



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

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

**РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ «ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО» В
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Направленность программы бакалавриата

Форма обучения заочная

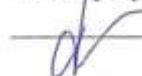
Проверка на объем заимствований:

56,41 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«15» сентября 2023 г.

Зав. кафедрой Э.УиП

 Корнеев Д.Н.

Выполнила:

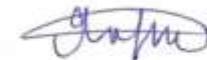
Студентка группы ЗФ-509-112-5-1Б

Горская Виктория

Алексеевна 

Научный руководитель:

к.ю.н., доцент

Якупов В.Р. 

Челябинск

2023

Содержание

| | |
|---|----|
| Введение..... | 3 |
| Глава 1. Теоретические основы использования ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях | |
| 1.1 Понятие, учебные функции и структура ролевых игр..... | 7 |
| 1.2 Технология проведения ролевой игры при преподавании юридических дисциплин в профессиональных образовательных организациях..... | 14 |
| Выводы по первой главе..... | 20 |
| Глава 2. Практическая работа по созданию и использованию ролевых игр по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации | |
| 2.1 Анализ применения ролевых игр по дисциплине «Гражданское право» в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл»..... | 22 |
| 2.2 Разработка ролевых игр и методических рекомендаций по их применению по дисциплине «Гражданское право», реализуемой в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл»..... | 30 |
| Выводы по второй главе..... | 47 |
| Заключение..... | 49 |
| Список используемой литературы | 51 |
| Приложения | 57 |

Введение

В современных реалиях жизни подготовка высоко квалифицированных специалистов в области юриспруденции требует новых подходов, форм и методов их обучения. Необходимо совершенствовать методику их подготовки с целью обеспечения их конкурентоспособности на рынке труда. Требуется подготовить выпускников, умеющих быстро подстраиваться под изменяющиеся обстоятельства жизни, привить навык постоянного саморазвития, чтоб в дальнейшем он стал востребованным специалистом для любого работодателя.

Следовательно, перед образовательным учреждением, ставятся новые цели и задачи. Необходимо чтобы студенты не только хорошо усвоили выданный материал, но и формировали профессиональные компетенции. Материал необходимо выдавать не только ориентированно на группу студентов в совокупности, но и ориентироваться на личное усвоение каждым конкретным студентом.

Необходимо внедрять такие формы занятий, с помощью которых, можно обеспечить вовлеченность в процесс обучения каждого конкретного студента. Стремиться повышать уровень выпускников и нести ответственность за предоставленные образовательные услуги.

Достижение поставленных задач возможно с помощью внедрения технологий форм обучения в виде ролевой игры, для получения студентами практических навыков уже в процессе обучения.

Методики обучения в виде ролевой игры дают возможность усваивать материал путем воспроизведения деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Указанная деятельность студентов может быть более эффективно, когда перед ней проводится воспроизводящая и преобразующая деятельность, на протяжении которой студенты могут лучше усвоить учебный материал.

Насколько эффективно полученное юридическое образование, можно определить с помощью педагогических технологий, применяющихся в профессиональном образовательном учреждении, которые могут свидетельствовать о качестве полученных знаний навыков и умений. К сожалению целевые педагогические исследования по игровым методикам юридического образования не нашли широкого применения в научных исследованиях и учебной практике. Данный факт мешает их интеграции в образовательный процесс скованный рамками государственного образовательного стандарта. Хотя в действительности ролевые игры могли бы развивать творческие способности и навыки коммуникаций у студентов, спровоцировать у пассивных студентов заинтересованности и вовлеченности в процесс обучения, развить навык сотрудничества, улучшить взаимодействие преподавателя со студентами, а также качественно повлиять на их взаимоотношения в целом.

Актуальность темы выбранной работы заключается в изменении методов подачи, учебного материала, лучше подходящих под современные реалии, требующие энергичных, творческих и высококвалифицированных специалистов в области юриспруденции, способных принимать на себя ответственность за свои действия и принятые решения.

В ролевой игре студенты реализуют различные аспекты жизни, отражают особенности профессиональных взаимоотношений, уточняют свои знания об окружающей действительности. Студенты, находясь в игровой среде, выстраивают общение друг с другом, совместно решают поставленные задачи. Поэтому использование ролевых игр в педагогическом процессе значительно упрощает решение задач по усвоению программного материала.

Степень разработанности темы исследования в учебно-методической литературе. Ряд аспектов исследуемой проблемы - тенденции развития педагогических интерактивных технологий; развитие познавательной активности, самостоятельности студентов - нашли свое отражение в работах С.В. Беловой, И.В. Гладкиной, А.Е. Губайдуллиной, И.И. Джужук, Ю.Л.

Кузнецовой (инициалы и фамилия должны быть на одной строке. Применить ко всей работе), Л.В. Турбиной, И.Т. Хайруллина, А.А. Шамсиевой, Ю.В. Шиловой и др. На данный момент создано множество пособий по организации и проведению учебных занятий по праву с помощью интерактивных методов, обучения, в том числе и ролевых игр, созданных С.С. Алексеевым, Т.Н. Кашаниной, В.О. Мушинским, А.Ф. Никитиным, Я.В. Соколовым, В.С. Корольковой, Н.Н. Суворовой, Е.А. Певцовой, О.В. Хищенко, А.Н. Иоффе и др. В педагогике фундамент теории игры как важнейшего средства всестороннего развития личности заложили исследования таких ученых как, Е.А. Аркина, Е. И. Тихеевой, Е. А. Флериной. Также изучению ролевой игры были посвящены работы Н. М. Аксариной, Р. И. Жуковской, В. П. Залоговой, Р. Я. Лехтман-Абромович, Т.А. Марковой и др. Проанализировав научно-методическую и специальную литературу, мы увидели, что методик проведения занятий по правовым дисциплинам на основе ролевой игры недостаточно. Данная проблема указывает на противоречие: необходимость использования современных методов и средств обучения в профессиональных образовательных организациях и недостаток методического материала.

Цель исследования – теоретическое обоснование и разработка ролевых игр по дисциплине «Гражданское право», реализуемой в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «ИЦЫЛ».

Объектом исследования выступают ролевые игры как метод проведения занятий в системе среднего профессионального образования.

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

Поставленная цель исследования привела к необходимости сформулировать следующие задачи:

1. Раскрыть понятие, учебные функции и структуру ролевых игр.

2. Дать характеристику технологии проведения ролевой игры при преподавании юридических дисциплин в профессиональных образовательных организациях.

3. Проанализировать практику применения ролевых игр по дисциплине «Гражданское право» в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл».

4. Разработать ролевые игры и методические рекомендации по их применению по дисциплине «Гражданское право», реализуемой в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл».

Методологическую основу исследования составляют труды следующих ученых и специалистов в области права: В.В. Серикова, В.М. Монахова, В.П. Беспалько, Е.В. Бондаревской, И.Б. Сенновского, М.В. Кларина, М.М. Левиной, Н.Ф. Талызиной, О.П. Околелова, П.И. Третьякова, С.Я. Савельева.

В данной квалификационной работе были использованы следующие методы исследования: анализ, синтез, индукция, дедукция, аналогия, наблюдение, анкетирование, беседа.

Практическая значимость данного исследования заключается в возможности использования педагогами ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл» разработанных нами ролевых игр при реализации дисциплины «Гражданское право».

База исследования: ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл». Адрес: 456219, Россия, Челябинская область, Златоуст, пр. им. Гагарина, линия, д. 2.

Структура работы определяется целями и задачами исследования.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, объединяющих четыре параграфа, выводов по главам, заключения, списка используемых источников и приложений.

Глава 1. Теоретические основы использования ролевых игр как метода проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях

1.1 Понятие, учебные функции и структура ролевых игр

Существует достаточно большое количество классификаций интерактивных методов и приемов, и иногда одни и те же приемы могут быть названы в источниках по-разному.

Обобщая методический опыт, можно прийти к выводу, что в рамках проведения занятий по праву в профессиональных образовательных организациях преподаватели чаще используют следующие интерактивные методы и приемы:

- работа в малых группах или парах;
- составление ментальной (интеллектуальной) карты;
- проведение конференции/дискуссии;
- ролевые игры;
- дебаты [46, с. 136].

Естественно, что список не ограничен данными примерами, так как каждый преподаватель способен создать и внедрить эффективные инновационные приемы и методы организации коммуникативного взаимодействия обучающихся на практическом занятии по праву.

В процессе обучения следует главным образом создать для обучающихся такие условия, которые позволили бы им активно проявлять себя и которые были бы личностно ориентированными. Задействование такого интерактивного метода, как ролевая игра, для обучения праву соотносится с современными подходами к организации учебного процесса - активного взаимодействия обучающихся [42, с. 19].

Мастерство преподавателя заключается в умении вовлечь учащихся в процесс коллективной деятельности (в игру), научить их сознательно применять материал для решения конкретных правовых задач.

Ролевая игра является достаточно продуктивным интерактивным методом и служит средством повышения мотивации студентов к изучению юриспруденции.

Рассмотрим историю появления самого термина «игра». Сам термин «игра» на различных языках является синонимом понятий: шутка, смех, легкость и удовольствие. Что в свою очередь указывает, что она связана с появлением у ее участника положительных эмоций во время участия в ней. Вершиной эволюции игровой деятельности является сюжетная или ролевая игра, по терминологии Л.С. Выготского «мнимая ситуация» [33, с. 201].

Для игры может быть выбран практически любой сюжет, можно взять за основу любую сказку, сюжет из мифологии, конкретную ситуацию происшедшую в реальной жизни. Созданные на данный момент игры в основном построены на популярных сюжетах из кинематографа, литературы, комиксов, аниме и других источников ставших популярными у широкого круга лиц. Некоторые создаются профильными специалистами под реализацию конкретных задач. Но первоисточниками ролевого движения, из которых заимствованы основные сюжеты, названия, термины, «расы» (названия видов разумных живых существ), являются произведения знаменитого Британского писателя и поэта, переводчика лингвиста, филолога Толкина Джона Рональда Руэля который родился 2 сентября 1973 года в городе Блүмфонтейн в ЮАР, центр провинции Фри-Стейт, судебная столица страны [30, с. 136].

Условно можно выделить два периода развития ролевых игр в России – академический и неформальный.

Академический период. 1978 год, 18 — 20 мая Липецк — Координационное совещание «Система упражнений для обучения говорению на иностранном языке в средней школе» 1981 год, Липецк I Всероссийское

семинар – совещание по проблеме «Деятельность, игра и общение как основа сплочения детского коллектива и формирования личности школьника»

Неформальный период появился в период с 1990 по 1993 годы. В это время начинают проводиться первые Хоббитские игрища. Начинает формироваться своеобразная общность игроков ролевых игр (ролевиков). На тот момент времени, основную массу участников составляли студенты и школьники. В период с 1993 года по 2000 формируются специализированные клубы и команды. Делается упор на создание оружия и брони. Возникает массовая культура ролевого фехтования. В период с 2002 по 2006 годы. Совершенствуется организационная работа мастеров.

