



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

Рольевые 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:

62 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

« 14 » 06 2026 г.

Зав. кафедрой

Выполнил:

студент группы ЗФ-509-112-5-1

Антипов Сергей Игоревич

Научный руководитель:

К.ю.н., доцент кафедры Э, У и П

Абрамовская Ольга Ривхатовна

Челябинск

2026

Оглавление

Введение.....	3
Глава I. Теоретические основы использования ролевых игр, как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.....	9
1.1 Понятие и сущность ролевой игры.....	9
1.2 Методы и формы проведения ролевых игр.....	16
1.3 Особенности использования ролевых игр при преподавании правовых дисциплин в условиях СПО.....	24
Выводы по главе I.....	26
Глава II. Практическая работа по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Право» в условиях ГБОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»	27
2.1 Исследование опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум».....	27
2.2 Методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Право».....	35
Выводы по главе II.....	40
Заключение.....	42
Список литературы	44
Приложения.....	49

Введение

Анализ современных требований к выпускникам профессиональных образовательных организаций в сфере правоведения и правоохранительной деятельности показывает, что работодатели всё реже удовлетворяются суммой теоретических знаний, отдавая предпочтение специалистам, способным действовать в нестандартных правовых ситуациях. Выпускнику необходимо оперативно анализировать обстоятельства, принимать решения в условиях неопределённости и аргументированно отстаивать позицию. Традиционные лекционно-семинарские занятия, при всех достоинствах, не всегда формируют такие компетенции в полной мере – студент может безупречно знать статью закона, но растеряться при моделировании судебного заседания или разрешении трудового спора.

В последние годы педагоги-практики всё чаще обращаются к активным и интерактивным методам обучения, среди которых особое место занимают ролевые игры. Данный метод имитирует профессиональную среду, вовлекает каждого участника в принятие решений и учит нести ответственность за свой выбор. В контексте правовых дисциплин такая форма работы особенно ценна: она позволяет «прожить» ситуацию, выявить противоречия между буквой закона и реальными обстоятельствами, развить навыки публичной речи и командного взаимодействия. Внедрение ролевых игр – это ответ на реальную потребность сделать обучение осмысленным и приближенным к будущей профессии [21, с. 72]. Согласно ФГОС СПО (раздел «Требования к условиям реализации программы подготовки специалистов среднего звена»), образовательные учреждения обязаны внедрять активные и интерактивные формы обучения: деловые и ролевые игры, кейс-метод, групповые дискуссии. Такой подход направлен на поэтапное формирование общих и профессиональных компетенций, заложенных в стандарте.

Вместе с тем преподаватели колледжей и техникумов нередко отмечают сложности при подготовке конкурентоспособных кадров. Ежегодно в

учреждения СПО приходят абитуриенты с разным уровнем базовой подготовки и учебной мотивации. В этих условиях игровые технологии становятся действенным инструментом: они пробуждают интерес к предмету, раскрывают творческий потенциал обучающихся и укрепляют профессиональную мотивацию. Грамотно организованная игра снижает утомляемость и создаёт эмоционально комфортную среду, что положительно влияет и на обучение, и на воспитание будущих специалистов.

Ролевая игра занимает особое положение среди интерактивных методов обучения. По единодушному мнению многих педагогов и методистов, она признана одной из наиболее действенных форм для отработки прикладных умений. В процессе такой игры студенты оказываются в смоделированной ситуации, приближенной к условиям реального производства, отрабатывают тактику поведения в рамках заданного сценария и тренируются применять полученные теоретические сведения для решения профессиональных задач. Для правовых дисциплин это особенно значимо. Так, воспроизведение судебного разбирательства или заседания административной комиссии дает будущим юристам и сотрудникам правоохранительных органов возможность не просто освоить последовательность процессуальных действий, но и осознать меру ответственности за принимаемые решения, усовершенствовать навыки убеждения и взаимодействия с иными участниками процесса. Поскольку логика ролевой игры выстроена по аналогии с реальной профессиональной деятельностью, она выступает не просто тренировочным инструментом, а полноценным способом подготовки к будущему деловому и межличностному общению.

