



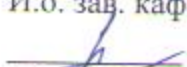
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ  
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА


**Ролевые игры как метод проведения занятий по дисциплине  
«Конституционное право» 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:  
91,39 % авторского текста

Работа рекомендована к защите  
«11» февраля 2024 г.  
И.о. зав. кафедрой Э, У и П  
 Д.Н. Корнеев

Выполнил:  
Студент группы ЗФ-409-112-3-1  
Юмагуен Адель Раисович 

Научный руководитель:  
Евплова Екатерина Викторовна, к.п.н.,  
доцент каф.ЭУиП  


## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	6
1.1 Определение понятия ролевых игр, их сущность .....	6
1.2. Методы и формы проведения ролевых игр.....	12
1.3. Особенности использования ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам.....	23
Выводы по 1 главе.....	25
ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «КОНСТИТУЦИОННОЕ ПРАВО» В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ ОУВО «ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ».....	26
2.1. Исследование опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» в ОУВО «Южно-Уральский технологический университет».....	26
2.2.Разработка ролевых игр по дисциплине «Конституционное право».....	36
2.3 Разработка плана-конспекта занятия по теме «Конституционное право» с применением ролевой игры.....	44
Выводы по 2 главе.....	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	55
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	65

## ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Одной из задач национального проекта «Образование» является формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у молодежи, а игровая деятельность в этой связи является одним из ведущих средств. Вопросы жизни, здоровья, духовно-нравственного, культурно-исторического и гражданско-патриотического воспитания, формирования традиционных семейных ценностей у подрастающего поколения рассматриваются на государственном уровне как одни из важнейших в современном обществе. Поэтому тема нашего исследования, несомненно, является актуальной.

В современной образовательной организации вопрос об учебной мотивации можно назвать основным, так как именно мотив является источником деятельности, несёт смысл и осуществляет функцию побуждения. Использование игровых методик в процессе преподавания правовых дисциплин позволяет реализовать основные функции обучения.

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

В современных образовательных учреждениях в большинстве случаев преподаватели выбирают стандартные методы обучения, такие как словесный, наглядный или практический, которые не всегда могут выполнить функцию обучения.

Считается, что одним из эффективных методов получения знаний и навыков являются ролевые игры. В процессе обучения именно метод ролевых игр позволяет смоделировать необходимую систему для передачи знаний и навыков, будь то конкретная деятельность людей, события, обстановка или условия.

Совершенствование подготовки, усиление его практической направленности требует применения таких форм, методов и средств обучения, которые бы максимально активизировали познавательную деятельность будущих специалистов и удовлетворяли современным потребностям.

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

Объектом исследования являются ролевые игры как метод проведения занятий.

Предметом исследования являются ролевые игры как метод проведения занятий по дисциплине «Конституционное право» в профессиональной образовательной организации.

Целью исследования является изучение ролевых игр как метода проведения занятий по дисциплине «Конституционное право» в профессиональной образовательной организации.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

- 1) рассмотреть понятие ролевых игр, их классификацию;
- 2) изучить методы и формы проведения ролевых игр;
- 3) определить особенности использования ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам;
- 4) провести исследование опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» в ОУВО «Южно-Уральский технологический университет»;
- 5) разработать ролевые игры, а также план-конспект занятия по теме «Конституционное право в системе российского права» с применением ролевой игры.

Методы исследования: анализ научной литературы, беседа, анкетирование.

Исследование данной проблемы освещено в ряде работ следующих авторов: Г.П. Буданова, Д.В. Григорьев, Л.В. Байбородова, В.С. Кукушин.

Разработкой и применением ролевых игр для обучающихся занимались Л.С. Выготский, Б.Т. Лихачев, В.Я. Платов, Г.К. Селевко и другие. В работах Г.С. Абрамовой, В.Г. Алапьевой, И.В. Кулешовой, В.А. Степанович рассматривается идея о том, что ролевая игра является как формой, так и методом обучения, в котором моделируется предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности.

Практическая значимость работы заключается в разработанных ролевых играх по правовым дисциплинам, что может быть использовано преподавателями в ОУВО «Южно-Уральский технологический университет».

База исследования: ОУВО «Южно-Уральский технологический университет».

Челябинская область, Кунашакский район с. Сары ул. Школьная, 5.

Структура выпускной квалификационной работы состоит из введения, двух глав, выводов по каждой главе, заключения, списка литературы и приложения.

В первой главе мы раскрыли понятие ролевой игры, проанализировали методы и формы проведения ролевых игр по правовым дисциплинам, а также рассмотрели особенности использования ролевых игр в процессе преподавания правовых дисциплин в условиях СПО.

Во второй главе мы исследовали опыт применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» и разработали методические рекомендации по применению ролевых игр на базе ОУВО «Южно-Уральский технологический университет».

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

## **1.1 Определение понятия ролевых игр, их сущность**

Игра является одним из средств активизации учебного процесса, а именно формой деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение опыта, в котором складывается и совершенствуется поведение человека.

По М.Ф. Стронину, игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил.

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры – ситуация реальной жизни. Несмотря на четкие условия игр, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Услышав неожиданный вопрос, студент немедленно начинает думать, как же на него ответить. Поэтому для игры характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно речь, но и жест, мимику и т.д., имеет целенаправленность и носит обязательный характер [4].

Таким образом, М.Ф. Стронин рассматривает игру как ситуативно-вариативное упражнение, где эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия [38].

Д.Б. Эльконин считал, что невозможно точно определить исторический момент, когда впервые возникает ролевая игра. Он может быть различным у разных народов в зависимости от условий их существований и форм перехода на более высокую ступень развития. На ранних этапах развития человеческого общества, когда производительные силы находились еще на примитивном уровне и общество не могло прокормить своих детей, а орудия труда

позволяли непосредственно, без всякой специальной подготовки включать своих детей в труд взрослых, не было ни специальных упражнений в овладении орудиями труда, ни тем более ролевой игры [20].

Можно сформулировать важнейшее для теории ролевой игры положение: ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе [16].

Ролевая игра — (англ. Role-playing game – RPG) — игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры [5].

Ролевая игра имитирует реальную профессиональную деятельность. Это позволяет участникам игры экспериментировать. Строение ролевых игр отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, но и способом подготовки к профессиональному общению.

Современная система профессионального образования предполагает применение как традиционных, так и инновационных методик обучения. Образовательная организация «должна предусматривать, в целях реализации компетентного подхода, использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой

для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся».

На сегодняшний день практика ролевых игр в мире очень популярна. Особенно активно ролевые игры используются в практике среднего образования, многие ВУЗы являются новаторами в методике преподавания.

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

Современное общество ставит перед всеми типами учебных заведений задачу подготовки выпускников, способных самостоятельно творчески и критически мыслить; быть коммуникабельными, самостоятельно работать над развитием интеллекта, культурного уровня. В связи с этим возникает необходимость внедрять в учебный процесс различные инновационные формы и методы обучения, например, ролевые игры.

Ролевая игра характеризуется тем, что ее участники (студенты) разыгрывают ситуацию, взятую из профессиональной деятельности. Игра отличается от других интерактивных методов тем, что позволяет участникам приобрести некоторый опыт реальной работы, при правильной организации стимулирует активное участие студентов и вовлекает в процесс даже наиболее пассивных [6].

При организации и проведении ролевой игры преподаватель должен обладать следующими качествами:

– коммуникабельность, заинтересованность в обсуждении точек зрения участников игры, готовность принимать неожиданные предложения и идеи;



- умение организовать и держать под контролем процесс игры, анализировать и корректировать ход обсуждения в группе;
- желание помогать обучающимся проявлять самостоятельность;
- умение создавать ситуации, побуждающие обучающихся активизировать усилия для решения поставленной задачи [1].

В рамках ролевой игры студенты под руководством преподавателя «проигрывают» один день из студенческой жизни. При этом студентам даются задания в соответствии с назначенной ролью.

После проведения игры в ходе совместной рефлексии участниками были сделан вывод, что ролевая игра помогает формировать у студентов следующие профессиональные навыки:

- формулировка и высказывание собственного мнения,
- анализ чужой точки зрения,
- самостоятельность в поиске вариантов решения поставленной задачи.

Квесты и ролевые игры набирают популярность как вид досуга. Но, при этом обладают огромным образовательным потенциалом: поиск решений, коммуникация, мотивация на усвоение большого объема информации – это лишь малая часть достоинств этой формы работы. Разработка ролевой игры имеет ряд особенностей.

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

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

Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно-противоположными к друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда

ребёнка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни. [13].

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

Ролевая игра выполняет в учебном процессе 5 основных функций:

- мотивационно–побудительная функция. Игра является моделью межличностного общения, она вызывает потребность в общении студентов между собой;
- обучающая функция. Ролевая игра в значительной степени способствует развитию речевых навыков и умений у студента, позволяет моделировать общение обучающихся в различных речевых ситуациях;
- воспитательная функция. В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность студента, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определённых условиях.
- ориентирующая функция. Ролевая игра формирует у студента способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнёра по общению.
- компенсаторная функция. Подростки стремятся к общению, к взрослости, а сюжетно-ролевая игра даёт им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его [15, с. 178].

Так, в процессе игры студенты знакомятся с материалом занятия в новой, интересной форме, что безусловно способствует лучшему запоминанию изучаемой темы. Также игра развивает у студентов способность искать ответы на поставленные вопросы, дискутировать, отстаивая свою точку зрения. Реализуя воспитательную функцию обучения, в игре формируется чувство коллективизма, критичность и сдержанность в процессе общения.

Развлекательная функция, реализуемая на данных занятиях не менее важна, так как непринужденная форма освоения материала эмоционально объединяет ее участников, сплачивает их [12].

В структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты: роли; исходная ситуация; ролевые действия.

Первый компонент – роли. Роли, которые выполняют учащиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.).

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

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

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

Невозможно точно определить исторический момент, когда впервые возникает ролевая игра. Он может быть различным у разных народов в зависимости от условий их существований и форм перехода на более высокую степень развития.

На Западе развитие ролевых игр началось с настольных игр. В СССР же эти две ветви ролевых игр зародились и развивались параллельно.

Использование игровых форм проведения занятий уже давно вошло в повседневную практику не только учителей школ, но и учреждений среднего и высшего профессионального образования. Обучение необходимых навыков в ходе игры является обязательным компонентом развития обучающихся. Подобные методы позволяют повысить познавательный интерес студента, дают им возможность расширить и закрепить знания по той или иной теме [43, с. 40].

Ролевая игра моделирует реальные ситуации или создаёт вымышленные, даже фантастические, сказочные, но все ситуации должны включать в себя определенную социально значимую проблему. Ее главная задача – не формирование профессиональных компетентностей, а именно решение какой-то социальной, межличностной задачи.

