



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)  
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ  
Кафедра Экономики, управления и права

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

**Выпускная квалификационная работа  
по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)  
Направленность: «Правоведение и правоохранительная деятельность»**

Проверка на объем заимствований:  
96,47 % авторского текста

Работа рекомендована к защите  
« 24 » июня 2022 г.  
Зав. кафедрой ЭУиП  
к.э.н., доцент  
Рябчук П. Г.

Выполнил:  
студент группы ЗФ-509-112-5-1Кс  
Прыкин Антон Владимирович

Научный руководитель:  
к.ю.н., доцент кафедры ЭУиП  
Золотухин С. Н.

Челябинск  
2022

## Содержание

<b>Введение .....</b>	<b>3</b>
<b>Глава 1. Теоретические основы использования ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам, реализуемым в профессиональных образовательных организациях.....</b>	<b>7</b>
1.1. Понятие и сущность ролевой игры.....	7
1.2. Структура и классификации ролевых игр.....	15
1.3. Организация ролевых игр по правовым дисциплинам в условиях СПО..	23
<b>Выводы по 1 главе .....</b>	<b>29</b>
<b>Глава 2. Практическая работа по созданию ролевых игр для целей преподавания дисциплины «Право» на базе ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус» .....</b>	<b>30</b>
2.1. Изучение практики применения ролевых игр в рамках преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус» .....	30
2.2. Разработка ролевых игр по дисциплине «Право», реализуемой в ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус» .....	39
<b>Выводы по 2 главе .....</b>	<b>51</b>
<b>Заключение .....</b>	<b>53</b>
<b>Список литературы .....</b>	<b>58</b>
<b>Приложения .....</b>	<b>65</b>

## Введение

Современные требования развития нашего общества особенно остро ставят вопрос улучшения качества подготовки выпускников к жизни, к практической деятельности в условиях постоянно развивающегося и меняющегося производства.

Одним из недостатков традиционного обучения будущих специалистов в профессиональных образовательных организациях работодатели называют слабую практическую ориентированность полученных знаний. Высокие требования работодателей к качеству образования молодых специалистов указывают на необходимость постоянного совершенствования образовательной системы, возрастает роль профессионально-личностных качеств специалиста, обеспечивающих конкурентоспособность на рынке труда и успешность профессиональной самореализации, а также роль общей компетентности. Все большее распространение находят инновационные формы преподавания (интерактивные методы обучения), обеспечивающие более эффективное усвоение знаний, развитие у обучающихся общих и профессиональных компетенций, формирование у них навыков самостоятельной работы с правовой информацией, нормативными правовыми актами, необходимыми для обеспечения правовой защиты и поддержки в профессиональной деятельности. Одним из видов интерактивного занятия является использование игровых методик.

Сегодня широкое внедрение в практику преподавания различных дисциплин игровых методик связано не с желанием педагога развлечь обучающихся, а сделать занятия более живыми, менее скучными и однообразными. Внимание к игре как методу обучения и образовательной технологии напрямую связано с рядом социокультурных явлений современности, со стремлением найти новые грани взаимоотношений между педагогом и студентами.

Игровые методы необходимы в рамках преподавания предметов,

имеющих «практическую составляющую». То есть, таких предметов, которые, кроме развитой теории, включают в себя нормы и процедуры практического действия. Таких, например, как право. Право, кроме законодательства, включает еще и практику правоприменения, и нельзя считать человека подготовленным в области права, если его подготовка ограничивается знанием законов. Причем мы говорим не только о профессиональной подготовке, но и об общеобразовательной подготовке. Некоторыми правовыми процедурами (подача заявления, дача показаний, использование услуг юриста и т.п.) должен владеть любой гражданин. В противном случае знание законов достаточно бессмысленно. Применение игровых методов в обучении дает уникальную возможность приобрести опыт действия до столкновения с «настоящей» практикой (при условии, конечно, если обучающая игра построена корректно).

Ролевые игры всё активнее входят в арсенал преподавателей права, однако, кроме положительного влияния, неумелое или чрезмерное использование этого метода может привести к искажению планируемых результатов обучения в отрицательную сторону. Именно это и определяет актуальность темы исследования.

Объект исследования – интерактивные методы обучения.

Предмет исследования – разработка ролевых игр по правовой дисциплине, реализуемой в профессиональной образовательной организации.

Целью в данной работе является исследование теоретических основ применения ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях и разработка новых ролевых игр по дисциплине «Право», реализуемой на базе ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус».

Задачи исследования:

1. проанализировать понятие и сущность ролевой игры;
2. классифицировать ролевые игры по различным основаниям;

3. охарактеризовать процедуру организации ролевых игр по правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях;

4. прокомментировать практику применения ролевых игр в рамках преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус».

5. разработать ролевые игры по дисциплине «Право», реализуемой в ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус».

Степень разработанности темы исследования в учебно-методической литературе: разработкой и применением ролевых игр для обучающихся занимались Д.Б. Эльконин, В.Я. Платов, А.А. Вербицкий, Д.Турнер, Ю.Е.Винокуров и другие. Д.Б. Эльконин рассматривает идею о том, что ролевая игра является как формой, так и методом обучения обучающихся, в которой моделируются предметные и социальные аспекты содержания профессиональной деятельности. По мнению ряда авторов, таких как Н.А.Волгина, Ю.Г.Одегова ролевая игра - это одна из наиболее эффективных активных форм учебного процесса, развивающая навыки свободного владения и оперативного комбинирования накопленными теоретическими и прикладными знаниями, практическим опытом и жизненными ценностными установками. Цель ролевой игры – проявить имеющиеся знания, показать умение пользоваться ими, получить навыки уяснения комплексных проблем и выработки подходов к их решению. Тем не менее, тема применения ролевых игр в обучении студентов ещё не достаточно разработана и остаётся актуальной.

При выполнении работы были использованы следующие методы исследования: анализ, сравнение, аналогия, изучение материалов научных и периодических изданий по проблеме, наблюдение, эксперимент, классификация.

Базой исследования является ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус». Юридический

адрес: 457670, Челябинская область, г. Верхнеуральск, ул. Еремина, 1а.

Практическая значимость исследования: разработанные ролевые игры могут быть использованы в ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус» в рамках обучения дисциплине «Право».

Работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка литературы, приложения. Текст изложен на 65 страницах, содержит 2 таблицы, 2 рисунка, список литературы включает 52 источника литературы.

# **Глава 1. Теоретические основы использования ролевых игр при проведении занятий по правовым дисциплинам, реализуемым в профессиональных образовательных организациях**

## **1.1. Понятие и сущность ролевой игры**

Игровые технологии являются одним из видов педагогических технологий, методом обучения в которых является игра. Игры являются ценным средством воспитания умственной активности обучающихся, активизируют психические процессы, но только в том случае, если проводит ее толковый организатор.

Игровая деятельность на занятиях права используется в качестве элементов занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля). Наиболее целесообразно ее применение на занятиях по закреплению, систематизации или повторению материала.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность обучающихся. При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средства для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Именно игровые технологии в процессе обучения правовым дисциплинам, позволяют спроецировать потенциальную ситуацию, на примере которой наглядно представлена юридическая сила различных источников права и механизмы их действия, а также методы защиты прав и свобод в соответствии с действующим законодательством.

Обучая правовым дисциплинам через проведение занятия-игры, у обучающихся формируются навыки сотрудничества: мнение каждого

участника принимается, обсуждается и поддерживается, благодаря чему, обучающиеся не только стремятся грамотно формулировать и обосновывать свою точку зрения, но и приобретают уверенность в себе.

На занятиях обучающиеся подходят эмоционально к поставленным задачам, у них наблюдается профессионально-личностное саморазвитие и самореализация, а также воспитывается чувство долга и ответственности за личный и коллективный результат.

В процессе обучения праву игровые технологии могут использоваться как технологии самостоятельные, когда в игровую форму может быть облечено всё занятие или включаться в качестве игровых элементов в различные формы занятия, или применяться на разных этапах его проведения: при опросе, изучении нового материала, закреплении.

Таким образом, игровые технологии в процессе обучения правовым дисциплинам являются незаменимой составляющей образовательного процесса, способствующие побуждению интереса к юридическим наукам.

Особое значение при обучении правовым дисциплинам имеет ролевая игра.

По мнению Е.М.Кропаневой «Ролевая игра – совместная групповая игра, в которой её участники распределяют, берут на себя и исполняют различные социальные роли, направленные на развитие определённых навыков и умений» [27].

Е.В.Евплова, Е.В.Гнатышина и М.В.Чередникова рассматривают ролевую игру как «имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием» [22].

А.П.Панфилова считает, что ролевая игра «это способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации» [37].

Ролевая игра направлена на проживание и анализ проблем в сфере человеческих отношений (взаимодействия деловых партнеров, межличностная коммуникация, взаимопонимание). С ее помощью участники осваивают новые для себя модели поведения. В основе сюжетно – ролевой игры может быть любая жизненная ситуация, которая носит правовой характер. Одной из разновидностей ролевых игр является «разыгрывание» ситуаций в ролях.

Общаясь друг с другом студенты должны соблюдать языковые нормы, но именно общение побуждает проявлять в диалогической речи своё творчество, свою индивидуальность. Основная задача в процессе обучения состоит в том, чтобы студенты научились осознавать то, что обеспечивает полноценное общение, научились задумываться над ролью отдельных языковых средств, которые помогают передать и уловить тончайшие оттенки смысла слов. Главная идея состоит в том, чтобы общение между студентами осуществлялось на основе предлагаемой «речевой ситуации», выход из которой участники ищут в ходе «ролевой игры», то есть учатся осознавать роль языка в действии – в процессе создания и восприятия речевых образований. На практике эту мысль целесообразно применять, так как «ролевые игры», трудные ситуации и поисковые цели превращаются в увлекательное дело и одновременно помогают понять, что путь к верному решению сложен и неоднозначен.

Целями и задачами ролевой игры являются:

- определить отношение студента к конкретной жизненной ситуации, способствовать приобретению опыта путём игры, выработке норм позитивного социального поведения, развитию аффективной сферы;
- показ умений применять полученные знания в решении поставленной задачи;
- ролевая игра дает возможность или для получения дополнительных знаний, или для выявления не освещенных в учебном курсе вопросов;
- развиваются творческие способности;

- игра способствует развитию навыков участия в дискуссии, сотрудничества в достижении поставленной цели;

- формируется толерантное отношение к другим мнениям;

- приобретается жизненный опыт, вырабатываются умения и навыки, нужные для жизни.

Ролевая игра имеет следующие характерологические признаки:

- наличие модели управления, включенной в конкретную социально-экономическую систему;

- наличие ролей;

- различие ценностных ориентаций участников игры, исполняющих разные роли;

- взаимодействие ролей;

- наличие общей цели у всего игрового коллектива;

- многоальтернативность решений;

- наличие системы группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры;

- наличие управляемого эмоционального напряжения;

- ситуация может быть не только вымышленной, но и реальной;

- ролевые игры возможны в различных формах: моделирование, учебный суд, рассмотрение моральной дилеммы и др.;

- в ходе ролевой игры участники должны занять определённую позицию, научиться отстаивать мнение.

Ролевая игра является разновидностью психодрамы (социодрамы) – подобие импровизированной театральной постановки по сюжету. Причем роли направлены на моделирование жизненных ситуаций, имеющих личностный смысл для участников. Стажировка с выполнением должностной роли – форма и метод активного обучения контекстного типа, при котором «моделью» выступает сама деятельность, а имитация затрагивает в основном исполнение роли (должности). Главное условие стажировки – выполнение под контролем её организатора определённых действий в реальных

производственных условиях. По способу организации работы обучаемого стажировка с выполнением должностной роли относится к индивидуальным методам обучения, обеспечивает наиболее полное приближение процесса обучения к производству.

Рольевые игры могут применяться достаточно широко в системе профессиональной подготовки, переподготовки и повышения квалификации — как самостоятельно, так и как часть тренинга или деловой игры.

Метод ролевой игры является интерактивным. Как правило, его используют в программах по изучению сферы человеческих отношений: взаимодействия деловых партнеров, межличностной коммуникации, взаимопонимания. Это помогает участникам стать более восприимчивыми к чувствам других.

Функции ролевой игры и их характеристику можно увидеть на рисунке 1.