Значение правового образования в современном мире сложно переоценить. Владение юридическими знаниями и умение отстаивать свои права становятся фундаментом успешной социализации личности. Однако обилие нормативного материала нередко отпугивает учащихся, ослабляя их познавательный интерес. Ролевая игра позволяет преодолеть этот

психологический барьер: она переносит абстрактные правовые нормы в контекст жизненных коллизий, где пересекаются интересы различных субъектов – наемного работника и работодателя, продавца и покупателя, рядового гражданина и государственного органа. Участники подобной игры вынуждены искать нешаблонные решения, предлагать новые подходы, при этом конечный результат изначально не задан, что предполагает гибкость мышления и творческий поиск. Ролевые игры воссоздают важнейшие фрагменты правовой реальности, давая каждому студенту возможность извлечь максимальную пользу из собственной активности. Здесь находит подтверждение фундаментальный принцип дидактики: результативность обучения напрямую зависит от усилий, прилагаемых самим учащимся. Параллельно у студентов формируется активная гражданская позиция, вырабатывается умение критически осмысливать правовые ситуации и использовать нормы законодательства в повседневной жизни [42, с. 261].

Обращение к данной теме продиктовано прежде всего реальным положением дел: уровень успеваемости по правовым дисциплинам в учреждениях среднего профессионального образования остаётся относительно низким, а интерес учащихся к предмету зачастую носит ситуативный, неустойчивый характер. В этом контексте ролевые игры предстают не как развлекательный приём, а как серьёзное педагогическое средство. Они усиливают учебную мотивацию, придают образовательному процессу живость и эмоциональную насыщенность, а главное – способствуют гармоничному развитию личности, охватывая коммуникативные, аналитические и рефлексивные качества. В условиях ролевой игры наиболее эффективно осваивается содержание новой деятельности и закрепляются теоретические положения [36, с. 170]. Всё перечисленное создаёт благоприятную основу для самоутверждения и самореализации молодого человека, что приобретает особую важность на этапе его профессионального становления. Именно эти противоречия и запросы образовательной практики предопределили выбор

темы нашего исследования: «Ролевые игры как метод проведения занятий по дисциплине «Право» в профессиональной образовательной организации».

Актуальность данной проблемы обусловила цель исследования: изучить теоретические аспекты использования ролевых игр в процессе обучения правовым дисциплинам в профессиональных образовательных организациях и разработать комплекс ролевых игр по дисциплине «Право», а также методические рекомендации по их применению в условиях ГБОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»;

Объектом исследования является применение интерактивных методов обучения в СПО.

Предметом исследования выступает процесс проведения занятий с использованием ролевых игр по дисциплине «Право» в профессиональной образовательной организации.

Задачи выпускной квалификационной работы:

1. раскрыть понятие и сущность ролевой игры;
2. проанализировать методы и формы проведения ролевых игр по правовым дисциплинам;
3. рассмотреть особенности использования ролевых игр при преподавании правовых дисциплин в условиях СПО;
4. исследовать опыт применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»;
5. разработать методические рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Право».

Теоретико-методологическую базу исследования составили труды отечественных и зарубежных педагогов по проблемам активного обучения (А.А. Вербицкий, Г.П. Щедровицкий), работы по психологии игровой деятельности (Д.Б. Эльконин) и методике преподавания права (Е.А. Певцова).

Методы исследования: анализ педагогической и методической литературы, обобщение педагогического опыта, педагогический эксперимент, наблюдение, анкетирование и статистическая обработка результатов.

Для достижения поставленных целей мы использовали комплекс методов. Теоретические – анализ и синтез научной литературы, системный подход к изучению педагогического опыта. Эмпирические – наблюдение за учебным процессом, беседы с преподавателями и студентами. Кроме того, применялись специальные методы: сущностный анализ для выявления ключевых характеристик ролевых игр и структурный – для описания их компонентов. Для диагностики уровня правовой культуры обучающихся и их отношения к правовым нормам был проведён социологический опрос, что позволило получить количественные и качественные данные, отражающие реальное состояние проблемы в образовательной организации.

Практическая значимость работы заключается в разработке методического обеспечения для проведения ролевых игр на занятиях по праву, которое может быть использовано преподавателями профессиональных образовательных организаций.