Таким образом, ролевая игра обучает умению применять правовые знания при решении важных, глобальных проблем жизни, где взаимодействуют различные субъекты права, разрабатываются нестандартные выходы из сложившихся противоречий, возникают новые идеи и проекты. Здесь нет заранее прогнозируемого результата, требуется творческое и многоаспектное поведение участников. Ролевые игры призваны моделировать важные процессы правовой жизни общества.

## 1.2. Методы и формы проведения ролевых игр

В данном параграфе рассмотрим методы и формы проведения ролевых игр.

Ролевые игры – это игры ретроспективного характера, основанные на разыгрывании ролей – участников исторических событий в условиях воображаемой ситуации прошлого. Имеют три подвида: театрализованное представление – это разыгрывание по четко прописанному сценарию, исторического действия, где воссоздаются различные образы и картины

прошлого; театрализованная игра – это разыгрывание исторического действия с большой долей импровизацией участников игры; проблемно – дискуссионная игра – это разыгрывание воображаемой ситуации, которая случилась в прошлом, где действие строится не по сценарию, а вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы.

Педагогами разработано много методических приемов, новшеств, новаторских подходов к проведению различных форм занятий.

Остановимся на уроках – играх. Итак, урок – игра – это активная форма учебного занятия, в ходе проведения которой моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего, воссоздаются исторические картины событий с их персонажами участниками. Как правило, у обучающихся во время такого урока, возникает игровое состояние – специфическое, эмоциональное отношение к исторической действительности [14].

Ролевая игра — это одна из наиболее распространённых форм активного обучения, в которой студенты разыгрывают ситуацию, взятую из профессиональной деятельности.

Игра отличается от других интерактивных методов тем, что позволяет участникам приобрести некоторый опыт реальной работы. При правильной организации она стимулирует активное участие студентов и вовлекает в процесс даже наиболее пассивных.

Современные методики уделяют большое внимание ролевым играм, поэтому ролевые игры получили большое распространение.

Возвращаясь к использованию ролевых игр в процессе обучения, отметим, что ролевая игра — это форма организации коллективной учебной деятельности, имеющая своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально приближенных к условиям реального общения [6].

Ролевая игра, используемая в процессе обучения, по сути своей состоит из двух составляющих – игровой и учебной. Обучающиеся рассматривают данную игру как своеобразную ситуацию, в ходе которой они выполняют

определенные действия, выступая в установленных ролях. Результат участия в игре для обучающихся – удовлетворение потребностей и интереса.

Если рассматривать ролевую игру с позиции преподавателя – это одна из разновидностей форм практического занятия. Целью такой игры выступает формирование и развитие вербальных навыков и освоение компетенций у обучающихся. В сценарии ролевой игры прописаны правила, которые преподаватель может подкорректировать в определенные моменты под определенную ситуацию, но при этом ее учебный характер четко направляется и контролируется. Применение ролевой игры в обучении можно трактовать как многоплановость проведения учебного процесса, только в этом случае педагогическая цель выступает в скрытой форме [2]

Хотя, как и любой другой метод обучения, ролевые игры имеют и свои недостатки:

- невысокая мотивация к образовательному процессу;
- важное условие успешной ролевой игры – импровизация, спонтанность поведения участников – могут оказаться нереализованными через напряженную психологическую атмосферу в коллективе, межличностные конфликты.

Преимущества ролевой игры:

- игра позволяет направить в нужное русло чрезмерную активность обучающихся, дает возможность самовыразиться, проявить эмоции;
- участник игры учится отстаивать разные позиции, находить аргументы;
- игра учит вести дискуссию, сотрудничеству для достижения поставленной цели; творческих способностей в процессе решения поставленных проблем;
- ролевая игра дает возможность получить дополнительные знания, а также показать умения использовать полученные знания во время решения поставленных задач [11, с. 53].

Процесс подготовки к подобной форме занятия требует кропотливой подготовки. В ходе подготовки студенты или заранее сформированные команды могут подготовить плакаты, схемы, таблицы, фотоколлажи и т.п. Кроме этого, могут использоваться самостоятельно подготовленные презентации. Кроме игроков важным участником игры может стать жюри. Членами жюри выбирают тех обучающихся, которые пользуются авторитетом в коллективе и имеют высокий уровень знаний.

Также в процессе обучения многие преподаватели сталкиваются с такой проблемой как разный уровень обучения. Именно в такой ситуации перед преподавателем возникает вопрос о том, какой метод обучения выбрать, чтобы как можно большее количество обучающихся смогли получить передаваемые умения и навыки.

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

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

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

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

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

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

а) обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми в личностных и профессионально значимых ситуациях;

б) установить связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнеров по общению;

в) пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения в аналогичных ситуациях.

Ролевые игры классифицируются по нескольким основаниям.

По назначению они подразделяются на ролевые игры:

- по диагностике личностных качеств;
- тренировке социально-ролевого поведения (в том числе с элементами психо- и социодрамы);
- развитию коммуникативных и организаторских качеств.

В зависимости от полноты заданного сюжета ролевые игры дифференцируются на игры:

- со слабо обозначенным сюжетом;
- с достаточно полно обозначенным сюжетом;
- с заданным сюжетом.

Характерные признаки ролевой игры:

- наличие и распределение ролей. Каждый участник ролевой игры получает определенную роль;



- различие ролевых целей при решении поставленных задач. Участники ролевой игры принимают решения в соответствии с задаваемыми им социальными ролями;

- взаимодействие игроков, исполняющих те или иные роли. Оно происходит по вертикали и горизонтали;

- наличие общей цели у коллектива. Общей целью в ролевой игре является приобретение новых знаний и отработка навыков принятия осознанных ответственных решений в процессе совместной деятельности и в межличностном общении;

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

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

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

Основная концептуальная идея ролевых игр состоит в том, что ситуационно-ролевая игра решает коммуникативные задачи и дает возможность имитации предметно-практических действий, позволяет обеспечить два диалектически взаимосвязанных процесса развития личности: овладение субъектом ролевым поведением (социальная адаптация) и самореализация в рамках ролевых предписаний (индивидуализация). Кроме того, ролевая игра демонстрирует чередование и взаимопереход переживаний и размышлений; ситуаций игровой деятельности и деятельности по поводу игры.

Ролевая игра позволяет реализовать идею социального закаливания – контрастных точечных прикосновений к личному и социальному опыту молодого человека с целью повышения его сопротивляемости негативному

воздействию среды обитания, мобилизации потенциала для продуктивного решения жизненных трудностей, успешной адаптации в разнообразных ситуациях.

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

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

В ходе ролевой игры каждому участнику дается общая информация о роли, которой он должен следовать. Могут быть также использованы ролевые карточки. Участник не свободен в представлении своего собственного мнения или взгляда на проблему. Он должен играть от какого-либо лица.

Начиная разработку сюжетно-ролевой игры, в первую очередь мы проектируем сюжет, включающий в себя игровое пространство (реальное или выдуманное), сюжетные отношения между людьми или персонажами. У игры должен быть определенный замысел, то есть краткое описание того, во что будут играть участники (суд, переговоры, бытовые отношения и т.д.) [15].

Определившись с замыслом ролевой игры, мы переходим к разработке сюжета. Инсценирование игры состоит из двух частей: из собственно составления сценария на бумаге, распределения ролей между людьми, и введение людей в игру. На этапе распределения ролей рекомендуется предоставить игрокам возможность выбора роли, интересоваться их пожеланиями, во что они хотят поиграть, и подбирать роли с учетом этого.

Однако стоит отметить, что ключевые роли рекомендуется распределять между наиболее активными студентами с учетом их склонностей. Наоборот, человеку, не стремящемуся быть в центре внимания, лучше пойдут второстепенные роли. Однако иногда, для запуска игры, целесообразно поставить активного человека на периферийную роль, зная, что тем самым он будет провоцировать развитие игры. Жесткое распределение ролей по усмотрению организаторов игры применяется в основном в случае образовательных игр, когда роли раздаются с учетом личных особенностей развития студентов.

Помимо этого, все участники, принимающие участие в работе, должны иметь право высказаться относительно какого-то вопроса. Реализуя ролевую игру, можно применять различные вспомогательные средства, например:

- Информационные карточки –где описаны примеры проблемной ситуации, какие-либо дополнительные сведения.

- Ролевые карточки –могут оказать помощь при доказывании какого-либо факта, помочь конкретному участнику ролевой игры, сообщать дополнительные сведения.

- Карточки с результатом и заданиями –обозначены задачи, которые необходимо решать при организации ролевой игры, могут быть представлены дополнительные сведения.

- Карточки для дискуссии –могут быть даны указания для осуществления дискуссии, вопросы для обсуждения [15].

Преподавателю следует убедиться, что его игра может быть проведена с разным количеством ролей. Также следует убедиться в том, что участники понимают смысл их ролей и все, что написано у них на карточках. Рекомендуется отвести определенное время на проведение ролевой игры. Автор классифицирует все роли на роли, которые могут встретиться обучающимся в реальных жизненных ситуациях (доверитель и адвокат, продавец и потребитель), на роли, в которых студенты играют самих себя и фантастические роли, они выдуманные и даже абсурдные. Для большей

правдоподобности персонажей автор предлагает ввести так называемый лист данных персонажа, в котором содержится информация об имени, профессии, возрасте, отличительных чертах внешности и характера персонажа. Карточки с описанием ролей не должны содержать большое количество информации. Многие преподаватели жалуются, что их студенты постоянно обращаются к информации на карточке, и это лишает игру спонтанности и жизни. Ошибки обучающихся — это неотделимая часть процесса. Однако, считается нецелесообразным исправлять ошибки студентов во время проведения игры. Они должны быть исправлены после непосредственного проведения игры. Преподаватель должен предоставить обучающимся возможность самим исправить ошибки. На этапе дебрифинга происходит анализ игры. Анализируется, что получилось хорошо, а над чем следует поработать. Но, дебрифинг не является обязательной частью процесса проведения игр [20, с. 213].

Преподавателю при проведении ролевой игры важно учитывать ряд принципов.

1. Игра должна быть значима для участников. Ее значимость определяется соответствием ситуации в сфере интересов участника или личностному плану.

2. Необходимо выбрать такие ситуации, которые могут быть решены в рамках занятия. Эти ситуации можно выделить с помощью интервью или предварительной диагностики участников.

3. Важен правильный подбор лиц, которые будут принимать участие в игре.

Руководит игрой обычно преподаватель [21].

Механизм проведения ролевой игры:

1. Педагог сообщает тему игры, обозначает игровую ситуацию, уточняет, бывает ли так, значима ли эта ситуация.

2. Дается инструкция о ходе игры. При этом надо убедиться, что все понимают ее правильно, так как свои неудачи участники часто объясняют нечеткостью инструкции.

3. Распределяются роли. Иногда участники отказываются от предложенных ролей, для этого необходимо иметь запасные варианты. В первые дни лучше не пускать ситуацию на самотек. Если остаются незанятые в игре члены группы, то им можно дать задание: отслеживать вербальное и невербальное поведение участников ролевой игры, наблюдать, как они взаимодействуют, как решают поставленную перед ними задачу.