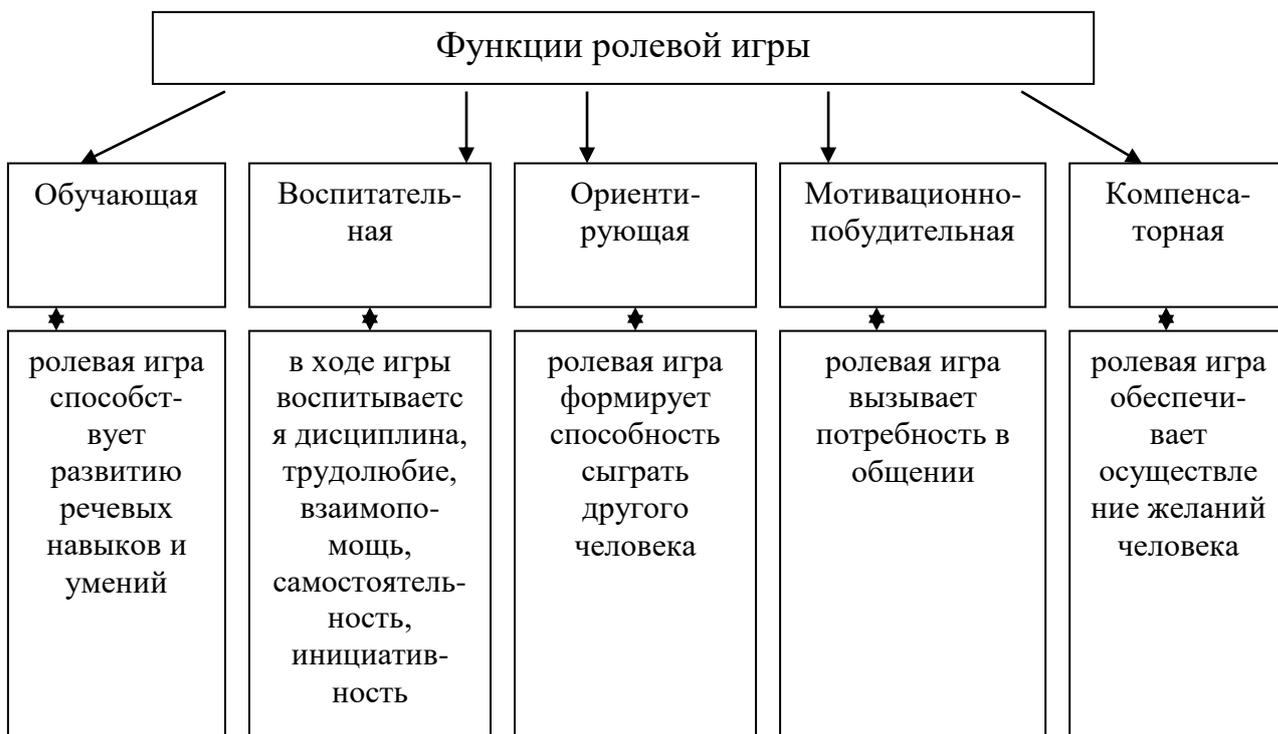


Рисунок 1 - Функции ролевой игры

Неотъемлемыми элементами ролевой игры считается разрешение проблемной ситуации. Это совершенствует мотивированность данных высказываний, делает их более аргументированными и эмоциональными.

Ролевая игра, в основном основывается на решении тех или иных проблем, обеспечивает максимальную активизацию коммуникативной деятельности студентов. Поиск решения поставленной цели обуславливает естественность общения. Постановка проблемы и необходимость её решения служат также развитию критического мышления у студентов. Надобность основательного продумывания ситуации, поиск правильного решения развивает логическое мышление, умение доказывать и контраргументировать, уверять собеседника.

Преимуществом ролевых игр является «обучение через действие». Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени. В большинстве случаев ролевая игра предлагает сравнительно безболезненный и приятный способ усвоения знаний и навыков, так как позволяет участникам понять, как чувствуют себя люди, сталкиваясь с некоторыми ситуациями. Это понимание может оказаться мощным инструментом обучения; оно может способствовать развитию умения оценивать предпосылки поведения других людей, чего трудно было бы достичь каким-либо иным образом.

Хотя использование ролевой игры и содержит в себе элемент педагогического риска, он главным образом относится к возможным способам реагирования группы, а не к воздействию самой игры. Ролевая игра предоставляет участникам шанс освоить или закрепить разнообразные модели поведения. Её преимуществом здесь является коммуникативная среда тренинга, свободная от опасностей, связанных с применением той или иной модели, которые могли бы возникнуть в естественных условиях.

Ролевая игра имеет и негативные стороны. Можно выделить следующие негативные стороны применения ролевых игр:

1. Необходимость задействования значительно большего периода времени обучения в условиях игровых методик, что затруднено в системе определённой программы изучения предмета, изначально не

предусматривающей их использование. Например, одна небольшая игра потребует минимум 75 минут учебного времени.

2. Недостаточная профессиональная подготовка преподавателя как ведущего ролевых игр. Для получения планируемого педагогического результата необходимо умело управлять игрой, не дать ей уйти от заданного хода и подвести воспитанников к намеченным выводам, иначе игра может приобрести антивоспитательный правовой характер.

3. Непонимание необходимости применения ролевых методик в правовом обучении, видение только кажущейся бессмысленности игровых методик, при неоправданно высоких энергозатратах.

4. Необходимость наличия материальной базы задействованной в качестве игровой атрибутики, а также достаточного игрового пространства. Как правило, для группы в 15–20 человек необходимо помещение площадью 30-50 м, лучше квадратной формы, с легко передвигаемой мебелью.

Чтобы устранить негативные стороны, при проведении ролевой игры следует учитывать следующие требования:

1) игра должна стимулировать мотивацию обучения, вызывать у студентов интерес и желание хорошо выполнить задание;

2) ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения как содержания, так и формы, четко организовывать;

3) ролевая игра должна быть принята всей группой;

4) она непременно проводится в доброжелательной творческой атмосфере, вызывает у студентов чувство удовлетворения, радости;

5) преподаватель непременно сам верит в ролевую игру, в ее эффективность.

6) большую значимость приобретает умение преподавателя установить контакт со студентами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор. В процессе игры преподаватель иногда может взять себе какую-либо роль, однако не главную,

чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под руководством.

Большинство методистов в ролевой игре выделяют три этапа:

I. Подготовительный.

II. Собственно игра.

III. Заключительный.

Некоторые авторы методики предлагают более детальный план:

- подготовительный этап в аудитории;
- подготовительный этап дома;
- собственно игра;
- заключительный этап.

В зависимости от цели и степени подготовленности всех студентов «ролевые игры» могут проводиться в парах, в подгруппах и в целой группе. Ролевая игра в парах – наиболее легкий вид ролевой игры.

Подготовительный этап предполагает:

- определение проблемы, темы, предмета, содержания и учебной цели игры;
- выбор объекта ролевой игры (подбирается проблемная ситуация; определяются условия конкретных типовых ситуаций);
- разработку сценария ролевой игры (представляет собой развернутое изложение содержания ролевой игры и последовательности ее выполнения).

Затем следует этап проведения ролевой игры, в котором, как правило, принимают участие: ведущий (руководитель ролевой игры, преподаватель), эксперты (анализируют ход игры, исполнение игровых ролей, правильность выполнения заданий) и игроки.

Данный этап состоит из введения в ролевую игру и самого процесса игры. Введение в игру включает: совместное определение задач игры и учебных задач, постановки проблемы; ознакомление участников и экспертов с исходной информацией, условиями игры, введение игровых правил,

вручение пакета игровых материалов, определение режима работы; распределение ролей.

В ходе процесса игры происходит анализ исходной информации; групповая работа над заданиями; выполнение участниками ролевых функций, имитация подготовленных заданий; работа экспертов.

Особое значение приобретает в ролевой игре совместное обсуждение ее результатов, анализ полученного опыта, это является заключительным этапом в структуре игры. На данном этапе преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного процесса.

Подведение итогов является важным этапом игры, который представляет собой анализ хода и результатов игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия. На этом этапе необходимо осознать обучающимся: что нового узнали (термины, действия); чему научились (навыки, компетенции); в чем польза для будущей профессиональной деятельности.

## 1.2. Структура и классификация ролевых игр

Структуру ролевой игры можно увидеть на рисунке 2.

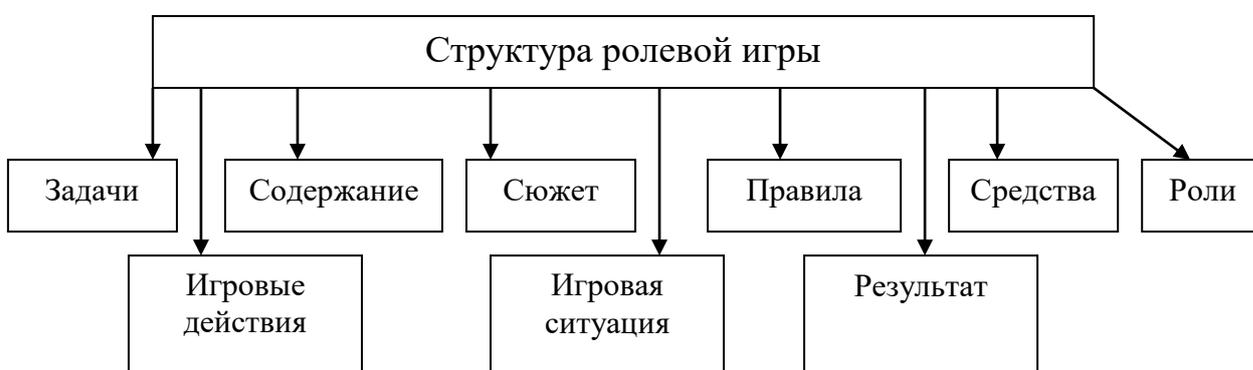


Рисунок 2 - Структура ролевой игры

Задачи ролевой игры. Для точного определения целей и задач игры преподавателю необходимо осознать её место в учебном процессе.

Педагогические задачи должны быть диагностичны, т.е. указывать на конкретные виды учебной деятельности, какими должны овладеть обучающиеся.

Содержание ролевой игры определяется педагогическими задачами и включает знания, умения, навыки и отношения, которые предполагает сформировать у обучающихся педагог посредством игры. Содержание игры находится в прямой зависимости от уровня знаний обучающихся, их общего развития.

Сюжет ролевой игры отражает ту действительность, которая воспроизводится в игре, поэтому именно сюжет определяет последовательность действий игроков.

Правила ролевой игры. Для каждой игры создаются свои правила. Они продиктованы типом игры и другими факторами.

Средства ролевой игры - это важный элемент, облегчающий участникам процесс перевоплощения, вживания в образ. Один предмет, рисунок, музыкальный фрагмент может перенести игроков в другую эпоху, в прошлое или будущее.

Игровые роли. Роль - это тот образ, который обучающийся принимает на себя. Обучающийся всегда действует по правилам, скрытым в этой роли. Роль и ее принятие участниками являются важнейшими составляющими (ролевой) игры. Исполнение роли представляет собой точное, буквальное, происходящее во внешнем плане воспроизведение деятельности другого человека. Принятие роли осуществляется на когнитивном, эмоциональном и поведенческом уровнях. Человек может принимать роль через присвоение внешних черт («рисунка») поведения, норм деятельности, социальных задач, стоящих перед ролью.

Игровые действия. Принимая на себя ту или иную роль, играющий должен действовать так, как она того требует, т.е. соответственно воображаемой игроком ситуации.

Игровая или воображаемая ситуация - это замысел или вымысел игры,

её главная выдумка. Возникает после того, как обучающиеся ознакомились с сюжетом, содержанием, правилами игры и начали действовать в воображаемой ситуации.

Результат ролевой игры - это вполне определённые итоги, конкретные достижения игровых действий при выполнении учебной задачи.

На данный момент в литературе существует огромное разнообразие типологий и классификаций ролевых игр. Наиболее развёрнутую классификацию ролевых игр разработал М.ван Ментс [31]. Он выделил 6 типов ролевых игр:

1. Описание. В рамках этой категории ролевая игра используется как средство коммуникации для описания ситуации, которую можно нагляднее представить в инсценировке, нежели в устном изложении.