Главным в развитии всего направления ролевых игр послужила возможность организаторов хорошо на этом заработать. В противном случае не было бы никакого развития и продвижения подобных ролевых игр в массы.

Все авторы, проводившие исследования ролевых игр, считают, что сюжет игры складывается из субъективной реальности ее участника. Что именно в окружающей действительности оказывает влияние на ролевою игру, вопрос достаточно важный. От его решения зависит возможность выявления настоящей природы ролевой игры. Мир, который нас окружает весьма многообразен и многое происходящее в нем можно встроить в концепцию игры [28, с. 310].

Можно сделать вывод, что игровые технологии имеют множество классификаций, которые позволяют более глубоко и полно оценить эффективность и разнонаправленность данной педагогической технологии.

Ситуация ролевой игры удовлетворяет потребности в общении, ориентирует обучающегося на демонстрацию и планирование не только собственного поведения, но и поведения собеседника. Она благотворно влияет на развитие творческих способностей, внимания, памяти и мышления. Данный интерактивный метод способствует качественному усвоению дидактического материала, служит средством закрепления полученных речевых навыков и умений.

Активное включение всех обучающихся (даже имеющих недостаточный уровень успеваемости по дисциплине) в обучение через игру повышает самооценку и уверенность в своих силах. В ролевой игре отсутствуют зрители, каждый из участников является одним из героев предложенной ситуации. Она позволяет выйти за рамки своей деятельности, примерив иную социальную или профессиональную роль. Кроме того, при помощи ролевой игры можно сформировать исследовательские и организационно-управленческие компетенции, умения и навыки работы в команде. Заключительный этап ролевой игры не менее важен, поскольку складывается из оценивания индивидуального вклада каждого обучающегося в проведение игры, уместности использования иноязычных лексико-грамматических единиц в конкретной коммуникативной ситуации, а также правдивости и артистизма в ролевом поведении [21, с. 99].

Ролевая игра может быть использована в качестве одного из методов заинтересовать студентов, вовлечь их в активный процесс обучения. Она может и должна внедряться в процесс обучения.

Ролевая игра является эффективной интегративной образовательной платформой для формирования профессиональных, личностных и комплексных качеств специалиста, способствует повышению мотивации, улучшает результаты обучения и умножает достижения обучающихся, позволяет эффективно решать многие дидактические задачи.

Исследователи единодушны в том, что ролевая игра в первую очередь – это средство развития навыков устной речи (монологической и диалогической). Авторы научных работ отмечают, что ролевая игра может стать «привлекательной» и с точки зрения обучающихся, так как она обеспечивает среду обучения, которая является «активной, интерактивной и конструктивной в практике языка, словарного запаса, беглости, произношения и понимания» [8, с. 130]. Ролевые игры помогают и способствуют поддержанию интереса обучающихся, они также помогают преподавателю

создать атмосферу творчества, ситуацию, в которой иностранный язык является значимым и полезным [7, с. 18].

Ролевые игры используются для изучения реально существующих проблем на уровне философских аспектов, эмоциональных и физических реакций. Участникам ролевых игр предоставляется возможность проанализировать ситуации и опробовать в действии различные теоретические и тактические подходы в относительно безопасной обстановке.

Помимо этого, ролевые игры позволяют участникам семинара лучше понять других людей и те роли, которые они играют в жизни, а также поставить себя на место «противников и оппонентов», глубже осознать их мысли и чувства. Через ролевые игры участники способны определить и предсказать развитие потенциальных проблем, раскрыть страхи и опасения, возникающие у людей относительно предстоящих событий или действий. Ролевые игры развивают групповые и индивидуальные навыки и уверенность.

Ролевая игра - это имитация рабочего процесса, его моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. Она представляет собой последовательность действий, которые игроки должны выполнить для достижения определенного результата. Игра регламентируется правилами, заранее прописанными в сценарии [3, с. 18].

Ролевые игры, заставляя участников использовать свой прошлый опыт, предоставляют им автономное пространство для развития собственных представлений и действий. Обязательное условие каждой игры заключается в том, что каждый участник принимает решения самостоятельно, а это не всегда происходит в реальности, в результате игра становится тренингом креативности. Одним из главных плюсов ролевых игр является то, что они, моделируя реальность, позволяют радикально сократить время накопления опыта, позволяют повернуть ход возможных событий, попробовать разные стратегии.

Целью применения ролевых игр является, как правило, решение нескольких задач: найти пути решения конкретных задач в сложившихся

жизненных условиях в организации и научить применять на практике участников игры новых знаний, получить в процессе новые навыки необходимые для решения поставленных задач.

Ролевые игры применяются преподавателями в качестве активной формы обучения студентов направленную на то, чтобы заинтересовать студентов в процессе ролевой игры, вовлечь их определенное действие, направленное на моделирование конкретной ситуации которая, скорее всего, возникнет в будущем в процессе их профессиональной деятельности. Правильно организованная ролевая игра, должна создать предпосылки, для анализа студентами сложившейся ситуации, поиска решений из сложившейся ситуации и разработки алгоритма оптимальных действий в будущем в процессе применения этих знаний и умений на практике [6, с. 169].

Например, в ролевой игре студенты получают различные роли, один отыгрывает менеджера, другой банкира, третий бухгалтера и т.д., что приближает обучение к событиям схожим с реальной жизнью, от студентов требуется взаимодействие, творческий подход и проявление инициативы. Игровое сопровождение изучения материала должно поддерживать постоянный высокий интерес у студентов к материалу входящему курс обучения учебной дисциплине, активизировать их самостоятельную деятельность, формировать и закреплять практические навыки.

Целью проведения ролевой игры, должно быть развитие профессионального творческого мышления, в процессе участия в ролевой игре студент должен научиться анализировать различные ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи.

На основании вышеизложенного можно сделать следующие выводы: как правило ролевая игра отражает события, происходящие в реальной жизни. В обстановке игры, создаваемой воображением, тем не менее есть много настоящего: действия участников игры всегда реальны, они испытывают настоящие эмоции, чувства, переживания, искренне переживают за персонажей игры.

Ролевую игру можно использовать в качестве способа для воссоздания определенного события реальной жизни и отработки конкретных действий, алгоритмов и навыков необходимых действий в данной ситуации.

Применение ролевых игр может существенно повлиять на сплочение коллектива. Даже те члены коллектива, которые являются наиболее робкими и застенчивыми вовлекаются в игровой процесс и раскрывают себя с другой стороны, вовлечение их в игровой процесс способствует самоутверждению. Ролевая игра при правильном подходе может привить коллективу трудолюбие и дисциплину, вовлечение и взаимопомощь по различным направлениям производственной или какой либо, иной деятельности, может привить навыки самостоятельного принятия решений и умение аргументировать и отстаивать свою точку зрения.

Применение ролевых игр в процессе обучения может способствовать развитию способности студентов, отыгрывать различные роли, а также представляет возможность, оказаться в роли своего противника и оценить сложившуюся ситуацию с его позиции. Может научить студентов планировать свое поведение и прогнозировать поведение противоположной стороны, оценивать поступки других участников с объективной и субъективной точки зрения [12, с. 96].

Применение в учебном процессе ролевых игр может дать преподавателю определенные преимущества, такая методика может применяться в совокупности с традиционными методиками преподавания. Однако преподавателю гораздо сложнее применить данный метод в процессе обучения. Следует все тщательно продумать и организовать, в противном случае игра будет неинтересна студентам и преподавателю не удастся вовлечь студентов в игровой процесс, следовательно, преподавателю не удастся добиться целей и задач, на которые направлено данное занятие.

1.2 Технология проведения ролевой игры при преподавании юридических дисциплин в профессиональных образовательных организациях

Дисциплина «Гражданское право» относится к общепрофессиональным дисциплинам профессионального учебного цикла.

Целью изучения дисциплины «Гражданское право» является овладение обучающимися знаниями о сущности основных цивилистических конструкций и содержании доктринальных положений гражданского права, а также приобретение умений толкования гражданско-правовых норм и их применения к конкретным практическим ситуациям.

Как было сказано выше, ролевая игра - это эффективный метод обучения, который может быть применен при преподавании юридических дисциплин. Она позволяет студентам активно участвовать в процессе обучения, повышает их мотивацию и развивает практические навыки.

Одна из основных причин использования ролевой игры в преподавании юридических дисциплин, в том числе и гражданского права, заключается в том, что она помогает студентам лучше понять процессы, происходящие в юридической системе. Через практическое взаимодействие в роли адвоката, судьи или клиента студенты получают более глубокие знания и понимание задач и вызовов, стоящих перед юристом.

Более того, ролевая игра позволяет студентам развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде. При проведении игр в рамках юридических дисциплин студенты выстраивают стратегию действий, общаются друг с другом, доказывают свою точку зрения, что помогает им развить навыки убеждения и аргументирования [14, с. 40].

Еще одним преимуществом ролевой игры является создание атмосферы, максимально приближенной к реальным ситуациям, в которых будут находиться будущие юристы. Игра позволяет студентам решать различные

правовые проблемы и конфликты, а также применять полученные теоретические знания на практике.

Очевидно, что технология проведения ролевой игры требует хорошей подготовки и организации со стороны преподавателя. Он должен четко определить цели, задачи и правила игры, а также обеспечить все необходимые материалы и ресурсы. Также важно провести детальное обсуждение результатов игры с участием студентов, чтобы выявить их ошибки, проблемы и улучшить образовательный процесс [18, с. 148].

Наконец, ролевая игра является очень интересным и захватывающим способом обучения юридическим дисциплинам. Она позволяет студентам активно применять свои знания и навыки, развивать творческое мышление и применять их в практической деятельности. Преподавание через ролевую игру дает студентам возможность стать эффективными и уверенными юристами в будущем.

Кроме того, ролевые игры способствуют развитию таких навыков, как коммуникация, сотрудничество, логическое мышление и креативность. Важно также учитывать возрастную категорию участников игры, чтобы подобрать подходящий уровень сложности. Игры могут быть разного характера, от компьютерных до настольных и спортивных. Но в любом случае, выбор игры должен быть интересен всем участникам и создавать положительную атмосферу. В конечном итоге, игры – это источник удовольствия и развлечения, способствующий раскрытию творческого потенциала и укреплению связей в группе.

Ролевая игра является не только развлечением, но и инструментом, способствующим развитию личности и достижению конкретных целей. Во время игры человек сознательно ставит перед собой определенные задачи и стремится их выполнить. Кроме того, игра позволяет развивать творческий подход к решению проблем, способствует развитию коммуникативных навыков и соревновательного духа. Важным аспектом игры является соблюдение правил, что способствует развитию дисциплины и

ответственности. Результаты игры, будь то достижение нового уровня или создание уникальных творческих работ, являются показателем личных успехов и помогают развивать самооценку и уверенность в себе.

Оснащение рабочих мест выполнения игры. Пространство игры обязано, соответствовать количеству играющих, являться безопасным и комфортным ради игры, не располагать отвлекающих факторов.