Экспериментальной базой исследования стало государственное бюджетное образовательное учреждение «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум», расположенное по адресу: 456835, Челябинская область, Каслинский район, г. Касли, улица 8 Марта, д.50. Официальный сайт техникума – prof18.nubex.ru. Выбор данной площадки обусловлен многолетним опытом подготовки кадров для региональной экономики, наличием специальностей, связанных с правовым обеспечением и охраной общественного порядка, а также готовностью педагогического коллектива к внедрению инновационных форм обучения.

Структура выпускной квалификационной работы отражает логику исследования и включает введение, две главы, выводы по каждой главе,

закключение, список литературы из 46 источников и приложения. Общий объём работы составляет 66 страниц.

Первая глава посвящена теоретическому осмыслению проблемы: здесь даётся определение ролевой игры, раскрывается её сущностная характеристика, анализируются существующие методы и организационные формы её проведения в контексте правовых дисциплин, а также рассматриваются особенности применения данной технологии в системе среднего профессионального образования с учётом возрастных и психологических характеристик обучающихся.

Во второй главе представлены материалы опытно-практической работы: описан опыт использования ролевых игр при изучении дисциплины «Право» в ГБОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум», проанализированы результаты внедрения и на основе эмпирических данных сформулированы методические рекомендации, направленные на совершенствование данного процесса.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР, КАК МЕТОД ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1. Понятие и сущность ролевой игры

В различных культурных традициях игра неизменно ассоциируется с радостью, непринуждённостью и эмоциональным подъёмом, что указывает на её глубокий гедонистический потенциал. Наиболее развитой формой игровой активности признаётся сюжетно-ролевая игра. Л.С. Выготский характеризовал её как «мнимую ситуацию» – пространство, где реальные действия замещаются воображаемыми, а предметные отношения уступают место смысловым. Это несоответствие между видимым содержанием и внутренним замыслом побуждает обучающегося действовать в условном плане, активно задействуя воображение и творческое мышление. В процессе ролевого моделирования складываются устойчивые игровые образы, которые служат своеобразными опорами для развития аналитических способностей, логики и прогностического мышления [13, с. 38].

Для будущих юристов эти образы трансформируются в конкретные процессуальные роли: судьи, прокурора, адвоката. Ролевая игра становится не просто средством социализации, а действенным инструментом формирования профессиональной идентичности. Она выступает фундаментальным механизмом становления, позволяющим соединить теорию с практикой в безопасной учебной среде.

Особого внимания заслуживает психологический механизм игры. Исследования показывают, что даже имитируемое чувство, многократно проигранное, закрепляется в структуре личности. Тот же принцип, который у дошкольников формирует нравственные ориентиры, у студентов-юристов работает на становление профессионального правосознания. Моделируя судебные

заседания или следственные действия, будущий специалист не просто запоминает нормы – он учится соотносить их с конкретной ситуацией и ответственностью за принятое решение.

Как справедливо отмечал И.М. Сеченов, игровая активность глубоко проникает в процессы становления сознания. Наблюдая поведенческие паттерны взрослых, дети бессознательно перенимают модели нравственного поведения. Во взрослой же профессиональной школе этот подражательный механизм перерастает в осознанное моделирование: студент уже не копирует, а анализирует и проигрывает правовые коллизии.

М.Ф. Стронин трактовал игру как регламентированное, но эмоционально насыщенное занятие, активирующее аффективную и когнитивную сферу. Каждая игровая ситуация требует от участника решения – выбора реплики, тактики, оценки действий партнёра. Поиск ответов на постоянно возникающие вопросы стимулирует мыслительную активность и развивает гибкость ума. Для студентов игра привлекательна своей демократичностью и доступностью. Даже те, кто испытывает трудности с традиционными формами обучения, в игровой среде часто обнаруживают свои сильные стороны. Чувство равенства, совместный поиск и позитивный эмоциональный фон помогают преодолеть внутренние зажимы и ведут к более высоким результатам.