2. Демонстрация. Зачастую преподаватель сам проводит демонстрацию, чтобы проинструктировать обучающихся, указать им, на что надо обратить внимание. Продавец, демонстрирующий, как заключить сделку с клиентом; психолог, демонстрирующий тактику действий при агрессии, или преподаватель иностранного языка, который на конкретном примере показывает особое построение фразы — все это примеры, относящиеся к данной категории.

3. Тренировка. Такой вариант игр распространен гораздо шире. Типичными ситуациями оказываются случаи, когда молодые люди упражняются в социальных навыках; менеджеры, консультанты и полицейские развивают навыки проведения собеседований; учителя, продавцы или сиделки психиатрических отделений совершенствуют свои способности к общению с учениками, покупателями или пациентами. Этот тип игр требует тщательной подготовки, так как обучающиеся должны хорошо понимать поставленную перед ними задачу.

4. Отображение (рефлексия). Эта категория игр отличается от предыдущей в большей степени не действием, а целью. Акцент здесь ставится на наблюдение и отображение. Задача обучающегося в этой игре -

справиться с ситуацией, но при этом упор делается на непрерывный анализ сделанного.

5. Сенсбилизация. Данный тип ролевой игры направлен на осознание учеником собственных чувств и эмоций, возникших в ходе игры.

6. Творчество. Игры этого типа применяются для того, чтобы воодушевить обучающихся на развитие своего творческого самовыражения. Подобные игры проводятся, как правило, на заключительном этапе изучения какой-либо темы и призваны обобщить и систематизировать полученные знания, применить их в нестандартной ситуации.

Е.М.Кропанева в свою очередь выделяет следующие виды ролевых игр [27]:

- собственно ролевую игру, когда деятельность обучающихся обусловлена только ролью, ограничивающей развёртывание событий в установленных рамках;

- сюжетную, в которой присутствует только сюжет ситуации без индивидуализации ролей;

- сюжетно-ролевую игру основой, которой является и сюжет, и ролевые предписания;

- тренинг – специальная форма ролевой игры, в которой субъект играет себя в условной жизненной ситуации и нацеленная на развитие личностных качеств и самопознание.

Ролевые цели предписываются участникам условиями игры и, в свою очередь, подразделяются на функциональные и игровые.

Первые обусловлены спецификой функциональных обязанностей специалистов, деятельность которых имитируется в игре. Игровые же – характерны только для конкретной игровой ситуации (например, набрать как можно большее количество баллов).

По сложности моделируемых ситуаций ролевую игру можно различить на: знакомую – новую, кратковременную – продолжительную, подразумевающая деятельность от лица определенной социальной группы и

от своего лица. Участие может быть непосредственным и косвенным, путём наблюдения.

Второй подтип – спонтанная игра – организуется спонтанно, исходя из определенных ситуаций, без участия педагога, но на основе ранее полученных знаний (многочисленные детские игры) и несущая педагогический заряд. Имеется определённый сценарий, известен конечный результат. Играющие сами управляют процессом игры и свободно переходят от игры к процессу управления и наоборот.

Имитационный тренинг предполагает отработку определённых специализированных навыков и умений по работе с определёнными техническими средствами и устройствами. Профессиональный контекст создаётся здесь как с помощью предмета деятельности (реального технического средства), так и путём имитации условий его применения.

Бенькова О.А. выделяет следующие виды ролевых игр [6]:

1. По целям, ролевые игры она делит на досуговые и развивающие. В процессе досуговой игры игрок реализует свои индивидуальные цели, например, реализация комплексов, творческих устремлений, фантазий, времяпрепровождение. В процессе ролевой игры участник получает информацию, развивает определенные умения, и вырабатывает определенные навыки; в идеальном случае осваивает новую для него область знаний.

2. По степени осознания игры можно поделить на три категории: игры, в которых не происходит осознание игроками целей игры; игры, в которых на разборе игры игроками и организаторами происходит определение целей игры; игры, где цели игры декларируются заранее (в явной или неявной форме).

Первая категория включает в себя досуговые игры и игры, в которых развивающий фактор влияет через подсознание. Как правило «подсознательные» игры направлены на развитие умений и формирование навыков, гораздо реже, в них присутствует присвоение новых знаний.

Вторая категория игр основывается на принципе «услышал – забыл, сделал – понял». В ходе такой игры участники получают некий опыт, который осознается и систематизируется в процессе разбора игры, который ведет опытный психолог, в задачу которого входит «вытаскивание» понятий, полученных в ходе игры, из подсознания в сознание. Как правило, такого рода игры используются для освоения интенсификации освоения новых областей знания или формирования ряда общечеловеческих ценностей.

3. Еще одна категория, по которой можно классифицировать ролевые игры - это сценарность (предопределенность сюжета). По этой категории игры делятся на сценарные (с определенным сюжетом) и несценарные (с не определенным сюжетом), но в реальной практике чисто сценарных или не сценарных игр практически не встречается.

Сценарная ролевая игра представляет из себя последовательность заранее определенных ситуаций. Игроки вольны вести себя в этих ситуациях по своему усмотрению, соблюдая ее культурный и исторический аспекты, однако не вольны изменить вводные и финальные условия.

Эти игры относятся к категории больших творческих дел, то есть, не только от организаторов, но и от игроков требуется предварительная подготовка. Группа организаторов берет за основу реально происходившую ситуацию или сюжет книги, и адаптирует ее к реальному месту проведения игры и участникам.

После этого формируются задания участникам, в которых говорится о ситуации и их роли в ней (то есть сценарий действий персонажа).

Сценарные игры, как правило, имеют следующие педагогические цели: ознакомление обучающихся в интересной форме с историческим материалом и развитие актерских способностей. Такие игры более легки в проведении, чем несценарные и дают, как правило меньше сбоев при проведении.

Несценарная ролевая игра относится к категории малых творческих дел, то есть не требует (или требует в минимальном масштабе) подготовки участников.

В таких играх участникам предоставляется полная свобода действий (вплоть до выбора своей роли).

Грубо можно выделить три подвида игр такого рода, где:

1. Предварительно не определены роли участников и формы их взаимодействия. Игроки выбирают роли сами. Реакция игроков на действия друг друга определяется желанием и степенью веры.

2. Роли участников не определены, но определены формы их взаимодействия.

3. Определены и роли участников, и формы их взаимодействия.

Несценарные игры могут закончиться внепланово по двум причинам: потеря интереса к игре, выполнение игровой цели участниками игры. Соответственно, организаторам следует обратить особенное внимание при подготовке к игре, чтобы этого не произошло.

Иногда ролевая цель участников ставится посредством ситуации, а не напрямую. После разработки ролей, рассматриваются методы влияния на ход игры, выбираются роли для игровых мастеров, расписываются когда и как игровые мастера начинают влиять на игру.

Несценарные игры, как правило, имеют следующие педагогические цели: развитие самостоятельности, умения ориентироваться в новой ситуации, развитие интеллекта, формирования понятия о целях и средствах их достижения

Некоторые авторы делят ролевые игры на контролируемые, умеренно-контролируемые и свободные. В учебном процессе чаще всего используются умеренно контролируемые и свободные ролевые игры

1. Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае студенты знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с преподавателем они обсуждают содержание диалога. После этого обучающимся предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на доске опоры (опоры можно заранее

заготовить на карточках и раздать обучающимся). Новый диалог может быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов и ответов, диалог этот может быть короче или длиннее базового. Кроме того, по мере необходимости преподаватель может давать инструкции по ходу ролевой игры.

2. Умеренно контролируемая ролевая игра является более сложной, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

3. Свободная ролевая игра, при ее проведении сами обучающиеся должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие. Преподаватель только называет тему ролевой игры, а затем просит обучающихся составить различные ситуации, затрагивающие различные аспекты данной темы. Также преподаватель может разделить обучающихся на группы и предложить каждой группе выбрать тот аспект предлагаемой темы, который им наиболее близок. При этом если потребуется, он помогает обучающимся в распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать по выбранной ситуации, или оказать какую-то другую помощь.

Также выделяется такой вид ролевой игры, как дидактическая, когда отображенные в игре конфликты и ситуации принятия решений включаются в систематический процесс обучения. Важными элементами такой ролевой игры являются: критика, вариации, смена ролей, дискуссия и подведение итогов (рефлексия).

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

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

В зависимости от игрового сюжета выделяют следующие виды сюжетно-ролевых игр:

- игры, отражающие труд взрослых, профессиональную деятельность людей (моряков, строителей, космонавтов и т.п.);
- игры, отражающие быт людей, игры в семью;
- игры, навеянные литературно-художественными произведениями (на героическую, трудовую, историческую тематику);
- игры на темы кино, теле- и радиопередач.

По содержанию игры различаются [50]:

- игры, в которых главным содержанием является предметная деятельность людей;
- игры, отражающие отношения между людьми;
- игры, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и общественных отношений между людьми.

По количеству участников ролевые игры делятся на индивидуальные и групповые.

По способу организации выделяют ролевые игры:

- игра-сюжет
- игра-драматизация
- режиссерская игра
- игра-фантазирование и др.

### **1.3. Организация ролевых игр по правовым дисциплинам в условиях СПО**

В профессиональных образовательных организациях, реализующих образовательную программу среднего общего образования в пределах освоения основной профессиональной образовательной программы СПО на базе основного общего образования, изучение учебной дисциплины «Право»

имеет свои особенности в зависимости от профиля профессионального образования. Это выражается в содержании обучения, количестве часов, выделяемых на изучение отдельных тем программы, глубине их освоения обучающимися, объеме и характере практических занятий, видах внеаудиторной самостоятельной работы студентов. При освоении профессий СПО и специальностей СПО социально-экономического профиля профессионального образования право изучается на базовом уровне ФГОС среднего общего образования, но более углубленно как профильная учебная дисциплина, учитывающая специфику осваиваемых профессий или специальностей.

Приоритетным направлением содержания обучения является формирование правовой компетентности студентов, предполагающей не только правовую грамотность, но и правовую активность, умение быстро находить правильное решение возникающих проблем, ориентироваться в правовом пространстве.

При изучении практико-ориентированных вопросов по трудовому, гражданскому, уголовному, административному и иным отраслям права, обеспечивающим правовую компетентность в дальнейшей профессиональной деятельности, рекомендуется помимо решения практических задач, выполнение тестовых заданий по темам, участия в дискуссиях принимать участие в ролевых, имитационных, сюжетных, деловых играх и разновариантных формах интерактивной деятельности.

В ходе проведения ролевых игр по правовым дисциплинам в условиях СПО решается ряд важнейших задач:

1. Студент закрепляет полученные знания, овладевает историей национальной правовой системы, а также юридическими умениями и навыками.

2. Создаются ситуационные «стимулы», позволяющие студенту сформировать собственную правовую оценку различных социальных явлений (от беспризорности до организованной преступности),

самостоятельно выявить различные причины последних с точки зрения современного развития государства и права. Именно здесь возможно возникновение типичного конфликта ценностей, когда действующие нормативно-правовые предписания не совпадают с представлениями о социальной справедливости и иными общественными стереотипами, которые присущи каждому (тем более молодому) человеку.

3. В ходе игры предполагается формирование правовых установок и стереотипов, правовых чувств, соответствующих демократическим ценностям развития современного российского общества.

Ролевые игры по правовым дисциплинам возможны в самых разных формах: моделирования, учебного суда, рассмотрения моральной дилеммы. Наиболее частым вариантом ролевой игры, используемым в учебном процессе служит имитация судебного процесса, в ходе которого рассматривается уголовное, гражданское либо административное дело. Целями такой игры являются:

- познакомиться с процедурой проведения судебного разбирательства;
- уметь выделять этапы судебного заседания, фиксировать что происходит в суде на этих этапах;
- показать роль судебной системы;
- обучающиеся узнают, как восстановить свои права и возместить вред (моральный и материальный), как не попадать в подобные ситуации.

Как правило, целями ролевой игры по правовым дисциплинам является проверка знаний, умений и навыков студентов по оценке правовых ситуаций, развитие логического мышления при решении правовых ситуаций, совершенствование навыков обучаемых по разрешению правовых ситуаций.