Всякий микромир проводимой ролевой игры требует своего строительного и организационного решения, располагает видеоигровой художественный план, соответствующий года и подготовки участников, их стремлению к решению установленной задачи.

Этапы ролевой игры

1 этап - формулирование целей игры и сообщение необходимой информации.

Четко представить себе проблему, соотнести проблему с поставленной целью.

2 этап - самостоятельная работа студентов в командах

Вникают в проблему, пытаются понять ее.

Коллективное обсуждение: используя ранее полученные знания, практический опыт принимают решения путем соглашения.

3 этап - межгрупповая дискуссия, представление домашней заготовки в форме буклета.

4 этап - актуализация теоретических знаний.

5 этап - Распределение ролей: (каждая команда вытягивает жребий определенного цвета, который соответствует ролям в данной игре).

Разбивка для команды, группы, расположение ролей в игре. Игровая установка – группа обучающихся, реализованная для проведения игры. Она требует выработки продуманного, индивидуально сценария, учитывающего психические особенности участников, уровень их подготовки, коммуникабельность и др. Сознательным моментом во время выполнения ролевой игры представляется распределение ролей [23, с. 67].

Они могут являться функциональными и пассивными, генеральными и второстепенными. Расположение ролей не может обуславливаться по признакам пола, психофизиологических особенностей и другие факторов. При распределении ролей преподавателю следует использовать следующие приемы: взрослые, старшие и добровольный выбор. В педагогике при распределении ролей в игровой ситуации существуют различные приемы, которые позволяют определить, кто будет выполнять определенные роли. Эти приемы включают назначение на роль непосредственно взрослым или через старшего, выбор на роль капитана на основе игровых конкурсов, добровольное принятие роли обучающимся и очередность выполнения роли в процессе игры.

Первый прием - назначение на роль непосредственно взрослым или через старшего. В этом случае педагог самостоятельно определяет, какие роли будут исполняться участниками игры. Он может распределить роли на основе знаний и навыков каждого участника или учесть особенности их характера. Другой вариант – назначить старшего участника игры (капитана), который будет ответственным за распределение ролей среди остальных участников.

Второй прием - выбор на роль капитана на основе игровых конкурсов. В ходе игры можно провести различные конкурсы, например, за лучший проект, сценарий или другие достижения. Победитель такого конкурса будет назначен капитаном и будет иметь возможность распределить роли среди остальных участников игры. Этот прием стимулирует творческое мышление и развивает лидерские качества участников.

Третий прием - добровольное принятие роли обучающимся. Педагог предлагает участникам игры выбрать роль по своему желанию. Это помогает развивать самостоятельность, ответственность и самоопределение участников. При этом педагог может оказывать поддержку и руководство при выборе роли, помогая участникам осознать свои интересы и потенциал. Четвертый прием - очередность выполнения роли в процессе игры. Педагог может установить определенный порядок, в котором участники будут

меняться в выполнении ролей. Например, каждый участник может иметь возможность испытать различные роли в течение игрового процесса. Этот прием способствует разностороннему развитию и обогащению опыта участников. Распределение ролей в педагогике играет важную роль в формировании навыков коммуникации, лидерства и сотрудничества участников. Каждый из описанных приемов имеет свои преимущества и может быть эффективным в различных ситуациях [27, с. 251].

Технология ролевой игры является эффективным методом обучения, позволяющим студентам активно участвовать в процессе образования. Она состоит из нескольких этапов, каждый из которых имеет свою значимость и цель.

Первый этап - это подготовка к ролевой игре. На этом этапе разрабатывается сценарий, который представляет собой условное отображение ситуации и объекта. Также составляется план проведения игры. Важно, чтобы педагог имел четкое представление о характерных особенностях действующих лиц и общее описание процедуры игры.

Второй этап - это этап объяснения. Здесь педагог вводит студентов в игру, ориентирует их, определяет режим работы и формулирует главную цель урока. Педагог также обосновывает постановку проблемы и выбор ситуации. Учащимся выдаются заранее подготовленные пакеты с необходимыми материалами, инструкциями и правилами. При необходимости студенты могут обратиться за помощью к педагогу для получения дополнительных разъяснений. Важно, чтобы педагог настроил студентов на активное участие в игре, соблюдение регламента и этики поведения.

Третий этап - это этап проведения игры. На этом этапе студенты разыгрывают предложенную им ситуацию, выполняя определенные роли. Они вовлекаются в процесс, применяют полученные знания и навыки, принимают решения и взаимодействуют друг с другом. Ролевая игра позволяет студентам практически применить теоретические знания, развить коммуникативные и лидерские навыки, а также научиться работать в коллективе. Четвертый этап -

это этап анализа и обобщения. По окончании игры педагог проводит обобщение, где студенты обмениваются мнениями о том, что получилось, и обсуждают, над чем еще стоит поработать.

При внедрении игр в образовательную практику необходимо помнить, что:

1. Игры следует использовать только в случае реальной необходимости. Например, получение опыта для использования в будущей профессиональной деятельности.

2. К разработке игр следует подходить системно, с учетом их влияния на другие виды образовательной деятельности с учащимися.

К разработке игр следует подходить системно, учитывая их влияние на другие виды образовательной деятельности с учащимися и реакцию других преподавателей.

Другие реакции преподавателей могут быть неадекватными. На этапе разработки игры реализуются следующие психолого-педагогические принципы:

Имитация содержания профессиональной деятельности, конкретных производственных условий и динамики.

Имитационное моделирование условий и динамики производства.

Воспроизведение проблемных ситуаций, характерных для данной профессиональной деятельности. Ситуации создаются на основе системы игровых заданий.

К положительным сторонам использования игр в образовательном процессе относятся, то что, учащиеся испытывают удовольствие, наблюдается высокая мотивация, эмоциональная насыщенность учащихся в учебном процессе;

Происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умения и компетенции;

Формируются знания, умения другими словами, учащиеся учатся применять свои знания;

После игровые дискуссии способствуют закреплению знаний. Достигаются комплексные педагогические цели.

Комплексные педагогические цели: педагогические, воспитательные, развивающие.

Развивающие. К отрицательным сторонам использования игр в учебном процессе относятся.

Требуется много усилий (для преподавателя) для подготовки урока;

Не все преподаватели способны реализовать игры.

Преподаватели испытывают большую нагрузку, сосредоточившись на текущем творческом процессе.

Сами учащиеся могут быть не готовы к использованию игровых технологий.

Игры отнимают много времени и иногда требуют внесения специальных изменений в расписание занятий.

Игровые технологии могут быть внедрены в любой вид образования.

Игровые технологии могут быть внедрены в преподавание любого предмета и развитие практических и социальных навыков.

Выводы по первой главе

Ролевая игра является эффективным способом активизации творческой деятельности и обучения учащихся. Она помогает формированию собственной профессиональной концепции, а также реализации профессионально-игровых задач в учебном процессе.

В литературе нет единого мнения о сущности игры и методике ее конструирования, и структура игры также не имеет общепринятого представления, хотя существуют общие элементы при различных подходах.

Ролевая игра имеет свою структуру, которая может различаться в зависимости от случая. В общем случае она состоит из имитационной модели,

игровой модели, целей игры, сценария, распределения ролей, правил игры и подведения итогов.

Дисциплина «Гражданское право» относится к общепрофессиональным дисциплинам профессионального учебного цикла. Целью изучения дисциплины «Гражданское право» является овладение обучающимися знаниями о сущности основных цивилистических конструкций и содержании доктринальных положений гражданского права, а также приобретение умений толкования гражданско-правовых норм и их применения к конкретным практическим ситуациям. Ролевая игра - это эффективный метод обучения, который может быть применен при преподавании юридических дисциплин. Она позволяет студентам активно участвовать в процессе обучения, повышает их мотивацию и развивает практические навыки.

Одна из основных причин использования ролевой игры в преподавании юридических дисциплин заключается в том, что она помогает студентам лучше понять процессы, происходящие в юридической системе. Через практическое взаимодействие в роли адвоката, судьи или клиента студенты получают более глубокие знания и понимание задач и вызовов, стоящих перед юристом. Более того, ролевая игра позволяет студентам развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде. При проведении игр в рамках юридических дисциплин студенты выстраивают стратегию действий, общаются друг с другом, доказывают свою точку зрения, что помогает им развить навыки убеждения и аргументирования.

Еще одним преимуществом ролевой игры является создание атмосферы, максимально приближенной к реальным ситуациям, в которых будут находиться будущие юристы. Игра позволяет студентам решать различные правовые проблемы и конфликты, а также применять полученные теоретические знания на практике.

В процессе проведения ролевой игры условно можно выделить следующие этапы: 1) подготовительный этап: - определение коммуникативной ситуации (желательно проблемного содержания); -

распределение ролей; - разработка сценария; - подготовка «игровой комплектации» (карточки, плакаты, необходимые аксессуары и т. и.); 2) основной этап: - индивидуальная подготовка каждого игрока; - проведение самой игры; 3) завершающий этап: - подведение итогов; - определение дальнейших перспектив. Каждый из обозначенных этапов ролевой игры важен и является элементом единого деятельностного процесса.

Глава 2. Практическая работа по созданию и использованию ролевых игр по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации

2.1 Анализ применения ролевых игр по дисциплине «Гражданское право» в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл»

Объектом исследования является Частное профессиональное образовательное учреждение «Златоустовский юридический колледж «Ицыл», расположенного по адресу:

456219, Россия, Челябинская область, Златоуст, пр. им. Гагарина, линия, д. 2.

Сокращённое наименование образовательного учреждения: ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл»

Дата создания: 15 июля 1993 года

Учредитель: Гомола Александр Иванович.

Телефон: 8 (3513) 65-16-21

График работы: Пн-Пт: 9-00 - 18-00

Факс: 8 (3513) 65-16-21

Сайт: <https://college-icil.ru>

E-mail: icil@mail.ru

ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл» организует подготовку, переподготовку, повышение квалификации по вторым профессиям по очной, заочной формам обучения без отрыва от производства, индивидуально и экстерном на платной основе в соответствии с Законом «Об Образовании РФ».

В настоящее время ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл» нуждается в такой организации учебной деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к профессиональной деятельности каждого студента, внедрение

различных инновационных программ, реализацию принципа гуманного подхода к студентам.

Поэтому в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл» особую актуальность приобретает поиск новых технологий, способствующих становлению личности будущего специалиста, развитию его профессиональной компетентности и нравственности, умения быстро разрешить проблемную ситуацию, и позволяющих овладеть высоким уровнем организационных и коммуникативных умений.

В первую очередь мы провели анализ рабочей программы дисциплины «Гражданское право» в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл», а также побеседовали с преподавателями данной дисциплины, чтобы узнать особенности проведения занятий в колледже.

Целью курса является формирование у студентов ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл» базовых знаний в области гражданских правоотношений, развитие юридического мышления и навыков аргументации, подготовка к практической деятельности высококвалифицированных специалистов.

