24
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ НОУ СПО «ЧЕЛЯБИНСКИЙ ЮРИДИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»)	25
2.1 Анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания правовых дисциплин в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж»	25
2.2 Разработка ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Гражданское право» в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж»	35
2.3 План-конспект занятия по теме «Источники российского гражданского права» с использованием ролевой игры	40
Выводы по главе 2	46
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	48
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	51
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	58

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Педагогическое взаимодействие как система взаимоотношений между преподавателем и обучающимися является важным фактором обучения при профессиональной подготовке. Одним из условий организации взаимодействия является выбор эффективных технологий, среди которых следует выделить ролевую игру. Игра имеет не только теоретическую направленность, но и практико-ориентированность, сближают обучение с условиями, в которых приходится работать будущему специалисту, что и способствует закреплению знаний и умений.

Игровой метод является активным и действенным средством практического обучения (О.В. Евтихов, Л.Р. Королева, Л.П. Никулина, В.Я. Платов и др.). Игровая форма ведения занятий дает возможность непринужденного, естественного понимания и усвоения материала в процессе игр за счет необходимости применения теоретических знаний для решения игровых задач (П.И. Пидкасистый, Г.К. Селевко, О.В. Сониная и др.). Положительный эмоциональный настрой обучаемых позволяет активизировать и интенсифицировать процесс обучения (З.Г. Бушева, А.В. Новиков, Н.В. Титаренко, Е.А. Хруцкий, Г.П. Щедровицкий и др.).

Ролевые игры, будучи действенной формой организации образовательного процесса, одновременно смогут вызвать наибольшую инициативность и заинтересованность среди обучаемых. С другой стороны, положительный эмоциональный настрой обучаемых позволяет активизировать и интенсифицировать процесс обучения (З.Г. Бушева, А.В. Новиков, Н.В. Титаренко, Е.А. Хруцкий, Г.П. Щедровицкий и др.). Воссоздавая характер профессиональной деятельности, они формируют у обучающихся не только профессиональные навыки, но и умение самостоятельно принимать решения.

Проблема преподавания правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации обозначилась в отечественной

педагогической и психологической науке достаточно давно, ее теоретические исследования проводились по различным научным направлениям. Общие вопросы правового просвещения и правового воспитания подрастающего поколения представлены в исследованиях Е.Е. Андреевой, Э.И. Атагимовой, А.С. Ахметова, А.С. Доценко, Л.А. Ефименко, И.В. Идеровой, Ю.В. Мазеиной, О.О. Миронова, Е.А. Певцовой, Е.В. Савченко, С.Ю. Фильчаковой и других.

Различные подходы к определению правовой культуры личности, правосознания рассматривают И.Ш. Агишева, С.Ф. Вольская, Т.Ю. Герцог, В.В. Головченко, Е.А. Ендовицкая, Н.В. Ипполитова, Т.А. Касимова, Н.С. Мантурова, Е.П. Масесьянц, Е.А. Муравская, Л.Н. Насакина, В.Я. Пиндус, И.А. Проценко, В.А. Рыбаков, А.В. Терebeneина, Е.В. Тургина и другие.

В то же время анализ научной литературы показывает, что проблема использования ролевых игр в рамках правовых дисциплин разработана недостаточно. Активная форма учебного занятия и ролевая игра как активный метод обучения позволяют организовать особое специфическое образовательное пространство, в котором студенты должны направить имеющиеся знания на решение определенных задач. Занятие в активной форме побуждает студентов к коллективному поиску эффективных способов действий.

Актуальность исследования и практическая значимость рассматриваемого вопроса были ключевыми при выборе исследования: «Ролевые игры как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации».

Объект исследования: правовое образование в профессиональных образовательных организациях.

Предмет исследования: использование ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Цель исследования: теоретическое обоснование и разработка ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Для достижения поставленной цели предполагается решение следующих **задач:**

1. Рассмотреть сущность и виды игр, понятие «ролевая игра» в психолого-педагогической литературе.

2. Изучить методику разработки ролевых игр в процессе преподавания правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации.

3. Дать характеристику деятельности НОУ СПО «Челябинский юридический колледж» и изучить практику применения ролевых игр в процессе преподавания правовых дисциплин.

4. Разработать ролевые игры в процессе преподавания дисциплины «Гражданское право».

5. Разработать план-конспект занятия по теме «Гражданско-правовой договор» с использованием ролевой игры.

Теоретико-методологической основой исследования являются труды таких авторов как: Н.В. Борисова, Т.И. Бочарова, Е.В. Змиевская, А.П. Панфилова и др.; а также специальные исследования (З.Г. Бушева, А.В. Новиков, Н.В. Титаренко, Е.А. Хруцкий, Г.П. Щедровицкий и др.).

Тема, цель и задачи исследования обусловили выбор совокупности **методов исследования:**

– теоретические методы (анализ, обобщение и систематизация психолого-педагогической, методической литературы и исследований по проблеме);

– эмпирические методы (изучение и обобщение педагогического опыта; включенное наблюдение учебной деятельности обучающихся в процессе теоретических и практических занятий, опрос, анкетирование).

Практическая значимость выпускной квалификационной работы заключается в том, что разработанные ролевые игры могут применяться педагогами колледжей и вузов для совершенствования образовательного процесса.

База проведения исследования: НОУ СПО «Челябинский юридический колледж».

Структура исследования. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении обосновывается выбор рассматриваемой темы, ее актуальность, цель и задачи, для достижения поставленной цели.

В первой главе рассматриваются теоретические особенности проблемы преподавания правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации, особенности и характеристика ролевых игр в рамках правовых дисциплин.

Во второй главе представлена характеристика базы исследования, анализ использования ролевых игр в рамках правовых дисциплин, а также разработки ролевых игр в рамках дисциплины «Гражданское право».

В заключении подводятся итоги исследования и формулируются выводы.

Текст работы изложен на страницах, содержит рисунка, таблиц, приложение, список литературы из 60 источников.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ И ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1 Понятие, виды ролевых игр как метода проведения занятий в профессиональной образовательной организации

Важнейшей целью системы профессионального образования в целом и системы среднего профессионального образования (СПО), в частности, является подготовка компетентных, творчески мыслящих, конкурентоспособных специалистов, способных адаптироваться к изменяющимся социально-экономическим условиям, оперативно реагировать на требования рынка труда, ориентироваться в потоках информации, готовых к дальнейшему непрерывному профессиональному саморазвитию и самореализации.

Для достижения этой комплексной цели важное значение правовые дисциплины, преподаваемые с целью формирования у студентов целостных представлений об изучаемых категориях, практических умений и профессионально значимых качеств личности, необходимых как в профессиональной деятельности, так и в повседневной жизни.

Социуму, работодателю, производству, нужны специалисты, способные практически решать встающие перед ними жизненные и профессиональные проблемы в условиях рыночной экономики, а это во многом зависит от сформированных во время обучения правовых знаний. Учитывая это, можно констатировать, что одним из приоритетных направлений современного профессионального образования становится преподавание дисциплин в профессиональных образовательных организациях с использованием эффективных методов обучения, к которым относится игра.

Теория и практика игр как формы или метод обучения разрабатывалась Н.П. Анисеевой, Ю.С. Арутюновым, А.А. Вербицким, А.П. Панфиловой, Г.П. Щедровицким и др.

П.И. Пидкасистый дает следующее определение игры: игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с неременной установкой на очевидный всем результат [40].

Г.К. Селевко считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [44].

Д.Б. Эльконин определяет игру следующим образом: «Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности». В своей теории Д.Б. Эльконин определил путь изучения ролевой игры, как выделение неразложимых единиц, которые обладают свойствами целого. По его мнению, такими единицами являются роль, сюжет, содержание, игровое действие [58].

Педагогический потенциал игровой деятельности (как средства образования, развития и социализации индивида) определяется целями и содержанием игровой деятельности, наличием условий для самореализации личностью своих природных задатков и способностей, смысла и перспектив собственного бытия, апробации способов познания окружающего мира, его преобразования в соответствии с социально одобряемыми нормами и представлениями [59].

Как отмечает Л.К. Аверченко, игровая деятельность в учебном процессе используется в следующих случаях:

– в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы, раздела учебного предмета;

- как элемент (иногда весьма существенный) другой технологии обучения;
- в качестве отдельного учебного занятия, урока;
- в качестве метода проведения занятия или его фрагмента (введения, изучения нового, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной учебной и воспитательной работы [1].

Наиболее эффективно применение игр и игровых приемов в рамках преподавания предметов, имеющих практическую составляющую. То есть таких предметов, которые, кроме развитой теории, включают в себя нормы и процедуры практического действия: к ним можно отнести дисциплины по педагогическим, юридическим, психологическим профессиям, сферы обслуживания.

Содержание и объем игровой деятельности обучающихся в практике современного профессионального образования обусловлены степенью профессиональной готовности преподавателя к ее организации. В профессиональном образовании, делающем ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, чаще всего используются интеллектуальные, ролевые и деловые игры [7].

Игры, предполагающие воспроизведение каких-либо профессиональных ситуаций и действий, также называют имитационными обучающими играми. В таких играх обучающиеся воспроизводят те или иные стороны реальности: фрагменты производственных процессов и отношений. В играх-имитациях важно не механическое воспроизведение, копирование какой-либо ситуации из будущей профессиональной деятельности, а ее осмысление, определение целесообразности действий игроков.

По мнению Н.В. Титаренко, имитационные игры условно подразделяют на:

- ситуационно-ролевые игры-упражнения;

– собственно ситуационно-ролевые игры, иногда их в литературе называют игры-драматизации;

– деловые игры [29].

Ролевые игры – имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием [51].

Существуют различные классификации ролевых игр. В зависимости от области исследования, каждый исследователь кладет в основу классификации те свойства ролевой игры, которые он исследует, а также немаловажно и понимание исследователем самого понятия игра. Вклад в разработку классификации ролевых игр внесли: М.М. Бирштейн, В.Я. Платов, А.М. Смолкин, В.А. Трайнев и др.

В настоящее время наиболее характерны следующие подходы к классификации ролевых игр:

– по наличию имитационной модели осваиваемой деятельности и степени выраженности элементов игры (В.Я. Платов);

– по назначению в учебном процессе (А.М. Смолкин);

– по характеру деятельности, имитируемой в игре (В.В. Хрипко);

– по целевому предназначению (Е.А. Хруцкий).

Н.В. Борисова, рассматривая в своих исследованиях вопросы классификации игр, останавливается на блиц-играх как «разновидности игровой деятельности, аккумулирующей в себе некоторые признаки форм активного обучения: конкретные ситуации, разыгрывание ролей, мозговой штурм и деловую игру» и выделяет следующие виды ролевых игр [4]:

1. По степени выраженности контекста профессиональной деятельности:

– контекстно-ориентированные игры, суть которых – игровая деятельность по подготовке специалиста, но вне прямой связи с перспективной деятельностью;

– косвенно контекстно-ориентированные игры, суть которых – квазипрофессиональная деятельность.

2. По функциональной направленности:

– исследовательские блиц-игры, в которых участники за определенное время осуществляют проверку гипотез, поиск и накопление данных, делают выводы по результатам проделанной работы;

– дидактические блиц-игры, в ходе которых изучаются элементы теории и практики деятельности специалиста;

– рефлексивно-оценочные, в ходе которых осуществляется исследование деятельности, поиск и реконструкция выявленных затруднений, перенормирование деятельности, оценка процесса и результата;

– диагностические, в которых осуществляется диагностика деятельности, личности или группы в интересах получения значимого результата;

– мотивационно-побудительные, посредством и в ходе которых преимущественно формируется интерес, азарт, мотивация, а также потребность относительно деятельности, явления, информации;

– психотехнические, посредством и в ходе которых осуществляется развитие и совершенствование умений специалиста в выполнении психотехнических и релаксационных упражнений, значимых для профессиональной деятельности.