4. Еще раз формулируется проблема, которую нужно решить. После этого организуется ситуация, размечается пространство и вводятся роли. В ролевых играх участникам предоставляется возможность:

- показать существующие стереотипы реагирования в тех или иных ситуациях;
- разработать и использовать новые стратегии поведения;
- осознать и преодолеть свои внутренние опасения и проблемы.

Активные участники действуют в соответствии со своими ролями и полученной информацией. По ходу ролевой игры наблюдатели, а также приглашенный специалист или преподаватель никак не вмешиваются в действия участников, но ведут записи для последующего комментирования.

5. Подведение итогов проводится на основе эмоционально пережитых играющими суждений, фиксируется реакция каждого из участников. Руководитель излагает факты, сведения, сопоставляя их с эмоциональными реакциями играющих [33, с. 152].

### 1.3. Особенности использования ролевых игр на занятиях по правовым дисциплинам

В правовом обучении используются различные игры, которые становятся элементом занятия, либо его формой.

Ролевая игра – это творческая деятельность, которая имеет педагогическую направленность и взаимосвязь с другими видами учебной работы студентов, где обучающее воздействие оказывает дидактический материал, игровые действия направляют активность студентов в определенное русло учебного процесса, а игровые приемы и ситуации выступают как средство стимулирования студентов к учебной работе [16, с. 187].

Конституционное право как учебная дисциплина является системой знаний об отрасли и науке конституционного права, формируемая в образовательных целях. Учебная дисциплина базируется на нормативном и фактическом развитии отрасли конституционного права и на достижениях одноименной науки, а ее содержание в значительной мере обусловлено спецификой конкретной страны и периодом развития конституционного права как отрасли и науки. Предметом науки конституционного права является прежде всего сфера конституционно-правовых норм и отношений. Она изучает также фактические данные (экономические, социальные, политические, духовные), которые оказывают определяющее влияние на развитие конституционного права.

Исходя из природы правовых отношений преобладающим методом правового регулирования является императивный метод. Его содержание составляют обязывания. Это относится в первую очередь к деятельности органов государственной власти и должностных лиц.

Так, в ст. 2 Конституции Российской Федерации говорится, что «признание, соблюдение и защита прав и свобод человека и гражданина - обязанность государства». Наряду с этим в конституционном праве используются запреты. Так, в ст. 19, п. 2, говорится о том, что «запрещаются

любые формы ограничения прав граждан по признакам социальной, расовой, национальной, языковой или религиозной принадлежности». В то же время конституционное право знает и диспозитивный метод, реализующийся в дозволениях (правомочиях совершать те или иные действия). Например, статус человека и гражданина регулируется в основном методом дозволения: «каждый имеет право на жизнь» (ст. 20), «каждый имеет право на свободу и личную неприкосновенность» (ст. 22) и т.п.

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

Ведущей дидактической целью практических занятий является формирование практических умений – профессиональных или учебных, необходимых в последующей учебной деятельности по общепрофессиональным и специальным дисциплинам.

В соответствии с ведущей дидактической целью содержанием практических занятий является решение разного рода задач, в том числе профессиональных (анализ проблемных ситуаций, решение ситуационных производственных задач, выполнение профессиональных функций в учебных и деловых играх и т.п.).

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

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

- хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста;

- одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры;

- мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность;

- позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях, и лечить;

- многофункциональна; ее влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все ее возможные воздействия актуализируются одновременно;

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

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

- в обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата.

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



Проблемы использования ролевых игр состоят в том, что:

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

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

В ходе проведения правовой игры рекомендовано использовать следующие методы: информационный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный; дискуссии; приемы: анализ и синтез данных, построение обобщений, выводов, установление причинно-следственной связи.

Применение ролевых игр позволяет прийти к следующим результатам обучения:

- растет познавательная активность и повышается интерес студентов к изучаемому предмету;

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

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

- развиваются интеллект, пространственное мышление и конструкторские способности.

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

Вот некоторые правила проведения занятий в форме игры по праву:

1. Студентам следует четко, доходчиво объяснить правила игры;
2. Нельзя увлекаться формальной стороной игры, необходимо сосредоточиться на ее содержании;

3. Игра должна быть четко продумана и организована (цель, задачи, методы, результат);

4. Нельзя проводить из занятия в занятие по праву игры, не обобщая правового материала. Доминирование игр в области правового обучения так же вредно, как и их отсутствие;

5. В игру следует вовлекать всех студентов;

6. Каждая игра по завершении должна быть обсуждена, проанализирована;

7. В процессе игры студенты должны усвоить не только важный юридический материал, но и отработать необходимые умения применять теоретические правовые знания в конкретных ситуациях;

8. Нецелесообразно проводить игры в форме суда по произведениям литературы, сказок и проч. Это может привести к неверным трактовкам деятельности героев и проч.;

9. Игра должна носить добровольный характер, творческий и не превращаться в спектакль, где герои действуют по заранее подготовленному сценарию.

В игре студенты принимают самостоятельное решение, при этом развиваются их творческие способности [3, с. 84].

Правовые учебные игры специалисты предлагают разделить на:

1. Дидактические игры и игровые элементы.
2. Имитационные игры.
3. Ролевые игры.
4. Деловые игры.
5. Иллюстративные игры.

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

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

Пример.

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

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

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

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

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

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

Команда, нарушившая правила лишается 10 баллов.

Команда, которая заработает больше баллов, выигрывает [6, с. 7].

Имитационные игры.

Эта группа игр объединяет в себе более сложные, не ограничивающиеся одной сценой, предполагающие много разных вариантов развития событий. Создавая подобную игру, преподаватель продумывает несколько ее обязательных элементов.

- Дидактические цели игры (что должны получить участники игры);
- Важные признаки явления, которые будут моделироваться в игре;

- Игровая установка (информация предлагаемая играющим перед началом игры);
- Игровой реквизит;
- Как будет организовано пространство в игре;
- Игровые роли;
- Материальное обеспечение ролей (какие предметы и документы потребуются участникам);
- Игровые цели и условия, побуждающие игроков действовать (внутренние механизмы развития сюжета);
- Примерный сценарий игры;
- Вопросы для первоначального обсуждения игры;
- Варианты усложнения сюжета (дополнительные сюжетные линии, связь с другими темами) [7, с. 89].

#### Пример.

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

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

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

#### Ролевые игры.

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

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

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

Пример. «Один в поле воин».

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

Игра может использоваться при изучении законов, с которыми люди постоянно сталкиваются в жизни.

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

- продан бракованный прибор бытовой техники, но неисправность обнаружилась на второй месяц эксплуатации;
- ремонт в квартире закончен, но полы оказались испорченными;
- пломба после лечения зуба выпала через неделю;

Деловые игры.

Основная цель деловой игры заключается в том, чтобы обучить студентов умению применять правовые знания при решении важных, глобальных проблем жизни, где взаимодействуют различные субъекты права,

разрабатываются нестандартные выходы из сложившихся противоречий, возникают новые идеи и проекты. Здесь нет заранее прогнозируемого результата, требуется творческое и многоаспектное поведение участников. Деловые игры популярны в обучении управленцев, экономистов и юристов в системе профессионального образования. Они призваны моделировать важные процессы правовой жизни общества. Пример. «Выборы местной власти».

Ролевая игра характеризуется тем, что ее участники (студенты) разыгрывают ситуацию, взятую из профессиональной деятельности. Игра отличается от других интерактивных методов тем, что позволяет участникам приобрести некоторый опыт реальной работы, при правильной организации стимулирует активное участие студентов и вовлекает в процесс даже наиболее пассивных.

## **Выводы по главе 1**

В данной главе нами было рассмотрено понятие ролевой игры, ее структура, содержание, методы и формы ее проведения. Структура игры включает в себя несколько этапов. Минимальным набором составляющих можно считать подготовительный этап, этап проведения игры и этап подведения итогов.

В современных образовательных организациях деятельность преподавателя должна быть направлена на разработку и использование таких форм, содержания, приемов и средств обучения, которые способствуют повышению интереса, самостоятельности, творческой активности обучающихся в усвоении знаний, формированию умений, навыков, их практическому применению, а также формированию способностей к самостоятельному, творческому, профессиональному мышлению.

Приблизить обучение к профессиональной деятельности позволяют активные методы обучения, создающие благоприятные условия для развертывания творческого потенциала личности, способствующие развитию познавательного интереса к предмету. Одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов становятся ролевые игры и занятия с конкретными ролевыми ситуациями. Ролевая игра служит важным источником формирования социального сознания студента. Ролевые игры позволяют активно вовлечь обучаемых в процесс обучения, вызвать интерес. Они создают отличные условия для установления обратной связи сразу же по окончании игрового взаимодействия. С помощью ролевых игр легче принимаются новые идеи и изменяются установки обучаемых.

Таким образом, можно констатировать, что используемые в процессе преподавания образовательные игры способствуют активизации мыслительных процессов у студентов. Они повышают качество и скорость усвоения теоретического материала. Несмотря на кажущуюся простоту игровые методы формируют у студентов необходимые общеучебные умения, такие как поиск новой информации, ее анализ, систематизация и ценностные ориентации, что безусловно способствует повышению их успеваемости.

## **ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «КОНСТИТУЦИОННОЕ ПРАВО» В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ ОУВО «ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

### **2.1. Исследование опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» в ОУВО «Южно-Уральский технологический университет»**

Базой практики является ОУВО «Южно-Уральский технологический университет».

Образовательное учреждение высшего образования «Южно-Уральский технологический университет» был основан 22 апреля 1996 года.

Южно-Уральский технологический университет – это высококвалифицированные преподаватели. Учебный процесс обеспечивают доктора и кандидаты наук. Университет динамично развивается на основе лучших традиций высшего образования. Южно-Уральский институт управления и экономики был основан в 1996 году. Институт представляет собой две образовательные площадки в разных районах города. Обучение ведется по различным формам обучения: очной, заочной, очно-заочной. Университет ежегодно проводит научные конференции, круглые столы по самым актуальным вопросам развития государства и экономики, мастер классы для дизайнеров.

Научно-исследовательская работа обучающихся (НИРС) в ЮУТУ является неотъемлемой частью подготовки квалифицированных специалистов с высшим образованием и нацелена на повышение качества образовательного процесса. НИРС является средством освоения в процессе обучения навыков профессионально-творческой деятельности, методов и приемов индивидуального и коллективного выполнения научно-исследовательских работ, развития способностей к научному творчеству.



Конституционное право (учебная дисциплина, учебный курс) — система знаний об отрасли и науке конституционного права, формируемая в образовательных целях. Учебная дисциплина базируется на нормативном и фактическом развитии отрасли конституционного права и на достижениях одноименной науки, а ее содержание в значительной мере обусловлено спецификой конкретной страны и периодом развития конституционного права как отрасли и науки.