Задачи дисциплины:

- 1) уяснение базовых понятий;
- 2) ознакомление с основными источниками гражданского права и изучение важнейших из них;
- 3) анализ правоприменительной практики;
- 4) применение норм права, регулирующих гражданские правоотношения к конкретным жизненным ситуациям.

Основными формами проведения занятий по дисциплине «Гражданское право» в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл» являются лекции и семинары.

Формой отчётности являются: опрос, решение практических задач, написание докладов и рефератов.

Главной целью исследования было выяснить мнение студентов о применимости игровых технологий в своем образовательном процессе.

Анкетирование проводилось с использованием структурированного опросника, содержащего вопросы о знакомстве студентов с игровыми технологиями, их представлениях о преимуществах и недостатках таких технологий, а также охватывающего мнение студентов о применимости игр в процессе обучения юридическим дисциплинам. В анкетировании принимали участие студенты 2 курса, в количестве 30 человек, обучающиеся по профилю «Гражданское право и гражданский процесс» *(это что за профиль? Такого в колледже не может быть: это не вуз! Студенты обучаются по специальности 40.02.01 «Право и организация социального обеспечения»)*. Текст анкеты приведен в приложении 1. Результаты анкетирования студентов приведены на рисунках 1 и 2.

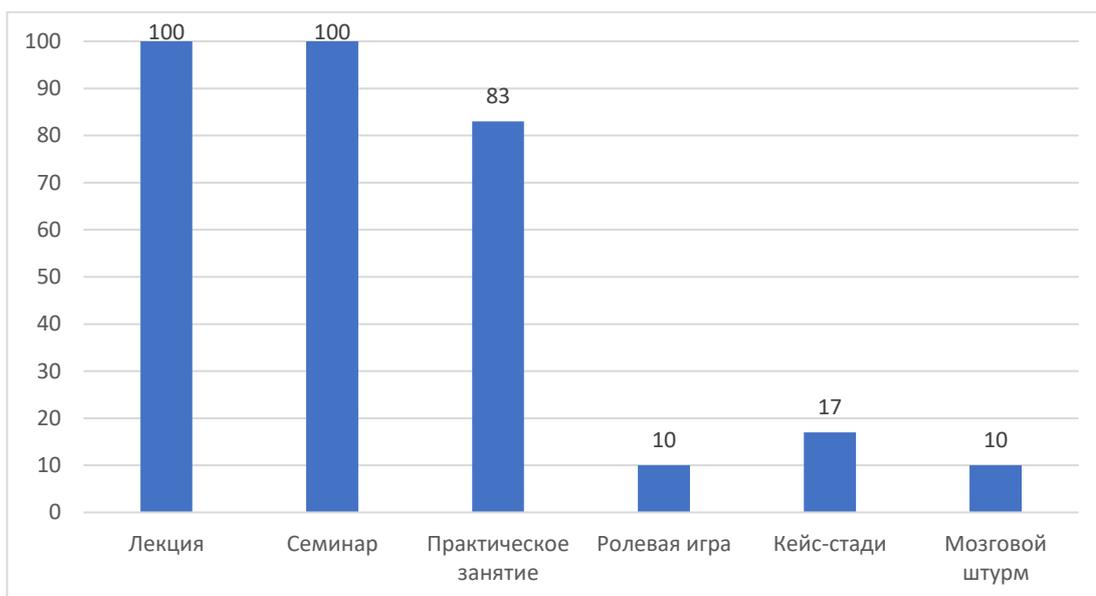


Рисунок 1 – Результаты ответа на вопрос «Какие формы обучения использует преподаватель гражданского права?», %

(а разве ролевая игра, кейс-стади, мозговой штурм – это формы обучения? Разве это не образовательные технологии?)

Как видим, ролевые игры практически не используются в учебном процессе. Всего 10% опрошенных студентов отметили их наличие в учебном процессе.

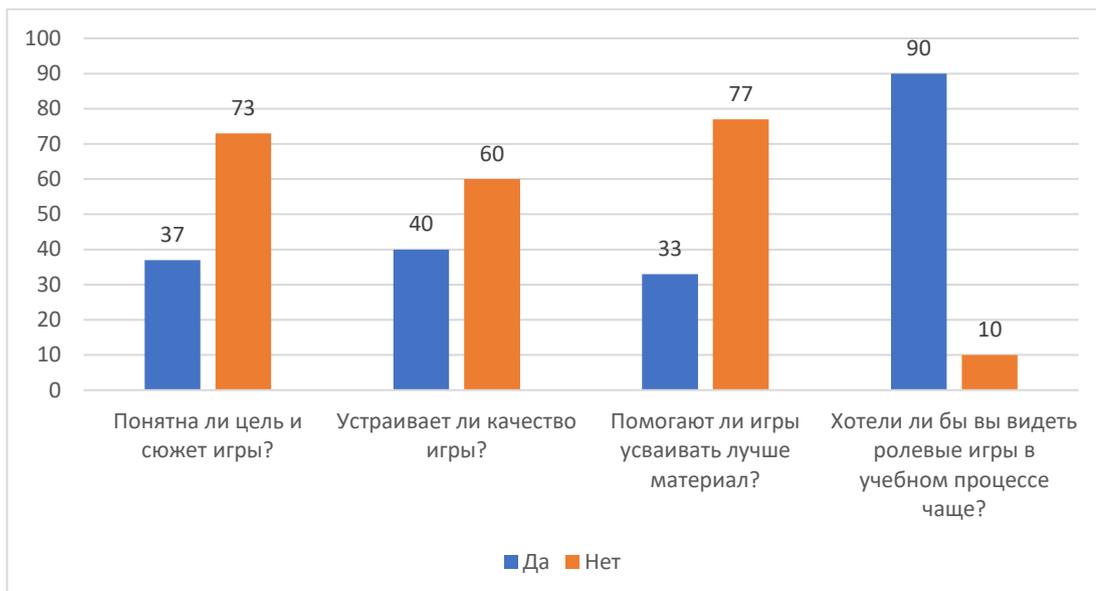


Рисунок 2 – Результаты анкетирования студентов, %

Результаты анкетирования показали, что большинство студентов имеют представление о игровых технологиях и их потенциальном применении в процессе обучения. Однако, несмотря на это, только часть студентов выразила положительное отношение к использованию игровых технологий в юридическом образовании.

Среди преимуществ игровых технологий студенты отмечали возможность практического применения знаний, повышение мотивации к обучению, развитие коммуникационных навыков и способность к принятию решений в условиях неопределенности. Однако, среди недостатков студенты отмечали возможность отвлечения от основной темы обучения, низкую доступность и сложность игровых технологий, а также сомнения в их реальной полезности для будущей профессиональной деятельности.

Таким образом, результаты анкетирования свидетельствуют о том, что игровые технологии могут быть полезным инструментом в процессе юридического образования студентов, но их применение должно быть осуществлено с учетом их потенциальных преимуществ и недостатков. Требуется дальнейшее исследование и разработка специальных программ,

направленных на интеграцию игровых технологий в учебный процесс студентов. На основе проведенного исследования можно сделать выводы о трех уровнях подготовки студентов к юридической деятельности.

Низкий уровень характеризуется отсутствием интереса к юридической деятельности. Студенты не проявляют активности в учебе и не стремятся участвовать в деятельности. Их теоретические знания ослаблены, они не могут применить их на практике. Студенты имеют слабое представление о перспективах и им не хватает инициативности, самостоятельности и организаторских способностей.

Средний уровень свидетельствует о невысокой заинтересованности студентов в изучении правовых дисциплин и практическом осуществлении деятельности. Они успешно освоили теоретические знания и способны применять их под руководством преподавателя. Однако, они не проявляют стремления к самостоятельному изучению юридических знаний. Развитие деловых качеств у них на среднем уровне.

Высокий уровень характеризуется студентами, у которых сформирован познавательный интерес к изучению юридической деятельности и мотивы трудовой деятельности. Они обладают глубокими знаниями по основам права, наличием практических умений и развитыми качествами, такими как инициативность, ответственность, готовность к риску, коммуникабельность, самостоятельность, предприимчивость и целеустремленность.

Для определения уровней сформированности у студентов когнитивного компонента использовались различные методы: устный и письменный опрос, тестирование, решение задач, письменные контрольные работы и защита рефератов.

Это исследование позволяет оценить степень готовности студентов к профессиональной деятельности и разработать программы для улучшения подготовки студентов к юридической практике.

Для диагностики уровней сформированности у студентов деятельностного компонента (умения разбираться в законодательных актах,

решать правовые задачи и т. д.) использовались методы самооценки, решение задач, выполнение практических заданий и проектная работа.

Исследование показало, что уровень сформированных знаний, умений и профессионально важных качеств личности у студентов 1 группы выше, чем у студентов 2 группы. Это означает, что студенты 1 группы более эффективны в решении учебно-профессиональных задач.

Результаты исследования показали, что только 37% студентов считают, что система оценки знаний достаточно объективна и справедлива. Большинство студентов (73%) не удовлетворены методами обучения. Также большинство студентов (81%) отметили, что на их занятиях не применяются игровые формы обучения, что сказывается на качестве усвоенного материала.

Однако, большинство студентов (91%) считают, что с применением игровых технологий учебный материал будет усваиваться быстрее. Это говорит о положительном отношении студентов к использованию игровых форм обучения на учебных занятиях.

Далее было проведено анкетирование 6 преподавателей по праву колледжа. Текст анкеты приведен в приложении 1. Результаты анкетирования преподавателей приведены на рисунке 3.

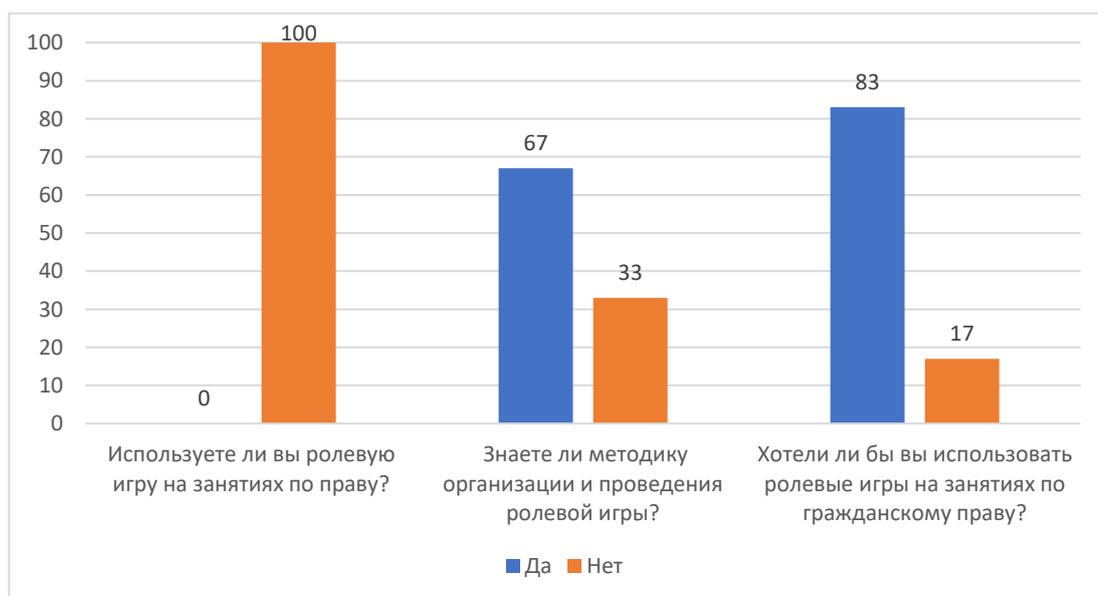


Рисунок 3 – Результаты анкетирования преподавателей по праву, %

Как видим, преподаватели не используют ролевую игру на занятиях по праву, и большая часть опрошенных (67%) не знакомы с методикой ее организации и проведения. При этом 5 из 6 преподавателей отметили что хотели бы использовать ее в своей работе.