Т.И. Бочарова различает следующие ролевые игры:

– «разминочные» игры типа «мозговой атаки», «клуба знатоков», тематические развлекательные игры. Их задача заключается в том, чтобы раскрепостить интересы и воображение участников, активизировать

игровую и коллективистическую мотивацию, ориентировать на нестандартный подход к изучаемому материалу;

- ситуативно-ролевые игры. Включают в себя анализ конкретных ситуаций и их ролевое проигрывание;

- конструктивно-ролевые, проблемно-ролевые, дискуссионные игры. Целью их использования является формирование навыков принятия и эффективного исполнения ролей, обучение взаимодействию и сплоченности, продуктивному сотрудничеству, участие в выработке коллективных решений;

- творческие игры. Это коллективное творчество по созданию технических, художественных, изыскательских и т.п. проектов. Включение обучающихся в эти игры способствует развитию творческого потенциала, воспитанию инициативности, смелости, настойчивости, ответственности [5].

Е.В. Змиевская отмечает, что в игре актуализируется, находит свое поведенческое проявление активная позиция ее участников. Игра как метод построения учебного процесса в целях освоения социальной реальности включает следующие компоненты:

- игровые роли и их принятие;
- построенные по определенным правилам игровые действия;
- моделирование игрового процесса и сопутствующего ему эмоционального напряжения (технология игры) [18].

Исследование, проведенное Н. Суворовой, позволило выделить следующие компоненты игровой технологии: мотивационный, ориентационный, целевой, содержательно-операционный, ценностно-волевой и оценочный [49].

Мотивационный компонент включает совокупность мотивов, интересов обучающихся, их потребность в проведении игры, отношение к процессу деятельности. Благодаря мотивационному компоненту

обеспечивается активность обучающихся в процессе решения поставленной задачи.

Ориентационный компонент включает в себя различные ценностные ориентации, целевые и нравственные установки обучающихся, принятие ими целей образовательной деятельности как лично значимых. Благодаря тому, что цели становятся значимыми, ценностные ориентации игры начинают выполнять роль регулятора поведения.

Содержательно-операционный компонент – это владение обучающимися содержанием осваиваемого учебного материала с опорой на имеющиеся знания и умения, а также способы учебной деятельности. В основе игры лежит обучающая и игровая задача, для решения которых выполняются определенные игровые действия. При этом игровые действия могут направляться не только поставленными задачами, но и игровыми условиями.

Ценностно-волевой компонент определяет наличие определенного эмоционального отношения к игровому процессу, эмоций и чувств обучающихся, познавательной активности, самостоятельности. Данный компонент игры подразумевает формирование ценностных ориентаций и волевых качеств, личностной ориентировки на основе эмоционально-ценностного отношения к миру.

Оценочный компонент игры направлен на то, чтобы определить, насколько реализована заявленная цель и задачи игровой деятельности. Данный компонент обеспечивает получение информации о том, насколько результативно осуществлена познавательная деятельность. Оценочный компонент обеспечивает самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

Все рассмотренные компоненты игры находятся в тесной взаимосвязи, их нельзя отделить один от другого, все они определяют технологическую структуру игры.

Т.И. Бочарова считает, что в структуру игры входят следующие компоненты:

- обучающие и игровые цели, формируемые компетенции;
- роли участников игры;
- этапы игры и содержание каждого этапа;
- литература и источники информации для подготовки обучающихся в игре;
- игровые задания обучающимся в рамках их функций и ролей согласно теме и содержанию игры;
- перечень заданий, посредством которых осуществляется контроль и проверка знаний по итогам игры;
- критерии и показатели оценки уровня сформированности знаний обучающихся [5].

Н.М. Козлова, Л.П. Ковалева, М.Ю. Кузьмин отмечают, что игра состоит из следующих элементов:

- имитационная модель – это отражение определенной области действительности, объект или явление, которое необходимо воплотить в процессе игровой деятельности; в процессе профессионального образования имитационная модель – это определенная сфера будущей профессиональной деятельности;
- игровая модель – это совокупность описательных характеристик, которые определяют способ организации деятельности обучающихся в рамках имитационной модели, заданной профессиональной деятельностью, компетенции;
- предмет игры – это содержание деятельности обучающихся, замещение реальной профессиональной деятельности на имитационную, игровую;
- сценарий – это важнейший элемент игры, в котором разработчик – преподаватель – отражает весь ход игровой деятельности на основе таких принципов, двуплановость игры (игровая и обучающая стороны игры),

проблемность постановки учебных и игровых задач, совместная деятельность и взаимодействие участников. Сценарий игры может быть представлен в текстовом и графическом варианте, отражающем содержание каждого игрового этапа с четким распределением времени и последовательности игровых действий;

– роли и функции – это важнейший элемент игры, в котором определяются действия в соответствии с игровой задачей, функциональные роли обучающихся с целью отражения имитационной и игровой модели;

– правила игры – это компонент игры, которые включает характеристики реальных процессов и явлений, имеющих место в моделируемой действительности. При этом, в правилах игры должно найти отражение того, что модели и игра являются упрощением действительности;

– система оценивания – это комплекс критериев и заданий, который должен обеспечивать контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований профессиональной деятельности, способствовать развертыванию игрового плана учебной деятельности. Система оценивания выполняет функции не только контроля, но и самоконтроля профессиональной деятельности, обеспечивает формирование игровой, познавательной и профессиональной мотивации участников игры [21].

Таким образом, ролевая игра рассматривается как педагогический, дидактико-технологический феномен, выражающийся в имитации в игровой форме учебно-познавательной, практико-ориентированной ситуации, решение которой направлено на формирование значимых умений и навыков обучающихся. Ролевые игры – это имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием.

1.2 Методические аспекты разработки и применения ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам

Среднее профессиональное образование на современном этапе выполняет важные задачи. Согласно ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации» это такие задачи, как интеллектуальное, культурное и профессиональное развитие человека, подготовка квалифицированных рабочих, служащих и специалистов среднего звена по всем основным направлениям общественно полезной деятельности в соответствии с потребностями общества и государства [11].

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования третьего поколения предопределяет получение обучающимися определенного объема знаний по праву. При изучении правовых дисциплин студенты изучают большое количество юридических терминов. Это юридический язык, без знания которого невозможно понять значение правовой информации.

Правовая подготовка в профессиональных образовательных организациях в настоящее время приобретает важное значение, так как необходимость правового образования будущих специалистов заложена в государственных образовательных стандартах. Правовые дисциплины входят в содержание обучения по всем специальностям, преподаваемым в профессиональных образовательных организациях. Студенты в процессе обучения знакомятся с основами права, с особенностями правового обеспечения профессиональной деятельности.

Правовое образование студентов в профессиональных образовательных организациях включает правовое обучение и правовое воспитание, данные процессы направлены на формирование правовой культуры студентов. Это не только формирование правовых знаний и умений, но и ориентация личности на усвоение целостной системы права, удовлетворения потребности будущих специалистов в образовательных

услугах правовой направленности, формирование правового сознания и поведения.

Целью преподавания правовых дисциплин в колледже как организации профессионального образования должно быть формирование положительно ориентированного правового сознания будущих специалистов (системы юридических знаний, умений, навыков и ценностных ориентаций, правовых установок, регулирующих поведение личности в юридически значимых ситуациях). При этом знания должны быть непосредственно связаны не только с будущей профессиональной деятельностью студентов, но и с повседневной жизнью в обществе, коллективе, семье [12].

Содержание правовых дисциплин осваивается в соответствии с ФГОС, образовательной программы, рабочих программ дисциплин. Правовые дисциплины, изучаемые студентами профессионального образования, направлены на формирование основ правосознания и правовой культуры, пробуждение интереса к праву, привитие элементарных навыков и умений по применению норм права в конкретных жизненных ситуациях. В ходе их изучения студенты должны уметь работать с законами и иными нормативно-правовыми актами, применять полученные знания в процессе реализации и защиты прав и законных интересов личности, сознательно и ответственно действовать в сфере отношений, урегулированных правом, содействовать поддержанию правопорядка в обществе.

Кроме того, студенты должны знать:

- основные правовые термины и понятия;
- принципы, нормы и институты отдельных отраслей права;
- возможности правовой системы России, необходимые для эффективного использования и защиты прав и законных интересов личности, исполнения обязанностей, правомерной реализации

гражданской позиции, а также особенности правового регулирования сферы своей профессиональной деятельности [51].

Полноценное освоение учебного материала возможно лишь при формировании у обучающихся познавательного интереса к правовым наукам посредством активных методов обучения, в том числе ролевых игр.

Игра имеет не только теоретическую направленность, но и практикоориентированность, сближают обучение с условиями, в которых приходится работать будущему специалисту, что и способствует закреплению знаний и умений. Общеизвестно, что игровой метод является активным и действенным средством практического обучения (О.В. Евтихов, Л.Р. Королева, Л.П. Никулина, В.Я. Платов и др.).

Ролевые игры предполагают деятельность преподавателя по ее подготовке, разработке методического обеспечения, сценария, организации деятельности обучающихся в рамках игровой деятельности, оценки эффективности проведенной игры через разработку соответствующих критериев и способов контроля, оказания консультативной помощи в процессе игровой деятельности [53].

Ролевая игра может быть организована как отдельный этап занятия, как занятие целиком либо комплекс занятий, что зависит от того, какие задачи ставятся педагогом и на каких этапах изучения правовой дисциплины организуется игра. На первых этапах, когда обучающиеся изучают различные темы дисциплины, целесообразно проводить ролевые игры как отдельный этап или отдельное занятие.

Как отдельное занятие ролевая игра может быть проведена на этапе завершения изучения раздела программы, как форма осуществления контроля и подведения итогов, как форма самостоятельной работы с целью формирования компетенций обучающихся. Важным этапом при разработке ролевых игр в рамках правовых дисциплин является предварительная подготовка обучающихся, изучение ими основных юридических понятий и терминов. Предварительная подготовка позволяет более эффективно

решать поставленные задачи и реализовывать ролевые действия в рамках игры [11].

Самостоятельная работа обучающихся перед проведением ролевой игры предусматривает проработку изученного материала, чтение литературных источников, нормативных материалов, навыков оформления результатов деятельности в рамках ролевых функций как будущего специалиста в области права [52].

При разработке ролевых игр в рамках правовых дисциплин необходимо руководствоваться следующими принципами, изложенными Т.И. Бочаровой:

1. Имитационное моделирование – это проработка имитационной и игровой модели, которые позволяют представить обучающимся образ будущей профессиональной деятельности и представления о ролевом поведении.

2. Принцип проблемности содержания игры и ее развертывания – это определение в предметном материале игры учебных проблем, выстроенных в виде системы игровых заданий, в которых содержится тот или иной тип противоречий, разрешаемых обучающимися в процессе игры, что приводит к выходу из проблемной ситуации.

3. Принцип сотрудничества и ролевого взаимодействия в совместной игровой деятельности – это создание условий для общения и коммуникации обучающихся в соответствии с заданной ролью и имитационной моделью. В процессе игры обучающиеся выполняют свои роли – производственные, профессиональные функции, что предполагает ролевое взаимодействие, построение субъект-субъектных отношений.