Важным этапом ролевой игры по правовой дисциплине является подготовительный. Начальным этапом этой подготовки является ее обстоятельный разбор в учебной группе, на который выделяется до двух часов учебного времени. Такой разбор из-за недостатка учебных часов может проводиться и во внеурочное время. Обычно это делается за неделю до

проведения ролевой игры. В начале разбора преподаватель представляет студентам до 15 минут времени на ознакомление со сценарием игры. Далее преподаватель доводит до студентов цели проведения предстоящей ролевой игры, кратко разъясняет им существо фабулы или проблемы (ситуации), подлежащей разрешению, поясняет особенности правового статуса участников игры (их права и обязанности), касается процедурных вопросов, отвечает на вопросы студентов. Очень важно, чтобы по окончании разбора игры у студентов не оставалось неясных вопросов, сомнений. После этого наступает процедура распределения ролей. Для организации игры в группе каждый студент «назначается» на определенную роль, например, судьи, эксперта, специалиста, истца, ответчика, третьего лица, адвоката, представителя, свидетеля и т.д. На ключевые роли (судьи, прокурора, представителей сторон, экспертов) рекомендуется назначать наиболее подготовленных студентов, имеющих опыт публичных выступлений. Самовыдвижение студентов на роли поддерживается.

В задании по подготовке студентов к ролевой игре преподаватель должен перечислить законы и другие нормативные правовые акты, в которых отражены процедурные вопросы и правовое положение тех или иных органов и должностных лиц. Этот нормативный материал особенно в части избранной студентом роли надлежит изучению особенно тщательно.

Начиная подготовку к ролевой игре, студенту следует вдумчиво, не торопясь прочитать ее сценарий, представить себя в роли соответствующего должностного или иного лица, вообразить, как бы действовал в данной ситуации, если бы реально занимал эту должность, какими знаниями, навыками и умениями должен был бы обладать, какие полномочия были бы необходимы для успешного исполнения должностных обязанностей. В первую очередь студенту необходимо тщательно изучить те законы и иные нормативные акты в части, касающейся роли, которые рекомендованы преподавателем.

Сама игра должна протекать в соответствии с ее сценарием. При этом всем студентам следует проявлять активность и находчивость, ставить перед участниками игры вопросы, включаться в дискуссии, соблюдая, однако, необходимый такт. Замечено, что живо, интересно проведенная игра оставляет у студентов хорошее впечатление и вызывает интерес к дальнейшему участию в подобных играх.

В качестве проблемы, которую студентам необходимо инсценировать выбирается какая-либо правовая ситуация.

Затем следует этап проведения самой ролевой игры, в котором, как правило, принимают участие: ведущий (руководитель ролевой игры, преподаватель), эксперты (анализируют ход игры, исполнение игровых ролей, правильность выполнения заданий) и игроки.

Методическим пособием при проведении ролевой игры выступают законодательные акты: Конституция РФ, Кодексы, Законы и прочие нормативные акты. Также студентам предлагается раздаточный материал, который может содержать образцы протоколов, постановлений, исковых заявлений и прочее.

После вводной части наступает этап основной игры. На этом этапе всем студентам следует проявлять активность и находчивость, ставить перед участниками игры вопросы, включаться в дискуссии, соблюдая, однако, необходимый такт. Преподавателю, тем не менее, следует удерживать студентов от избыточной театрализации, когда она уже не идет на пользу делу, не помогает раскрыть юридическое содержание проблемы, а напротив, «забывает» его, а также от эмоциональных взрывов, к примеру, проявлений грубости. И главное – студентам надо предоставлять как можно больше возможностей для самореализации, принятия самостоятельных решений, проявления творчества.

В заключении игры наступает этап подведения итогов. Преподаватель подводит итоги проведенного занятия, кратко анализирует заключения экспертов. При этом обращает внимание на полноту достижения

поставленных перед студентами целей, на недостатки и положительные стороны, высказывает свое мнение относительно дальнейшей активизации ролевой игры, способствующей повышению ее результативности.

Необходимо выслушать также мнение студентов о ролевой игре - что в перспективе может способствовать совершенствованию этого вида занятий. Преподаватель обычно соглашается с оценками, данными экспертами участникам игры.

В заключении можно сформировать основные этапы процесса проведения ролевой игры для преподавателя правовой дисциплины:

1. Объяснить цель занятия и собственно ролевой игры. Перечислить, с какими навыками будет проходить работа.

2. Выбрать участников, поддержать в них оптимистический настрой относительно успешного их участия в игре.

3. Раздать краткие описания ролевой игры, памятки для участников, если это требуется, и отвести достаточно времени на подготовку.

4. Выбрать наблюдателей, объяснить им, что от них требуется, раздать им те же, что и участникам, краткие описания ситуации, а также таблицы для ведения наблюдений.

5. Поощрять у участников творческое отношение к роли и развитию ситуации.

6. Убедиться, что каждому понятна его роль и задача, отвечать на вопросы и давать разъяснения.

7. Начать ролевую игру, и пусть она продолжается, пока не будут достигнуты приемлемые результаты, или у участников закончатся аргументы, или иссякнет возможность двигаться вперед, или перестанут практиковаться навыки. В случае, если кто-либо из участников слишком сильно переживает, нужно сделать паузу, разобрать ситуацию и продолжить игру.

8. Провести обсуждение. Пусть первыми выскажутся участники, затем наблюдатели. 9. Подвести итоги, указывая на удачные моменты, основные

уроки, которые были извлечены, и те особенности, на которые нужно обратить внимание в будущем.

### **Выводы по первой главе:**

Требования, предъявляемые к студентам, на сегодняшний день довольно высоки. В современном обществе ценят интеллектуально развитого, думающего собеседника, способного самостоятельно рассуждать, предлагать различные решения многих трудных задач, осмыслить которые можно только в процессе грамотного общения. Свои личностные возможности и профессиональные навыки студенты могут выразить в ходе «ролевой игры» как средства коммуникативного обучения.

Выделяют множество видов ролевых игр. Известны такие виды, как: сюжетные ролевые игры, сценарные, несценарные, контролируемые, умеренно-контролируемые, свободные и другие.

Основными элементами ролевой игры являются: задачи, содержание, сюжет, правила, средства, игровые роли, игровые действия, игровая или воображаемая ситуация, результат ролевой игры.

Основными этапами проведения ролевых игр являются: 1. Подготовительный этап; 2. Собственно игра; 3. Заключительный этап.

Ролевая игра на занятиях по правовым дисциплинам используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, его закрепления и развития у студентов творческих способностей. Через правовые ролевые игры педагог доносит до обучающихся ценности и принципы правового общества, развивает позитивное отношение к закону.

Ролевые игры по правовым дисциплинам возможны в самых разных формах: моделирования, учебного суда, рассмотрения моральной дилеммы. Наиболее частым вариантом ролевой игры, используемым в учебном процессе служит имитация судебного процесса, в ходе которого рассматривается уголовное, гражданское либо административное дело.

## **2. Практическая работа по созданию ролевых игр для целей преподавания дисциплины «Право» на базе ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус»**

### **2.1. Изучение практики применения ролевых игр в рамках преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус»**

Исследование использования ролевых игр проводилось на базе ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус» (ГБПОУ ВАТТ-ККК) в группе ООП-17В.

Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус (Далее техникум). Юридический адрес: 457670, Челябинская область, г. Верхнеуральск, ул .Еремина, 1а.

Функции и полномочия учредителя техникума от имени Челябинской области осуществляет Министерство образования и науки Челябинской области

Единоличным исполнительным органом Техникума является директор, который осуществляет текущее руководство деятельностью образовательной организации. Директором техникума на сегодняшний день является Анатолий Яковлевич Докшин

Директор несет ответственность за руководство образовательной, научной, воспитательной работой и организационно-хозяйственной деятельностью образовательной организации.

Управление техникумом осуществляется в соответствии с законодательством Российской Федерации с учетом особенностей, установленных Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации», и Уставом Техникума, на основе сочетания принципов единоначалия и коллегиальности. Единоличным исполнительным органом образовательной организации является директор, который осуществляет

текущее руководство деятельностью образовательной организации.

К коллегиальным органам управления техникума относятся:

1. Общее собрание (Конференция) работников и обучающихся;
2. Совет техникума;
3. Педагогический совет;
4. Студенческий совет
5. Попечительский совет;
6. Совет родителей.

В соответствии с Уставом, основной целью деятельности образовательной организации является реализация прав граждан на получение общедоступного и бесплатного среднего профессионального образования по основным образовательным программам среднего профессионального образования. С учетом потребностей, возможностей обучающихся образовательные программы в техникуме могут осваиваться в очной, очно-заочной и заочной форме, в том числе с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий и сетевой формы реализации образовательных программ. Допускается сочетание различных форм получения образования.

Образовательную деятельность техникум ведет на основании Лицензии Министерства образования и науки Челябинской области от «14» июня 2016г., регистрационный № 12826, серия 74Л02 №0002006, выданную ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус» с бессрочным сроком действия.

Образовательные программы, реализуемые в техникуме, прошли государственную аккредитацию, о чем имеется свидетельство о государственной аккредитации № 2454 от 11 июля 2016 года, выданное Министерством образования и науки Челябинской области государственному бюджетному профессиональному образовательному учреждению «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус» со сроком действия до 03 декабря 2020 года.

Подготовку специалистов в техникуме осуществляют высококвалифицированные преподаватели и мастера производственного обучения: 62 % педагогических работников с высшим образованием, 70 % педагогов с высшей и первой квалификационной категорией, 6 % педагогов имеют государственные и отраслевые награды.

Техникум реализует профессиональные образовательные программы:

- подготовка квалифицированных рабочих, служащих по профессиям: Оператор швейного оборудования; Хозяйка (ин) усадьбы; Автомеханик; Управляющий сельской усадьбой; Мастер по ремонту и обслуживанию автомобилей; Сварщик; Мастер сельскохозяйственного производства; Тракторист – машинист сельскохозяйственного производства;

- подготовки специалистов среднего звена по специальностям: Механизация сельского хозяйства; Технология продукции общественного питания; Эксплуатация и ремонт сельскохозяйственной техники и оборудования; Организация обслуживания в общественном питании;

- программы профессионального обучения (программы профессиональной подготовки по профессиям рабочих, должностям служащих; программы переподготовки рабочих, служащих; программы повышения квалификации рабочих, служащих);

- дополнительные общеразвивающие программы;

- дополнительные профессиональные образовательные программы.

Техникум обладает достаточной учебно-материальной базой для качественного осуществления образовательного процесса.

ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус» работает в единстве и преемственной связи с образовательными и социальными учреждениями, учреждениями сельскохозяйственной, образовательной отрасли, сферы обслуживания Челябинской области. Реально связь между социальными партнёрами закрепляется договорами на основе Устава техникума.

Содержание и организация образовательного процесса ГБПОУ

«Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус» регламентируется разработанными в соответствии с требованиями ФГОС учебными планами, календарным графиком учебного процесса, расписанием учебных занятий по производственному и теоретическому обучению по каждой профессии, специальности.

Таким образом, образовательный процесс техникума характеризуется практико-ориентированной направленностью. Численность студентов по теоретическим дисциплинам в группе не превышает 25 человек. Расписание учебных занятий регулирует работу и создает оптимальные условия деятельности педагогического коллектива техникума и студентов.

По всем специальностям и профессиям разработаны основные профессиональные образовательные программы, включающие рабочие программы учебных дисциплин, профессиональных модулей, производственной практики; комплекты контрольно-оценочных средств; учебно-методические комплексы.

Верхнеуральский агротехнологический техникум имеет следующие филиалы:

- Уйский филиал;
- Фершанпенуазский филиал;
- Кизильский филиал;
- Филиал в п. Снежный.

Я проводила исследования в Уйском филиале техникума, расположенный по адресу: Челябинская область, с. Уйское, ул. Пионерская, 41. Заведующим филиала является мастер производственного обучения Буторина Татьяна Вениаминовна.

Филиал не является юридическим лицом.

Филиал реализует основные профессиональные программы СПО, программы профессионального обучения, дополнительного образования детей и взрослых.

Организация образовательного процесса регламентируется учебным

планом и расписанием учебных занятий для каждой профессии или специальности и формы обучения, которые разрабатываются и утверждаются Филиалом самостоятельно на основе государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования, базисных учебных планов по профессиям/специальностям и примерных программ учебных дисциплин и других материалов, обеспечивающих воспитание и качество подготовки обучаемых, а также программ учебной и производственных практик, календарного учебного графика и методических материалов, обеспечивающих реализацию соответствующих образовательных технологий.