Итак, можно сделать вывод, что в учебном процессе по дисциплине «Гражданское право» ролевые игры применяются редко, что негативно сказывается на процессе усвоения студентами профессиональных знаний, умений и навыков. Большинство студентов выразили положительное отношение к использованию игровых форм обучения, что может стимулировать преподавателей к внедрению этих методов в учебный процесс.

Подводя итоги анализа преподавания дисциплины «Гражданское право» в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл», можно отметить, что на занятиях используются традиционные и инновационные методы обучения, но, в большей степени преподавание происходит в виде разного вида лекций и семинаров. Ролевые игры также имеют место в процессе обучения, но их использование эпизодично, что говорит о необходимости разработки методических рекомендаций по проведению ролевой игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл».

2.2 Разработка ролевых игр и методических рекомендаций по их применению по дисциплине «Гражданское право», реализуемой в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл»

Приведем краткое описание и примеры учебных занятий по дисциплине «Гражданское право» с применением ролевых игр.

Таблица 1 – Примерная тематика ролевых игр по дисциплине «Гражданское право»

| Тема ролевой игры | Цель |
|--|---|
| Ролевая игра на тему «Исковая давность» | <ul style="list-style-type: none"> - изучение понятия «исковая давность» -отработка участниками коммуникативных навыков; -исследование отношения участников к различным групповым ролям; -осознание участниками собственной индивидуальности и индивидуальности других; -развитие у участников представления о своем месте в группе, о своих потенциальных возможностях; -отработка навыков принятия решений и принятия выбора других. |
| Ролевая игра «Гражданско-правовая ответственность» | <ul style="list-style-type: none"> изучение понятия «гражданско-правовая ответственность» -отработка участниками коммуникативных навыков; -исследование отношения участников к различным групповым ролям; -осознание участниками собственной индивидуальности и индивидуальности других; -развитие у участников представления о своем месте в группе, о своих потенциальных возможностях; -отработка навыков принятия решений и принятия выбора других. |
| Ролевая игра на тему «Авторское право» | <ul style="list-style-type: none"> изучение понятия «авторское право» -отработка участниками коммуникативных навыков; -исследование отношения участников к различным групповым ролям; -осознание участниками собственной индивидуальности и индивидуальности других; -развитие у участников представления о своем месте в группе, о своих потенциальных возможностях; -отработка навыков принятия решений и принятия выбора других. |

Ролевая игра на тему «Исковая давность»

Цели:

- отработка участниками коммуникативных навыков;
- исследование отношения участников к различным групповым ролям;

-осознание участниками собственной индивидуальности и индивидуальности других;

-развитие у участников представления о своем месте в группе, о своих потенциальных возможностях;

-отработка навыков принятия решений и принятия выбора других.

Задачи:

-Диагностировать, направлять и корректировать групповые процессы, такие как сплочение группы;

-Изучить распределение обязанностей в группе;

-Выявить пассивные позиции;

-Активизировать творческую активность участников;

-Изучить и откорректировать межличностные отношения внутри группы;

-Изучить социально-ролевой потенциал участников группы;

Подробное изучение темы «Исковая давность»;

Изучение Главы 12 Гражданского кодекса РФ всеми участниками игры.

Количество участников: количество участников не ограничена, поэтому участвовать могут все студенты группы.

Время проведения: одна пара занятия, а именно 80 минут.

Необходимые материалы: столы, стулья, канцелярия (Бумага, ручки), при крайней необходимости разрешается пользоваться сетью «Интернет».

Таблица 2 – Организация ролевой игры

| Необходимые реквизиты | Общее количество участников | Приглашенные гости и эксперты |
|--|-----------------------------|---|
| Канцтовары (ручки, бумага) Столы и стулья Таблички с надписями ролей Мантия Ноутбук для протокола заседания Гражданский кодекс РФ | 20 + ведущий и 4 помощника | Работники колледжа преподаватели по праву |

Ход ролевой игры:

Студентам необходимо поделиться на три группы, каждая из которых будет представлять различную роль в игре: истец, ответчик и суд. Перед началом игры один человек от каждой из них тянет листок с информацией о содержании спора и о том, кого его команда будет представлять: истца, ответчика или суд.

Далее даётся время на подготовку. Команды «Истец» и «Ответчик» должны подготовить выступление перед судом, в котором они приведут аргументы, защищающие их интересы.

Команда «Суд» должна также ознакомиться с содержанием спора и после выступления «Истца» и «Ответчика» вынести обоснованное решение. При этом, на время, пока команды «Истец» и «Ответчик» готовятся, команде «Суд» дается отдельное задание.

Роли:

Истец - участник гражданского процесса, в защиту субъективных прав и (или) охраняемых интересов которого возбуждено гражданское дело

Ответчик - участник гражданского процесса, привлекаемый в качестве предполагаемого нарушителя прав истца. Термин «ответчик» применяется только к стороне искового производства, то есть при существовании спора

Суд - орган государства, осуществляющий правосудие в форме рассмотрения и разрешения уголовных, гражданских, административных и иных категорий дел в установленном законом конкретного государства процессуальном порядке.

Наблюдатель (осуществляется преподавателем) - лицо, контролирующее порядок судебного заседания, при необходимости делая замечания к любому из сторон и в конце игры выносит результаты, объясняет ошибки.

Содержание спора:

Истец - Акционерное общество «Энергосбытовая компания «Восток»

Ответчик - Малькова Елене Николаевна

Акционерное общество «Энергосбытовая компания «Восток» обратилось в суд с иском к Мальковой Елене Николаевне о взыскании задолженности за поставленную электроэнергию на общедомовые нужды.

В обоснование иска истцом указано, что АО «Энергосбытовая компания «Восток» осуществляет подачу электрической энергии для бытового потребления ответчику. Объектом энергоснабжения является жилой дом. Лицевой счет открыт на имя ответчика. Многоквартирный жилой дом, оборудован общедомовым прибором учета и начисление за электрическую энергию, используемую на общедомовые нужды, осуществляется на основании показаний общедомового прибора учета в соответствии.

Истец надлежащим образом исполняет обязательства по договору энергоснабжения, подает электрическую энергию в многоквартирный дом. Ответчик, в нарушение условий действующего законодательства производит оплату за поставленную электроэнергию в места общего пользования несвоевременно и не в полном объеме. В результате неисполнения обязательств по оплате поставленной электроэнергии на общедомовые нужды за период с 10.10.2017 по 21.11.2017 у ответчика образовалась задолженность. Просит взыскать в пользу Акционерного общества «Энергосбытовая компания «Восток» задолженность за поставленную электроэнергию на общедомовые нужды за период с 10.10.2017 по 21.11.2017 с Мальковой Е.Н. в сумме 5872 руб. 52 коп., а также госпошлину в сумме 400 рублей.

Задание для команды «Суд»:

Изучить главу 12 «Исковая давность» Гражданского кодекса РФ, чтобы вынести справедливое решение по отношению к истцу и ответчику.

Вынесение результатов:

«Отлично» - принимает активное участие в работе группы, предлагает собственные варианты решения проблемы, выступает от имени группы с рекомендациями по рассматриваемой проблеме либо дополняет ответчика; демонстрирует предварительную информационную готовность в игре.

«Хорошо» - принимает активное участие в работе группы, участвует в обсуждениях, высказывает типовые рекомендации по рассматриваемой проблеме, готовит возражения оппонентам, однако сам не выступает и не дополняет ответчика; демонстрирует информационную готовность к игре.

«Удовлетворительно» - принимает участие в обсуждении, однако собственной точки зрения не высказывает, не может сформулировать ответов на возражения оппонентов, не выступает от имени рабочей группы и не дополняет ответчика; демонстрирует слабую информационную подготовленность к игре.

«Неудовлетворительно» - не принимает участия в работе группы, не высказывает никаких суждений, не выступает от имени группы; демонстрирует полную неосведомленность по сути изучаемой проблемы.

Ролевая игра «Гражданско-правовая ответственность»

Согласно теории контекстного обучения, ролевая игра становится возможной и наиболее полезной после прохождения курса лекций и некоторого количества практических занятий. Таким образом, необходима соответствующая подготовка перед ролевой игрой. Подготовка основана на требованиях, которые будут предъявляться к участникам ролевой игры. Рассмотрим основные этапы подготовки.

Лекции по курсу «Гражданско-правовая ответственность».

Лекции по курсу «Особенности привлечения государства к гражданско-правовой ответственности».

Практические занятия, направленные на решения задач по данной теме.

Ролевая игра должна содержать игровую и учебную задачи.

Игровая задача - выполнение играющими определенной профессиональной деятельности.

Учебная задача - овладение общими и профессиональными компетенциям.

Цели:

-отработка участниками коммуникативных навыков;

- исследование отношения участников к различным групповым ролям;
- осознание участниками собственной индивидуальности и индивидуальности других;
- развитие у участников представления о своем месте в группе, о своих потенциальных возможностях;
- отработка навыков принятия решений и принятия выбора других.

Задачи:

- Диагностировать, направлять и корректировать групповые процессы, такие как сплочение группы;
- Изучить распределение обязанностей в группе;
- Выявить пассивные позиции;
- Активизировать творческую активность участников;
- Изучить и откорректировать межличностные отношения внутри группы;
- Изучить социально-ролевой потенциал участников группы;

Таблица 3 – Организация ролевой игры

| Необходимые реквизиты | Общее количество участников | Приглашенные гости и эксперты |
|--|-----------------------------|---|
| Канцтовары (ручки, бумага) Столы и стулья Таблички с надписями ролей Мантя Ноутбук для протокола заседания | 20 + ведущий и 4 помощника | Работники колледжа преподаватели по праву |

Ход ролевой игры

Домашнее задание: каждая группа самостоятельно изучает гражданско-правовую ответственность и представляет свой изученный теоретический материал в форме буклета.