4. Принцип диалогического общения и взаимодействия обучающихся в ролевой игре – это обмен мнениями, выработка единой стратегии поведения для решения игровой задачи. В процессе ролевой игры между обучающимися происходит общение, диалог, обмен

информацией, что позволяет решать поставленные задачи и находить выход из проблемных ситуаций.

5. Принцип двуплановости ролевой игры – это сочетание игровой и обучающей задачи, регламентированного и творческого взаимодействия, условности ролевого поведения и реальных профессиональных функций, которые осваивают обучающиеся в процессе игры [5].

Для разработки игры принципиальными моментами являются определение темы и целей. Так, например, в теме могут быть отражены: характер деятельности; масштаб управления; состав инстанций и условия обстановки. При определении целей разработчику важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

Для чего проводится данная игра?

Для какой категории обучаемых?

Чему именно следует их обучать?

Какие результаты должны быть достигнуты?

Постановка целей ролевой игры как активного метода обучения в рамках правовых дисциплин подразумевает определение двух видов задач – учебных и игровых. В первом случае задача ставит преподаватель, что предполагает изучение определенных тем и разделов дисциплины. Во втором случае задачи ставятся для участников игры для определения их действий и игровых ролей. В этом заключается феномен двуплановости игры, когда параллельно реализуются и учебные, и игровые цели игры: целеполагание реализуется в реальном и условном плане. В реальном плане это дидактические и воспитательные цели, в условном – игровые [6].

Важным этапом разработки ролевой игры в рамках правовых дисциплин является выбор объекта имитации. В данной ситуации педагог должен ориентироваться на направление подготовки обучающихся, содержание рабочей программы дисциплины, изучаемые темы. В рамках ролевых игр могут быть выбраны определенные ситуации. Также важно определить не только роли игроков, но и определенный сюжет игры.

После того, как определены цели игры, объект имитации, ролевые действия участников необходимо определить этапы и содержание ролевой игры. В данном случае необходима тщательная проработка сценария ролевой игры, в котором указываются:

- тема игры;
- место рассматриваемой темы в изучении раздела, дисциплины;
- цель игры;
- обучающие и игровые задачи;
- этапы игровой деятельности;
- содержание каждого этапа;
- ролевые действия участников;
- инструкции для групп, участников ролевого взаимодействия;
- рекомендуемый учебный и дополнительный материал для подготовки обучающихся к игре;
- средства и способы контроля знаний [21].

В ходе ролевой игры необходимо предусмотреть порядок прохождения каждого этапа, время для выполнения заданий, последовательность ролевых действий, операций, необходимый дидактический материал, способы вводного, текущего и заключительного инструктажа, формы подведения итогов и награждения победителей игры и другие действия.

При подготовке и проведении ролевой игры можно пользоваться и более подробной схемой, приводимой Е.В. Змиевской [18].

1. Предварительный этап.

Определяется общая стратегия игры, формируется ее структура. Далее проводится подбор игрового коллектива, продумываются составы игровых групп. Из числа студентов выбирается руководители групп. Роль руководителя группы состоит, в частности, в создании доброжелательного морально-психологического климата в группе, контроле ее деятельности (при необходимости коррекции), а также информировании остальных

участников игры и преподавателя о состоянии проблемы для координации проведения игры.

2. Ввод игроков в ролевую игру.

На данном этапе педагог осуществляет ознакомление участников игры с целями и задачами предстоящей деятельности, проводит психологическую и моральную подготовку обучающихся, мобилизует их потенциал. На данном этапе можно использовать такие приемы мобилизации, как создание проблемных ситуаций, связь игры с будущей профессиональной деятельностью, дискуссия, конкурсы и другие приемы, которые вызывают положительные эмоции игроков и настраивают на дальнейшую совместную игровую деятельность.

3. Работа в группах.

На данном этапе участники в рамках своих групп решают поставленные игровые задачи и реализуют ролевые действия. Среди обучающихся могут быть выбраны так называемые «эксперты» из наиболее подготовленных студентов, которые могут оказывать консультативную помощь игрокам в решении проблемных ситуаций. Данную роль может выполнять и педагог.

4. Обобщение полученных результатов.

Обязательным элементом ролевой игры в рамках правовых дисциплин является подведение итогов по ее окончанию, выработка единого мнения у участников, оформление необходимой документации, расчетов. Подведение итогов и обобщение результатов ролевой игры осуществляется в ходе общегрупповой дискуссии, обмена мнениями, выработки пожеланий и предложений как по содержанию игры, так и по изученной теме.

Е.В. Евплова отмечает, что ролевые игры позволяют выработать навыки ролевого поведения в процессе имитации будущей профессиональной деятельности. При разработке ролевых игр необходимо предусмотреть следующие этапы:

- введение в игру;
- определение количества игровых групп;
- игровой этап;
- подведение итогов игры [12].

И.В. Нигматуллина предлагает следующие этапы разработки и проведения ролевой игры [33]:

1-й блок – организационно-методический. На данном этапе педагог определяет цели игры, игровые правила, разрабатывает сценарий и выбирает дидактические материалы, необходимые для обучающихся в качестве подготовки к ролевой игре.

2-й блок – подготовительный. На данном этапе происходит предварительная подготовка игры, а также доигровой брифинг. Для этого используются различные приемы и упражнения. Комплекс упражнений предусматривает подготовку обучающихся к участию в дискуссии и развитие у них соответствующих дискуссионных умений, которые им понадобятся в процессе игры. В процессе доигрового брифинга участникам игры разъясняются правила и ход игры, они знакомятся со сценарием и с социально-психологическими характеристиками ролей. На этом этапе формируются игровые команды (группы).

3-й блок – проведение ролевой игры. На данном этапе происходит игровой процесс, реализация ролевых функций, взаимодействие обучающихся в рамках разработанной имитационной модели. Игра начинается вводным вступлением педагога, который обозначает актуальность темы, необходимость ее изучения, значимость для будущей профессиональной деятельности. Далее обозначаются этапы игры, роли участников в рамках групп. Педагог осуществляет ход игры, управление игровой деятельностью обучающихся как посредством приемов прямого, так и косвенного руководства. Поощряется самостоятельность и активность игроков, стремление к общению и взаимодействию.

В процессе игры могут быть назначены эксперты из числа обучающихся, которые могут оценивать ответы участников игры. Для этого им необходимо разработать шкалу оценки, которая должна быть обязательно одобрена большинством голосов участников группы экспертов. В процессе экспертной оценки или оценки педагога выбирается группа обучающихся, которая лучше всего представила ответ на заявленную проблему, выполнила весь комплекс игровых действий, полностью реализована свои задачи.

4-й блок – постигровой брифинг. После завершения работы групп проводится анализ проведенного занятия, разбор игры, оценка эффективности игрового взаимодействия, рефлексия и обмен впечатлениями. В качестве основных правил игры можно привести соблюдение регламента, использование носителей информации, применение активных форм представлений информации, вопросы дискуссионного характера.

Несомненным достоинством ролевой игр является то, что они соединяют теорию и практику, способствуя формированию в том числе и профессиональных знаний, и практических умений. Игры повышают интерес к изучаемому предмету, так как они сопровождаются положительными эмоциями [43].

Таким образом, ролевые игры – это имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием. Этапы разработки сценария игры включают введение в игру, определение количества игровых групп, игровой этап и подведение итогов игры.

Выводы по главе 1

Ролевая игра – это психолого-педагогический, дидактико-технологический феномен, выражающийся в имитации в игровой форме учебно-познавательной, практико-ориентированной ситуации, решение которой направлено на формирование значимых умений и навыков обучающихся. Ролевые игры – это имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием.

Ролевые игры являются одним из методов обучения в рамках правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации. Преимуществом ролевой игр является то, что они соединяют теорию и практику, способствуя формированию в том числе и профессиональных знаний, и практических умений. Игры повышают интерес к изучаемому предмету, так как они сопровождаются положительными эмоциями. Этапы разработки сценария игры включают введение в игру, определение количества игровых групп, игровой этап и подведение итогов игры.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ НОУ СПО «ЧЕЛЯБИНСКИЙ ЮРИДИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»)

2.1 Анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания правовых дисциплин в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж»

Для разработки ролевых игр по правовой дисциплине была проведена практическая работа, которая осуществлялась на базе Негосударственного образовательного учреждения среднего профессионального образования «Челябинский юридический колледж» (НОУ СПО «ЧЮК»).

Цель: разработать и применить ролевые игры в процессе проведения занятий по правовой дисциплине «Гражданское право».

Задачи:

1. Провести анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания правовых дисциплин в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж».
2. Изучить содержание и учебный план дисциплины «Гражданское право».
3. Составить комплекс ролевых игр для занятий по правовой дисциплине «Гражданское право».
4. Разработать план-конспект занятия с использованием ролевой игры.

НОУ СПО «Челябинский юридический колледж» – профессиональная образовательная организация, которая осуществляет подготовку специалистов среднего звена.

Образовательная организация создана в 1997 году решением учредителей. Учредитель колледжа, директор: Дмитрий Николаевич Крюков. Адрес: 454112, г. Челябинск, проспект Победы, 290. Филиал: 456317, г. Миасс, ул. Академика Павлова, 17.

Формы обучения: очная, заочная.

Направления подготовки:

09.02.03 Программирование в компьютерных системах.

09.02.07 Информационные системы и программирование.

20.02.02 Защита в чрезвычайных ситуациях.

20.02.02 Организация оперативного (экстренного) реагирования в чрезвычайных ситуациях.

21.02.05 Земельно-имущественные отношения.

38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям).

38.02.03 Операционная деятельность в логистике.

38.02.04 Коммерция (по отраслям).

38.02.06 Финансы.

38.02.07 Банковское дело.

40.02.01 Право и организация социального обеспечения.

40.02.02 Правоохранительная деятельность.

40.02.03 Право и судебное администрирование.

42.02.01 Реклама.

43.02.10 Туризм.

43.02.14 Гостиничное дело.

54.02.01 Дизайн.

54.02.08 Техника и искусство фотографии.

Образовательный процесс обеспечен научно-педагогическими кадрами и педагогическими кадрами, имеющими базовое образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины. В колледже работает стабильный педагогический коллектив, большинство преподавателей имеют высшую и первую категории.

Колледж обладает специализированным и лабораторным оборудованием, соответствующим реализации профессиональных образовательных программ. Административные и учебно-вспомогательные включают библиотеку с книгохранилищем и читальным залом, воспитательный отдел, преподавательскую, административные кабинеты. Для реализации профессиональных образовательных программ филиал располагает специализированным и лабораторным оборудованием.

Колледж осуществляет подготовку студентов по различным специальностям, в том числе знакомит с различными правовыми дисциплинами. Рассмотрим подробнее дисциплину профессионального цикла «Гражданское право» по направлению подготовки 40.02.03 Право и судебное администрирование (базовая подготовка).

Учебная дисциплина «Гражданское право» изучается студентами колледжа всех специальностей. Основной целью данной дисциплины является освоение важнейших цивилистических категорий, понятий, институтов гражданского права, основных концепций и тенденций развития гражданско-правового регулирования имущественных и личных неимущественных отношений в современных условиях.