Целями дисциплины «Конституционное право» является формирование у бакалавров компетенций, позволяющих осуществлять: нормотворческую профессиональную деятельность в органах государственной власти и местного самоуправления; правоприменительную профессиональную деятельность в органах государственной власти и местного самоуправления; правоохранительную профессиональную деятельность в органах государственной власти и местного самоуправления; экспертно-консультационную профессиональную деятельность в сфере реализации основ конституционного строя, конституционно-правовых основ положения личности, государственного устройства России, организации и деятельности федеральных органов государственной власти, органов государственной власти субъектов Российской Федерации, местного самоуправления; педагогическую профессиональную деятельность по преподаванию дисциплины «Конституционное право» в образовательных учреждениях (кроме высших учебных заведений).

Изучивший дисциплину «Конституционное право» бакалавр должен эффективно решать следующие профессиональные задачи: участие в нормотворческой деятельности органов государственной власти и местного самоуправления, подготовка проектов нормативных правовых актов; участие в правоприменительной деятельности посредством обоснования и принятия в пределах должностных обязанностей решений, составления юридических документов и совершения действий, связанных с реализацией конституционно-правовых норм; обеспечение режима конституционной

законности и правопорядка, конституционно-правовое обеспечение безопасности личности, общества и государства, привлечение к конституционно-правовой ответственности; консультирование граждан, общественных объединений, других организаций, государственных органов, органов местного самоуправления, иных субъектов по вопросам конституционного права, осуществление правовой экспертизы документов, связанных с реализацией конституционно-правовых норм; осуществление методического обеспечения и преподавания дисциплины «Конституционное право» в образовательных учреждениях среднего профессионального образования; осуществление правового воспитания в духе уважения к Конституции и конституционным ценностям России, направленного на формирование зрелого конституционного правосознания и конституционного мировоззрения в целом.

Конституционное право – это ведущая отрасль российского права и отрасль государственного права. С нее начинается знакомство с российской правовой системой. Глубокое усвоение категорий науки и учебной дисциплины российского конституционного права поможет лучшему пониманию остальных отраслей права, всей юридической науки в целом.

В рамках курса изучаются: Общая теория конституционного права. Учение о Конституции. Основы конституционного строя. Конституционный статус личности в Российской Федерации. Конституционный статус личности в Российской Федерации. Федеративное устройство России. Избирательная система Российской Федерации. Система органов государственной власти в Российской Федерации. Конституционные основы местного самоуправления в Российской Федерации. По конституционному (государственному) праву Российской Федерации предусмотрены такие виды занятий, как лекции, семинары, а также написание курсовой работы, сдача зачета и экзамена. В данной программе студенты очной формы обучения найдут для себя методические советы по изучению курса, тематические планы дисциплины.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать необходимыми компетенциями:

При проведении констатирующего эксперимента нами использовались следующие научные методы исследования: наблюдение, анкетирование, беседа.

Мною были посещены 2 занятия.

Исследование проводилось на базе ОУВО «Южно-Уральский технологический университет».

Для достижения целей нам необходимо было в процессе опытно-экспериментальной работы решить следующие задачи:

- определить исходный уровень качества правовой подготовки обучающихся с помощью методик;
- разработать ролевые игры по дисциплине «Конституционное право»;
- реализовать разработанные материалы, ориентированные на повышение качества правовых знаний обучающихся.

Методики, которые использовались: беседа, анкетирование (по использованию активных методов в учебном процессе).

Результат беседы с преподавателем по дисциплине «Конституционное право» показал, что преподаватель использует на занятиях, в основном, традиционные методы обучения, которые являются для студентов скучными и однообразными, из этого следует незаинтересованность студентов в данном предмете и средняя успеваемость. Ролевые игры-крайне редко, так как ему некогда, к ним нужна подготовка. Использует при проверке знаний.

Также для получения представления об использовании ролевых игр в рамках преподавания юридических дисциплин, было проведено анкетирование, 20 студентов 2 курса по специальности Правоохранительная деятельность.

Анкета включала в себя 6 вопросов.

1) выяснить, какие методы обучения преимущественно используются в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право»

2) определить степень использования ролевых игр при обучении;

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

#### Вопросы анкеты

1. ФИО	...
2. Группа	....
3. Какие способы передачи и усвоения знаний использует преподаватель?	А) учебная Б) разные
4. Сколько раз за все время изучения дисциплины «Конституционное право» проводились ролевые игры?	А) 2 и более раз Б) 1 раз В) 0
5. На каких учебных дисциплинах применяются ролевые игры в процессе Вашего обучения?	Ответ:
6. Вам понятны цель, сюжет и ход проведения ролевой игры?	А) Всегда Б) Редко В) Никогда
7. Устраивает ли Вас качество проводимых ролевых игр?	А) Всегда Б) Редко В) Никогда
8. Помогают ли Вам ролевые игры лучше усвоить материал в ходе изучения той или иной дисциплины?	А) Да Б) Нет В) Иногда

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

- 70% преподавателей используют работу с учебной литературой;
- 25% опрошенных ответили о разнообразных способах передачи и усвоения знаний;
- 5% студентов затруднились ответить на вопрос.

На 4 вопрос о проведении на учебных занятиях ролевых игр обучающего характера и их количестве:

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

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

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

- 20 % отметили применение ролевых игр при изучении правовых дисциплин;
- для 40 % студентов запомнились ролевые игры при изучении гуманитарных дисциплин;
- 10 % ответивших запомнили использование ролевой игры при изучении естественных наук.

На 6 вопрос: «Вам понятна цель, сюжет и ход проведения ролевой игры?», были получены такие данные:

- 60 % ответили положительно;
- 25 % не понимают цели и сюжета проводимой игры;
- 15 % отметили, что понимают цель в ходе проведения деловой игры.

Полученные данные говорят о том, что студенты привыкли к традиционным методам обучения, но готовы принять и осваивать активные методы обучения. Многие студенты остались довольны проведением ролевой

игры. Они считают, что ролевые игры как активный метод обучения помогают им лучше усвоить материал в ходе изучения той или иной дисциплины.

Данные анкетирования позволяют считать, что в колледже игровые формы обучения, в т.ч. ролевые игры в процессе преподавания дисциплины «Конституционное право» используются преподавателем крайне редко. Также полученные результаты свидетельствуют о готовности и желании студентов к более активному использованию в образовательном процессе ролевых игр. Поэтому, в следующем параграфе представим нашу разработку.

## 2.2. Разработка ролевых игр по дисциплине «Конституционное право»

На основании изученного, мы выяснили, что ролевые игры используются не часто в обучении по правовым дисциплинам, так как в основном, преподаватели пользуются стандартными, традиционными методами обучения, это лекции, в частности, по дисциплине «Конституционное право». Но, студентам игры на занятиях нравятся, они хотели бы в них участвовать как можно чаще.

На каждом занятии студентам необходимо иметь текст Конституции РФ, а также другие нормативные источники; нормативно-правовые акты, требуемые для изучения, студенты могут найти в СПС «КонсультантПлюс», «Гарант» либо в библиотеке, воспользовавшись официальными источниками опубликования нормативно-правовых актов – Собранием законодательства РФ или «Российской газетой».

Кроме этого, официальным опубликованием федерального конституционного закона, федерального закона, акта палаты Федерального Собрания считается и первое размещение (опубликование) на официальном интернет-портале правовой информации ([www.pravo.gov.ru](http://www.pravo.gov.ru)). Однако, учитывая активное изменение российского законодательства, следует внимательно относиться к поиску последней редакции нормативно-правовых актов.

Нами были разработаны ролевые игры при изучении дисциплины «Конституционное право».

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

Цель игры: ознакомление студентов с разнообразием юридических профессий.

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

2. Ролевая игра «Лестница прав».

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

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

3. Ролевая игра «Выборы».

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

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

По сценарию игры всем студентам необходимо принять участие в выборах в органы представительной власти. Количество выборных мест – 6.

Занять место в представительном органе могут только те партии, которые получили большинство голосов на выборах.

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

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

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

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

Цель: ознакомление студентов с этапами регистрации юридического лица.

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

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

Цель: ознакомление студентов с законодательством о защите прав потребителей.

Методические рекомендации: игра по теме: «Защита прав потребителей». Студенты знакомятся с игровой ситуацией, распределяют роли. Нормативные акты: ФЗ «О защите прав потребителя», ст.13, ст.15; ФЗ «О государственной пошлине».

7.Ролевая игра «Правовой статус обучающегося по российскому законодательству».

Цель: формирование представлений о правовом статусе обучающегося по российскому законодательству.



Методические рекомендации: игра по теме: «Правовое регулирование образовательной деятельности». Студенты знакомятся с документами, в которых определен правовой статус обучающегося (Конституция РФ, ФЗ «Об образовании в РФ», локальные нормативные акты ПОУ СПО «ЧЮК»). Работа идет в группах.

#### 8. Ролевая игра «Разрешение трудового спора».

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

Методические рекомендации: игра по теме: «Трудовое право». В судебном заседании рассматривается исковое заявление о восстановлении на работе, взыскании заработной платы за время вынужденного прогула и компенсации морального вреда.

#### 9. Ролевая игра «Административное право».

Цель: практическая отработка составления процессуальных документов при осуществлении производства по делам об административных правонарушениях, установленных в ст. 6.7. «Нарушение санитарно-эпидемиологических требований к условиям отдыха и оздоровления детей, их воспитания и обучения», ст. 20.1. «Мелкое хулиганство» и ст. 20.29. «Производство и распространение экстремистских материалов».

Студенты распределяют роли участников производства: лица, в отношении которого ведется производство; потерпевших; защитника и представителя; свидетелей; экспертов; субъектов, уполномоченных составлять протоколы об административных правонарушениях и рассматривать дело.

#### Примерный порядок проведения ролевой игры.

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

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

Руководитель распределяет вопросы между игровыми подгруппами, предоставляет слово по каждому вопросу представителям игровых групп, организует дискуссии по обсуждаемой проблеме. Для выступления каждому участнику игры предоставляется 5 минут, в течение которых лаконично, но аргументировано следует выделить главное, обосновать идею, обосновать, «защитить» ее.

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

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

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

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

Оценка занятия по 5-ти бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 – средний уровень;

4-5 – выше среднего уровня.

Завершающая часть игры или «выгрузка из игры» посвящена размышлениям участников об их будущем, о перспективах использования в учебном процессе такого рода технологий обучения, домашним заданиям. С этой целью командам предлагается разработать «памятку», или «уроки, которые можно извлечь» и т.д. В зависимости от целей игры можно также поменять местами два последних фрагмента, так как рефлексия, кроме того,

может потребовать достаточно большого времени и после нее иногда бывает сложно переключиться на игровое взаимодействие.

### 2.3. Разработка плана-конспекта занятия по теме «Конституционное право» с применением ролевой игры

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

Тема занятия: «Трудовое право».