Задание ролевой игры: 22.10.2022 сотрудниками ОБЭП УВД по Омской области был остановлен автомобиль, рег. ном. №Е333КВ под управлением водителя Галандаровой С.А. с пассажиром Ибрагимовой С.А. для проверки документов на перевозимый груз. В ходе проверки было установлено, что в

фургоне находятся товары народного потребления иностранного производства - обувь (тапки) в картонных коробках и одежда.

Ибрагимовой С.А. на перевозимый товар были представлены товаросопроводительные документы на часть перевозимого товара - обувь. На перевозимую одежду никаких документов Галандарова С.А. и Ибрагимова С.А. не представили.

Автомобиль с грузом были задержаны сотрудниками ОБЭП УВД по Омской области. 22.10.2017 задержанный груз (товар) был передан на ответственное хранение поверенной организации Территориального управления Федерального агентства по управлению государственным имуществом в Омской области ООО «Ютэк-Авто», транспортное средство возвращено его владельцу - Ибрагимовой С.А.

Сотрудниками ОБЭП УВД по Омской области была проведена проверка по факту контрабанды товаров народного потребления - одежды и обуви, перевозимых в автомобиле, рег. ном. № Е333КВ под управлением водителя Галандаровой С.А.

Ибрагимова С.А. в ходе проверки представила в качестве правоустанавливающего документа договор от 15.10.2022 о приобретении указанного товара у Зиганшиной А.Р. на сумму 500 000 рублей.

Должностными лицами ОБЭП по результатам проверки неоднократно выносились постановления об отказе в возбуждении уголовного дела, которые были отменены прокурором.

Состоялся суд, перевозимый груз конфисковали в доход государства.

Ибрагимова С.А. и Галандарова С.А. подали апелляцию

Цель задания ролевой игры: выяснить гражданско-правовую ответственность государства в лице Министерства финансов РФ за взыскание материального ущерба, причиненного в результате незаконного изъятия имущества и обращения его в доход государства.

Цели ролевой игры:

– обучающие: углубить знания обучающихся с применением ролевой игры;

– развивающие: развить умение анализировать, устанавливать причинно-следственные связи, развить познавательный интерес к профессии, обосновать применение того или иного способа привлечения государства к гражданско-правовой ответственности

– воспитывающие: проявлять активность при фронтальной форме организации учебной деятельности, сотрудничать в группе при выполнении работы.

Структура **деловой** (деловой или ролевой?) игры

Этапы ролевой игры

1 этап - формулирование целей игры и сообщение необходимой информации. Четко представить себе проблему, соотнести проблему с поставленной целью.

2 этап - самостоятельная работа студентов в командах

Вникают в проблему, пытаются понять ее.

Коллективное обсуждение: используя ранее полученные знания, практический опыт принимают решения путем соглашения.

3 этап - межгрупповая дискуссия, представление домашней заготовки в форме буклета.

4 этап - актуализация теоретических знаний.

5 этап - Распределение ролей: (каждая команда вытягивает жребий определенного цвета, который соответствует ролям в данной игре)

Роли: три сотрудника ОБЭМ УВД, водитель, пассажир, судья, прокурор, адвокат, министр финансов РФ, директор территориального управления Федерального агентства по управлению государственным имуществом в Омской области ООО «Ютэк-Авто», руководитель Территориального управления Федерального агентства по управлению государственным имуществом.

Красный цвет - три работника ОБЭМ УВД;

Желтый цвет - пассажир, водитель, адвокат;

Синий цвет – судья, прокурор, министр финансов РФ.

Зеленый цвет - директор территориального управления Федерального агентства по управлению государственным имуществом в Омской области ООО «Ютэк-Авто», руководитель Территориального управления Федерального агентства по управлению государственным имуществом.

Каждой группе предоставляется 20 минут на формулирование действий в своей области (в зависимости от полученной роли).

Выигрывает команда, которая получила положительный зачет по всем критериям:

Креативное, познавательное, домашняя заготовка в форме буклета.

Активное участие в дискуссии.

Быстрое ориентирование в ситуации по теме игры и правильные пути решения поставленных задач.

Предложенная нами ролевая игра направлена на формирование общих и профессиональных компетенций: работа в команде; способность оценивать творческую работу коллег; анализировать рабочую ситуацию, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результат работы; работа с информационными технологиями в приложении к конкретной предметной области; развитие прогностических способностей; умение найти выход из сложившейся сложной ситуации; выявлять своевременно проблему и устранять ее; работать с законодательством.

Считаем деловую игру одним из наиболее эффективных методов обучения, позволяющим снять противоречия между теоретическим характером учебной дисциплины и практическим характером профессиональной деятельности обучаемого. Это позволит существенно повысить уровень профессиональной подготовки будущих юристов.

Вопросы к актуализации теоретических знаний:

1. Противоправное виновное умышленное или неосторожное действие, за которое законодательством предусмотрена административная

ответственность?

2. Решение, принятое в ходе судебного заседания?
3. Нормативный акт, принятый высшим представительным (то есть избранным всем народом) органом государства?
4. Мера воздействия против совершившего преступление, проступок?
5. Действие, нарушающее закон и подлежащее уголовной ответственности?
6. Столкновение, серьёзное разногласие, спор?
7. Определённый круг действий, возложенный на кого-нибудь и безусловных для выполнения?
8. Совокупность обязательных к исполнению норм, установленных государством, регулятор общественных отношений?
9. Виды гражданско-правовой ответственности?
10. Основания и условия гражданско-правовой ответственности?
11. Понятие гражданско-правовой ответственности?

Ролевая игра на тему «Авторское право»

Ход ролевой игры.

Количество участников:

2 команды, в каждой по 11 человек;

Судья, в лице преподавателя;

Секретарь судебного заседания;

Приглашенные гости (преподаватели с кафедры).

Необходимое время:

2 академических часа.

Таблица 4 – Организация ролевой игры

| Необходимые реквизиты | Общее количество участников | Приглашенные гости и эксперты |
|--|-----------------------------|---|
| Канцтовары (ручки, бумага) Столы и стулья Таблички с надписями ролей | 20 + ведущий и 4 помощника | Работники колледжа преподаватели по праву |

| | | |
|---|--|--|
| Мантия Ноутбук для протокола заседания Гражданский кодекс РФ | | |
|---|--|--|

Ход ролевой игры:

Студенты делятся на две группы, по 11 человек. Судьей выступает преподаватель, а секретарем заседания выступает староста группы. Каждая команда будет отстаивать свое решение, основываясь на ГК РФ. По итогам заседания преподаватель отметит, какая из команды будет точнее в вынесении решения.

Время на работу дается 40 минут, после каждая сторона будет защищать свои решения. Студентам предлагается для обсуждения теоретический вопрос, какова правовая природа правоспособности, дееспособности, являются ли указанные категории субъективными правами.

При выступлении студенты строят свой ответ в соответствии с ПОПС-формулой, которая состоит из четырех элементов:

П - позиция (в чем заключается ваша точка зрения) - я считаю, что...

О - обоснование (на чем вы основываетесь, довод в поддержку вашей позиции - .потому, что...

П - пример (факты, иллюстрирующие ваш довод) - ..например.

С - следствие (вывод, что надо сделать, призыв к принятию вашей позиции - ... поэтому..

Вынесение результатов:

«Отлично» - вынесенное решение команды оказалось верным, грамотно оформленным, приведены примеры из практики, так же использован ГК РФ и указаны статья, для решения данного спора.

«Хорошо» - ответ близок к верному, допущена одна незначительная ошибка в ответе не касающаяся ГК РФ.

«Удовлетворительно» - группа принимала участие в обсуждении, однако собственной точки зрения не высказывает, не может сформулировать

ответов на возражения оппонентов, демонстрирует слабую информационную подготовленность к игре.

«Неудовлетворительно» - не принимала участия в работе, не высказывала никаких суждений, демонстрирует полную неосведомленность по сути изучаемой проблемы.

Спор:

«Тринадцатилетний Стас Болтенков послал на конкурс в журнал «Юный техник» предложение об использовании силы течения реки для разводов мостов. Его предложение получило первую премию, и редакция журнал рекомендовала Стасу оформить заявку на выдачу патента на изобретение. Родители Стаса полагали, что автором изобретения должен быть указан кто-либо из родителей, поскольку Стасу всего 13 лет, и он самостоятельно не сможет осуществлять все права и обязанности, связанные с патентом на изобретение. Родители для подтверждения своей позиции обратились к знакомому изобретателю, который усомнился в правомерности признания автором одного из родителей, но и Стас, по его мнению, не сможет самостоятельно осуществлять целый комплекс прав и обязанностей, связанных с созданием изобретения».

Для получения квалификационного разъяснения родители обратились к юристу.

Ответ:

В соответствии со ст. 1347 ГК РФ автором изобретения, полезной модели или промышленного образца признается гражданин, творческим трудом которого создан соответствующий результат интеллектуальной деятельности. Лицо, указанное в качестве автора в заявке на выдачу патента на изобретение, полезную модель или промышленный образец, считается автором изобретения, полезной модели или промышленного образца, если не доказано иное.

Исходя из сказанного, можно утверждать, что 13-летний Стас будет являться автором изобретения. И в качестве автора в заявке на патент должен

быть указан именно Стас. Однако в силу того, что Стас является лицом, не достигшим возраста полной дееспособности (малолетним), то в соответствии со ст. 28 ГК РФ сделки от его имени могут осуществлять его родители.

Но уже при достижении возраста 14 лет Стас в соответствии с ч. 2 ст. 26 ГК РФ может самостоятельно осуществлять все права автора изобретения.

ВОПРОСЫ:

Действие родителей считается, ли законным?

Имел ли права несовершеннолетний Стас совершать гражданские отношения самостоятельно, без согласия родителей?

Могут ли Родители Стаса полноправными владельцами идеи своего сына до его совершеннолетия?

Имеют ли право отказать в выдаче патента несовершеннолетнему Стасу Болтенкову?

Сценарий ролевой игры по гражданскому делу о нарушение договора аренды предприятия без права выкупа.

При выступлении в суде все, кроме судьи, встают. К судье обращаются «Уважаемый суд».

Секретарь: Прошу всех встать, суд идет.

Входит судья.

Судья: Судебное заседание прошу считать открытым, прошу всех садиться. Рассматривается гражданское дело № 2-355/2013 по иску о нарушение договора аренды предприятия без права выкупа.

Секретарь, доложите о явке лиц в судебное заседание.

Секретарь: В судебное заседание явились:

Истец -

Представитель истца -

Ответчик -

Представитель ответчика -

Прокурор -

Свидетель 1 -

Свидетель 2 -

Свидетель 3 -

Свидетель 4 -

Свидетель 5 -

Свидетель 6 -

Свидетель 7 -

Свидетель 8 -

Свидетель 9 -

Судья: Прошу свидетелей удалиться из зала судебного заседания.

Сценарий ролевой игры по гражданскому делу об отказе регистрации договора аренды структурного подразделения предприятия с последующим правом выкупа.

При выступлении в суде все, кроме судьи, встают. К судье обращаются «Уважаемый суд».

Секретарь: Прошу всех встать, суд идет.