Задачами дисциплины «Гражданское право» являются:

- изучение гражданско-правовой науки и гражданского законодательства Российской Федерации и зарубежных стран;
- систематизация, закрепление и расширение теоретических и практических знаний по направлению подготовки;
- формирование навыков самостоятельной научной работы и овладение методикой проведения исследований при решении правовых вопросов;
- формирование профессионального, систематизированного, последовательного и логичного мышления;

– выработка навыков правовой оценки ситуаций и практического применения гражданского законодательства, а также использования материалов судебной практики;

– выработка навыков составления гражданско-правовых документов.

Учебная дисциплина «Гражданское право» входит в цикл профессиональных дисциплин. Содержание дисциплины представлено в Приложении 1.

В процессе изучения учебной дисциплины «Гражданское право» формируются общие компетенции, включающие в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях постоянного изменения правовой базы.

В процессе изучения учебной дисциплины «Гражданское право» формируются профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

ПК 1.1. Осуществлять профессиональное толкование нормативных правовых актов для реализации прав граждан в сфере пенсионного обеспечения и социальной защиты.

ПК 3.1. Анализировать практические ситуации, устанавливать признаки правонарушений и правильно их квалифицировать, давать им юридическую оценку, используя периодические и специальные издания, справочную литературу, информационные справочно-правовые системы.

ПК 3.2. Предпринимать необходимые меры к восстановлению нарушенных прав, свобод и законных интересов граждан.

ПК 3.3. Составлять заявления, запросы, проекты ответов на них, процессуальные документы с использованием информационных справочно-правовых систем.

ПК 3.4. Формировать с использованием информационных справочно-правовых систем пакет документов, необходимых для принятия решения правомочным органом, должностным лицом.

На занятиях обучающиеся изучают:

- понятие и основные источники гражданского права;
- понятие и особенности гражданско-правовых отношений
- субъекты и объекты гражданского права;
- содержание гражданских права, порядок их реализации и защиты;
- понятие, виды и условия действительности сделок;
- основные категории института представительства;
- понятие и правила исчисления сроков, в т.ч. срока исковой давности;

- юридическое понятие собственности, формы и виды собственности, основания возникновения и прекращения права собственности;

- договорные и внедоговорные обязательства;
- основные вопросы наследственного права;
- гражданско-правовая ответственность.

Максимальная учебная нагрузка обучающегося 198 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 84 часа; самостоятельной работы обучающегося 48 часов.

Таким образом, дисциплина «Гражданское право» изучается с целью освоения важнейших категорий, понятий, институтов гражданского права, основных концепций и тенденций развития гражданско-правового регулирования имущественных и личных неимущественных отношений в современных условиях.

Рассмотрим, какие формы и методы обучения используются в процессе преподавания дисциплины «Гражданское право».

В процессе обучения педагогами используются две основные формы организации обучения – теоретическое занятие (лекция) и практическое занятие. На теоретических занятиях преподаватели в форме лекции освещают различные вопросы по изучаемой теме, при этом лекция сопровождается презентацией, на которой отражены основные пункты плана, ключевые понятия темы, схемы и таблицы. На практических занятиях студенты выступают с докладами, а также решают различные задачи (кейсы), выполняют тестовые задания.

На практических занятиях преподаватель организует работу студентов в определенной последовательности: разрабатывает задания и методические материалы для выполнения заданий, определяет вид, форму и время, необходимое для выполнения каждого задания; содержание и формы контроля, критерии оценки выполнения заданий; рекомендуемую литературу.

Контроль результатов самостоятельной работы обучающихся осуществляется в рамках обязательных аудиторных учебных занятий и проводится, как правило, в письменной, устной или смешанной форме. В письменной форме обучающийся представляет выполненный тест, ситуационную задачу, опорный конспект, заполненную таблицу, готовый реферат, доклад. Устная форма контроля – это ответы на вопросы, которые даны непосредственно в заданиях на самостоятельную работу, решение устных ситуационных задач и т.д. Смешанная форма контроля результатов самостоятельной работы – это доклады на заданную тему, защита рефератов, презентации.

Далее нами был проведен опрос среди студентов колледжа по направлению подготовки 40.02.03 Право и судебное администрирование (базовая подготовка). В анкетировании приняли участие студенты второго курса, 20 человек. Данный опрос был проведен с целью выявления степени эффективности использования ролевых игр при изучении правовых дисциплин. Студентам были заданы вопросы, представленные в таблице 1. Таблица 1 – Результаты опроса студентов по выявлению их мнения практики применения ролевых игр при изучении дисциплины «Гражданское право», в %

Вопросы	Варианты ответа			
	всегда	часто	редко	никогда
1. Проводятся ли игры на занятиях по правовым дисциплинам?	10	20	50	20
2. Проводятся ли игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право»?	20	20	40	20
3. Помогают ли ролевые игры в усвоении и воспроизведении материала?	50	20	20	10

Результаты опроса показали, что ролевые игры как метод обучения используются в процессе преподавания дисциплины «Гражданское право», но редко. Так ответили 50% опрошенных студентов на вопрос

«Проводятся ли игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право?»» (рисунок 1).

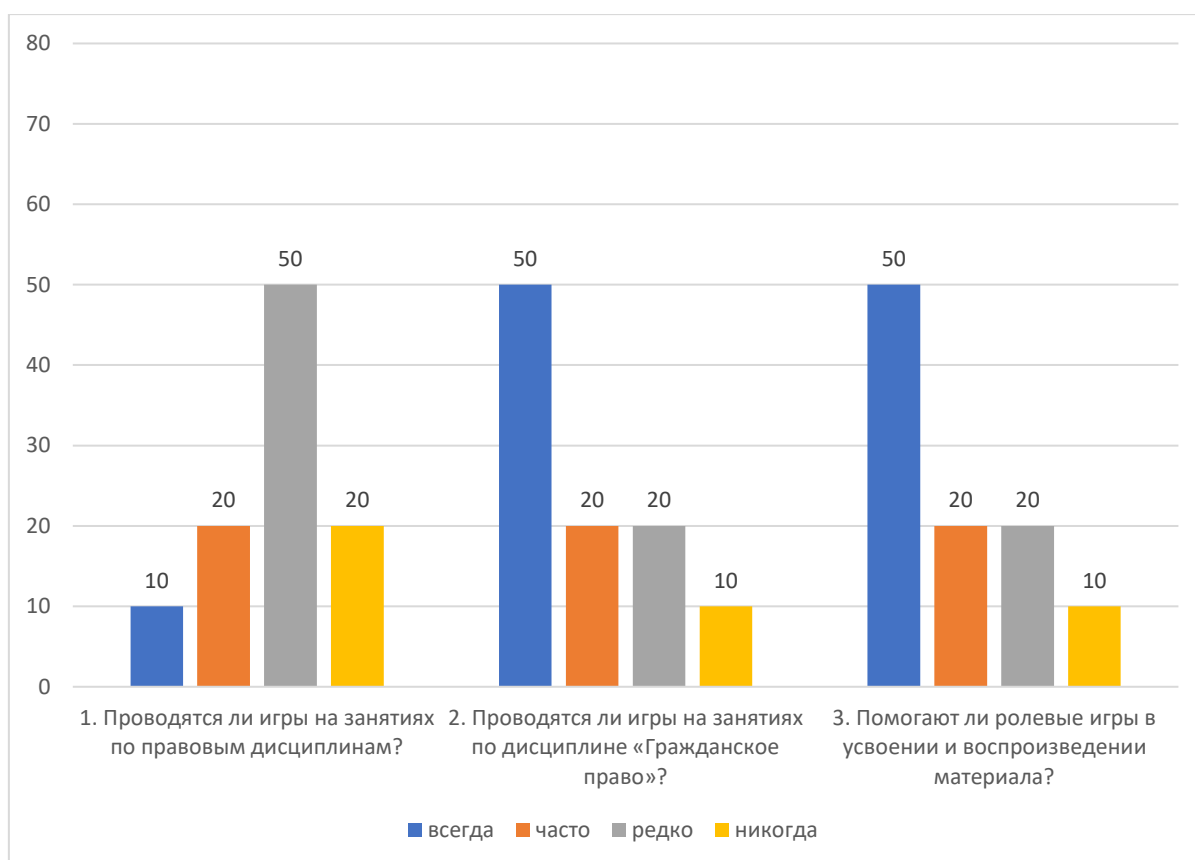


Рисунок 1 – Результаты опроса обучающихся колледжа по изучению практики применения ролевых игр при изучении дисциплины «Гражданское право», в %

Половина опрошенных студентов отметили, что ролевые игры являются интересной формой обучения, благодаря чему теоретический материал становится более понятным, доступным, что способствуют освоению информации по теме занятия. Не всегда ролевые игры доступные для понимания для 20% опрошенных, редко понимают содержание проводимых игр 20% студентов, не понимают совсем – 10% студентов.

Аналогичные результаты получены при анализе ответа на вопрос «Помогают ли ролевые игры в усвоении и воспроизведении материала?». Для половины студентов ролевые игры выступают как помощники в изучении темы, для остальных – ролевые игры не оказывают существенной помощи в освоении учебного материала.

Далее нами был проведен опрос среди преподавателей колледжа. В анкетировании приняли участие 10 человек. Данный опрос был проведен с целью выявления практики применения ролевых игры при изучении дисциплины «Гражданское право». Преподавателям были заданы вопросы, представленные в таблице 2.

Таблица 2 – Результаты опроса преподавателей по выявлению их мнения практики применения ролевых игр при изучении дисциплины «Гражданское право», в %

Вопросы	Варианты ответа			
	всегда	часто	редко	никогда
1. Как часто проводятся ролевые игры при изучении правовых дисциплин?	10	30	40	20
2. Способствуют ли ролевые игры лучшему усвоению учебного материала?	10	40	40	10
3. Вызывают ли проводимые игры интерес у обучающихся на занятиях?	10	30	50	10

Как показали результаты опроса, мнения преподавателей о целесообразности применения ролевых игр разделились. Многие опрошенные признают, что это эффективный и интересный метод обучения, который активизирует познавательную деятельность обучающихся, но при этом используют ролевые игры всегда только 10% преподавателей, часто – 30%. Больше половины опрошенных применяют ролевые игры редко или никогда (40% и 20% соответственно).

Преподаватели отметили, что ролевые игры ролевые игры способствуют лучшему усвоению учебного материала (всегда – 10% опрошенных, часто – 40% опрошенных), но при этом 40% преподавателей не отмечают важности применения ролевых игр при изучении правовых дисциплин, отдавая предпочтение другим методам обучения (дискуссия, ситуационные задачи).

При этом, как считают 10% опрошенных педагогов, ролевые игры вызывают интерес у обучающихся, активизируют их внимание, познавательную деятельность, закрепляют изученный материал (рисунок 2).