Перед проведением исследования мной был подробно изучен образовательный процесс по дисциплине «Право» по направлению 43.02.01 «Организация обслуживания в общественном питании».

Обучение по дисциплине «Право» осуществляется на основании Рабочей программы ОУДП 14 «Право», которая приведена в Приложении 1.

Учебная дисциплина «Право» входит в профильный общеобразовательный учебный цикл. Объем максимальной учебной нагрузки обучающегося - 127 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 83 часов, самостоятельной работы обучающегося – 44 часов. Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачёта.

Учебная дисциплина «Право» содержит следующие разделы:

1. Введение
2. Правовое регулирование общественных отношений. Теоретические основы права как системы
3. Правоотношения, правовая культура и правовое поведение личности.
4. Государство и право. Основы конституционного права России.
5. Правосудие и правоохранительные органы
6. Отрасли права: гражданское, предпринимательское, семейное, трудовое, административное, уголовное.
7. Международное право и его особенности.

Основными видами занятий, используемыми в учебном процессе техникума являются: урок, семинар, практическое занятие, лабораторная работа, курсовое и дипломное проектирование, лекция, выездное занятие, экскурсия, занятие на производстве, практика для приобретения первичных профессиональных навыков (учебная), практика по профилю специальности, преддипломная практика, консультация, самостоятельная работа студентов. Преподаватели техникума работают над внедрением в образовательный процесс современных образовательных технологий, новых активных форм и методов обучения, нетрадиционных форм и видов занятий, отвечающих требованиям современного общества.

При анализе программ учебных дисциплин выявлено, что преподавателями в образовательной деятельности фактически не используются ролевые игры. Практическими видами занятий в основном является семинар и лабораторно-практическое занятие.

Мной были посещены и проанализированы четыре практических занятия по дисциплине «Право», проведенных в группе ООП-17В.

Первое занятие проведено в виде семинара по теме «Понятие трудового договора. Порядок взаимоотношений работников и работодателей». На данном занятии были заслушаны доклады 4-х студентов. Затем студентам предложено было решить 3 ситуационных задачи. Студентами разработаны варианты ответов по решению задач, которые затем были обсуждены и обоснованы и выбрано наиболее верное решение.

Второе практическое занятие было на тему: «Трудовые споры. Ответственность по трудовому праву». На занятии студентами решались ситуационные задачи по разрешению трудовых споров. Всего студентам было представлено 6 задач. Студенты активно обсуждали задачи, предлагали решения.

Третье занятие было лабораторно-практическое «Реализация административной ответственности» по теме «Административные правонарушения. Понятие, правовые основы и основные черты

административной ответственности». Занятие проведено в течении 2 часов. В ходе занятия студентам необходимо было составить жалобу на постановление по делу об административном правонарушении. Учебно-методическим обеспечением на занятии являлись: Методические указания для проведения практических занятий, учебник, нормативные акты. 12 студентов из 21 смогли справиться с заданием и составили жалобу правильно. У 9 студентов составление жалобы вызвало затруднение.

Последнее посещённое практическое занятие было на тему «Понятие уголовного наказания, его цели, виды. Применение и освобождение от наказания». В начале занятия студенты прошли тест и ответили на несколько вопросов. Затем студентам было предложено выполнить задания.

Таким образом, по итогам посещённых занятий сделан вывод, что педагогами в наибольшей степени в обучении используются семинарские занятия, на которых заслушиваются доклады обучающихся и решаются ситуационные задания и совсем не используются активные формы практических занятий, такие как деловые, ролевые игры.

Мной был проведен опрос среди преподавателей правовых дисциплин техникума на предмет использования различных методов обучения в своей педагогической деятельности. В ходе исследования было опрошено 3 преподавателя. Ответы педагогов представлены в Таблице 1.

Таблица 1

Использование различных методов обучения

Используются ли Вами на своих занятиях такие виды занятий, как:	Количество преподавателей, применяющих методы обучения
1	2
Дебаты	3
Кейс-метод	0
Тренинги	3
Деловые игры	1
Ролевые игры	0
Если какие либо виды занятий Вами не используются укажите причины их неиспользования	Длительность подготовки и проведения занятия, отсутствие необходимого опыта

1	2
Как вы смотрите на внедрение в образовательный процесс новых интерактивных видов занятий. Планируете ли Вы в дальнейшем их использование	Имеется желание внедрить данные виды занятий в образовательный процесс

Проанализировав ответы, можно сделать вывод о том, что не все педагоги используют разнообразные методы обучения. Совсем не используется такой метод обучения, как ролевая игра.

Также мы провели анкетирование среди студентов 1 курса группы ООП-17В на предмет использования инновационных занятий в учебном процессе. Вопросы анкеты занесены в Таблицу 2.

Таблица 2

## Использование инновационных занятий в учебном процессе

1.ФИО	
2. Группа	ООП-17В
3. Интересно ли вам учиться?	А) Да; Б) Нет
4. Какие формы проведения занятий вам нравятся и почему?	А) Лекции Б) Семинар В) Лабораторное занятие
5.Проводили ли с вами занятия в инновационной (необычной) форме?	А) Да; Б) Нет
6. Использовалась ли при проведении занятий ролевая игра. Сколько раз?	А) 2 и более раз Б) 1 раз В) 0
7. Вам понравилась ролевая игра?	А) Да; Б) Нет
8.Что вам понравилось/не понравилось в ролевой игре?	Ответ:
9. Вам бы хотелось, чтобы ролевые игры использовались чаще в учебном процессе?	А) Да; Б) Нет

При анализе ответов на 3 вопрос анкеты о том, интересно ли вам учиться, выяснилось, что:

- 67% студентов учатся с интересом;
- 21% студентов интереса к учебе не проявляют;

- 12% студентов имеют отношение к учебе равнодушное.

Таким образом, большинству студентов учиться интересно. Тем, не менее, процент студентов, не проявляющих интереса к учёбе также высок.

На 4 вопрос: «Какие занятия вам нравятся и почему» были получены такие данные:

- 73% ответивших считают самой лучшей формой занятий – лабораторные занятия;

- 9% ответивших предпочитают лекции;

- 18% отметили семинарские занятия.

Полученные данные говорят о том, что основным мотивом в учебной деятельности студентов является познавательный, подчиненный профессиональной подготовке процесс.

Ответы на 5 вопрос анкеты дали представление о степени использования преподавателями на своих занятиях инновационных (необычных) форм обучения:

- 72% участников опроса отметили, что за последний год обучения в техникуме проводились инновационные занятия;

-28% студентов не участвовали в таких занятиях.

На 6 вопрос студенты единогласно ответили, что ролевая игра не проводилась. Соответственно на 7 и 8 вопрос студенты не ответили.

Данные опроса позволяют считать, что в техникуме игровые формы обучения, а именно–ролевые игры не используются преподавателями.

На 9 вопрос анкеты, который касается возможности использования ролевых игр в учебном процессе:

-82 % ответили, что хотят, чтобы преподаватели проводили такие занятия и считают, что это будет очень интересно и позволит лучше усвоить учебный материал;

- 18 % студентов не хотят участвовать в игровых занятиях вообще.

Полученные результаты свидетельствуют о готовности и желании студентов к инновационным и активным методам работы.

Таким образом, по итогам посещённых занятий и проведённых опросов можно сделать вывод, что в техникуме при обучении по дисциплине «Право» при планировании и проведении практических занятий в основном используются семинарские занятия. На данных занятиях заслушиваются и обсуждаются доклады студентов, а также решаются различные задачи. В то же время в обучении совсем не используются ролевые игры в виду длительного времени, необходимого для их подготовки и проведения, а также из-за отсутствия опыта у преподавателей. Тем не менее, преподаватели имеют желание внедрить данные виды занятий в образовательный процесс. Студенты также хотели бы, чтобы данные занятия проводились.

## **2.2. Разработка ролевых игр по дисциплине «Право», реализуемой в ГБПОУ «Верхнеуральский агротехнологический техникум - казачий кадетский корпус»**

С учетом данных наблюдения и анкетирования нами был разработан комплекс ролевых игр по дисциплине «Право».

Из рабочей программы были выбраны следующие темы, по которым наиболее целесообразно провести ролевые игры:

1. Защита прав потребителей.
2. Защита права собственности. Защита чести, достоинства и деловой репутации.
3. Трудовые споры. Ответственность по трудовому праву
4. Коллективный договор. Трудовое соглашение.
5. Административные правонарушения. Понятие, правовые основы и основные черты административной ответственности.

Ролевая игра «Защита прав потребителей» разработана по теме «Защита прав потребителей». Игра имеет своей целью научить студентов правовой оценке исходной фактической правовой ситуации и выработать практические умения и навыки по защите прав потребителей.

В качестве методического пособия используется Закон РФ «О защите прав потребителей».

Подготовительный этап игры осуществляется за 3 дня до её начала. Между студентами распределяются роли, выдаются задания.

Перед началом игры преподавателем проводится инструктаж, в ходе которого студентам разъясняются правила игры, этапы проведения игры, порядок подведения итогов.

Игра проводится в течении 90 минут.

Объектом ролевой игры является процесс по защите прав потребителя.

Для проведения ролевой игры выбираются следующие участники игры: 1) потребитель; 2) продавец; 3) свидетель; 4) судья; 5) секретарь судебного заседания; 6) эксперты (5 человек).

Студентам представлена следующая ситуация:

«Зайцева О.П. (потребитель) 21 февраля 2020 года приобрела в Торговом центре «Бытовая техника для дома» водонагреватель «Аристон» объемом 80 литров за 8000 руб. Через 1 месяц водонагреватель вышел из строя и не стал нагревать воду до нужной температуры. Гарантийный срок на покупку составляет 1 год. 23 марта 2020 г. Зайцева О.П. написала письмо с претензиями в Торговый центр, где потребовала вернуть деньги. Однако на её требования её сказали, что товар будет взят на экспертизу. После истечения срока данный товар ей вернули. Через 2 недели эксплуатации водонагреватель опять сломался и не стал нагревать воду. Зайцева О.П. вновь обратилась в Торговый центр с претензией, где ей отказали в возврате денег и обмене товара по причине, что она сама виновата в поломке товара, т.к. не правильно его эксплуатировала. Зайцева О.П. обратилась в суд за защитой.»

Студентам необходимо разыграть ситуацию обращения потребителя в Торговый центр и потребовать обмена или возврата товара. Потребитель должен заставить другую сторону удовлетворить его претензии. При этом «пострадавший» должен знать пределы своих требований, которые устанавливает закон. Потребитель должен написать претензию продавцу о

возврате денег или обмене товара как в первый, так и во второй раз. Далее студентам необходимо написать исковое заявление в суд и разыграть ситуацию рассмотрения дела в суде. Необходимо инсценировать этот судебный процесс и смоделировать решение суда.

По итогам проведения ролевой игры необходимо провести обсуждение хода игры совместно с участниками и выслушать их мнение, предложения и пожелания по методике проведения игры, а также о взаимоотношениях участников в ходе игры. Студенты высказывают мнение о проведённой игре в устной форме: что узнали, было ли им интересно, какие были проблемы. Преподаватель кратко анализирует проведённую игру. Обращает внимание на полноту достижения поставленных перед студентами целей, на недостатки и положительные стороны, высказывает свое мнение относительно дальнейшей активизации ролевой игры, способствующей повышению ее результативности.

Ролевая игра «Разрешение индивидуального трудового спора комиссией по трудовым спорам» разработана по теме «Трудовые споры. Ответственность по трудовому праву».

Целью ролевой игры является отработка навыков применения знаний в конкретной практической ситуации.

В качестве методического пособия используется Трудовой кодекс РФ.

Подготовительный этап ролевой игры начинается за 3 дня до проведения игры, когда назначаются участники игры, раздаются роли и задания для подготовки к игре.

Участниками ролевой игры являются: 1) работник; 2) представитель работника от первичной профсоюзной организации; 3) представители работодателя - два человека; 4) члены комиссии по трудовым спорам — четыре человека; 5) свидетель - один человек; 6) наблюдатели - остальные студенты группы.