Количество часов: 2.

Дисциплина: Право.

Тип урока: практическое занятие.

Вид занятия: ролевая игра.

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

Задачи:

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

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

- воспитание чувства ответственности за свою команду, формирование навыков работы в группе, умение отстаивать свою точку зрения

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

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

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

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

Ход занятия:

1. Организационный момент: 5 мин.

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

2. Введение в игру: 10 мин.

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

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

3. Разделение обучающихся на группы: 10 мин.

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

Игровая ситуация: «Дмитрий Проказов работал в ОАО в должности начальника цеха. Приказом директора от 26 апреля 2020 г. №95-К он был

уволен по подпункту «б» пункта 6 части 1 статьи 81 Трудового кодекса Российской Федерации за появление на работе в состоянии алкогольного опьянения. Поводом для применения дисциплинарного взыскания в виде увольнения послужили докладная записка главного инженера от 01.04.2020г. о нарушении трудовой дисциплины, акт о нахождении Проказова Д. на работе в состоянии алкогольного опьянения от 01.04.2020 г.; акт об отказе от прохождения медицинского освидетельствования на состояние алкогольного опьянения от 01.04.2020 г.; предложение о предоставлении письменного объяснения от 01.04.2020 г.; акт об отказе от дачи объяснения от 01.04.2020 г.

Не согласившись с увольнением, Проказов Д. обратился в районный суд с исковым заявлением к ОАО о восстановлении его на работе, взыскании заработной платы за время вынужденного прогула и компенсации морального вреда. В исковом заявлении Проказов Д. указал, что 1 апреля 2020 г. в состоянии алкогольного опьянения на работе не находился. В этот день в 11.00 часов у него состоялся неприятный разговор с главным инженером об оплате его работы в выходные дни и о компенсации за использование личного автомобиля в интересах работодателя. В тот день он себя плохо чувствовал, перенервничал, был излишне эмоционален. Для того, чтобы успокоиться, он два раза принял лекарство: настойку валерианы. Вечером 01.04.2020 г. он вызывал скорую помощь, что подтверждается справкой станции скорой помощи, а на следующий день 02.04.2020 г. он ушел на больничный с диагнозом «гипертонический криз». Письменное объяснение у него работодатель не требовал, пройти освидетельствование на состояние алкогольного опьянения в медицинском учреждении на самом деле ему не предлагали, и 01.04.2020 г. акт о том, что он отказался пройти освидетельствование не составлялся и его с ним не знакомили.

Считает, что при его увольнении не был соблюден предусмотренный ст. 193 Трудового кодекса РФ порядок привлечения к дисциплинарной ответственности. Руководствуясь ст. ст. 391, 392 Трудового кодекса Российской Федерации просит суд восстановить его на работе в должности

начальника цеха №2, взыскать с ответчика в его пользу заработную плату за время вынужденного прогула в размере 60 000 рублей и компенсацию морального вреда в размере 100 000 рублей».

Игровые роли:

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

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

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

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

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

4. Погружение в игру: 20 мин.

Участники получают игровое задание.

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

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

Прокурор: подготовить заключение по делу о восстановлении на работе.

Стороны:

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

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

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

#### 5. Игровой процесс: 30-40 мин.

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

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

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

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

Явившиеся свидетели удаляются из зала судебного заседания.

Председательствующий объявляет состав суда, сообщает, кто участвует в судебном заседании в качестве прокурора, секретаря судебного заседания, представителей сторон и третьих лиц, и разъясняет лицам, участвующим в деле, их право заявлять самоотводы и отводы.

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

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



Каждый свидетель допрашивается отдельно.

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

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

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

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

6. Общая дискуссия или пленум: 10 мин.

Межгрупповое общение, в ходе которого происходит обмен мнениями.

7. Подведение итогов игры: 5 мин.

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

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

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

Были получены следующие результаты:

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

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

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

Столь позитивные цифры могут быть обусловлены тем, что, во-первых, в ролевой игре между участниками были распределены роли, которые не только давали им некий статус, но и определенную ответственность. Поэтому каждый из них старался выполнять свои ролевые функции, так как никому не хотелось подвести команду. Во-вторых, ребята чувствовали, что деятельность их экипажа зависит только от того, как они поработают в команде. И в-третьих, участники были замотивированы в положительном конечном результате, так как это был командный результат.

В форме игровой технологии, как правило, проводится проверка и закрепление теоретических знаний студентов по различным дисциплинам, в частности, «Конституционное право». Проводится обычно в декабре, в рамках празднования Дня Конституции Российской Федерации, недели юридических специальностей. Позволяет повысить интерес к преподаваемой дисциплине и интенсивнее подготовиться к сдаче экзамена.

Известно, что ролевая игра — эффективная форма закрепления полученных знаний и развития умения применять их в определенных ситуациях.

Такая форма деятельности способствует моделированию правовой ситуации на практике, обеспечивает активизацию эмоциональной сферы обучающегося, усиливает ряд психологических функций человека, мобилизует к деятельности дополнительные резервы интеллектуальных возможностей обучающихся.

Таким образом, стимулируя познавательную деятельность, ролевая игра представляет собой один из методов, который позволяет лучше усвоить научный и правовой материал. Являясь формой самоорганизации и самореализации студентов, с одной стороны, ролевая игра невозможна без

активной деятельности преподавателя и студентов. Метод ролевых игр способствует развитию у студентов непосредственно самостоятельного мышления, умения выслушивать и учитывать альтернативную точку зрения, аргументированно высказать свою.

Известно, что ролевая игра должна проводиться в обстановке и условиях, приближенных к разбирательству гражданских дел в судах и строго в соответствии с требованиями гражданского процессуального закона.

Итак, ролевая игра – род деловых игр, используемых как метод социально-психологического обучения, позволяющий получить диагностическую информацию об уровне социального развития участников и корректировать групповое поведение.

Ролевая игра (разыгрывание ролей или сюжетно-ролевая игра) представляет собой особую группу игровых методов, участники которых действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием поведения.

В форме игровой технологии проводится проверка и закрепление теоретических знаний студентов по дисциплине «Конституционное право», тема: «Конституционное право в системе российского права».

Нами была разработана ролевая игра «Конституционный судебный процесс».

#### Ролевая игра «Конституционный судебный процесс»

Студентам необходимо разбиться на группы, представляющие стороны процесса и подготовить позицию по обозначенному вопросу.

Главная задача игры заключается в том, чтобы студенты ознакомились с нормативными правовыми актами, регламентирующим соответствующий процесс, и соблюдали все установленные ими правила.

Каждой группе студентов необходимо сделать следующее:

1) Стороне «заявитель» – разработать жалобу в Конституционный суд по правилам ФКЗ «О Конституционном Суде РФ».

2) Стороне, представляющей Государственную Думу и Федеральную таможенную службу – подготовить возражение.

3) Конституционному Суду – вынести постановление с обоснованием принятого решения.

Фабула дела:

«Гражданин В.В. Костенко оспаривает конституционность следующих положений Таможенного кодекса Российской Федерации: пункта 1 статьи 15, согласно которому никто не вправе пользоваться и распоряжаться товарами и транспортными средствами до их выпуска иначе как в порядке и на условиях, которые предусмотрены данным Кодексом, и пункта 1 статьи 164, согласно которому товары приобретают для таможенных целей статус находящихся в свободном обращении на таможенной территории Российской Федерации после уплаты таможенных пошлин, налогов и соблюдения всех ограничений, установленных в соответствии с законодательством Российской Федерации о государственном регулировании внешнеторговой деятельности.

В декабре 1998 года гражданином В.В. Костенко было приобретено и зарегистрировано в установленном порядке транспортное средство – автомобиль «Тойота».

В 1999 году в отношении ряда лиц, осуществлявших ввоз на территорию Российской Федерации транспортных средств иностранного производства, в том числе автомобиля, приобретенного В.В. Костенко, было возбуждено уголовное дело в связи с выявлением факта неуплаты им таможенных платежей.

Приговором Центрального районного суда города Челябинска от 15 октября 2001 года эти лица привлечены к уголовной ответственности, и решением Советского районного суда города Челябинска от 27 августа 2002 года с одного из них взыскана сумма неуплаченных таможенных платежей за ввоз указанного автомобиля.

Поскольку судебное решение от 27 августа 2002 года исполнено не было, 30 сентября 2008 года регистрация принадлежащего В.В. Костенко автомобиля, как не прошедшего таможенное оформление, аннулирована.

Решением Курчатовского районного суда города Челябинска от 10 февраля 2009 года, оставленным без изменения судами вышестоящих инстанций, В.В. Костенко отказано в удовлетворении требований к Челябинской таможне об обязанности выдать паспорт транспортного средства на принадлежащий ему автомобиль и к Управлению ГИБДД ГУВД по Челябинской области – об обязанности произвести его регистрацию. Суды, исходя из того, что никто не вправе пользоваться и распоряжаться транспортными средствами до уплаты таможенных пошлин (пункт 1 статьи 15, пункт 1 статьи 164 Таможенного кодекса Российской Федерации), указали, что для выдачи паспорта транспортного средства и регистрации автомобиля не имеет юридического значения факт его добросовестного приобретения, юридически значимым обстоятельством является факт выпуска автомобиля в свободное обращение на территории Российской Федерации (уплата таможенных платежей).

При этом не были приняты во внимание ссылки В.В. Костенко на решения Конституционного Суда Российской Федерации (Постановление от 14 мая 1999 года № 8-П и Определение от 12 мая 2006 года № 167-О) на том основании, что в них речь идет о реализации юридической ответственности за неуплату таможенных платежей и о возможности сохранения у добросовестного приобретателя права собственности на приобретенное транспортное средство, не прошедшее в установленном порядке таможенное оформление.

По мнению заявителя, оспариваемые законоположения по смыслу, придаваемому им правоприменительной практикой, препятствуют лицу, не являвшемуся участником таможенных правоотношений, в реализации правомочий собственника имущества, не прошедшего таможенное оформление в установленном порядке, а потому противоречат статьям 2, 8

(часть 2), 15 (часть 1), 17 (часть 1), 35 (части 1 – 3), 45 (часть 1), 55 (части 2 и 3) и 57 Конституции Российской Федерации.

Таким образом, предметом рассмотрения Конституционного Суда Российской Федерации по настоящему делу являются взаимосвязанные положения пункта 1 статьи 15 и пункта 1 статьи 164 Таможенного кодекса Российской Федерации в той мере, в какой ими регулируются отношения по поводу реализации лицом, не являвшимся участником таможенных правоотношений, правомочий собственника принадлежащего ему транспортного средства, ввезенного на таможенную территорию РФ.

Таким образом, ролевые игры для студентов профессиональной образовательной организации представляют интерес и могут быть использованы для обучения различным аспектам правовой системы, правовой этики и навыкам общения в юридической сфере. Например, можно провести игру, в которой студенты будут выступать в роли адвокатов, представляя своих клиентов в суде. В Приложении представлена еще одна игра «Выборы президента».