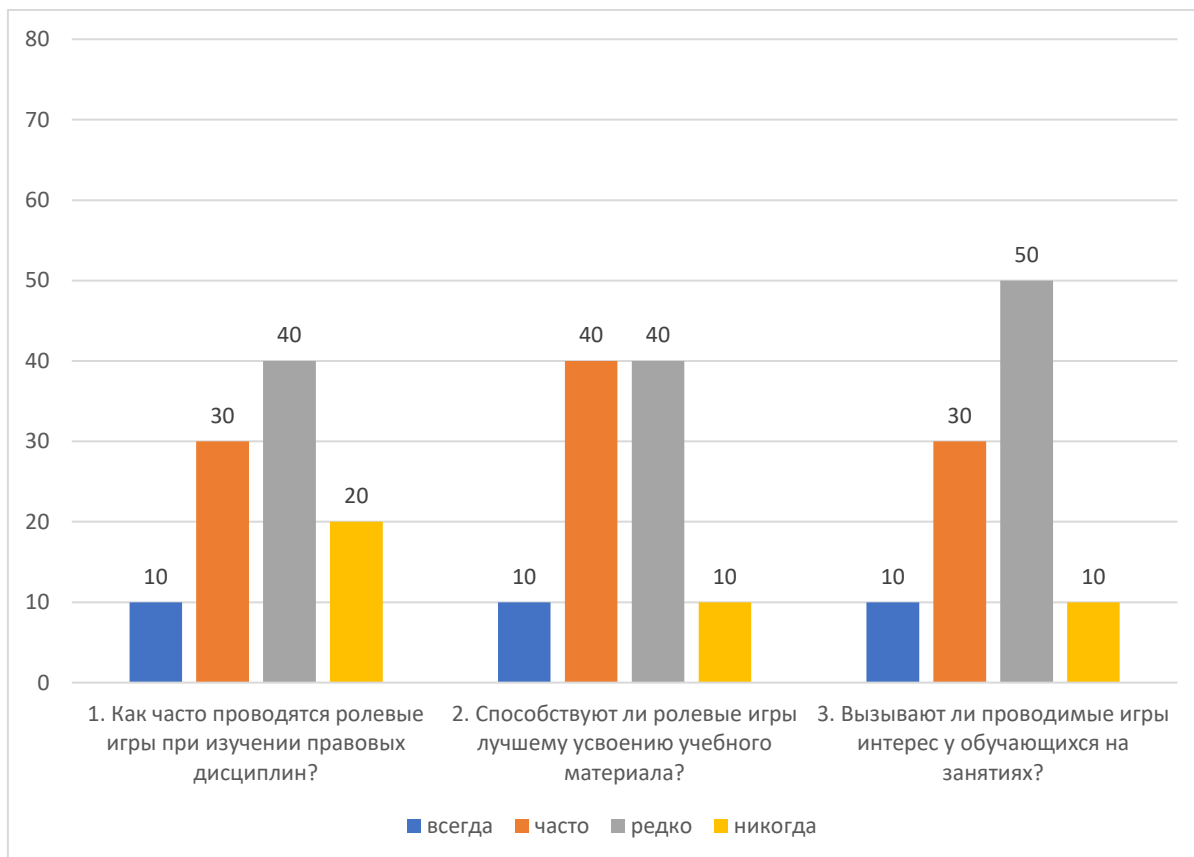


Рисунок 2 – Результаты опроса преподавателей колледжа по изучению практики применения ролевых игр при изучении дисциплины «Гражданское право», в %

Таким образом, в результате проведенного анализа практики применения ролевых игр мы можем сделать вывод о том, что в процессе преподавания правовых дисциплин ролевые игры используются в недостаточной мере. При этом и обучающимися, и преподавателями признается целесообразность и необходимость применения ролевых игр, в том числе на занятиях по дисциплине «Гражданское право». Объем изучаемого материала включает большое количество терминов, понятий, знаний, необходимых для понимания, толкования и применения нормативно-правовых актов в сфере гражданского законодательства. Для освоения учебной информации необходимо применение эффективных

методов обучения, среди которых можно выделить ролевые игры. На занятиях по гражданскому праву ролевые игры используются редко. Полученные данные показывают необходимость разработки и применения ролевых игр по дисциплине «Гражданское право», реализуемой в профессиональной образовательной организации «Челябинский юридический колледж».

2.2 Разработка ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Гражданское право» в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж»

В процессе преподавания дисциплины «Гражданское право» в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж» были проведены следующие занятия с использованием ролевых игр:

1. «Источники российского гражданского права».
2. «Представительство и доверенность».
3. «Гражданско-правовой договор».
4. «Договор купли-продажи».
5. «Договор мены и дарения».
6. «Договор аренды».

Ролевая игра имеет следующую структуру:

- 1) вводная часть – знакомство с целями и задачами ролевой игры, общим регламентом, осуществление консультирования и инструктажа;
- 2) разделение обучающихся на группы – выборы лидера в каждой группе, выдача задания – анализ ситуации;
- 3) погружение в игру – распределение ролей в группах;
- 4) практическая работа – на этом этапе в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется работа по выполнению своих ролей в рамках предлагаемых занятий;
- 5) общая дискуссия или пленум – межгрупповое общение, в ходе которого происходит обмен мнениями;

б) подведение итогов игры – оценка результатов, определение их эффективности.

Ролевая игра на занятии «Источники российского гражданского права» направлена на закрепление изученного материала и включает в себя разбор ситуаций. В ходе игры обучающиеся закрепляют такие понятия, как источник гражданского права, виды источников гражданского права, применение норм гражданского права. Подробный конспект игры представлен в п. 2.3 ВКР.

Ролевая игра на занятии «Представительство и доверенность» направлена на закрепление изученного материала: сущность и основания возникновения представительства, законное и договорное представительство, коммерческое представительство: понятие, основания возникновения и особенности его осуществления; доверенность ее виды, содержание и форма.

В ходе игры студенты распределяют роли и выполняют такие игровые задания, как выдача различных видов доверенности:

- разовые – для одного конкретного действия, например, на получение посылки на почте;
- специальные – для ряда однотипных действий, например, на представление интересов в суде;
- генеральные, или общие, – для самых разных юридических действий, в том числе на покупку или отчуждение имущества и подписи документов.

В ходе ролевой игры обучающиеся учатся правильно составлять доверенность, указывать необходимые реквизиты.

Ролевая игра на занятии «Гражданско-правовой договор» направлена на закрепление изученного материала и включает в себя разбор ситуаций. В ходе игры обучающиеся закрепляют такие понятия, как: понятие и условия договора. Классификация договоров. Содержание договора.

Толкование договора. Заключение договора и его правовое значение. Оферта и акцепт.

В ходе занятия обучающиеся участвуют в ролевой игре по составлению гражданско-правового договора в различных сферах: торговля, строительство и ремонт, оказание услуг по переводу с иностранного языка, транспортные перевозки (по группам).

Ролевая игра на занятии «Договор купли-продажи» направлена на закрепление изученного материала: договор купли-продажи, его предмет, содержание, форма, разновидности. Основные права и обязанности сторон. Закон РФ «О защите прав потребителей» об обмене товаров, о правах покупателя в случае продажи ему товара ненадлежащего качества.

В ходе ролевой игры были определены следующие этапы.

1 этап – разминка. На этом этапе каждая команда получает карточку с определениями, в которой нужно выбрать понятие, которое подходит по смыслу.

2 этап – права потребителей при приобретении товара. Команды должны представить сценку с явным нарушением прав потребителей. В сценке может участвовать: продавец, потребитель, производитель, ремонтная компания, рекламная компания (сценка оценивается по следующим критериям: доступность – 1 балл, законность – 1 балл, коллективность – 1 балл, оригинальность – 1 балл).

3 этап – ситуационные задачи. На мониторе появляется слайд с описанием конкретной ситуации. Команде следует определить какие права потребителя нарушены (отвечают капитаны команд в порядке очереди каждая задача 1 балл. В случае неправильного ответа очередь переходит к следующей команде).

4 этап – итоговое тестирование. Каждой команде предлагается ряд тестовых заданий, которые они решают на время (каждый правильный ответ оценивается в 1 балл плюс 1 балл команде, сдавшей первой свою карточку).

Ролевая игра на занятии «Договор мены и дарения» направлена на закрепление изученного материала: понятие договора мены. Договор дарения, его стороны и форма. Запрещение и ограничение дарения. Отмена дарения. Пожертвования. В процессе ролевой игры обучающиеся учатся составлять договор дарения на различные объекты собственности (квартира, земельный участок, автомобиль и другие).

Ролевая игра на занятии «Договор аренды» направлена на закрепление изученного материала: содержание и стороны договора аренды (имущественного найма), его форма. Содержание отдельных разновидностей аренды. Бытовой прокат. Аренда транспортных средств. Аренда зданий и сооружений. Аренда предприятий. Лизинг. Ролевая игра проводится в форме игровых действий по заключению договора аренды.

Для обучающихся были разработаны методические рекомендации по выполнению заданий на занятиях с использованием ролевых игр.

В структуре методических рекомендаций выделены следующие разделы:

1. Вводная часть.
2. Основная (практическая) часть.
3. Заключительная часть.

В вводной части представлены задачи изучения каждой темы, рассматриваемые вопросы, методические указания для студентов по выполнению заданий, список рекомендуемой литературы.

Список рекомендуемой литературы:

1. Гражданский кодекс Российской Федерации. Комментарии к последним изменениям: самое полное издание, печатается по официальной публикации / под редакцией Г.Ю. Касьяновой. – М.: АБАК, 2022. – 714 с.

2. Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации: учебно-практический: к частям первой, второй, третьей, четвертой / С.С. Алексеев, А.С. Васильев, В.В. Голофаев; под ред. С.А. Степанова. – М.: Проспект: Институт частного права, 2022. – 1647 с.

3. Гражданский кодекс Российской Федерации. Комментарии к последним изменениям: правовой практикум / под ред. Г.Ю. Касьяновой. – М.: АБАК, 2021. – 700 с.

4. Гомола, А.И. Гражданское право: учебник: для образовательных учреждений, реализующих ФГОС СПО по специальностям «Право и организация социального обеспечения», «Правоохранительная деятельность» / А.И. Гомола. – М.: Академия, 2018. – 444 с.

В основной части представлены задания для ролевых игр:

- описание ситуации;
- роли игроков;
- игровые правила;
- игровые действия;
- вопросы для обсуждения.

В заключительной части представлены критерии оценки игровых действий обучающихся.

Критерии оценки:

- 1) правильное решение проблемной ситуации;
- 2) обоснование решения с опорой на нормативно-правовые акты;
- 3) слаженная работа в группе;
- 4) активное участие в обсуждении;
- 5) творческий подход.

Таким образом, по дисциплине «Гражданское право» были проведены занятия по следующим темам: «Источники российского гражданского права», «Представительство и доверенность», «Гражданско-правовой договор», «Договор купли-продажи», «Договор мены и дарения», «Договор аренды». Ролевая игра включает следующие этапы: вводная часть – знакомство с целями и задачами ролевой игры, общим регламентом, осуществление консультирования и инструктажа; разделение обучающихся на группы – выборы лидера в каждой группе, выдача задания – анализ ситуации; погружение в игру – распределение ролей в

группах; практическая работа – на этом этапе в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется работа по выполнению своих ролей в рамках предлагаемых занятий; общая дискуссия или пленум – межгрупповое общение, в ходе которого происходит обмен мнениями; подведение итогов игры – оценка результатов, определение их эффективности. Для обучающихся были разработаны методические рекомендации по выполнению заданий на занятиях с использованием ролевых игр. Критерии оценки игровых действий в рамках ролевой игры: правильное решение проблемной ситуации; обоснование решения с опорой на нормативно-правовые акты; слаженная работа в группе; активное участие в обсуждении; творческий подход. Далее рассмотрим более подробно организацию ролевой игры по теме «Источники российского гражданского права».

2.3 План-конспект занятия по теме «Источники российского гражданского права» с использованием ролевой игры

В рамках дисциплины «Гражданское право» было разработано занятие по теме «Источники российского гражданского права».

На изучение темы по рабочей программы дисциплины отводится 4 часа, из них теоретические занятия – 2 часа, самостоятельная работа обучающихся – 2 часа.

Занятие «Источники российского гражданского права» предусматривает использование следующих активных методов обучения:

- а) дискуссия;
- б) решение ситуационных задач (кейс-метод);
- в) ролевая игра.