По своей структуре игра напоминает мини-драматургическое произведение с завязкой, конфликтом и системой действующих лиц. Сценарий допускает многовариантное развитие событий, однако каждый эпизод имитирует фрагмент реальной практики. При наличии чётких правил игра сохраняет элемент случайности. Неожиданный вопрос или реплика требуют от студента мгновенной реакции и живого, импровизированного ответа. Именно спонтанность придаёт высказываниям естественность. Важно и то, что речевое взаимодействие не ограничивается вербальным обменом: мимика, жесты, поза органично дополняют смысл сказанного [38, с. 76].

Д.Б. Эльконин поставил вопрос о происхождении ролевых игр. Определить точный момент их возникновения в истории человечества едва ли возможно – этот процесс протекал неравномерно в разных культурах и зависел от уровня социально-экономического развития. Тем не менее можно выделить общую закономерность. В древнейших обществах дети с раннего возраста включались в трудовую деятельность взрослых: орудия труда были примитивны, и обучение шло через прямое наблюдение и посильное участие. Так постепенно формировалась основа для игровых форм, в которых воспроизводились и переосмысливались отношения между людьми.

Эльконин связывал дальнейшее развитие игры с двумя процессами. Во-первых, это формирование универсальных психомоторных качеств: координации, точности движений, ловкости. Для их тренировки создавались упрощённые копии орудий и специальные пособия. Во-вторых, появление символической игрушки – предмета, который не копирует реальный инструмент, но замещает целые сферы деятельности, недоступные ребёнку для прямого участия. Благодаря такой игрушке ребёнок моделирует социальные ситуации, профессиональные роли и нормативные отношения. Этот механизм имеет прямое отношение к правовому образованию. Проигрывая судебные заседания или договорные отношения в упрощённой форме, студент постигает логику правовых норм и учится применять их в условных обстоятельствах, что впоследствии облегчает переход к реальной практике.

Таким образом, исторически сложившийся механизм игрового освоения мира – от подражания трудовым действиям до символического моделирования институтов – оказывается универсальным педагогическим инструментом. В профессиональном образовании он может быть целенаправленно использован для формирования компетенций, в том числе в правовой сфере.

Возникновение ролевой игры, согласно устоявшимся в науке представлениям, не является биологически предопределённым. Оно коренится в диалектике общественного развития и трансформации статуса ребёнка внутри со-

циальной иерархии. Этот игровой феномен носит сугубо социальный характер [46, с. 61]. Игра есть не проявление извечного инстинкта, а продукт общественных отношений. Для правового образования это положение особенно важно: поскольку игра вырастает из реальных социальных связей, её целенаправленное использование позволяет моделировать не абстрактные, а исторически и нормативно укоренённые формы юридического взаимодействия, готовя будущего специалиста к осмысленному участию в правовой реальности.

Ролевая игра, известная как RPG, представляет собой развлекательный вид игры, где участники погружаются в роли, которые они выбирают. В ходе игры они действуют согласно характеру своих персонажей и логике игрового мира, либо создавая новый сюжет, либо следуя уже существующему. Успешность действий игроков оценивается по заранее установленным правилам. В рамках этих правил игроки имеют свободу импровизации, определяя тем самым развитие событий и финал игры.

Игра выступает как модель, в которой группа людей воспроизводит определенную ситуацию. Каждый участник действует в соответствии со своими желаниями, управляя своим персонажем.

Ролевая игра разворачивается в собственном, виртуальном мире. Внешний вид этого мира может варьироваться, однако именно его особенности задают направление и логику игры. Сюжет, который мастер создает и описывает игрокам, а также сам мир, являются фундаментом ролевой игры. Он может быть оригинальным творением мастера или же вдохновляться существующими произведениями искусства, такими как книги, фильмы или пьесы.

В ролевых играх стремление к достижению конкретной цели не всегда стоит на первом месте. Часто главными целями становятся совершенствование персонажа, воплощение роли или погружение в игровой мир [34, с. 99].

Начнем с анализа эволюции игрового явления, выделим ключевые характеристики игр, проведя сравнительный анализ игр людей и животных, а также исследуем их проявления в разных культурах.