#### Выводы по второй главе

Базой практики является ОУВО «Южно-Уральский технологический университет».

Для получения представления об использовании ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» было проведено анкетирование студентов 1 курса по специальности Правоохранительная деятельность.

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

Нами был разработан план-конспекта занятия по теме «Конституционное право» с применением ролевой игры для студентов по

дисциплине «Конституционное право». Представлена разработка плана-конспекта.

Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практике, соревновательности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной творческой деятельности в рамках ролевой игры. В процессе ролевой игры формируется принадлежность ее участников к коллективу, внутри коллектива среди участников определяется степень участия каждого из них в работе, можно сказать, что в результате этого ощущается взаимосвязь участников при решении общих задач. В процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, происходит дальнейшее развитие речи, возникает интерес к речевому этикету, появляется и получает свое развитие умение общаться друг с другом. Отличительные признаки ролевых игр: активность, инициатива, обращение к уже имеющемуся опыту, обратная связь, а также приобретение навыков командообразования.

Считаем, что применение наших разработок по ролевым играм несомненно, позволит повысить эффективность обучения, будет способствовать росту интереса студентов к изучению дисциплины «Конституционное право». Также ролевые игры позволяют быстрее изучать конституционные права граждан на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной и профессиональной ситуации. Такие занятия лучше запоминаются.

После проведения игры в ходе совместной рефлексии участниками были сделан вывод, что ролевая игра помогает формировать у студентов следующие профессиональные навыки:

- формулировка и высказывание собственного мнения,
- анализ чужой точки зрения,
- самостоятельность в поиске вариантов решения поставленной задачи

Таким образом, образовательная деятельность с применением ролевых игр ориентирована на:

- формирование и развитие информационной компетентности;
- развитие навыков упорядоченного, структурированного мышления, ориентированного на умения работать с информацией;
- формирование понимания того, что существуют ситуации, когда необходим самоконтроль для достижения позитивного результата, особенно в ситуациях работы в группе.

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

Ролевая игра имитирует реальную профессиональную деятельность. Это позволяет участникам игры экспериментировать, что может пригодиться в реальной жизни. Строение ролевых игр отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, но и способом подготовки к профессиональному делу.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Конституционное право, как учебная дисциплина, состоит из общей и особенной частей. По курсу особенной части изучаются вопросы конституционного права, как отрасли права регулирующей конкретные правоотношения.

В первой главе мы раскрыли понятие ролевой игры и её сущность. Ролевая игра — особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. Ситуация игры - ситуация реальной жизни. Ролевая игра в учебном процессе выполняет свои функции: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную.

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

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

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

Рассмотрев особенности использования ролевых игр в процессе использования ролевых игр при преподавании правовых дисциплин, хочется

отметить, что в игре студенты принимают самостоятельное решение, при этом развиваются их творческие способности.

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

Вторая глава посвящена разработке и применению ролевых игр в процессе обучения дисциплины «Конституционное право» у студентов. Обучающиеся группы, где в процесс обучения праву была введена ролевая игра на этапе закрепления знаний, показывают высокий результат освоения темы.

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

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

Таким образом, профессиональное обучение с применением в учебном процессе ролевых игр активизирует образовательный процесс, формирует устойчивые профессиональные компетенции у будущих специалистов с учетом профессионально-педагогической направленности, позволяет подготовить будущего юриста к профессиональной деятельности.

С помощью этого метода студенты имеют возможность проявить и усовершенствовать аналитические и оценочные навыки, научиться работать в команде, находить наиболее рациональное решение поставленной проблемы. Ролевые игры эффективно используются для обучения критическому мышлению и успешно применяются в широком спектре дисциплин, включая правовые дисциплины.

Ролевые игры позволяют преподавателю развивать у студентов навыки исследовательской работы, умения работать с различными правовыми источниками информации. Эти умения очень важны для юриста, который должен уметь анализировать любые правовые проблемы, вырабатывать различные точки зрения, оценивать их, а затем выбирать наиболее подходящую из них. Ролевые игры стимулируют воображение, развивают творческие способности и чувство коллективизма, то, что сегодня необходимо современной молодежи, для развития гармоничной личности.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Айламазьян А. М. Актуальные методы воспитания и обучения. Учебное пособие для студентов / А. М. Айламазьян. – М.: МГУ, 2016. – 280 с.
2. Алапьева В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр / В.Г. Алапьева. – Екатеринбург: Деловая книга, 2016. – 159 с.
3. Анисимов, О. С. Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие / О. С. Анисимов, Т. П. Данько. – М., 2017. – 75 с.
4. Анисимова Е.А. Конституционное право: практикум для студентов, осваивающих программы среднего профессионального образования: учебное пособие / Е.А. Анисимова, А.В. Глыбина; Северо-Западный институт (филиал) Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА). – Вологда, 2023.– 131 с.
5. Артемьева, О.А. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография / О.А. Артемьева, М.Н. Макеева. – Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007 – 208 с. – 100 экз. – ISBN 978-5-8265-0625-7.
6. Баркалов С. А. Деловые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие / С. А. Баркалов, В. Бабкин, А. Щепкин. – М.: АСВ, 2016. – 200 с.
7. Белова К. О. Методика проведения правовая игра «Судебное разбирательство» в рамках закрепления темы «Субъекты и иные участники уголовного процесса» дисциплины «Уголовное право и процесс» (для специальности «Право и организация социального обеспечения») / К. О. Белова. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2017. — № 20 (154). — С. 426-429. — URL: <https://moluch.ru/archive/154/43626/> (дата обращения: 31.01.2024).

8. Беляцкий, Н. М. Основы права: Тексты, задачи, ситуации, деловые игры. Практикум: Учебное пособие / Н. М. Беляцкий. – Казань: Книжный дом, 2015. – 224 с.
9. Битянова, М. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками [Текст] / М. Битянова. – СПб.: Питер, 2014. – 304 с.
10. Борисова, Н. В. Методика выбора форм и методов активного обучения [Текст] / Н. В. Борисова. – М.: Книжный дом, 2015. – 146 с.
11. Винокуров Ю. Е. Сборник сценариев деловых игр по юридическим дисциплинам / Ю. Е. Винокуров. – М.: Экзамен, 2014. – 192 с.
12. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский. - СПб.: Каро, 2001. – 327 с.
13. Габрусевич С. А. От деловой игры - к профессиональному творчеству. Учебно-методическое пособие / С. А. Габрусевич, Г. А. Зорин. – М.: МГУ, 2014. – 125 с.
14. Глухов, В.В. Ситуационный анализ. Деловые игры для Основы права / В. В. Глухов, А. Н. Кобышев– СПб.: Специальная литература, 2013. – 223 с.
15. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ / Собрание законодательства РФ. – 05.12.1994. – № 32. – Ст. 3301.
16. Губко М. В. Теория игр в управлении организационными системами / М. В. Губко, Д. А. Новиков. – М.: Синтег, 2012. – 148с.
17. Гуревич, А. М. Ролевые игры и кейсы / А. М. Гуревич. - М.: Речь, 2004. – 144 с.
18. Гуслова М. Н. Инновационные педагогические технологии: учеб. пособие для СПО / М. Н. Гуслова. – М.: Академия, 2012. – 286 с.
19. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения / В. В. Давыдов. - М.: Педагогика, 2016. – 319 с.
20. Данилов В. И. Лекции по теории игр / В. И. Данилов. - М.: Российская экономическая школа, 2012. – 140 с.

21. Евплова Е.В. Методика преподавания юридических дисциплин в системе среднего профессионального образования: учебно-методическое пособие / Е.В. Евплова, В.Р. Якупов. – Челябинск: Изд-во Южно-Урал. гос. гуманитар.-пед. ун-та, 2021 – 151 с. –Текст: непосредственный. ISBN 978-5-907409-38-5

обозев А.А. Современная система подготовки кадров органов внутренних дел: теоретические, организационные и правовые вопросы формирования и развития: диссертация ... доктора юридических наук : 12.00.11 / Кобозев Алексей Анатольевич; [Место защиты: Акад. упр. МВД РФ]. - Москва, 2007. – 652 с.

овалев Н. Е Введение в педагогику/Н.Е. Ковалев. — М., 1999.–213 с.

оджаспиров Г. М., Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед учеб. Заведений / Г. М. Коджаспиров. – М.: «Академия», 2015. – 176 с.

25. Коробова С.Р. Конституционное право России: курс лекций / С.Р. Коробова - Издательство: Виктория-плюс, 2019. –91с.

осьмин А.Д. Маркетинг: Практикум: учеб. пособие /А.Д. Косьмин.– М.: Академия, 2016 – 58 с.

ропанева, Е.М. Теория и методика обучения праву: Учеб. пособие/Е.М. Кропанева. –Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф. - пед. ун-та, 2017. –166 с.

рысько В. Г. Основы общей педагогики и психологии. Учебник для СПО/В.Г. Крысько. М.: Юрайт, 2019. –472 с.

узнецов А.П. Актуальные проблемы совершенствования качества подготовки юристов в современных условиях /А.П. Кузнецов //Юридическое образование и наука. –2007. – N 4. – С.90-114.

30. Кулапов М. Н. Практикум: ролевые и деловые игры / М.Н. Кулапов. – М.: Экзамен, 2018. – 126 с.

31. Куприянов Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя: Дисс. канд. пед. наук.– Ярославль: ЯГПУ им. К.Д. Ушинского, 1996. – 233с

32. Ладенко И. С. Игровое моделирование: методология и практика / И. С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 2013. – 228 с.
- арченко М.Н. Теория государства и права в вопросах и ответах/М.Н. Марченко. Учебное пособие М., ТК Велби, Изд-во Проспект. 2017. – 240с.
- атузов, Н.И. Теория государства и права/Н.И. Матузов, А.В. Малько. – М.: Дело, 2018. – 528 с.
35. Матяш Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение: учеб. пособие для ВПО / Н.В. Матяш. – М.: Академия, 2017. – 156 с.
36. Минский, Е. М. От игры к знаниям / Е. М. Минский. – М.: Просвещение, 2011. – 192 с.
- ордовская, А.В. Интерактивные образовательные технологии в вузе: учебное пособие /А.В. Мордовская. – Якутск: Издательский дом СВФУ, 2013. – 106 с.
- икитина, Н.Н. Основы профессионально-педагогической деятельности/Н.Н. Никитина.– М.: Мастерство, 2012. – 120 с.
39. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение: учеб. пособие для ВПО / А. П. Панфилова. – М.: Академия, 2017. – 191 с.
40. Пидкасистый П.И. Педагогика. Учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей / П. И. Пидкасистый. – М.: Педагогическое общество России, 2015. – 640 с.
41. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие / Г. К. Селевко. М. Книжный дом, 2017. – 256 с.
42. Смолкин А.М. Методы активного обучения/А.М. Смолкин –М.: Просвещение, 2020. – 26 с.
43. Тимофеева А.А. Компетентностный подход в преподавании юридических дисциплин: опыт и проблемы реализации/ А.А. Тимофеева. – М.: Просвещение, 2015 – 39 с.
44. Хуторской, А.В. Педагогическая инноватика: учеб. пособие для вузов / А. В. Хуторской. – М.: Академия, 2015. – 252 с.

45. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе / Г. И. Щукина. – М.: Просвещение, 2014. – 160 с.

## **Приложение 1**

### Беседа с преподавателем дисциплины «Право»

Я: Здравствуйте. Я хотел бы поговорить с вами о методах обучения, которые вы используете в образовательном процессе.



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

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

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

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

Преподаватель: конечно знакома, но использую его очень редко. Я работаю в колледже давно и привыкла использовать традиционные методы обучения.

Ролевые игры я использую примерно раз в полгода, чтобы проверить, на сколько студенты освоили материал. Ролевая игра требует более тщательной подготовки, чем традиционные методы обучения. С годами я выработала свою тактику преподавания.

Я: какая успеваемость у студентов по дисциплине «Конституционное право»?

Преподаватель: у студентов средняя успеваемость, им сложно.

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

Преподаватель: я считаю, что студенты не заинтересованы в обучении. У подростков в данный период развития другие приоритеты. Им хочется больше гулять, проводить время с друзьями, а учеба, к сожалению, занимает в их жизни не первое место, думаю так. Либо многим дается труднее, дисциплина сложная.

Анкетирование обучающихся

«Использование активных методов обучения в учебном процессе»

Добрый день, уважаемый студент!

В целях проведения анкетирования по использованию активных методов в учебном процессе, прошу ответить на следующие вопросы. В заданиях №1,2,3,5 – ответить в свободной форме. Под цифрами 4,6,7,8 - выбрать один правильный ответ и выделить его.

1.ФИО	...
2. Группа	....
3. Какие способы передачи и усвоения знаний использует преподаватель?	Ответ:
4. Сколько раз за все время изучения дисциплины «Право» проводились ролевые игры?	А) 2 и более раз Б) 1 раз В) 0
5. На каких учебных дисциплинах применяются ролевые игры в процессе Вашего обучения?	Ответ:
6. Вам понятны цель, сюжет и ход проведения ролевой игры?	А) Всегда Б) Редко В) Никогда
7. Устраивает ли Вас качество проводимых ролевых игр?	А) Всегда Б) Редко В) Никогда
8. Помогают ли Вам ролевые игры лучше усвоить материал в ходе изучения той или иной дисциплины?	А) Да Б) Нет В) Иногда

### Ролевая игра «Суд идет»

**Цель игры:** познакомить студентов с системой судопроизводства в РФ

**Задачи:**

-содействовать в предупреждении и профилактике преступности среди несовершеннолетних средствами внеурочной работы. Создать целостное представление о личной ответственности человека за антиобщественные деяния, предусмотренные уголовным законом.

-совершенствовать умение аргументировать, применять правовые знания на практике, развивать творчество.

- воспитывать уважение к законам, культуру поведения, умение соблюдать элементарные правила безопасности и отрицательное отношение к правонарушениям.

**Подготовительная работа:**

1. Просмотр передачи « Суд идет»
2. Распределение главных ролей:
  - судья
  - секретарь
  - прокурор(обвинитель)
  - адвокат
  - заседатели
  - свидетели (со стороны обвинения)
  - свидетель( со стороны защиты)
  - эксперт
3. Подготовка кабинета к проведению мероприятия( зал судебного заседания)

### Ход мероприятия

*Секретарь.* – Суд идёт! Прошу всех встать! Председательствующим суда является ( ФИО участника игры). В состав судебной коллегии входят два народных заседателя: ( ФИО участников игры).

*Судья.* – Объявляю заседание открытым. Все участники судебного разбирательства предупреждаются, что дача заведомо ложных показаний в соответствии со ст. 181 УК РФ наказывается лишением свободы на срок до одного года или исправительными работами на тот же срок.

*Судья.* – Сегодня рассматривается уголовное дело по ч1.Ст158

*Судья.* – Подсудимый , встаньте. Ваша настоящая фамилия, имя, отчество, дата рождения, род занятий.

Подсудимый.- Мишин Николай Александрович, родился-----, учащийся 9 класса

*Судья.* – Прошу садиться. Подсудимый, согласно ст. 46 УК РФ, вы имеете право заявлять отводы, приносить жалобы на действия и решения прокурора и суда, защищать свои права и законные интересы любыми другими средствами и способами, не противоречащими закону. Помимо этого, вы имеете право на последнее слово.

*Секретарь.* – Начинаем судебное следствие. Оглашается обвинительное заключение прокурором.

*Выступление прокурора.* –12 июля примерно в 14 часов несовершеннолетний Мишин , без разрешения взял во дворе чужой велосипед и сломал его, тем самым совершив кражу.

*Секретарь.*- Слово предоставляется пострадавшему.

Слово пострадавшего. Я часто езжу на работу на велосипеде. Так мне советовал мой врач, тем более работаю я не так далеко от дома , поэтому в обеденный перерыв я приезжаю домой. Велосипед у меня хороший, спортивный. Я езжу на нем и в выходные дни.

*Судья:* К пострадавшему есть вопросы?

*Адвокат.*- У меня есть, Ваша честь ! Почему мы оставили свой велосипед без присмотра, вы не думали ,что его могут украсть?

*Пострадавший.*- Думал. Но я живу на третьем этаже , поэтому в обеденное время велосипед оставляю около подъезда. Мне очень тяжело поднимать его на этаж. Тем более двор у нас тихий, спокойный и такого никогда не случалось.

*Секретарь.*- Слово предоставляется подсудимому.

*Подсудимый.*- 12 июля я пришел в гости к своему другу. Мы посмотрели фильм и я собрался уходить. Но выйдя во двор , увидел велосипед и решил покататься . Я не хотел его красть и ломать. Я думал покатаюсь , а потом верну. Но когда велосипед упал в яму, я испугался и сбежал.

*Секретарь.* – Вызывается свидетель со стороны защиты.

*Свидетель ( со стороны обвинения).* Я живу в этом доме давно и хорошо знаю потерпевшего. Это добропорядочный ,трудолюбивый , отзывчивый человек. Он часто оставлял свой велосипед во дворе и жильцы дома об этом знали. Двор у нас тихий. Подобного никогда не случалось. А этого мальчика я не один раз видела во дворе. И в этот день ,выходя в магазин я видела как он заходил в соседний подъезд.

*Секретарь.* – Вызывается свидетель со стороны защиты.

*Свидетель( со стороны защиты).* Я друг Николая, Иван, мне 15 лет. Мы с Николаем учимся в одном классе , поэтому он часто у меня бывает в гостях . В этот день он пришел ко мне в гости и мы с ним смотрели фильм.

*Секретарь.* – У прокурора, адвоката, судей есть ли ещё вопросы к свидетелям?

*Прокурор.-* У меня есть, Ваша честь ! В котором часу подсудимый ушел от вас.

*Свидетель.-* Около 13 ч 30 мин.

*Прокурор.-* Вы знали, куда направляется ваш друг?

*Свидетель.-* Он сказал, что идет домой. Больше я ничего не знаю.

*Прокурор.-* Ваша честь, позвольте пригласить еще одного свидетеля данного происшествия.

*Судья.-* Разрешаю.

*Секретарь.-* В зал приглашается Иванова Любовь Михайловна.

*Свидетель.-* Я живу в соседнем дворе. 12 июля около 14 ч я возвращалась домой из магазина и видела, как подсудимый катался на велосипеде. Он меня не видел, так как был увлечен своим занятием. Но вдруг он резко затормозил и спрыгнул с велосипеда. Впереди была большая яма. Велосипед туда и упал. Мальчик подошел к нему, посмотрел, а затем убежал. Через некоторое время пришел владелец, который искал свой велосипед. Я показала ему - то место, и он опознал свой велосипед.

*Прокурор.-* Ваша честь, согласно ст.158 УК РФ лица, достигшие ко времени совершения преступления четырнадцатилетнего возраста, подлежат уголовной ответственности за кражу. Я требую наказания.

*Секретарь.-* Защитная речь адвоката.

*Адвокат.-* Ваша честь, мой подзащитный совершил преступление. Во-первых, нет умысла в данном преступлении. Цель была покататься и вернуть велосипед. Во-вторых, прошу учесть несовершеннолетний возраст подсудимого, а также, что он впервые привлекается к ответственности. И, хотелось бы, отметить положительные черты личности из той же характеристики, которую предоставила школа на моего подзащитного. Это: активное участие в общественной жизни школы, всегда идет на выручку друзьям. Прошу суд, с учетом сказанного мною, вынести справедливую меру наказания!

*Секретарь.-* Последнее слово подсудимого.

*Подсудимый.-* Я не хотел, чтобы так вышло. Я раскаиваюсь о содеянном. Это мне урок на всю жизнь. Прошу суд вынести мне справедливую меру наказания!

*.Секретарь.-* Суд удаляется на тайное совещание.

*Секретарь.-* Встать, суд идет!

Судья зачитывает приговор (все стоят : Ввиду возраста подсудимого и впервые совершившего преступления небольшой тяжести суд постановил: освободить несовершеннолетнего Мишина Николая Александровича от уголовной ответственности и возместить материальный ущерб пострадавшему в размере стоимости нового велосипеда. Так как у подсудимого нет собственного дохода, суд обязывает родителей Мишина возместить причиненный ущерб. Приговор может быть обжалован и опротестован в вышестоящей инстанции.

Секретарь. – Заседание суда закончено

*Слово эксперта.* - Лица, достигшие ко времени совершения преступления четырнадцатилетнего возраста, подлежат уголовной ответственности за кражу (статья 158).

1. Кража, то есть тайное хищение чужого имущества, - наказывается штрафом в размере до восьмидесяти тысяч рублей или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период до шести месяцев, либо обязательными работами на срок до трехсот шестидесяти часов, либо исправительными работами на срок до одного года, либо ограничением свободы на срок до двух лет, либо принудительными работами на срок до двух лет, либо арестом на срок до четырех месяцев, либо лишением свободы на срок до двух лет.

(в ред. Федерального закона от 07.12.2011 N 420-ФЗ)

2. Кража, совершенная:

- а) группой лиц по предварительному сговору;
- б) с незаконным проникновением в помещение либо иное хранилище;
- в) с причинением значительного ущерба гражданину;
- г) из одежды, сумки или другой ручной клади, находившихся при потерпевшем, - наказывается штрафом в размере до двухсот тысяч рублей или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период до восемнадцати месяцев, либо обязательными работами на срок до четырехсот восьмидесяти часов, либо исправительными работами на срок до двух лет, либо принудительными работами на срок до пяти лет с ограничением свободы на срок до одного года или без такового, либо лишением свободы на срок до пяти лет с ограничением свободы на срок до одного года или без такового.