Для разыгрывания представлена следующая ситуация:

«В.В.Шаляпин 12.01.2020 г. опоздал на работу на 1 час 12 минут. Опоздание было вызвано поломкой рейсового автобуса, на котором он добирался из пос.Рощино (там живет его мать) до гор. Челябинск, что подтверждается справкой от 12.01.2020 г., выданной автотранспортным предприятием. Администрация АО не потребовала письменных объяснений по факту опоздания, а устные объяснения В. В. Шаляпина проигнорировала, что является нарушением ст. 136 КЗоТ. Кроме того, администрация не учла то, что В. В.Шаляпин характеризуется как дисциплинированный работник, добросовестно выполняющий свои трудовые обязанности и ранее не привлекался к дисциплинарной ответственности».

Ролевая игра проводится в четыре этапа:

На I этапе осуществляется подготовка и подача заявления работника в комиссию по трудовым спорам.

Работник:

- совместно со своим представителем определяет содержание своих требований о защите нарушенных трудовых прав;
- составляет заявление в комиссию по трудовым спорам;
- подает заявление в комиссию по трудовым спорам.

Члены комиссии по трудовым спорам избирают из своего состава председателя, заместителя председателя и секретаря комиссии.

Комиссия по трудовым спорам регистрирует заявление работника, назначает дату и время заседания, извещает стороны о дате и времени заседания.

На II этапе осуществляется подготовка к заседанию комиссии по трудовым спорам, выработка позиций спорящих сторон.

Работник совместно со своим представителем:

- вырабатывают аргументы в обоснование своих требований;
- готовятся к выступлению на заседании комиссии по трудовым спорам.

Представители работодателя:

- вырабатывают аргументы в обоснование своей позиции;
- готовятся к выступлению на заседании комиссии по трудовым спорам;
- готовят необходимые документы по требованию комиссии по трудовым спорам.

Комиссия по трудовым спорам:

- определяет перечень документов, необходимых для представления работодателем в заседание;
- определяет лиц, приглашаемых на заседание комиссии по трудовым спорам, и вызывает их.

На III этапе проводится разрешение индивидуального трудового спора на заседании комиссии по трудовым спорам. На данном этапе осуществляются следующие действия:

Комиссия по трудовым спорам:

- разъясняет сторонам порядок разрешения трудового спора;
- разрешает спор по существу;
- ведет протокол заседания;
- выносит решение по делу.

Спорящие стороны - работник, его представитель, представители работодателя:

- представляют свои доводы;
- представляют доказательства в обоснование своих доводов;
- задают вопросы другой стороне;
- возражают относительно доводов другой стороны.

Свидетель (главный бухгалтер):

- дает объяснения по существу заданных ему вопросов.

IV этап - обсуждение хода и итогов ролевой игры. На данном этапе:

- наблюдатели - отмечают позитивные и негативные моменты в проведённой игре, оценивают решение комиссии по трудовым спорам на

предмет соответствия действующему законодательству, соответствия фактическим обстоятельствам дела.

- участники игры дают объективную самооценку своей работы.

- преподаватель - дает оценку работы участников ролевой игры на каждом из этапов, анализирует допущенные ошибки, формулирует рекомендации по закреплению полученных знаний.

Ролевая игра «Защита прав собственности» разработана по теме «Защита права собственности. Защита чести, достоинства и деловой репутации». Основной целью ролевой игры является закрепление полученных знаний, усвоение студентами порядка защиты гражданских прав, приобретение навыков рассмотрения дел в гражданском суде

Подготовительный этап игры начинается за 5 дней до её начала. Студентам выдается задание по подготовке к игре. Преподаватель кратко разъясняет студентам существо проблемы (ситуации), подлежащей разрешению, поясняет особенности правового статуса участников игры (их права и обязанности), касается процедурных вопросов, отвечает на вопросы студентов. После этого наступает процедура распределения ролей. Приветствуется самовыдвижение студентов на роли. Однако преподаватель во избежание излишних споров должен убедить студентов в важности и общественной значимости всех ролей, предусмотренных сценарием.

В задании по подготовке студентов к ролевой игре преподаватель перечисляет законы и другие нормативные правовые акты, в которых отражены процедурные вопросы и правовое положение тех или иных органов и должностных лиц.

Студентам рекомендуется вдумчиво, не торопясь прочитать сценарий, представить себя в роли соответствующего должностного или иного лица, вообразить, как бы действовал в данной ситуации. В первую очередь необходимо тщательно изучить те законы и иные нормативные акты в части, касающейся роли, которые рекомендованы преподавателем.

Участниками ролевой игры являются: 1) истец (Сазонов Н.П.);, 2) ответчик (Администрация поселения); 3) судья; 4) прокурор; 5) секретарь судебного заседания; 6) свидетели; 7) защитник (адвокат); 8) эксперты.

Урок в форме ролевой игры рассчитан на 2 часа (одну пару).

Для ролевой игры представлена следующая ситуация:

«Пенсионер Николай Петрович Сазонов защищает свое право на дачный участок. Местные власти захотели забрать его под предлогом отчуждения для строительства дороги за мизерную компенсацию. Иван Иванович не хочет лишаться участка, считает, что его участок понравился должностному лицу и тот хочет забрать его себе, и решает обратиться в суд».

В качестве методического пособия используется Гражданский кодекс РФ.

Студентам необходимо выполнить следующие задачи:

1. подачу искового заявления;
2. судебное заседание первой инстанции.

Студентам предлагается разбиться на три группы, представляющие команды представителей истца-гражданина, ответчика – администрации поселения, суда.

Необходимо из всей группы студентов выделить 5 экспертов, которые оценят деятельность команд. По результатам ролевой игры экспертам предстоит проанализировать действия участников команд, выявить возможные ошибки, оценить работу каждой команды. Подведение общих итогов игры осуществляется преподавателем.

Ход игры:

1. Слово предоставляется судье районного суда.
2. Судья, председательствующий в заседании, открывает заседание суда и объявляет, какое дело подлежит рассмотрению.
3. Секретарь докладывает о явке в суд лиц, участвующих в деле, и иных участников уголовного процесса. Суд устанавливает личность

явившихся и проверяет полномочия должностных лиц и представителей.

4. Судья:

а) удаляет из зала заседания свидетелей;

б) объявляет состав суда и разъясняет лицам, участвующим в деле, их право заявлять отводы;

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

5. Судья докладывает обстоятельства дела, после чего поочередно дает слово для дачи объяснений:

- истцу;

- представителю администрации поселения;

- защитнику (адвокату).

Судья поочередно вызывает свидетелей, в том числе:

- соседей истца по дачному участку;

- родственников истца, проживающего совместно с ним: жену, сына.

7. Суд приступает к исследованию доказательств.

8. В судебных прениях поочередно выступают:

- защитник истца;

- представитель администрации поселения.

9. Суд удаляется в совещательную комнату, после чего публично оглашает вынесенное решение, разъясняя порядок его кассационного обжалования.

10. Председательствующий объявляет заседание закрытым.

На этапе подведения итогов ролевой игры оценивается групповая и индивидуальная работа участников; преподаватель получает обратную связь.

На обсуждение выносятся следующие вопросы:

1. Возникали ли трудности на этапе подготовке игры? Если да, какие именно?

2. Есть ли команды, которые, по мнению участников, не справились с игровыми ролями?

3. Какая команда, по мнению участников, лучше всех справилась с игровой ролью?

4. Чему Вы научились в ходе проведения игры?

5. Остались ли какие-то вопросы?

6. Что стоит изменить при проведении подобных игр в дальнейшем?

Ролевая игра «Производство по делам об административных правонарушениях» разработана по теме «Административные правонарушения. Понятие, правовые основы и основные черты административной ответственности». Для данной ролевой игры был разработан план-конспект учебного занятия с проведением ролевой игры, который приведён в Приложении 2.

Ролевая игра «Производство по делам об административных правонарушениях» имеет целью применить на практике новые знания, полученные в процессе обучения. Это осуществляется посредством специфики ролевой игры, позволяющей ввести участников в такие правовые ситуации, когда они вынуждены коллективно искать оптимальные варианты разрешения конкретных задач, в частности, при оценке каждого поступающего на рассмотрение административной комиссии документа, в процессе имитации работы административной комиссии, анализируя причины и условия существования определенной категории административных правонарушений и изыскивая меры, направленные на их профилактику, вырабатывая оптимальный вариант справедливого наказания, планируя конкретную работу по осуществлению принципа неотвратимости наказания.

Организационно-подготовительный этап ролевой игры осуществляется за 3-5 дней до её начала после прочтения лекций по теме административного права. Студентам выдаётся задание, которым предусматривается составление каждым из них протокола об административном правонарушении. Это даст возможность самостоятельно проработать конкретные статьи КоАП, где зафиксированы требования, предъявляемые к

содержанию протокола об административном правонарушении, названы должностные лица, имеющие право его составлять, предусмотрены случаи, когда протокол не составляется, а штраф взыскивается на месте, определена подведомственность комиссии, порядок исчисления сроков наложения административного взыскания за различные виды административных взысканий, сроков рассмотрения дел об административных правонарушениях.

В процессе проведения ролевой игры студентами используется Кодекс об административных правонарушениях Российской Федерации. Также студентам раздаются: пакеты заданий, правила игры, образцы и бланки протоколов, постановлений по делам об административных правонарушениях, анкеты оценки ролевой игры.

Перед началом проведения игры преподаватель проводит введение в ролевую игру, оглашает тему ролевой игры, осуществляет распределение ролей, постановку задач.

Игра проводится в течении 90 минут.

Объектом ролевой игры является процесс деятельности административной комиссии.

Для проведения ролевой игры выбираются следующие участники игры:

1. Секретарь административной комиссии;
2. Председатель административной комиссии;
3. Члены административной комиссии (8 человек);
4. Правонарушитель;
5. Защитник правонарушителя;
6. Потерпевшие;
7. Должностное лицо, составившее протокол;
8. Эксперты (6 человек).

На рассмотрение заседания административной комиссии выносятся протоколы. Перед началом заседания комиссии членам комиссии необходимо проанализировать представленные протоколы, обратить внимание на то, составлен ли протокол уполномоченным на его составление должностным лицом, разъяснены ли лицу, в отношении которого ведется административный процесс, его права и обязанности и сделана ли об этом

отметка в протоколе, не нарушены ли давностные сроки. Участник ролевой игры должен знать, что делать в случае, если лицо, в отношении которого ведется административный процесс, отказалось от его подписания.

Задачи участников административного разбирательства:

- вникнуть во все обстоятельства дела;
- определить степень вины или невинности правонарушителя;
- вынести справедливое обвинительное или оправдательное решение.

На первой стадии игры проводятся индивидуальная работа и письменные коммуникации – анализ документов, поступающих в административную комиссию; на второй стадии особое значение приобретают устные коммуникации, – принятие коллективных решений, внутригрупповое и межгрупповое взаимодействие.

Ролевая игра в стадии подготовки к заседанию административной комиссии проходит в малых игровых группах (3 – 5 человек), которые выполняют функцию ответственного секретаря административной комиссии: регистрируют и отбирают для непосредственного заседания административной комиссии протоколы, отвечающие требованиям подведомственности, и требованиям, предъявляемым к данного рода документам. В процессе анализа протоколов участникам ролевой игры представлено три варианта возможного поведения в зависимости от содержания самого протокола. Во-первых, если нарушены сроки составления или поступления протокола в административную комиссию, протокол не подведомственен рассмотрению в данной административной комиссии или существуют ошибки в содержании самого протокола – его следует вернуть, но не рассматривать по существу. Такие протоколы на стадии подготовки к заседанию административной комиссии возвращаются либо по подведомственности, либо должностному лицу (органу), составившему протокол. Факт возвращения протокола может стать основанием для принятия к должностному лицу, его составившему, мер дисциплинарного взыскания. Во-вторых, некоторые протоколы об административных

правонарушениях целесообразно признать недействительными на стадии подготовки к заседанию административной комиссии. Это делается в случаях, если они составлены лицами, не имеющими на то право, либо, если выявились обстоятельства, исключающие производство по делу. Наконец, большая часть протоколов, составленных грамотно, без нарушения, компетенции и сроков передается слушателями малых игровых групп для рассмотрения по существу на заседании административной комиссии, т. е. игрокам – членам административной комиссии. Одновременно ответственные за подготовку конкретных эпизодов игры распределяют роли участников административного процесса.