Входит судья.

Судья: Судебное заседание прошу считать открытым, прошу всех садиться. Рассматривается гражданское дело № 2-355/2013 по иску к об отказе регистрации договора аренды структурного подразделения предприятия с последующим правом выкупа.

Секретарь, доложите о явке лиц в судебное заседание.

Секретарь: В судебное заседание явились:

Истец -

Представитель истца -

Ответчик -

Представитель ответчика -

Прокурор -

Свидетель 1 -

Свидетель 2 -

Свидетель 3 -

Свидетель 4 -

Свидетель 5 -

Свидетель 6 -

Свидетель 7 -

Свидетель 8 -

Свидетель 9 -

Судья: Прошу свидетелей удалиться из зала судебного заседания.

Применение ролевых игр в учебном процессе, предоставляет уникальные возможности. Существует огромное количество различных форм проведения ролевых игр: любая жизненная ситуация – в повседневной жизни, в суде, может быть взята за основу для организации ролевой игры. Однако ролевую игру невозможно провести спонтанно без предварительной подготовки. Можно выделить несколько этапов формирования и организации ролевой игры:

1. Подготовьте детальный план проведения ролевой игры с указанием целей, задач, распределением ролей и списком возможных вопросов.

2. Объясните студентам правила и цели игры, обсудите с ними ожидаемые результаты и значимость данного метода обучения.

3. Проведите игру во время занятия, обеспечивая поддержку и руководство участникам при необходимости.

4. После завершения игры, проведите заключительный этап, на котором подводите итоги, выслушиваете мнение жюри и обсуждаете полученные результаты.

5. Способствуйте активному обсуждению и анализу игры со стороны участников. Поощряйте саморефлексию и оценку своей деятельности.

6. Учтите, что ролевая игра должна быть интересной для всей аудитории. Постарайтесь создать благоприятную атмосферу и обеспечить качественную организацию мероприятия.

7. Педагог должен осознавать значимость ролевой игры и проводить ее не только для разнообразия учебного процесса, но и с целью достижения наивысших результатов в освоении учебного предмета.

8. Постоянно совершенствуйте методику проведения ролевых игр, учитывая отзывы и мнения студентов. Это поможет достичь лучших результатов и повысить интерес участников.

Применение ролевых игр на занятиях по дисциплине «Гражданское право» поможет студентам не только лучше освоить теоретический материал, но и развить практические навыки, коммуникативные способности и интерес к предмету.

Функцию ролевой игры и ее место в учебном процессе, форму проведения, а также время, которое необходимо для проведения игры, определяет преподаватель. Форма проведения управления определяется преподавателем, исходя из:

- содержания самой игры;
- характера ситуационных задач, вопросов включенных в игру;
- степени подготовленности студентов;
- количества участников ролевой игры.

В ролевой игре должен отрабатываться материал, работа над которым ведется в аудитории в данный момент, а также должны использоваться из других тем с целью повторения. Выполнение ролевой игры должно осуществляться на материале, определяемом темой и ситуацией.

Организуя игру, необходимо вовлечь в нее как можно больше студентов группы. В ролевой игре следует учитывать личностные особенности тех студентов, которые принимают участие.

Преподаватель должен внимательно следить за процессом игры, вести контроль действий своих студентов, но, при этом, не мешать студенту проявить себя, вмешиваться лишь по необходимости, при возникновении у студентов сложностей, давать им нужные рекомендации и советы.

В ходе проведения ролевой игры преподавателю не следует исправлять ошибки студентов, однако рекомендуется ошибки незаметно фиксировать с целью их систематизации последующей коррекции.

Организуя практическую деятельность с применением ролевой игры, рекомендуется применять наглядные средства по теме занятия, презентации и другие средства компьютерных технологий. Педагог, организующий деятельность, несет ответственность за техническое оснащение занятия; он должен заранее продумать наличие презентации и презентуемого материала. Преподавателю нужно контролировать ход игры, оказывать студентам помощь, если возникают сложности. Он не должен комментировать каждую ошибку, но необходимо разобрать ошибки позже по окончании проведения ролевой игры, в момент подведения итогов.

При подготовке к организации ролевой игры необходимо заранее распределить роли и обсудить непонятные моменты, если таковые возникают. Аудитория студентов под контролем педагога обсуждает распределение ролей, проблемных вопросов, устанавливает цели и задачи, на достижение которых должно быть направлено занятие. Для участия в ролевой игре требуется наличие творческого потенциала. Собственно, он и развивается в процессе проигрывания ролевой игры. Этапы проведения занятия с применением ролевой игры должны быть тщательно продуманы—необходимо решить, какую манипуляцию студенты будут выполнять первой, какую второй, когда они задают вопросы. Поскольку целью историко-правовых дисциплин является знакомство с основными нормативными документами различных эпох, таких как уголовный, гражданский кодексы, которые использовались в зарубежных странах или в России на протяжении длительной истории. Очень часто изучение документов посредством знакомства с ними в хрестоматийных материалах, вызывает отторжение студенческой аудитории. С целью усиления эмоционального эффекта рекомендуется отказаться от простого решения задач, когда используются задачи, взятые из учебника или пособия и по хрестоматии-студенты их

решают, и вместе с этим, используется ролевая игра. Условия и форма проведения ролевой игры задают субъектов и предмет спора в игры как таковой. Это необходимо для понимания дальнейшего изложения, поскольку ролевые игры являются, в первую очередь, играми. Первый момент принято называть «игровым отношением». Оно появляется, когда происходит разделение самого игрока и его игрового представителя.

Выводы по 2 главе

Таким образом, ролевые игры практически не используются в учебном процессе. Всего 10% опрошенных студентов отметили их наличие в учебном процессе. Преподаватели не используют ролевую игру на занятиях по праву, и большая часть опрошенных (67%) не знакомы с методикой ее организации и проведения. При этом 5 из 6 преподавателей отметили что хотели бы использовать ее в своей работе.

Итак, можно сделать вывод, что в учебном процессе по дисциплине «Гражданское право» ролевые игры применяются редко, что негативно сказывается на процессе усвоения студентами профессиональных знаний, умений и навыков. Большинство студентов выразили положительное отношение к использованию игровых форм обучения, что может стимулировать преподавателей к внедрению этих методов в учебный процесс.

Подводя итоги анализа преподавания дисциплины «Гражданское право» в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл», можно отметить, что на занятиях используются традиционные и инновационные методы обучения, но, в большей степени преподавание происходит в виде разного вида лекций и семинаров. Ролевые игры также имеют место в процессе обучения, но их использование эпизодично, что говорит о необходимости разработки методических рекомендаций по проведению ролевой игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в ЧПОУ «Златоустовский юридический колледж «Ицыл».

Нами была разработана примерная тематика ролевых игр по дисциплине «Гражданское право» и методические рекомендации педагогам по их организации и проведению.

Проведение ролевых игр позволит улучшить качество правовых знаний обучающихся. Ролевые игры организованы таким образом, чтобы отражать жизненные ситуации, с которыми сталкиваются профессионалы в своей деятельности. Это позволит студентам анализировать проблемные ситуации и принимать решения в условиях неопределенности и риска. Также игры организованы динамичными, с возможностью наложить свои решения на изменение обстановки в последующие моменты. В играх принимают участие игроки-должностные лица, эксперты и организаторы, что создавало более реалистичную среду и обеспечивало активное участие студентов. В результате проведенной работы студенты накопят опыт участия в ролевых играх и повысят качество своих правовых знаний.

Заключение

В сложившихся социально-экономических условиях в России основой образования должны быть не столько учебные дисциплины, сколько способы мышления и деятельности. Необходимо не только выпускать специалиста, получившего подготовку высокого уровня, но и включать его уже на стадии обучения в разработку новых технологий, адаптировать к условиям конкретной производственной среды, сделать проводником новых идей.

Современные приоритеты образования - доступность, качество, эффективность. Реализации этих требований способствуют педагогические инновации. Инновации в образовательной деятельности - это использование новых знаний, приемов, подходов, технологий для получения результата в виде образовательных услуг, отличающихся социальной и рыночной востребованностью. Резюмируя вышесказанное, можно сделать вывод, что главная задача российского профессионального образования - обеспечение современного качества образования на основе сохранения его фундаментальности и соответствия актуальным и перспективным потребностям личности, общества и государства. Исходя из этого, учебный процесс требует применения инновационных технологий. Одним из видов инновационных технологий является ролевая игра.

Ролевая игра - представляет из себя моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий. Индивидуальные и коллективные действия игроков составляют сюжет игры. Как правило, существуют правила проведения ролевой игры, где описаны рамки действий игроков, их поведения, моделирования игровых ситуаций.

Проведение ролевой игры в учебном процессе преследует различные цели: развивает интерес у студентов к глубокому изучению предметов специального цикла; способствует развитию самостоятельности,

находчивости, умения быстро ориентироваться в сложной ситуации; позволяет на личном опыте убедиться в трудности разрешения конкретных вопросов и одновременно учит правильно определять свое отношение к таким ситуациям, выявлять их причины; помогает получить представление о работе государственных органов; прививает любовь к будущей профессии и помогает понять всю ее сложность.

В первой главе исследования была проведена разработка и применение ролевой игры в процессе занятий по дисциплине «Гражданское право». Для оценки качества правовых знаний студентов был проведен мониторинг, включающий три комплексных тестирования. Группа студентов, участвующих в ролевых играх, показала более высокий уровень качества знаний, чем другая группа.

Полученные результаты подтверждают эффективность использования ролевых игр в образовательном процессе и позволяют сделать вывод о достижении поставленной цели и решении поставленных задач.

В заключение исследования подтверждается гипотеза о том, что применение ролевой игры как современного метода обучения студентов повышает качество их правовой подготовки. Были выявлены основные достоинства ролевых игр, такие как активность, инициатива, обратная связь, использование уже имеющегося опыта и приобретение навыков командообразования.

Таким образом, применение ролевых игр в процессе занятий по дисциплине «Гражданское право» позволяет студентам учиться не только теории, но и практике, развивать коммуникативные навыки и лидерские качества, а также участвовать в тренировке стрессовых и критических ситуаций. Ролевые игры активно используются для формирования адекватного уровня правосознания студентов в современных реалиях России.