Статья 88. Виды наказаний, назначаемых несовершеннолетним.

Видами наказаний, назначаемых несовершеннолетним, являются:

- а) штраф;
- б) лишение права заниматься определенной деятельностью;
- в) обязательные работы;
- г) исправительные работы;
- д) ограничение свободы;
- е) лишение свободы на определенный срок.

Статья 76. Освобождение от уголовной ответственности в связи с примирением с потерпевшим.

Лицо, впервые совершившее преступление небольшой или средней тяжести, может быть освобождено от уголовной ответственности, если оно примирилось с потерпевшим и загладило причиненный потерпевшему вред.

Необходимо помнить, что определенное поведение подростков может повлечь за собой негативные последствия. Несовершеннолетние могут нести уголовную, административную, дисциплинарную, материальную ответственность.

### Ролевая игра «Выборы Президента РФ»

Цели урока:

Образовательная: Закрепление пройденного материала

Познавательная: Формирование представлений о формах и процессах избирательной кампании.

Воспитательная: Воспитание гражданской позиции на основе правового решения проблем.

Ход

Конституция РФ 1993г. Агитационные плакаты. Лозунги. Плакат с выписанными статьями Конституции РФ. На доске памятка по голосованию.

Оформление мест:

- электорат – Конституции РФ, таблички для голосования.
- кандидаты и их помощники – информирующая табличка с именем кандидата, программа кандидата, подписные листы, лозунги.
- избирательная комиссия – информирующая табличка, бюллетени для подсчета голосов.

Роли:

Избирательная комиссия, занимается подсчетом голосов. Кандидаты в лидеры и их помощники: убеждают народ отдать свой голос за их кандидатуру. Электорат: слушает, выбирает, голосует по средствам карточек темная – против, светлая – за. В один этап голосования вы можете отдать свой голос только за одного представителя.

Игра включает в себя следующие этапы:

- организационный;
  - повторение пройденного материала;
  - постановка задач урока;
  - игра
- 4.1. выдвижение кандидатов в президенты;
  - 4.2. представление кандидатов и их программ;
  - 4.3. встреча с избирателями;
  - 4.4. критика программ оппонентов при помощи СМИ.
  5. проведение выборов

6. анализ игры.

1. Организационный этап

2. Повторение пройденного материала.

Урок не обычный, а урок – ролевая игра “Выборы президента”. Весь необходимый материал для этого прошли, изучили. Предлагается восстановить в памяти пройденный материал и ответить на поставленные вопросы.

Дата принятия Конституции РФ.

На основании чего была принята Конституция РФ?

Что такое Конституция и кто выступает ее гарантом?

Дайте определение президента. Кто может стать президентом?

Полномочия президента.

Условия вступления в должность и срок службы президента.

3. Вступительное слово.

Конституция РФ

Статья 3

Статья 81

Статья 32

Начнем предвыборную кампанию.

4. Игра.

4.1. Выдвижение кандидатов в президенты.

На начальной стадии перед представлением кандидатов в избирательную комиссию сдаются подписные листы, как гарантия известности личности избирающегося.

По результатам проверки подписных листов. Например, на реальное существование людей, правильность заполнения бланков. И обнаружения в них нарушений кандидатура с предвыборной кампании снимается.

Нарушений нет?

4.2. Представление кандидатов и их программ.

Кандидата представляет сначала помощник – о личности представителя, затем сам баллотирующийся – свою предвыборную программу.

Приложение.

Голосование

Ведущий. Т.к. из избирательных бюллетеней вычеркнута графа “против всех” каждый из вас должен проголосовать. Помните 1 раз “за”, 3 – “против”.



Голосование проходит за каждого кандидата отдельно. Избирательная комиссия подсчитывает голоса. Каждый из голосующих может отдать свой голос только за одного представителя.

#### 4.3. Встреча с избирателями.

Что можно назвать выход в люди. Вопросы задают избиратели представителям:

Вопрос: Представьте, Вы получили сообщение о том, что Ваш соперник страдает хроническим заболеванием. Может ли инвалид быть политиком?

Вопрос: Я хочу жить в большой, благоустроенной, отдельной квартире выданной мне государством. Когда это будет?

Вопрос: Как вернуть Россию в рейтинг самых читаемых стран мира?

Ведущий. В рейтинге предложенных президенту России в 2006 году вопросов этот вопрос был задан около двух тысяч раз. Второе место по популярности.

Вопрос: Зачем жить?

Ведущий: Спасибо за вопросы и ответы на них. Вопросов еще очень много, но к сожалению пока они останутся без ответа. Перейдем к промежуточному голосованию. Как отразилось личное общение на Ваших взглядах.

Голосование проходит за каждого кандидата отдельно. Избирательная комиссия подсчитывает голоса.

#### 4.4. Критика программ оппонента при помощи СМИ.

Средства Массовой Информации называют четвертой властью

В прямом эфире встретятся по два оппонента. Борьба соперников за голоса избирателей, главным условие которого снижение рейтинга противника.

Встречаются по два представителя

Встреча первая

Ведущий. Здравствуйте! Мы приветствуем вас в прямом эфире, в нашей телестудии. На вас смотрит вся страна. Вопрос для вас:

“Школьное образование. Ваша программа. Платное образование, их плюсы и минусы. Нужны ли элитные школы? Нужна ли в школе демократия”.

Пожалуйста, ваша позиция по этому вопросу.

Встреча вторая.

Ведущий. Здравствуйте. На Вас смотрят многие.

“Здравоохранение. Ваша программа. Плюсы и минусы платного здравоохранения. Что такое медицинское страхование?”

Ваше мнение. Ваша программа.

Вопросы задают также и “зрители”-электорат.

Голосование проходит за каждого представителя отдельно. Избирательная комиссия подсчитывает голоса.

#### 5. Проведение выборов.

Последний день перед выборами. Вся предвыборная гонка остановлена. Ни какой агитации. Вы решаете свой окончательный выбор.

Выборы. Проголосуйте за того кандидата, которого вы считаете достойным быть вашим лидером.

Голосование

Комиссия подсчитывает голоса.

Сейчас мы с вами в миниатюре разыграли предвыборную кампанию. Вы становитесь совершеннолетними и приобретаете право выбирать и быть выбранным. Не оставайтесь в стороне. Не теряйте своей гражданственности.

Именно ВЫ начиная с 2024 года принимаете решение, кто будет управлять нашим государством. Проявите демократичность. Участвуйте в жизни государства.

Избирательная комиссия подсчитала голоса. Огласите результаты голосования.

#### 6. Анализ игры.

В процессе урока вы увидели как проходит предвыборная кампания. В каких формах и некоторые процессы, как теледебаты, общение с избирателями, самопредставление.

Теперь я хочу немножко рассказать о подготовке к игре. Когда разрабатывался сценарий игры мы, я вместе с активными участниками урока, вносили заведомые ошибки, нюансы и недочеты.

Первый кандидат призывал вас к прошлому. Возвращению назад – к социализму, тоталитаризму. Нехитрые обещания и ваши взгляды были здесь.

Другой – предлагал экономическую программу.

На мой взгляд, эта программа была подготовлена лучше всех. Ответы более обоснованные и сильные.

Ваше мнение он смог изменить в свою сторону после “живого” общения, вы стали отдавать свои голоса за кандидатуру данного представителя.

Третий представитель. Эта программа была заведомо проигрышна. Он не обещал вам ни чего. Он отвечал на ваши вопросы много и не по-существу. Он не сказал ни одного конкретного факта. Нет, простите, было, по-моему, одно. Помните, про ядерную бомбу. “Вы хотите обладать ядерной бомбой – пусть она будет, но государство её запретит”.

Ну и партия, обещающая здоровый образ жизни. Она, конечно, была разработана по правилам предвыборной кампании. Здесь прозвучало всё то, что вы хотели слышать то, что должно выиграть. И результат – ваши голоса.

Приложение.

Представление кандидата

Помощник. Нашего кандидата в президенты зовут Белов Андрей Николаевич. Возраст 57 лет. Образование средне-специальное. По профессии сантехник широкого профиля. Женат. Один ребенок.

Белов А.Н. Вспомните теплые годы советского прошлого. Все вместе, сообща, дружно. ДА! Дружба народов!!!

Восьмичасовой рабочий день. Стабильная заработная плата.

А спорт?! Олимпиада 1980 года. Самое большое количество золотых медалей. Колбаса “Докторская” – 2 рубля 20 копеек, Водка “Пшеничная” – 2 рубля 87 копеек...

Голосуйте за мою кандидатуру.

Партия и народ сможет создать крепкий Союз Социалистической Жизни!

Представление кандидата 2

Помощник. Я представляю Сорокина Сергея Михайловича. 48 лет. Два высших образования. Занимается предпринимательской деятельностью. Женат. Двое детей. Сын и дочь.

Сорокин С.М. Мой взгляд. Моя программа – это здоровая нация. Предлагаю всё направить в это русло.

Спорт, здоровый образ жизни.

С младенчества приобщать человека к физическому воспитанию. И сразу боремся с проблемой лишнего веса.

Отказаться от пагубного: алкоголь, табак, наркотики. Поднимаем культуру общества.

Автомобиль – бич современного человека заменить велосипедом. И нет заторов на дорогах. Уйдут в прошлое выхлопные газы – загрязнение экологии.

Развитое транспортное движение велосипедистов.

Здоровая нация – счастливая нация – сильная страна!!!

Представление кандидата 3

Помощник. Мельников Андрей Сергеевич. Закончил университет, гуманитарное отделение. Фельдшерские курсы. Работает в клинике “Здоровье”. Возраст 39 лет. Не женат. Мельников А. С. Люди, мужчины и женщины разучились разговаривать друг с другом, по душам.

Проживая в огромном мегаполисе человек одинок.

Это проблема современного человека. У людей нет времени беседовать. Пропать непонимания увеличивается.

А понимать друг друга всё-таки надо, потому что хочется создать семью, перейти к близким отношениям.

Журналы, Интернет, мобильный телефон заменили живое общение. В них люди ищут ответы на вопросы.

Это катастрофа. Пропадает богатый опыт общения.

Представление кандидата 4

Помощник. Знакомьтесь – Сидоренко Валерий Иванович. Возраст 42 года. По образованию экономист. Работает по специальности. Семейное положение – разведен. Детей двое.

Проживают вместе с матерью.

Сидоренко В. И.

Не буду называть большое количество цифр.

Продолжу укрепление нашей Экономики.

Прежде всего повышение уровня жизни населения.

Предлагаю сократить поДОХОДный налог. Обратите внимание, не поЗАРПЛАТный, а строго подоходный. До 10 процентов. Экономистов прошу рассмотреть возможные варианты, и чтобы не страдал бюджет государства и реальный доход граждан возрос за счет своих же средств.

Ставлю задачу – увеличить всё вдвое!