В мире животных также присутствуют игры. Под играми у животных понимаются в основном абиотические действия, которые не служат для удовлетворения каких-либо физиологических потребностей, не связаны с поиском пищи или комфортом, и не относятся к ориентировочной деятельности. К таким играм можно отнести несерьезные бои между детенышами, например, игру кошки с пойманной добычей. В естественной среде обитания игра чаще всего служит тренировочным инструментом, позволяя животным безопасно освоить необходимые навыки.

Функция игры далеко не ограничивается развлечением. Как убедительно показали в своих работах М. Мид и Л. де Моз, в культурах с архаичным укладом детская игровая активность напрямую воспроизводила профессиональные и ритуальные действия взрослых. Иными словами, через игру ребёнок осваивал будущую деятельность ещё до того, как приступал к ней. Для правового образования этот вывод крайне значим: моделирование судебных ситуаций в учебной игре становится для студента тем же «архаичным ритуалом», который позволяет ему на безопасном уровне присвоить логику юридической профессии. В играх детей можно увидеть миниатюрные версии лопаток, ведер и других предметов, которые взрослые используют в своей работе.

Несмотря на формальные отличия современных игр от традиционных, их глубинная функция остаётся неизменной: через игру осваиваются орудия и логика будущей профессиональной деятельности. Это целенаправленная, структурно организованная система действий, подчинённая правилам и развивающаяся в социальном контексте. Как и труд, игра требует затраты энергии и дисциплины; различие — в условности результата. Но психологически они родственны: в обоих случаях субъект действует осознанно, преодолевает препятствия и достигает цели. Поэтому игра справедливо рассматривается как естественная предтеча труда, органично вписывающаяся в возрастные потребности и развивающая необходимые навыки.

Для педагога ролевая игра — не стихийное развлечение, а продуманный инструмент. Педагогическая задача здесь часто маскируется игровым сюжетом, что усиливает внутреннюю мотивацию студентов и снижает их психологическое сопротивление. В профессиональном образовании это даёт уникальный эффект.

Моделируя, например, судебное заседание, студент одновременно решает несколько задач: он учится говорить и слушать (коммуникация), применять правовые нормы к конкретному казусу (обучение) и нести ответственность за избранную позицию (воспитание). Игра развивает и эмпатию: принимая роль, студент вынужден видеть ситуацию глазами истца, ответчика или судьи, что для юриста крайне важно для объективной оценки доказательств. Более того, игра выполняет компенсаторную функцию — она позволяет молодым людям выйти за рамки студенческого статуса и приобщиться к логике взрослых социальных отношений, что особенно ценно для будущих специалистов, чья профессия связана с регулированием человеческих взаимодействий.

Структурно любая ролевая игра строится на трёх элементах: ролях, исходной ситуации и процессе исполнения. Роли могут быть социальными (профессия, статус) и межличностными (лидерство, соперничество, сотрудничество). Для правового обучения это особенно показательно: социальная роль превращается в процессуальную фигуру (судья, прокурор, адвокат), а межличностные отношения становятся двигателем сюжета, создавая ту самую коллизию, которая требует правовой оценки и выработки стратегии.

При подборе ролей важно не просто распределить статусы, а продумать внутреннюю динамику группы: именно она определяет вовлечённость каждого участника и, в конечном счёте, педагогический результат. Исходная ситуация должна быть не абстрактной, а узнаваемой, приближенной к реальной правовой практике, чтобы студент мог не только применить знания, но и почувствовать профессиональный контекст.

В составе ролевой игры выделяют третий компонент: действия, совершаемые участниками в рамках заданной роли. Эти действия, являясь разновидностью игровых действий, тесно взаимосвязаны с ролью, которая является ключевым элементом ролевой игры. Именно они образуют базовую, неделимую единицу сложной игровой структуры [21, с. 213].

Определить точную дату появления ролевой игры затруднительно. Вероятно, она возникла в разное время у разных культур, обусловленное их спецификой и этапами эволюции.

К 1970-м годам интерес к ролевым играм вышел далеко за пределы досуга. Их начали активно применять в преподавании иностранных языков, в клинической психологии, а затем и в профессиональной подготовке специалистов различных профилей. Этот процесс развивался практически параллельно в нескольких дисциплинах, что свидетельствовало об общей потребности в активных, интерактивных формах работы, способных дополнить традиционные лекционные и пассивные методы.