Список используемой литературы

1. Алиева, З. Ш. Понятие, структура и виды ролевой игры / З. Ш. Алиева, А. М. Яяева // Актуальные проблемы социально-гуманитарного и научно-технического знания. – 2023. – № 1(32). – С. 46-48.
2. Арустамян, Д. В. Использование интерактивных методов обучения в учебном процессе / Д. В. Арустамян, Е. А. Дроздова // Евразийский союз ученых. -2018. - № 7-4(52). - С. 7-8.
3. Басалин П.Д. Интерактивные формы обучения в образовательном процессе / П.Д. Басалин, И.И. Белоусова // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. - 2014. - № 3. - С. 18-21.
4. Бельский, К.С. Педагогический процесс в юридическом вузе (цикл материалов по вузовской педагогике) / К.С. Бельский, Л.А. Зайцева // Юридическое образование и наука. - 2019. - № 2. С.33-44.
5. Бондаренко, Л.Н. Методика преподавания дисциплин гражданско-правового цикла для специалистов среднего звена / Л.Н. Бондаренко. - Электрон. текстовые дан. -2010. С. 34-36.
6. Бушма, М. И. использование метода ролевой игры при чтении лекций / М. И. Бушма, А. Д. Король // Использование информационных образовательных технологий и электронных средств обучения в вузе : Материалы научно-методической конференции, Гродно, 17 марта 2011 года / Отв. редактор В.А. Снежицкий. – Гродно: Гродненский государственный медицинский университет, 2011. – С. 169-171
7. Ваганова, О. И. Использование интерактивных методов обучения в преподавании правовых дисциплин / О. И. Ваганова, А. А. Жидков // Балканское научное обозрение. – 2020. – Т. 4, № 3(9). – С. 18-21.
8. Возмилкина Е.Н. Интерактивные формы обучения в системе высшего образования: "метод мозгового штурма" / Е.Н. Возмилкина 2016. No. 118-3. С. 106-108.

9. Вольф, С. П. Методика преподавания права. Омск, 2014. 152 с. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=21606654> (дата обращения:08.09.2023).
10. Давыдов, Н.А. Современная подготовка юристов в вузах: теория и практика ее научного проектирования / Н.А. Давыдов // Юридическое образование и наука. - 2018. - № 4. С.18-26.
11. 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.
12. Еременко, В. И. Активные и интерактивные методы обучения в юриспруденции: монография / В. И. Еременко. - Барнаул: Изд-во ААЭП, 2011. – 126 с.
13. Еремин, А. В. Методическое обеспечение ролевой игры в преподавании истории права / А. В. Еремин, Н. М. Иванова // Академическая мысль. – 2022. – № 3(20). – С. 33-36.
14. Ивонина, А. Е. Современные технологии в преподавании права / А. Е. Ивонина // Вестник общего образования. - 2016. - № 2. - С. 40-42.
15. Колесникова, Е. П. Ролевая игра как средство развития профессиональных и коммуникативных компетенций студентов / Е. П. Колесникова // Вестник научных конференций. - 2017. - № 9-2 (25). - С. 52-54.
16. Кропанева, Е. М. Теория и методика обучения праву: учебное пособие / Е. М. Кропанева. - Екатеринбург: Издательство Российского государственного профессионально-педагогического университета, 2010. - 166 с.
17. Лейбина, А. В. Способы повышения эффективности онлайн-образования (обзор зарубежных исследований) / А. В. Лейбина, Г. А. Шукурян // Современная зарубежная психология. - 2020. - Т. 9, № 3. - С. 21-33.

18. Магомадова И. М. Методика преподавания права как молодая наука // Известия Чеченского государственного педагогического университета Серия 1: Гуманитарные и общественные науки. 2020. Т. 28. № 2 (30). С. 148-151.
19. Макеенкова А. В. Проблемы внедрения электронных технологий в контексте теории и методики преподавания права // Фундаментальные и прикладные исследования в науке и образовании : сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф., 25 янв. 2020 г. Новосибирск, 2020. С. 156-158.
20. Мальцева Т. В. Использование игровых технологий в образовательной среде Академии управления МВД России: учебное пособие / Т. В. Мальцева, О. М. Боева, Ю. Б. Макаренко. Москва: Академия управления МВД России, 2021.
21. Мамонько, М. М. Использование игрового подхода в преподавании дисциплины «теория государства и права» / М. М. Мамонько // Аграрное и земельное право. – 2023. – № 4(220). – С. 99-100.
22. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение: учеб. пособие для ВПО / Н.В. Матяш. – М.: Академия, 2012. – 156 с.
23. Место ролевой игры в дистанционном образовательном процессе / В. К. Чайка, В. В. Вустенко, С. А. Ласачко, С. В. Чермных // Медико-социальные проблемы семьи. – 2023. – Т. 28, № 2. – С. 67-73.
24. Миллер, С. Психология игры / С. Миллер. - СПб: Университетская книга, 2009. – 320 с.
25. Минский, Е. М. От игры к знаниям / Е. М. Минский. - М.: Просвещение, 2011. – 192 с.
26. Ладенко, И. С. Игровое моделирование: методология и практика / И. С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 2013. – 228 с.
27. Наркевич, В. В. Истоки проблемы исследования сюжетно-ролевой игры в отечественной психологии / В. В. Наркевич // Методология современной психологии. – 2022. – № 16. – С. 251-258.

- 28.Офицеров, В. В. Ролевая игра в образовательном процессе / В. В. Офицеров // Молодой учёный. - 2020. -№ 16 (306). - С. 310-311.
- 29.Паулова, Ю. Е. Применение интерактивных методов обучения в процессе преподавания правовых дисциплин / Ю. Е. Паулова // Интеграция образования, науки и практики: проблемы и пути решения: материалы XIV Февральских педагогических чтений. - Саранск, 2016. - С. 93-98.
- 30.Пахомова, Р. Р. Каждая ли ролевая игра является дидактической? / Р. Р. Пахомова // Вопросы педагогики. – 2022. – № 12-1. – С. 136-139.
- 31.Пахомова, Р. Р. Ролевая игра как эффективный инструмент развития коммуникативных навыков / Р. Р. Пахомова // Вопросы педагогики. – 2022. – № 12-1. – С. 134-136.
- 32.Петрова, Т. О. Особенности преподавания истории и права в эпоху цифровизации / Т. О. Петрова // Правовые и педагогические аспекты управления системой образования и науки: : Материалы Всероссийского научно-методического круглого стола, Липецк, 19 апреля 2023 года. – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2023. – С. 124-128.
- 33.Пидкасистый, П. И. Педагогика. Учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей / П. И. Пидкасистый. - М: Педагогическое общество России, 2011. – 640 с.
34. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие / Г. К. Селевко. М. Книжный дом, 1998. – 256 с.
- 35.Сидорова, Ю. В. Формирование общих и профессиональных компетенций студентов в учреждениях среднего профессионального образования / Ю. В. Сидорова // Педагогическое образование в России. - 2012. № 6. - С. 131-135.
- 36.Симаева, Е. П. Совершенствование методики преподавания гражданского права в высших учебных заведениях / Е. П. Симаева // Вестник ВолГУ. Серия 6. Выпуск 12. - 2010. - С.100-104.

37. Сорокина, Е. Д. Особенности преподавания права в средних общеобразовательных организациях / Е. Д. Сорокина // Гуманитарные и общественные аспекты развития науки и образования в XXI В. : сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции 58-е Евсевьевские чтения, Саранск, 25–26 апреля 2022 года. – Саранск: Мордовский государственный педагогический университет имени М.Е. Евсевьева, 2022. – С. 30.
38. Тарханова, И. Ю. Новая дидактика: академический и постакадемический дискурс / И. Ю. Тарханова // Педагогика. Вопросы теории и практики. - 2022. - Том 7, выпуск 7. - С. 695-699.
39. Тимофеева, А.А. Компетентностный подход в преподавании юридических дисциплин: опыт и проблемы реализации / А.А. Тимофеева. – М.: Просвещение, - 2015 – 39 с.
40. Турнер Д. Ролевые игры. Эффективный тренинг: практическое руководство/ Д. Турнев - СПб.: Питер, 2022. - 352 с.
41. Федеральный государственный стандарт среднего профессионального образования по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения (утв. указом Министерства образования и науки РФ от 12.05.2014 г. № 508) [Электронный ресурс] / СПС КонсультантПлюс.
42. Филатов В. М. Методическая типология ролевых игр [Текст] / В. М. Филатов. – М.: Просвещение, 1988. – 257 с.
43. Фоминская, М. Д. Инновационные методы преподавания гражданского права в колледже / М. Д. Фоминская, А. Т. Богатырева // Материалы IV Всероссийских научно-методических чтений профессорско-преподавательского состава и аспирантов Ставропольского института кооперации (филиала) БУКЭП : Сборник IV Всероссийских научно-методических конференций профессорско-преподавательского состава и аспирантов СТИК (филиала) БУКЭП, Ставрополь, 21–23 ноября 2017 года / Под общей ред. В.Н. Глаза, С.А. Турко. – Ставрополь: Общество

- с ограниченной ответственностью "Издательско-информационный центр "Фабула", 2017. – С. 53-55.
44. Хуторской, А. В. Педагогическая инноватика: учеб. пособие для вузов / А. В. Хуторской. – М.: Академия, 2020. – 252 с.
45. Цыганкова, П. В. Ролевые игры живого действия и ролевые онлайн-игры: психологические функции в современном социокультурном контексте / П. В. Цыганкова, Е. Ю. Суворова // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. - 2020. - Вып. 3. - С. 459-474.
46. Шамис, В. А. Активные методы обучения в вузе / В. А. Шамис // Сибирский торгово-экономический журнал. - 2011. - № 14. - С.136-14.
47. Шмаков С. А. Игры учащихся - феномен культуры / С. А. Шмаков. - М.: Новая школа, 2011. – 409 с.
48. Шнейдер, Е. М. Ролевая игра как технология и прогрессивный метод обучения в вузе / Е. М. Шнейдер, Н. А. Сильченко, С. В. Овчинникова // Современные наукоемкие технологии. – 2022. – № 12-1. – С. 176-179.
49. Чечина, Н. А. Методика проведения практических занятий по гражданскому процессу / Н. А. Чечина // Известия высших учебных заведений. Правоведение. -1986. - № 5. - С. 64-66.
50. Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. - М.: Просвещение, 2019. – 226 с.

Анкета для студентов

«Использование ролевой игры в учебном процессе»

| Вопрос | Ответы |
|---|---|
| 1. Какие формы обучения использует преподаватель гражданского права? | Лекция Семинар Практическое занятие Ролевая игра Кейс-стади Мозговой штурм |
| 2. Сколько раз за все время изучения дисциплины «Гражданское право» проводились ролевые игры? | 2 и более раз 1 раз Ни разу |
| 3. Вам понятны цель, сюжет и ход проведения ролевой игры? | Всегда Редко Никогда |
| 4. Устраивает ли Вас качество проводимых ролевых игр? | Всегда Редко Никогда |
| 5. Помогают ли Вам ролевые игры лучше усвоить материал в ходе изучения той или иной дисциплины? | Да Нет Иногда |
| 6. Хотели ли бы вы чаще видеть ролевые игры на занятиях по гражданскому праву? | Ответ: Да нет |

Анкета для преподавателей права

«Использование ролевой игры в учебном процессе»

| Вопрос | Ответы |
|---|---------------------|
| 1. Используете ли вы ролевую игру на занятиях по праву? | Да нет |
| 2. Знаете ли методику организации и проведения ролевой игры? | да нет |
| 3. Хотели ли бы вы использовать ролевые игры на занятиях по гражданскому праву? | Ответ: да нет |