По отобранным для заседания протоколам следует провести своевременное извещение лиц, участвующих в рассмотрении дела, о времени и месте его рассмотрения, истребовать необходимые материалы (например, акт о сумме ущерба), принять ходатайства от лиц, привлекаемых к административной ответственности; потерпевших; законных представителей; защитников. Каждая малая игровая группа самостоятельно осуществляет классификацию протоколов и полное документальное обеспечение отобранных для рассмотрения.

Данная стадия ролевой игры завершается, как только произойдет выборка протоколов и распределение ролей по эпизодам. Количество эпизодов ролевой игры зависит от количества протоколов, поступивших для рассмотрения. Постоянно играют только члены административной комиссии, остальные игроки заняты в отдельных эпизодах. Основной акцент делается на совместный поиск оптимального решения.

Игроки должны учитывать обстоятельства, смягчающие или отягчающие ответственность правонарушителя, предоставить ему возможность обжаловать решение административной комиссии, или опротестовать решение по жалобе, соблюдать кворум заседания, принцип его открытости, презумпции невиновности, равенства всех граждан в процессе

независимо от происхождения, социального и имущественного положения, расовой и национальной принадлежности и других обстоятельств.

После проведения основного этапа игры проводится подведение итогов. Заслушиваются эксперты, делаются выводы. Проводится анкетирование студентов. В ходе подведения итогов ролевой игры оцениваются правовые знания участников ролевой игры, их умение вести коллективное обсуждение, отстаивать свою точку зрения. Преподаватель совместно со всеми присутствующими выясняет характер и причины наиболее типичных ошибок, имевших место в процессе ролевой игры, дает разъяснение по каждой из них.

## **Выводы по Главе 2**

Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус является государственной бюджетной профессиональной образовательной организацией, основной целью деятельности которой является реализация прав граждан на получение общедоступного и бесплатного среднего профессионального образования по основным образовательным программам среднего профессионального образования.

Образовательную деятельность техникум ведет на основании Лицензии Министерства образования и науки Челябинской области. Образовательные программы, реализуемые в техникуме, прошли государственную аккредитацию. Подготовку специалистов в техникуме осуществляют высококвалифицированные преподаватели и мастера производственного обучения: 62 % педагогических работников с высшим образованием, 70 % педагогов с высшей и первой квалификационной категорией, 6 % педагогов имеют государственные и отраслевые награды.

Техникум обладает достаточной учебно-материальной базой для качественного осуществления образовательного процесса. Таким образом,

образовательный процесс техникума характеризуется практико-ориентированной направленностью.

Мной был проведен опрос студентов и преподавателей в техникуме который показал, что ролевые игры в обучении не используются преподавателями правовых дисциплин. Поэтому был разработан комплекс ролевых игр по правовой дисциплине для внедрения в учебный процесс техникума.

## Заключение

Качество подготовки выпускника средней профессиональной организации, а особенно юридического факультета, не может определяться только наличием у него определенного набора теоретических знаний. Он также должен быть готов к практическим действиям, выполняемым точно, быстро и сознательно на основе усвоенных знаний и имеющегося жизненного (практического) опыта, а также обладать необходимыми навыками, которые в совокупности с выработанными и закреплёнными элементами функциональной грамотности, позволят ему быть адекватным в любой правовой ситуации.

Именно поэтому профессиональные образовательные организации стремятся разрабатывать и использовать в обучении новые механизмы и технологии, которые смогут послужить мостиком между теорией и практикой, высшим либо средним профессиональным образованием и конкретной профессиональной деятельностью. Одним из таких механизмов является использование на своих занятиях ролевых игр.

Ролевая игра — структурированная обучающая ситуация, в которой студенты временно принимают на себя определенные социальные роли и демонстрируют поведенческие модели, которые (по их мнению) соответствуют этим ролям. В игре с помощью знаковых средств (речь, таблица, документ и др.) воссоздается предметное и социальное содержание профессиональной деятельности, имитируется поведение участников игры по заданным правилам, отражающим условия и динамику реальной производственной обстановки.

Использование ролевой игры является перспективным направлением в обучении студентов, поскольку создание профессиональной атмосферы на занятиях позволяет достигнуть эффективных результатов.

Функциями, ролевой игры являются: обучающая, воспитательная, ориентирующая, мотивационно-побудительная, компенсаторная.

В структуру ролевой игры входят следующие элементы: задачи, содержание, сюжет, правила, средства, игровые роли, игровые действия, игровая или воображаемая ситуация, результат ролевой игры.

На сегодняшний момент в литературе существует огромное разнообразие типологий и классификаций ролевых игр. Выделяют следующие виды ролевых игр:

- по времени проведения: кратковременные и продолжительные.
- по целям: досуговые и развивающие;
- по степени осознания: игры, в которых не происходит осознание игроками целей игры; игры, в которых на разборе игры игроками и организаторами происходит определение целей игры; игры, где цели игры декларируются заранее (в явной или неявной форме);
- по сценарности (предопределенность сюжета) выделяют игры сценарные (с определенным сюжетом) и несценарные (с не определенным сюжетом);
- в зависимости от игрового сюжета выделяют: игры, отражающие труд взрослых, профессиональную деятельность людей (моряков, строителей, космонавтов и т.п.), игры, отражающие быт людей, игры в семью, игры, навеянные литературно-художественными произведениями (на героическую, трудовую, историческую тематику), игры на темы кино, теле- и радиопередач;
- в зависимости от полноты заданного сюжета ролевые игры дифференцируются на игры: со слабо обозначенным сюжетом, с достаточно полно обозначенным сюжетом и с жестко заданным сюжетом;
- по содержанию различаются: игры, в которых главным содержанием является предметная деятельность людей, игры, отражающие отношения между людьми, игры, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и общественных отношений между людьми.
- по количеству участников ролевые игры делятся на индивидуальные и

групповые;

- по способу организации выделяют ролевые игры: игра-сюжет, игра-драматизация, режиссерская игра, игра-фантазирование.

Также выделяют такие виды ролевой игры, как контролируемая ролевая игра, умеренно контролируемая ролевая игра, свободная ролевая игра, дидактическая игра, игра - описание, демонстрация, тренировка, отображение, творчество, и другие.

Ролевые игры по правовым дисциплинам, проводимые в средних профессиональных организациях, возможны в самых разных формах: моделирования, учебного суда, рассмотрения моральной дилеммы. Наиболее частым вариантом ролевой игры, используемым в учебном процессе служит имитация судебного процесса, в ходе которого рассматривается уголовное, гражданское либо административное дело. Целями такой игры являются:

- познакомиться с процедурой проведения судебного разбирательства;
- уметь выделять этапы судебного заседания, фиксировать что происходит в суде на этих этапах;
- показать роль судебной системы;
- обучающиеся узнают, как восстановить свои права и возместить вред (моральный и материальный), как не попадать в подобные ситуации.

В ходе проведения ролевых игр по правовым дисциплинам в условиях СПО решается ряд важнейших задач:

1. Студент закрепляет полученные знания, овладевает историей национальной правовой системы, а также юридическими умениями и навыками.

2. Создаются ситуационные «стимулы», позволяющие студенту сформировать собственную правовую оценку различных социальных явлений, самостоятельно выявить различные причины последних с точки зрения современного развития государства и права.

3. В ходе игры предполагается формирование правовых установок и стереотипов, правовых чувств, соответствующих демократическим

ценностям развития современного российского общества.

Как правило, целями ролевой игры по правовым дисциплинам является проверка знаний, умений и навыков студентов по оценке правовых ситуаций, развитие логического мышления при решении правовых ситуаций, совершенствование навыков обучаемых по разрешению правовых ситуаций.

Примеров проведения ролевых игр на практических занятиях по юридическим дисциплинам можно привести множество. Но следует помнить цели применения игры на занятии. Это не внешняя занимательность, не стремление «развеселить» студентов. Используя игру, преподаватель вносит в учебную аудиторию элементы реальности, позволяет студентам осознать эту реальность, поработать с ней, освоиться в ней. А это и есть самое важное, так как напрямую влияет на степень подготовки выпускника к будущей профессиональной деятельности, к необходимости принимать самостоятельные решения в самых разнообразных профессиональных ситуациях.

В процессе ролевой игры выделяют три этапа: подготовительный, игровой этап и заключительный.

На подготовительном этапе решаются вопросы как организационного характера, так и связанные с предварительным изучением содержательного материала игры: распределение ролей, формирование игровых групп, ознакомление с обязанностями.

Игровой этап характеризуется включением в проблему и осознанием проблемной ситуации в группах и между группами.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблеме.

Особое значение приобретает в ролевой игре совместное обсуждение ее результатов, анализ полученного опыта, это является заключительным этапом в структуре игры. На данном этапе преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного процесса.

Исследование использования ролевых игр проводилось на базе ГБПОУ

«Верхнеуральский агротехнологический техникум – казачий кадетский корпус» (ГБПОУ ВАТТ-ККК) в группе ООП-17В.

Мной был подробно изучен образовательный процесс по дисциплине «Право» по направлению 43.02.01 «Организация обслуживания в общественном питании».

При анализе программ учебных дисциплин выявлено, что преподавателями в образовательной деятельности фактически не используются ролевые игры. Практическими видами занятий в основном является семинар и лабораторно-практическое занятие.

Мной были посещены и проанализированы четыре практических занятия по дисциплине «Право», проведенных в группе ООП-17В. Также были проведены опрос среди преподавателей техникума и анкетирование среди студентов 1 курса на предмет использования инновационных занятий в учебном процессе. Данные опроса позволяют считать, что в техникуме игровые формы обучения, а именно – ролевые игры совершенно не используются преподавателями.

С учетом данных анкетирования мной был разработан комплекс ролевых игр, которые могут быть внедрены в учебный процесс Верхнеуральского агротехнологического техникума ролевая игра «Производство по делам об административных правонарушениях» в процессе преподавания дисциплины «Право».

В заключении стоит отметить, что проведение ролевой игры по правовым дисциплинам, а особенно ее разработка требуют очень серьезных вложений и ресурсов организаторов, да и участникам игры часто приходится готовиться куда больше, чем к обычному семинару. Грамотное проведение ролевой игры приносит неоценимую пользу ее участникам. Методически правильно построенная игра служит эффективным средством обучения технологии принятия решения.

## Список литературы

1. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон № 273-ФЗ от 29 дек.2012 г.: ред. от 01 мар. 2020 г.: принят Государственной Думой 21 дек. 2012 г.// Собрание законодательства Российской Федерации. - 2012. N 53 (часть I). - ст. 7598.

2. Федеральный Государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования по направлению подготовки 40.03.01 Юриспруденция (уровень бакалавриата): утверждён приказом Министерства образования и науки РФ от 01.12.2016 г. N 1511. - Текст: электронный // КонсультантПлюс – надежная правовая поддержка: официальный сайт компании «КонсультантПлюс». – URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_210457/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_210457/) (дата обращения: 09.01.2020)

3. Федеральный Государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 40.02.02 Правоохранительная деятельность: утверждён приказом Министерства образования и науки РФ от 12.05.2014 г. № 509. - Текст: электронный // КонсультантПлюс – надежная правовая поддержка: официальный сайт компании «КонсультантПлюс». – URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_168330/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_168330/) (дата обращения: 09.01.2020)

4. 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. - ISBN 978-5-8265-0625-7

5. Белова К. О. Методика проведения правовой игры «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// Молодой ученый. - 2017. - №20. - URL:

<https://moluch.ru/archive/154/43626/> (дата обращения 24.12.2019).

6. Бенькова О.А. Использование ролевых игр как интерактивного метода обучения для развития коммуникативных и организаторских качеств студентов-первокурсников/О.А.Бенькова//Профессиональное образование: теория и практика: монография. – Новосибирск, 2011. – С. 116 - 124. URL: <http://os.x-pdf.ru/20raznoe/441487-1-benkova-ispolzovanie-rolevih-igr-kak-interaktivnogo-metoda-ob.php>

7. Бондаренко С.А. Эффективность подготовки магистров юриспруденции к педагогической деятельности в вузе через ролевые игры/ С.А.Бондаренко// Юридическое образование и наука. - 2012. - N 2. - С.25-28

8. Бургат В.В. Деловая игра как метод активного обучения/ В.В. Бургат // Сибирский торгово-экономический журнал. – 2014. – №1 (19). – С. 48–50.