Для юридического образования такой запрос оказался особенно актуальным: профессия юриста — это не столько знание норм, сколько умение действовать в конфликтной среде, выстраивать аргументацию и взаимодействовать с другими участниками процесса. Именно здесь ролевая игра предоставляет уникальную возможность перенести учебную ситуацию в плоскость практического опыта, приближая обучение к реальной профессиональной деятельности. В мире ролевых игр сформировался свой собственный язык, где каждый термин имеет свое значение.

Западный мир увидел зарождение ролевых игр в настольных форматах. В то же время, в СССР обе разновидности — настольные и живые — развивались независимо друг от друга. Живые ролевые игры появились в Клубах Любителей Фантастики и Клубах самодеятельной песни, где энтузиасты экспериментировали с форматом. В результате, к 1980-м годам сформировалось самостоятельное, неофициальное движение, посвященное ролевым играм.

Игровые методики в обучении стали широко распространены как в школах, так и в учреждениях среднего профессионального образования. Интеграция игровых элементов в учебный процесс признана важным инструментом для развития навыков у учащихся. Такой подход стимулирует познавательную активность студентов, способствует углублению и закреплению знаний по изучаемым предметам [43, с. 40].

1.2 Методы и формы проведения ролевых игр

Ролевые игры представляют собой эффективный инструмент для педагогов, способствующий конструктивному использованию высокой активности учеников. В процессе игры студенты развивают навыки межличностного общения и умение ясно и убедительно излагать свои мысли. Однако, подобно любым другим методам обучения, ролевые игры не лишены недостатков:

- отсутствие сильной заинтересованности в обучении;

Для успешной ролевой игры необходимо умение импровизировать и действовать спонтанно. Однако, напряженная психологическая обстановка в группе или возникновение межличностных конфликтов могут помешать реализации этих качеств.

Почему стоит играть в ролевые игры?

Игра предоставляет возможность канализировать излишнюю энергию учеников, способствуя их самовыражению и эмоциональному.

В игре участник практикует умение обосновывать различные точки зрения и искать для них аргументы.

Игра развивает навыки ведения дискуссии и сотрудничества, направленного на достижение общей задачи; а также стимулирует творческое мышление при решении поставленных задач.

Ролевая игра позволяет не только расширить свой кругозор, но и продемонстрировать практическое применение полученных знаний при решении поставленных проблем [11, стр. 53].

Подготовка к такому виду деятельности – дело непростое и требует значительных усилий. Студенты, либо заранее собранные команды, могут потратить время на создание плакатов, схем, таблиц, фотоколлажей и других вспомогательных материалов. Также допустимо использование самостоятельно разработанных презентаций. Помимо участников игры и болельщиков (при их наличии) важную роль в ней может играть жюри. В его состав входят студенты, пользующиеся авторитетом среди сверстников и обладающие глубокими знаниями.

В ролевой игре важную роль играет жюри или экспертная группа. Оценка строится на нескольких ключевых группах критериев: содержательная точность (аргументация, знание правовых норм), коммуникативная эффективность (взаимодействие, корректность формулировок) и процессуальная корректность (соблюдение регламента, учёт позиций сторон). Это делает оценку прозрачной и объективной, что особенно важно при моделировании правовых процедур, где каждое действие должно быть процессуально оправдано.

Основная дидактическая задача игры — не только закрепить теоретические знания, но и пробудить устойчивый познавательный интерес, а главное — научить применять изученное в условиях, приближённых к профессиональной реальности [26, с. 41]. Само игровое занятие обычно длится один-два академических часа, однако качественная подготовка требует нескольких дней: разработки сценария, распределения ролей и подготовки материалов. После завершения игры важен рефлексивный этап. Отложенная рефлексия (например, на следующий день) позволяет участникам снизить эмоциональное напряжение и более осознанно воспринять обратную связь.

В ходе анализа члены жюри комментируют оценки, разъясняя сильные и слабые стороны каждого выступления. Это помогает студентам лучше понять критерии и формирует навыки самооценки. Попутно выявляются неформальные лидеры, а наиболее отличившиеся поощряются символическими призами, что усиливает мотивацию и закрепляет положительное отношение к игровому формату.