Цель занятия – формирование представлений об источниках гражданского права по российскому законодательству.

Задачи занятия:

1) познакомить студентов с понятием «источники гражданского права», их видами, особенностях применения;

2) формировать умения определять виды источников гражданского права по российскому законодательству;

3) развивать умения и навыки групповой работы, участия в дискуссии, решения ситуационных задач по теме занятия;

4) воспитывать интерес к учебной дисциплине, стремление к изучению своих прав и обязанностей.

Вид занятия: комбинированное (теоретическое с элементами практической работы).

Методы обучения:

1) словесные (лекция, беседа), наглядные (иллюстрация, демонстрация слайдов, схем, таблиц), практические (упражнения);

2) активные методы обучения – дискуссия, кейс-метод, ролевая игра.

Средства обучения:

1) учебники и учебные пособия по дисциплине;

2) нормативно-правовые акты: Гражданский кодекс Российской Федерации;

3) презентация, ТСО (ноутбук, проектор);

4) схема «Виды источников гражданского права», таблица «Система источников гражданского права».

Продолжительность занятия: 2 учебных часа (теоретическое занятие и практическая работа студентов).

Этапы занятия:

1. Вводная часть.

1.1. Приветствие, проверка отсутствующих.

1.2. Формулировка темы, цели и задач занятия, обоснование его значимости в профессиональной подготовке студентов.

1.3. Характеристика состава и особенностей заданий работы и объяснение способов их выполнения.

1.4. Характеристика требований к результату работы.

2. Основная часть.

2.1. Лекция «Источники российского гражданского права».

План:

1. Понятие источников гражданского права.

2. Виды источников гражданского права.

3. Применение норм гражданского права.

2.2. Практическая часть занятия. Ролевая игра.

Этапы игры:

1) вводная часть – знакомство с целями и задачами ролевой игры, общим регламентом, осуществление консультирования и инструктажа;

2) разделение обучающихся на группы – выборы лидера в каждой группе, выдача задания – анализ ситуации;

3) погружение в игру – распределение ролей в группах;

4) практическая работа – на этом этапе в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется работа по выполнению своих ролей в рамках предлагаемых занятий;

5) общая дискуссия или пленум – межгрупповое общение, в ходе которого происходит обмен мнениями;

6) подведение итогов игры – оценка результатов, определение их эффективности. На этом этапе выявляются лучшие студенты.

Вопросы для обсуждения:

1. Понятие и виды источников российского гражданского права.

2. Судебная практика, акты высших судебных органов: правовая природа и значение для процессов регулирования гражданско-правовых отношений и совершенствования гражданского законодательства.

3. Система источников гражданского права.

4. Действие актов гражданского законодательства во времени, в пространстве и по кругу лиц.

5. Применение норм гражданского права:

- 1) виды норм гражданского права и порядок их применения;
- 2) понятие и способы толкования гражданско-правовых норм;
- 3) применение гражданского права по аналогии.

Распределение по группам.

Игровое задание для группы 1.

Пассажирка автобуса Гореликова П. Р. в результате ДТП получила сотрясение головного мозга первой степени, что было зафиксировано медицинскими работниками службы скорой помощи, прибывшими на место аварии. Спустя три недели после аварии Гореликова П. Р. подала в суд иск к ГУП «АвтобусПарк» о компенсации морального вреда. В своем заявлении Гореликова П. Р. описывала свои физические и нравственные страдания, вызванные травмой, полученной при ДТП, и просила взыскать с ответчика компенсацию в размере 10 тыс. рублей. Суд, изучив материалы дела, решил взыскать в пользу истицы 3 тыс. рублей. Гореликова П. Р. категорически не согласилась с таким решением суда и подала апелляцию, указав при этом, что аналогичная ситуация рассматривалась полгода назад другим районным судом этого же города и сумма компенсации составила 10 тыс. рублей. Дайте определение понятию «источник права». Какие источники гражданского права Вам известны? Обоснованна ли позиция Гореликовой П. Р.? Аргументируйте свой ответ.

Игровое задание для группы 2.

В 1984 г. Слукиной М. А. на основании договора ссуды (рассрочки) колхоз им. 40 лет Октября передал в собственность жилой дом общей площадью 36 кв. м. Слукина М. А. выполнила обязательства по договору ссуды (рассрочки) в полном объеме, о чем свидетельствует запись в похозяйственной книге, где она была записана в качестве собственницы дома. Иных документов, подтверждающих право собственности, у Слукиной М. А. не сохранилось. В 2017 г. Слукина М. А. решила продать дом, однако регистрирующий орган усомнился в наличии права собственности Слукиной М. А. на дом. Слукина М. А. обратилась в суд с

иском о признании права собственности на указанный жилой дом. Суд, руководствуясь нормой ст. 234 ГК РФ, удовлетворил требования Слукиной М. А. Каким образом действует гражданское законодательство во времени? Дайте определение понятию «обратная сила закона». Правомерны ли действия суда? Аргументируйте свой ответ.

Игровое задание для группы 3.

Будучи в браке, Селезнев Петр зарегистрировал ООО «Круг» и успешно осуществлял предпринимательскую деятельность. Через 10 лет брак Петра распался. На суде бывшая супруга Селезнева Мария потребовала присуждения ей квартиры и всех текущих активов ООО «Круг», что составило $\frac{2}{3}$ совместно нажитого имущества. Мария мотивировала это тем, что общие дети остаются с ней, а согласно нормам и принципам семейного права $\frac{1}{3}$ ее доля должна быть увеличена. Селезнев Петр не согласился с данными доводами и заявил, что подобный подход противоречит ст. 254 ГК РФ. Какие отраслевые нормы должны быть применены в данном случае? Кто прав в данном споре?

Игровое задание для группы 4.

Между ООО «Лукошко» и кондитерской фабрикой был заключен договор на систематическую поставку клубники в объеме 500 кг сроком на 3 года. Пункт 4.2 договора предусматривал, что ООО «Лукошко» поставяет ягоды в течение 5 дней с момента поступления заявки от кондитерской фабрики. По окончании действия этого договора ООО «Лукошко» и кондитерская фабрика заключили новый договор сроком на 5 лет, однако сроки поставки в этом документе не указывались. Когда подошел срок поставки очередной партии клубники, выяснилось, что ООО «Лукошко» полагало, что поскольку в новом договоре график поставки не установлен, следует руководствоваться ст. 508 ГК РФ. В то время как кондитерская фабрика считала, что клубника должна поставляться по прежнему графику, так как между юридическими лицами сложилась устойчивая деловая связь. Дайте понятие обычая. Могут ли быть

гражданские правоотношения урегулированы обычаями при условии наличия нормы права, регулирующей данную область отношений? Кто прав в данном споре?

3. Заключительная часть.

На данном этапе подводятся итоги игры, дается оценка результатов работы студентов, даются пояснения к выполнению домашнего задания.

Задание на дом для закрепления пройденного материала и по подготовке к следующему практическому занятию (тест).

Таким образом, занятие «Источники российского гражданского права» проведено с использованием ролевой игры. Занятие включает три основных этапа: вводный, основной и заключительный.

Вводная часть включает приветствие, проверку отсутствующих, формулировку темы, цели и задач занятия, обоснование его значимости в профессиональной подготовке студентов, описание заданий работы и объяснение способов их выполнения.

Основная часть включает теоретическую и практическую части. Теоретическая часть проведена в форме лекции, в которой отражаются основные понятия по теме. Практическая часть занятия проводится в форме ролевой игры. Игра включает этапы: вводная часть, осуществление консультирования и инструктажа; разделение обучающихся на группы; погружение; практическая работа, общая дискуссия, подведение итогов.

Заключительная часть занятия включает подведение итогов, оценивание работы студентов, объяснение домашнего задания.

Выводы по главе 2

Для разработки ролевых игр по правовой дисциплине была проведена практическая работа, которая осуществлялась на базе Негосударственного образовательного учреждения среднего профессионального образования «Челябинский юридический колледж» (НОУ СПО «ЧЮК»). В результате проведенного анализа практики применения ролевых игр мы можем сделать вывод о том, что в процессе преподавания правовых дисциплин ролевые игры используются в недостаточной мере. При этом и обучающимися, и преподавателями признается целесообразность и необходимость применения ролевых игр, в том числе на занятиях по дисциплине «Гражданское право».

Объем изучаемого материала включает большое количество терминов, понятий, знаний, необходимых для понимания, толкования и применения нормативно-правовых актов в сфере гражданского законодательства. Для освоения учебной информации необходимо применение эффективных методов обучения, среди которых можно выделить ролевые игры. На занятиях по гражданскому праву ролевые игры используются редко. Полученные данные показали необходимость разработки и применения ролевых игр по дисциплине «Гражданское право», реализуемой в профессиональной образовательной организации «Челябинский юридический колледж».

По дисциплине «Гражданское право» были проведены занятия по следующим темам: «Источники российского гражданского права», «Представительство и доверенность», «Гражданско-правовой договор», «Договор купли-продажи», «Договор мены и дарения», «Договор аренды». Ролевая игра включает следующие этапы: вводная часть – знакомство с целями и задачами ролевой игры, общим регламентом, осуществление консультирования и инструктажа; разделение обучающихся на группы – выборы лидера в каждой группе, выдача задания – анализ ситуации;

погружение в игру – распределение ролей в группах; практическая работа – на этом этапе в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется работа по выполнению своих ролей в рамках предлагаемых занятий; общая дискуссия или пленум – межгрупповое общение, в ходе которого происходит обмен мнениями; подведение итогов игры – оценка результатов, определение их эффективности.

Для обучающихся были разработаны методические рекомендации по выполнению заданий на занятиях с использованием ролевых игр. Критерии оценки игровых действий в рамках ролевой игры: правильное решение проблемной ситуации; обоснование решения с опорой на нормативно-правовые акты; слаженная работа в группе; активное участие в обсуждении; творческий подход.

Занятие «Источники российского гражданского права» проведено с использованием ролевой игры. Занятие включает три основных этапа: вводный, основной и заключительный.

Вводная часть включает приветствие, проверку отсутствующих, формулировку темы, цели и задач занятия, обоснование его значимости в профессиональной подготовке студентов, описание заданий работы и объяснение способов их выполнения.

Основная часть включает теоретическую и практическую части. Теоретическая часть проведена в форме лекции, в которой отражаются основные понятия по теме. Практическая часть занятия проводится в форме ролевой игры. Игра включает этапы: вводная часть, осуществление консультирования и инструктажа; разделение обучающихся на группы; погружение; практическая работа, общая дискуссия, подведение итогов.

Заключительная часть занятия включает подведение итогов, оценивание работы студентов, объяснение домашнего задания.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анализ научной литературы показал, что ролевая игра – это метод обучения, выражающийся в имитации в игровой форме учебно-познавательной, практико-ориентированной ситуации, решение которой направлено на формирование значимых умений и навыков обучающихся. Ролевые игры – это имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием.

Ролевые игры являются одним из методов обучения в рамках правовых дисциплин в профессиональной образовательной организации. Преимуществом ролевой игр является то, что они соединяют теорию и практику, способствуя формированию в том числе и профессиональных знаний, и практических умений. Игры повышают интерес к изучаемому предмету, так как они сопровождаются положительными эмоциями. Этапы разработки сценария игры включают введение в игру, определение количества игровых групп, игровой этап и подведение итогов игры.