9. Вербицкий А.А. Деловая игра как форма контекстного обучения студентов и квазипрофессиональной деятельности студентов/А.А.Вербицкий //Вестн. Моск. гос. гуманит. ун-та им. М.А. Шолохова. Сер: Педагогика и психология. - 2009. - № 4. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-forma-kontekstnogo-obucheniya-i-kvaziprofessionalnoy-deyatelnosti-studentov> (дата обращения 10.01.2020).

10. Винокуров Ю.Е. Сборник сценариев деловых игр по юридическим дисциплинам / Ю.Е. Винокуров, А.Ю.Винокуров - М.: Изд-во Моск. гуманит. ун-та, 2008. - 156 с. - ISBN 5-8212-0360-0

11. Вышковский И. В. Ролевые игры как технология самовоспитания. /И.В.Вышковский// История. Всё для учителя. - 2015. - № 3 (39). С.19-26.

12. Гамалей С.Ю. Использование игровых методик в процессе преподавания дисциплин государственно-правового цикла в юридическом ВУЗе/ С.Ю.Гамалей, А.А.Гамалей// Педагогический журнал. - 2018. Т. 8. - № 1А. - С. 67-74.

13. Голованова Н.Ф. Педагогика: Учебник и практикум для академического бакалавриата / Н.Ф. Голованова. - М: Юрайт, 2016.- 377 с. - ISBN 978-5-534-01228-6.

14. Деловая игра в обучении: научно-практическое пособие/ В.Н.Ванюшин, С.В.Гвоздилов, А.Р.Лаврентьев, Л.А. Орлова – Дзержинск: изд-во «Конкорд», 2015. – 131 с. - URL: <http://dzr.ranepa.ru/wp-content/uploads/2016/10/Ванюшин-В.Н.-Деловая-игра-в-обучении.pdf> (дата обращения 12.01.2020).

15. Двирник С.И. Сценирование ролевой игры/С.И.Двирник, Л.Е.Смеркович. - URL: <https://mydocx.ru/2-13390.html> (дата обращения 12.01.2020).

16. Душаева А.А. Активные методы обучения юридическим дисциплинам / А.А.Душаева// Инновационные методы обучения в высшей школе. Сборник статей по итогам методической конференции ННГУ 10–12 февраля 2016 г.. – Нижний Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2016. – 288 с. - ISBN 978-5-91326-337-7

17. Жуков Г.Н. Общая и профессиональная педагогика: Учебник / Г.Н. Жуков, П.Г. Матросов. — 2-е изд., перераб. и доп. - М.: ИНФРА-М, 2019. - 425 с. - ISBN 978-5-16-012546-6.

18. Загвязинский В.И. Теория обучения и воспитания/В.И.Звягинский. – М.: Юрайт, 2014. – 314 с. - ISBN 978-5-9916-3371-0

19. Зарукина Е. В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб.-метод. пособие / Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. - СПб.: СПбГИЭУ, 2010. – 59 с. - ISBN 978-5-9978-0051

20. Засорина Т.Д. Использование интерактивных и инновационных методов преподавания правовых и экономических дисциплин/ Т.Д.Засорина// Экономика и экологический менеджмент. -2009. №2. - С 27-33. - URL: <http://economics.ihbt.ifmo.ru/file/article/261.pdf> (дата обращения 17.01.2020).

21. Зельдович Б. З. Активные методы обучения: учеб. пособие для вузов / Б. З. Зельдович, Н. М. Сперанская. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 201 с. - ISBN 978-5-534-11754-7

22. Евплова Е.В. Методика преподавания правовых дисциплин: учеб.-метод. пособ. / Е.В. Евплова, Е.В. Гнатышина, М.В. Чередникова. – Челябинск: Цицеро, 2016. – 149 с. - ISBN 978-5-91283-763-0

23. Использование интерактивных форм в учебном процессе по направлению «юриспруденция»: сб. статей / под ред. В.В. Сорокина, Н.И. Калашник, С.В. Шаханиной. – Барнаул: Изд-во Алт. ун-та, 2014. – 125 с. - ISBN 978-5-7904-1601-9

24. Козлова О.Г. Ролевая игра как средство обучения студентов на занятиях /О.Г.Козлова//Электронный научно-технический журнал «Теория. Практика. Инновации». - 2017. - URL: <http://www.tpinauka.ru/2017/08/Kozlova.pdf> (дата обращения 17.01.2020).

25. Колотов А. Ф. Методика преподавания права: учебное пособие для студентов магистратуры, обучающихся по направлению 030900 «Юриспруденция» / А. Ф. Колотов, И. В. Скуратов. – Оренбург: ООО ИПК «Университет», 2014. – 288 с. - ISBN 978-5-4417-0522-6

26. Крившенко Л.П. Педагогика: Учебник и практикум для академического бакалавриата / Л.П. Крившенко, Л.В. Юркина. - М.: Юрайт, 2019. - 400 с. - ISBN 978-5-534-07709-4

27. Кропанева Е.М. Теория и методика обучения праву: Учеб. пособие/ Е.М.Кропанева. – Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф. - пед. ун-та, 2012. - 187 с. - ISBN 978-5-8050-0481-1

28. Крылова М.Н. Деловая игра на практических занятиях по правоведению/ М.Н.Крылова, О.Н. Ворошилова // Политика, государство и право. - 2014. - № 3. - URL: <http://politika.snauka.ru/2014/03/1426> (дата обращения 17.01.2020).

29. Куприянов Б.В. Ролевая игра как инструмент интерактивного высшего профессионального образования /Б.В. Куприянов // Профессиональное образование в России и за рубежом. - 2012. - №5. - С. 72-75.

30. Маргошина И.Ю. Ролевая игра: структурные и процессуальные

характеристики/ И.Ю.Маргошина// Учёные записки Санкт-Петербургского государственного института психологии и социальной работы. - 2019. - Том 32. - № 2. - С. 50–56. - URL: [https://psyjournals.ru/files/112373/scientific\\_notes\\_2019\\_n2\\_Margoshina.pdf](https://psyjournals.ru/files/112373/scientific_notes_2019_n2_Margoshina.pdf) (дата обращения 17.01.2020).

31. Ментс М.В. Эффективный тренинг с помощью ролевых игр/ М.В.Ментс. - СПб: Питер, 2001. - 208 с. - ISBN 5-318-00083-5

32. Мухина Т.Г. Активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий) в высшей школе: учебное пособие / Т.Г. Мухина. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2013. – 97 с. - URL: [http://www.nngasu.ru/education/high\\_education/education\\_manual.pdf](http://www.nngasu.ru/education/high_education/education_manual.pdf) (дата обращения 17.01.2020).

33. Нечаева Т.В. Особенности использования деловых и ролевых обучающихся игр в сфере высшего образования/ Т.В. Нечаева, Е.Н. Ложкомоева//Мир науки, культуры, образования. - 2018. - № 2 (69). - С. 261 - 263. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-ispolzovaniya-delovyh-i-rolevyh-obuchayuschih-igr-v-sfere-vysshego-obrazovaniya>(дата обращения 17.01.2020).

34. Организация, формы и методы проведения учебных занятий и самостоятельной работы: требования, условия, механизмы: Учебно-методическое пособие / под ред. Н. А. Волгина, Ю. Г. Одегова. – М.: Изд-во Рос. экон. акад., 2004. – 88 с. - URL: <https://b-ok.cc/book/2958825/7ba67e> (дата обращения 17.01.2020).

35. Пайдыганова А.Н. Применение активных методов обучения в учебном процессе системы СПО ФГБОУ ВО «АмГПГУ» г. Комсомольск-на-Амуре/А.Н.Пайдыганова// Социальное и экономическое развитие АТР: проблемы, опыт, перспективы: материалы науч.-практ. конф., Комсомольск-на-Амуре, 17–26 апр. 2018 г. - URL: [http://amgpgu.ru/upload/iblock/e9f/paydyganova\\_a\\_n\\_primenenie\\_aktivnykh\\_metodov\\_obucheniya\\_v\\_uchebnom\\_protseste\\_sistemy\\_spo.pdf](http://amgpgu.ru/upload/iblock/e9f/paydyganova_a_n_primenenie_aktivnykh_metodov_obucheniya_v_uchebnom_protseste_sistemy_spo.pdf) (дата обращения 17.01.2020).

36. Пальтов А.Е. Инновационные образовательные технологии: Учебное пособие/ А.Е.Пальтов – Владимир: Изд-во ВлГУ, 2018. – 119 с. - URL: <http://e.lib.vlsu.ru/bitstream/123456789/6966/1/00761.pdf> (дата обращения 17.01.2020).

37. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб.пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П.Панфилова. - М.: Издательский центр «Академия», 2009. - 192 с. - ISBN 978-5-7695-6220-4

38. Певцова Е.А. Теория и методика обучения праву/Е.А. Певцова - М.: Владос, 2003. - 499 с. - ISBN 5-691-01011-5.

39. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник/ В.Я.Платов. — М.: Профиздат, 1991. — 156 с. ISBN 5-255-00129-5

40. Ролевые игры живого действия, как механизм изучения прикладных аспектов гуманитарных дисциплин: Учебно-методическое пособие/сост. А.А. Горин. – Казань: КФУ, 2017 – 64 с. - URL: [https://dspace.kpfu.ru/xmlui/viewer?file=131968;F\\_metodicheskoe\\_posobie\\_\\_RI\\_5.pdf&sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.kpfu.ru/xmlui/viewer?file=131968;F_metodicheskoe_posobie__RI_5.pdf&sequence=1&isAllowed=y) (дата обращения 12.01.2020).

41. Румынина В.В. Правое обеспечение профессиональной деятельности: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / В.В. Румынина. – 12-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2017. – 224 с. - ISBN 978-5-4468-3908-7.

42. Савонюк Р.Е. Методические рекомендации и сценарий проведения ролевой игры по теме «Судебное разбирательство» по учебной дисциплине «Уголовный процесс» для студентов 3 курса очной и заочной формы обучения/ Р.Е.Савонюк - Симферополь: Крымский филиал Российского государственного университета правосудия, 2016. – 28 с. - URL: <https://poisk-ru.ru/s4033t2.html> (дата обращения 26.01.2020).

43. Семушина Л.Г. Содержание и технологии обучения в средних специальных учебных заведениях: Учеб.пособие для преп. учреждений сред.

проф. образования / Л.Г. Семушина, Н.Г. Ярошенко. – М.: Мастерство, 2001. – 288 с. - ISBN 5-294-00062-8.

44. Тарасенко О. А. Современные методы преподавания юридических дисциплин/ О.А.Тарасенко//Актуальные проблемы российского права. - 2016. - № 9 (70). - С 41-48.

45. Турнер Д. Ролевые игры: Практическое руководство / Д. Турнер. - Санкт-Петербург: Питер, 2002. - 352 с. - ISBN 5-318-00486-5.

46. Уханова Н.В. Методика проведения ролевых игр на практических занятиях по учебной дисциплине «Предварительное следствие в органах внутренних дел»/ Н.В.Уханова // Вестник экономической безопасности. - 2018. - № 3. - С. 4.

47. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л.И. Федорова. - М.: Форум, 2009. - 176 с. - ISBN 978-5-91134-333-0.

48. Чечет В. В. Активные методы обучения в педагогическом образовании: учеб.-метод. пособие / В. В. Чечет, С. Н. Захарова. – Минск: БГУ, 2015. – 127 с. - ISBN 978-985-566-222-9.

49. Чхутиашвили Л. В. Роль инновационного юридического образования на современном этапе развития России/ Л.В.Чхутиашвили // Юридическое образование и наука. - 2011.- N 1. - С. 22.

50. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин – М.: Книга по Требованию, 2013. – 228 с. - ISBN 978-5-458-36048-7.

51. Эрганова Н.Е. Методика профессионального обучения: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Н. Е. Эрганова. - 2-е изд., стер. - М.: Издательский центр «Академия», 2008. - 160 с. - ISBN 978-5-7695-5215-1.

52. Эрганова Н. Е. Практикум по методике профессионального обучения: учебное пособие / Н. Е. Эрганова, М. Г. Шалунова, Л. В. Колясникова. 2-е изд., пересмотр. и доп. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2011. - 89 с. - ISBN 978-5-8050-0453-8.