Ролевые игры зарекомендовали себя как эффективный инструмент активизации учебной деятельности и повышения вовлечённости студентов. Оперативная обратная связь позволяет преподавателю корректировать ход обучения, а сам игровой сценарий способствует более мягкому принятию новых идей и развитию гибкости мышления. Погружаясь в сюжет и принимая роль, студент получает возможность пережить эмоциональный опыт профессионального общения, осознать связь между своими действиями и их последствиями, а также апробировать нестандартные модели поведения в безопасной учебной среде. Для будущего юриста это особенно значимо: реальная практика часто требует решений в условиях неопределённости и дефицита информации, и игровой опыт помогает к этому подготовиться. Классификация ролевых игр основывается на различных критериях.

В зависимости от своей функции, их можно классифицировать как ролевые игры:

- для определения индивидуальных особенностей;
- развитию навыков социально-ролевого взаимодействия, используя при этом методы психодрамы и социодрамы;
- совершенствованию навыков общения и управления.

Разновидности ролевых игр классифицируются по степени детализации сюжета следующим образом:

- с нечетко прослеживаемой сюжетной линией;
- с четко определённой и развёрнутой сюжетной линией;
- с заранее определённой сюжетной линией.

Отличительные особенности, характерные для ролевой игры:

В рамках ролевой игры каждый участник получает определённую социальную или процессуальную роль, которая не просто обозначает его игровое амплуа, но и задаёт вектор поведения, круг обязанностей и допустимые способы взаимодействия с другими игроками.

В ролевой игре участники руководствуются определёнными социальными ролями, что влияет на их подход к решению задач и формирует специфические цели для каждого участника.

Взаимодействие между игроками, занимающими разные позиции, осуществляется в двух плоскостях: вертикальной и горизонтальной.

В основе ролевой игры лежит общая цель, которая заключается в развитии знаний и совершенствовании умений принимать осознанные и ответственные решения в рамках командной работы и взаимодействия с другими участниками.

В ролевых играх игроки сталкиваются с необходимостью выбора из множества вариантов. Перед каждым шагом им предстоит проанализировать различные возможности и последствия, чтобы определить наилучший путь развития событий.

Эмоциональное напряжение, подконтрольное участникам, проявляется в ходе выполнения социальных ролей в конфликтной обстановке. Такая ситуация неизбежно порождает вынужденную активность всех ее участников.

- механизм оценки производительности игроков, который может быть как индивидуальным, так и коллективным [9, стр. 39].

Ролевые игры строятся на принципе ситуационно-ролевой деятельности, которая направлена на решение коммуникативных задач и имитацию практических действий. Эта форма игры способствует развитию личности через два тесно взаимосвязанных процесса: усвоение социальных ролей (социализация) и реализацию индивидуальных качеств в рамках заданных ролевых сценариев (самовыражение).

В ролевой игре непрерывно взаимодействуют два ключевых процесса: эмоциональное переживание и рефлексивное осмысление. Игровая ситуация постоянно порождает новые события, требующие от участников быстрой реакции и творческого подхода. Моделируя реальные жизненные коллизии, ситуационно-ролевая игра выполняет функцию социальной закалки: она погружает студентов в обстоятельства, приближённые к повседневным взаимодействиям, вырабатывает психологическую устойчивость, мобилизует внутренние ресурсы и формирует навыки адаптации к меняющимся условиям.

Проживая игровую ситуацию, студент на собственном опыте сталкивается с реализацией или нарушением прав, что неизбежно вызывает яркие эмоции, пробуждает познавательный интерес и подталкивает к более глубокому анализу проблемы.

Эффективность игровых технологий опирается на фундаментальные положения возрастной психологии. Потребность в моделировании жизненных сценариев сохраняется у человека на протяжении всей жизни, однако в юношеском возрасте, когда ведущей становится учебно-профессиональная деятельность, игра приобретает особое значение как форма социального взаимодействия и самораскрытия. Для студентов-юристов это особенно значимо: игра позволяет примерить нестандартные профессиональные роли, проявить качества, которые в обычной учебной ситуации часто остаются невостребованными [24, с. 19].