Для разработки ролевых игр по правовой дисциплине была проведена практическая работа, которая осуществлялась на базе Негосударственного образовательного учреждения среднего профессионального образования «Челябинский юридический колледж» (НОУ СПО «ЧЮК»). В результате проведенного анализа практики применения ролевых игр мы можем сделать вывод о том, что в процессе преподавания правовых дисциплин ролевые игры используются в недостаточной мере. При этом и обучающимися, и преподавателями признается целесообразность и необходимость применения ролевых игр, в том числе на занятиях по дисциплине «Гражданское право».

Объем изучаемого материала включает большое количество терминов, понятий, знаний, необходимых для понимания, толкования и

применения нормативно-правовых актов в сфере гражданского законодательства. Для освоения учебной информации необходимо применение эффективных методов обучения, среди которых можно выделить ролевые игры. На занятиях по гражданскому праву ролевые игры используются редко. Полученные данные показали необходимость разработки и применения ролевых игр по дисциплине «Гражданское право», реализуемой в профессиональной образовательной организации «Челябинский юридический колледж».

По дисциплине «Гражданское право» были проведены занятия по следующим темам: «Источники российского гражданского права», «Представительство и доверенность», «Гражданско-правовой договор», «Договор купли-продажи», «Договор мены и дарения», «Договор аренды». Ролевая игра включает следующие этапы: вводная часть – знакомство с целями и задачами ролевой игры, общим регламентом, осуществление консультирования и инструктажа; разделение обучающихся на группы – выборы лидера в каждой группе, выдача задания – анализ ситуации; погружение в игру – распределение ролей в группах; практическая работа – на этом этапе в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется работа по выполнению своих ролей в рамках предлагаемых занятий; общая дискуссия или пленум – межгрупповое общение, в ходе которого происходит обмен мнениями; подведение итогов игры – оценка результатов, определение их эффективности.

Для обучающихся были разработаны методические рекомендации по выполнению заданий на занятиях с использованием ролевых игр. Критерии оценки игровых действий в рамках ролевой игры: правильное решение проблемной ситуации; обоснование решения с опорой на нормативно-правовые акты; слаженная работа в группе; активное участие в обсуждении; творческий подход.

Занятие «Источники российского гражданского права» проведено с использованием ролевой игры. Занятие включает три основных этапа:

вводный, основной и заключительный. Вводная часть включает приветствие, проверку отсутствующих, формулировку темы, цели и задач занятия, обоснование его значимости в профессиональной подготовке студентов, описание заданий работы и объяснение способов их выполнения.

Основная часть включает теоретическую и практическую части. Теоретическая часть проведена в форме лекции, в которой отражаются основные понятия по теме. Практическая часть занятия проводится в форме ролевой игры. Игра включает этапы: вводная часть, осуществление консультирования и инструктажа; разделение обучающихся на группы; погружение; практическая работа, общая дискуссия, подведение итогов. Заключительная часть занятия включает подведение итогов, оценивание работы студентов, объяснение домашнего задания.

Таким образом, цель исследования достигнута, поставленные задачи решены.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аверченко, Л.К. Имитационная деловая игра как метод развития профессиональных компетенций [Текст] / Л.К. Аверченко, И.В. Доронина, Л.Н. Иванова // Высшее образование сегодня. – 2013. – № 10. – С. 35–39.
2. Бабушкин, Г.Д. Активизация профессионально-правовой подготовки руководителей методами имитационного моделирования [Текст] / Г.Д. Бабушкин, А.И. Козак // Право и образование. – 2008. – № 1. – С. 86–101.
3. Бобкова, Л.Н. Ролевая игра как проблемный метод обучения, способствующий успеху профессиональной подготовки студентов [Текст] / Л.Н. Бобкова // Высшее образование сегодня. – 2013. – № 8. – С. 74–78.
4. Борисова, Н.В. Дидактические условия использования игровых технологий в подготовке специалистов [Текст] / Н.В. Борисова, А.К. Князев. – Москва : Домодедово : ВПИК МВД России, 1999. – 59 с.
5. Бочарова, Т.И. Комплексная деловая игра как средство формирования профессиональных навыков и функций специалиста : дис. ... канд. пед. наук [Текст] / Т.И. Бочарова. – Ставрополь, 2006. – 190 с.
6. Бутина, В.Н. Ролевые игры как фактор инноватизации учебного процесса / В.Н. Бутина // Проблемы высшего образования. – 2013. – № 1. – С. 264–267.
7. Бушева, З.Г. Применение деловой игры при обучении будущих инженеров-менеджеров [Текст] / З.Г. Бушева // Стандарты и качество. – 2009. – № 1. – С. 88–90.
8. Вербицкий, А.А. Личностный и компетентностный подходы в образовании : проблемы интеграции [Текст] / А.А. Вербицкий, О.Г. Ларионова. – Москва : Логос, 2009. – 334 с.
9. Гуцин, В.А. Место игры в процессе становления личности и профессиональной компетенции студентов [Текст] / В.А. Гуцин,

Е.В. Гущина // Вестник Российского университета кооперации. – 2012. – № 2 (8). – С. 94–100.

10. Данилова, А.А. Игровое пространство в проектировании деловых игр : опыт организации в вузе [Текст] / А.А. Данилова // Обучение и воспитание / под общ. ред. С. С. Чернова. – Новосибирск : ЦРНС, 2014. – С. 130–134.

11. Дручинина, М.И. Игра как один из самых активных методов обучения на уроке экономики [Текст] / М.И. Дручинина // Подготовка кадров технологического профиля в условиях реиндустриализации экономики региона / под ред. М.В. Леонова. – Новосибирск, 2017. – С. 160–164.

12. Евплова, Е.В. Методика преподавания правовых дисциплин [Текст] / Е.В. Евплова, И.И. Тубер. – Челябинск, 2015. – 108 с.

13. Евтихов, О.В. Особенности организации практико-ориентированного обучения студентов на основе проведения деловой игры [Текст] / О.В. Евтихов, В.А. Адольф // Инновации в образовании. – 2014. – № 12. – С. 106–112.

14. Емельянов, С.В. Метод деловых игр. Обзор [Текст] / С.В. Емельянов, В.Н. Бурков, А.Г. Ивановский. – Москва, 1976. – 58 с.

15. Ефимова, Т.О. Ролевые и состязательные игры в учебном процессе / Т.О. Ефимова // Культурная жизнь Юга России. – 2008. – № 2 (27). – С. 48–49.

16. Жарова, Л.В. Организация самостоятельной работы учебно-познавательной деятельности учащихся [Текст] : учеб. пособие / Л.В. Жарова. – Москва, 2008. – 59 с.

17. Зарубина, Ю.Н. Ролевая игра как один из инструментов развития социальной креативности студентов / Ю.Н. Зарубина // Символ науки. – 2017. – Т. 1. № 2. – С. 192–194.

18. Змиевская, Е.В. Учебная деловая игра в организации самостоятельной работы студентов педагогических вузов : дис. ... канд. пед. наук [Текст] / Е.В. Змиевская. – Москва, 2003. – 169 с.

19. Ибрагимова, З.Н. Ролевая игра как средство воспитания личности студента [Текст] / З.Н. Ибрагимова // Современные научные исследования и разработки. – 2017. – № 2 (10). – С. 84–85.

20. Кобышева, Л.С. Ролевые игры в преподавании экономики как методическое средство формирования успешного имиджа образовательного учреждения [Текст] / Л.С. Кобышева, Д.В. Латышев // Методы решения социально-экономических проблем образования и науки. – Волгоград, 2017. – С. 116–118.

21. Козлова, Н.М. Ролевые игры как инновационный метод обучения студентов [Текст] / Н.М. Козлова, Л.П. Ковалева, М.Ю. Кузьмин // Сибирский медицинский журнал. – 2010. – Т. 98. № 7. – С. 31–33.

22. Коломиец, С.М. Творческие компетенции студентов социально-экономических специальностей [Текст] : монография / С.М. Коломиец. – Москва : Перо, 2010. – 181 с.

23. Кононенко, И.М. Ролевая игра и развитие социально-психологической компетентности студентов [Текст] / И.М. Кононенко // Вестник Астраханского государственного технического университета. – 2006. – № 5 (34). – С. 293–300.

24. Королева, Л.Р. Сборник деловых игр и кейсов по экономическим дисциплинам [Текст] : учеб.-метод. пособие / Л.Р. Королева. – Челябинск : Юж.-Урал. ин-т упр. и экономики, 2011. – 329 с.

25. Косякин, Ю.В. Мотивационная роль преподавателя в управлении самостоятельной познавательной деятельностью студентов [Текст] / Ю.В. Косякин, Л.И. Абдуевская // Среднее профессиональное образование. – 2008. – № 9. – С. 42–44.

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

27. Куприянов, Б.В. Ролевая игра в практике высшей школы [Текст] / Б.В. Куприянов // Alma mater (Вестник высшей школы). – 2013. – № 1. – С. 75–77.

28. Куприянов, Б.В. Ролевая игра как инструмент интерактивности [Текст] / Б.В. Куприянов // Профессиональное образование. Столица. – 2012. – № 9. – С. 44–46.

29. Лобазов, Д.В. Методологические основы ролевой игры [Текст] / Д.В. Лобазов, И.В. Кизесова // Мир науки, культуры, образования. – 2012. – № 4 (35). – С. 190–193.

30. Маджитова, Х.Т. Ролевые игры как метод интенсификации учебного процесса [Текст] / Х.Т. Маджитова, Ш.А. Бурибаева // Молодой ученый. – 2017. – № 20 (154). – С. 450–452.

31. Мельникова, К.О. Игровой метод как средство активизации учебного процесса в практике обучения иностранным языкам [Текст] / К.О. Мельникова // Вестник Российского нового университета. Серия : Человек в современном мире. – 2012. – № 1. – С. 142–146.

32. Москвин, В. Деловые игры для развития компетентностей [Текст] : рекомендации по разработке [Текст] / В. Москвин // Инвестиции в России. – 2014. – № 5. – С. 17–21.

33. Нигматуллина, И.В. Игра как метод интерактивного обучения в высшей школе [Текст] / И.В. Нигматуллина // Высшее образование сегодня. – 2017. – № 5. – С. 13–19.

34. Николаенко, Ю.П. Реализация активных форм и методов обучения в преподавании экономических дисциплин [Текст] / Ю.П. Николаенко // Вестник Социально-педагогического института. – 2012. – № 2 (5). – С. 53–55.

35. Никулина, Л.П. Организация деловой игры при обучении иностранному языку. Деловая игра как метод обучения дискуссионной речи на иностранном языке [Текст] / Л.П. Никулина // Проблемы филологии и межкультурной коммуникации на современном этапе : материалы международной научно-практической конференции. – Якутск, 2008. – С. 141–144.

36. Новиков, А.В. Деловые игры в составе профессионально-ориентированной технологии обучения кадров в сфере экономической безопасности [Текст] / А.В. Новиков // Высшее образование сегодня. – 2008. – № 8. – С. 72–75.

37. Орусова, О.В. Применение метода деловых игр при преподавании курса «Макроэкономика» [Текст] / О.В. Орусова // Вестник Московского финансово-юридического университета. – 2012. – № 2. – С. 200–215.

38. Осьмушникова, В.В. Деловая игра как один из эффективных методов обучения в системе профессионального образования [Текст] / В.В. Осьмушникова // Аспирант и соискатель. – 2009. – № 1. – С. 91.

39. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии : активное обучение [Текст] : учеб. пособие / А.П. Панфилова. – Москва : Академия, 2009. – 192 с.

40. Педагогика [Текст] / под ред. П.И. Пидкасистого. – Москва : Педагогическое общество России, 1998. – 640 с.

41. Платов, В.Я. Деловые игры : разработка, организация и проведение [Текст] / В.Я. Платов. – М. : Высшая школа, 1999. – 156 с.

42. Романова, М.Ю. Экономическое образование в школах США [Текст] / М.Ю. Романова, О.С. Корнеева // Педагогика. – 2009. – № 3. – С. 112–117.

43. Сайидова, С.Е. Ролевые игры как метод обучения [Текст] / С.Е. Сайидова // Достижения науки и образования. – 2017. – № 4 (17). – С. 82–83.

44. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии. Раздел педагогика [Текст] : учеб. пособие / Г.К. Селевко. – Москва : Высшая школа, 1998. – 256 с.
45. Словарь по образованию и педагогике [Текст] / В.М. Полонский. – Москва : Высшая школа, 2004. – 512 с.
46. Смолкин, А.М. Методы активного обучения [Текст] / А.М. Смолкин. – Москва : Высшая школа, 1999. – 176 с.
47. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] : учеб. пособие / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. – Москва : Издательский центр «Академия», 2007. – 365 с.
48. Сони́на, О.В. Активизация учебно-познавательной деятельности студентов посредством проведения деловых игр [Текст] : монография / О.В. Сони́на. – Челябинск : Изд. центр ЮУрГУ, 2010. – 109 с.
49. Суворова, Н. Интерактивное обучение : новые подходы [Текст] / Н. Суворова. – Москва : Учитель, 2000. – № 1. – С. 25–27.
50. Сыроежкин, И.Т. «Игра в рабочее время?» [Текст] / И.Т. Сыроежкин // Экономика и организация промышленного производства. – 1975. – № 1. – С. 118–121.
51. Титаренко, Н.В. Ролевые игры проблемной направленности как способ повышения эффективности обучения [Текст] / Н.В. Титаренко // Среднее профессиональное образование. – 2007. – № 4. – С. 25–27.
52. Титаренко, Н. В. Ролевые игры в процессе обучения [Текст] / Н.В. Титаренко // Среднее профессиональное образование. – 2007. – № 5. – С. 32–34.
53. Усынина, Н.Г. Ролевая игра как элемент современных технологии подготовки специалистов в области экономики и бухгалтерского учета [Текст] / Н.Г. Усынина // Профессиональное образование и общество. – 2013. – № 2 (6). – С. 21–29.

54. Федорова, Т.А. Деловая игра как метод активного обучения [Текст] / Т.А. Федорова // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2008. – № 1. – С. 15–17.

55. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр [Текст] / Е.А. Хруцкий. – Москва : Высшая школа, 1991. – 320 с.

56. Четина, Т.Ю. Активные формы и методы обучения в процессе развития ключевых компетенций [Текст] / Т.Ю. Четина // Среднее профессиональное образование. – 2008. – № 8. – С. 7–9.

57. Щедровицкий, Г.П. Организационно-деятельностные игры как возможная форма и метод внедрения АСУ [Текст] / Г.П. Щедровицкий // Второй научно-практический семинар по психологическому обеспечению АСУ : тезисы докладов. – Москва : НИИ ОПП АПН СССР, 1982. – С. 26–29.

58. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – Москва : Академия, 2008. – 390 с.

59. Юханов, Г.В. Учебно-ролевые игры экономической направленности [Текст] / Г.В. Юханов, Т.Ю. Гордеев // Вестник Тамбовского государственного технического университета. – 2008. – Т. 14. № 2. – С. 405–408.

60. Яковлева, И.Г. Экономическая компетентность в структуре основных категорий экономического образования [Текст] / И.Г. Яковлева // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 2. – С. 57–62.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Содержание дисциплины «Гражданское право»

Таблица 1 – Содержание дисциплины «Гражданское право»

Раздел	Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа обучающихся
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
1. Общие положения	1.1 Гражданское право, его предмет, метод, система	Понятие гражданского права, его предмет и метод, принципы и основные начала. Гражданские правоотношения, их субъекты, объекты, содержание и виды. Соотношение гражданского права с семейным и предпринимательским правом. Действие гражданского законодательства во времени, пространстве и по кругу лиц
	1.2 Источники гражданского права	Понятие источников гражданского права. Виды источников гражданского права. Применение норм гражданского права.
	1.3 Граждане как субъекты гражданского права	Физические лица, и гражданская правоспособность. Имя гражданина, его место жительства. Регистрация актов гражданского состояния. Дееспособность гражданина и случаи его ограничения. Признание гражданина безвестно отсутствующим, объявление умершим
	1.4 Юридические лица	Понятие и признаки юридического лица. Филиалы и представительства юридического лица. Виды и организационно-правовые формы юридических лиц, их учредительные документы, правоспособность и дееспособность (общие положения). Ликвидация юридического лица. Особенности ликвидации юридического лица при банкротстве
	1.5 Объекты гражданских прав	Понятие и виды объектов гражданских прав. Материальные блага: вещи, деньги и ценные бумаги, работы и услуги, имущественные права. Нематериальные блага
	1.6 Сделки	Понятие, виды и формы сделок, их место в системе юридических фактов. Условия действительности сделок. Недействительность сделок. Ничтожные и оспоримые сделки. Последствия недействительности сделок. Исковая давность по недействительным сделкам
	1.7 Представительство и доверенность	Понятие, сущность и основания возникновения представительства. Законное и договорное представительство. Коммерческое представительство: понятие, основания возникновения и особенности его осуществления. Доверенность ее виды, содержание и форма

Продолжение таблицы 1

1	2	3
	1.8 Сроки осуществления и защиты гражданских прав	Сроки осуществления гражданских прав и исполнения гражданских обязанностей, их виды и исчисление. Исковая давность
2. Право собственности и другие вещные права	2.1 Право собственности и другие вещные права	Понятие и виды вещных прав. Право государственной и муниципальной собственности. Право собственности граждан
	2.2 Приобретение и прекращение права собственности	Первоначальные способы приобретения права собственности. Производные способы приобретения права собственности (общая характеристика отдельных видов). Приобретение права собственности по договору. Прекращение права собственности
	2.3 Защита права собственности и других вещных прав	Защита права собственности. Различные виды исков истребования имущества
	2.4 Особенности прав собственности и пользования земельными участками, жилыми помещениями и другой недвижимостью	Понятие недвижимости. Особенности оформления сделок с недвижимостью и государственная регистрация недвижимости. Земельный участок как объект права собственности и пользования земельным участком. Аренда. Сервитут. Договор найма жилого помещения и аренды. Основания приобретения прав собственности и социального найма жилого помещения. Права и обязанности собственника, нанимателя жилого помещения и членов его семьи
3. Общая часть обязательственного права	3.1 Общие положения об обязательствах	Понятие обязательства, основания возникновения обязательств. Обязательственные правоотношения, их стороны. Виды обязательств. Исполнение обязательств, его принципы (надлежащего исполнения, реального исполнения) и способы. Очередность удовлетворения требований по денежному обязательству. Перемена лиц в обязательстве
	3.2 Обеспечение исполнения обязательств	Способы обеспечения исполнения обязательств. Неустойка. Залог. Задаток. Поручительство. Банковская гарантия. Удержание
	3.3 Гражданско-правовой договор	Понятие и условия договора. Классификация договоров. Содержание договора. Толкование договора. Заключение договора и его правовое значение. Оферта и акцепт

Продолжение таблицы 1

1	2	3
	3.4 Гражданско-правовая ответственность за нарушение обязательств	Понятие гражданско-правовой ответственности, ее значение. Основания ответственности за нарушение обязательства: противоправные действия и вина. Убытки и неустойка. Гражданское правонарушение: понятие и состав
4. Договорные обязательства	17. Договор купли-продажи	Договор купли-продажи, его предмет, содержание, форма, разновидности. Основные права и обязанности сторон. Закон РФ «О защите прав потребителей» об обмене товаров, о правах покупателя в случае продажи ему товара ненадлежащего качества. ФЗ РФ «О размещении заказов на поставки товаров, выполнение работ, оказание услуг для государственных и муниципальных нужд»
	18. Договор мены и дарения	Понятие договора мены. Договор дарения, его стороны и форма. Запрещение и ограничение дарения. Отмена дарения. Пожертвования
	19. Рента и пожизненное содержание с иждивением	Понятие ренты и договора ренты, его форма. Договор пожизненного содержания с иждивением, его особенности. Объем содержания по договору пожизненной ренты
	20. Договор аренды	Содержание и стороны договора аренды (имущественного найма), его форма. Содержание отдельных разновидностей аренды. Бытовой прокат. Аренда транспортных средств. Аренда зданий и сооружений. Аренда предприятий. Лизинг
	21. Договор подряда и платного оказания услуг	Понятие, виды обязательств по выполнению работ. Бытовой подряд. Строительный подряд. Ответственность подрядчика
	22. Договор перевозки и транспортной экспедиции	Понятие и виды договора перевозки. Понятие договора транспортной экспедиции, его правовая природа. Ответственность экспедитора по договору. Односторонний отказ от исполнения договора
	23. Договор займа, банковских услуг и расчетные правоотношения	Стороны, содержание, форма и виды договоров займа с участием граждан. Проценты по договору займа. Новация долга и заемное обязательство. Кредитование граждан банком. Финансирование под уступку денежного требования. Договор банковского вклада, его содержание и форма. Проценты на вклад, порядок их начисления и выплат

24. Страхование	Законодательство о страховании. Основные понятия: страховой риск, страховой случай, страховая сумма, страховое возмещение, страховая премия и страховой взнос
-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Продолжение таблицы 1

1	2	3
	25. Договор хранения	Договор хранения. Вознаграждение за хранение и иные платежи. Размер ответственности хранителя. Хранение в силу закона и специальные виды хранения: в ломбарде, банке, в камерах хранения, гардеробах и гостиницах
	26. Договор поручения, комиссии, агентский договор	Понятие договора поручения, отличия от смежных договоров. Стороны, содержание и формы договора комиссии. Комиссионное вознаграждение. Форма агентского договора. Предмет и срок договора. Стороны агентского договора, их права и обязанности. Ограничение договором прав принципала и агента. Субагентский договор
5. Внедоговорные обязательства	27. Обязательства, возникающие вследствие причинения вреда	Общие основания и условия ответственности за причинение вреда. Соотношение договорной и деликтной ответственности. Ответственность за вред, причиненный актами власти, причиненный несовершеннолетними и недееспособными. Ответственность за вред, причиненный источником повышенной опасности. Ответственность при повреждении здоровья гражданина и причинении смерти кормильцу. Объем возмещения. Учет вины потерпевшего
	Тема 28. Наследование	Понятие наследования как универсального правопреемства. Сущность законного наследования, определение круга лиц наследниками и установлении порядка призвания их к наследованию
	29. Приобретение наследства	Способы принятия наследства, последствия пропуска установленного срока на принятие наследства, порядок оформления наследственных прав. Объем ответственности каждого из наследников, а также порядок предъявления кредиторами наследодателя требований к наследникам
6. Интеллектуальная собственность	30. Авторское право и смежные права	Понятие авторского права, его принципы и источники. Виды охраняемых произведений. Субъекты авторского права. Соавторство. Личные неимущественные и имущественные права авторов. Срок действия авторского права. Авторские договоры. Охрана смежных прав. Защита авторских и смежных прав
	31. Патентное право	Авторское свидетельство и патент на изобретение. Понятия каждого объекта, легальные признаки охраноспособности