В подростковом и юношеском возрасте игры нередко приобретают выраженный социальный смысл — возникают неформальные сообщества, ритуалы, замкнутые системы общения. Студент, осваивая новую для себя профессиональную роль, неизбежно сталкивается с внутренними и внешними противоречиями: между привычными моделями поведения и требованиями профессии, между личным опытом и правовыми нормами. Ролевая игра в учебном процессе даёт возможность эти противоречия не только осознать, но и продуктивно разрешить в безопасной, контролируемой среде, что является важным

этапом профессионального становления будущего юриста. В этой ситуации ролевые игры выступают как эффективное средство помощи [19, с. 82].

Методика организации ролевых игр по правовым дисциплинам строится на моделировании процессуальных действий. Структура игры (этапы, количество участников, сюжет) должна воспроизводить логику судебного разбирательства или следственного мероприятия: от возбуждения дела до вынесения решения. Целесообразно планировать такую игру на завершающем этапе изучения темы – это позволяет студентам применить накопленные знания в условиях, приближенных к реальной юридической практике [39, с. 12].

Во время ролевой игры каждый игрок получает описание своей роли, которое он обязан исполнять. Для наглядности могут применяться специальные карточки с информацией о ролях. Игрок не может действовать по собственному усмотрению, а должен воплощать заданную личность и ее точку зрения на ситуацию.

Разработка игры начинается с создания ее сюжетной основы – игрового мира. Для правовых дисциплин этот мир не может быть абстрактным: он воспроизводит процессуальную реальность, в которой действует истец, ответчик, судья, адвокат и другие участники. Сюжет строится на юридически значимом конфликте, что позволяет студенту уже на этапе знакомства с игрой войти в профессиональный контекст, осознать свою роль и возможные линии поведения.

Игра должна иметь четкую концепцию, которая кратко описывает, в какой роли будут участвовать игроки (например, судья, переговорщик, участник повседневных событий и т.д.).

Конечная цель игры вытекает из её замысла. В методике Л.В. Шилова и Л.Е. Смерковича предусматривается разработка нескольких миров, в которых действуют различные группы персонажей, каждый со своими внутренними законами и нормами поведения. Для правового обучения эта идея особенно значима: множество сюжетных линий позволяет студенту увидеть одну и ту же

правовую коллизию с разных процессуальных позиций (обвинение, защита, суд), что развивает объёмное мышление и навыки аргументации [15, с. 182].

От замысла игра переходит к детализации: создаётся сценарий и распределяются роли. Важно дать студентам возможность выбора — узнать их ожидания и предпочтения. Однако в правовых играх распределение ролей должно решать и педагогическую задачу: студентам полезно пробовать себя в разных процессуальных статусах, в том числе в тех, которые требуют отстаивать позицию, не совпадающую с их личными установками. Это развивает профессиональную гибкость и готовность к диалогу в условиях конфликта интересов. Важно помнить, что главные роли в игре лучше всего поручить самым активным студентам, учитывая их интересы и способности. Студентам, которые не стремятся к лидерству, подойдут второстепенные роли. Тем не менее, в некоторых случаях, для того чтобы запустить игру и стимулировать ее развитие, можно назначить активного человека на периферийную роль, которая, парадоксальным образом, может стать катализатором игровых событий. В образовательных играх организаторы часто применяют строгую систему распределения ролей, которая учитывает индивидуальные характеристики и уровень развития каждого студента.

Когда игровые позиции будут заняты, начинается второй этап инсценировки — погружение студента в образ [3, с. 35].

В игре есть три ключевых метода, с помощью которых участник может стать персонажем:

Настройка;

Действие в форме театрального представления;

3. Игровой разминка.

Давайте разберемся с каждым понятием по отдельности. Установка — это текст, предоставляемый организатором игрокам в ходе подготовки к соревнованию. Она может быть представлена в письменном или устном виде. Перед

запуском игры участники получают вводные материалы трёх уровней: общие (для всей группы), личные (для каждой роли) и, при необходимости, командные. Общая установка задаёт границы игрового мира, его типологию и допустимые действия; личная — определяет место персонажа, его знания, задачу и ресурсы. Альтернативный способ введения — театрализованное инсценирование или диалог с ведущим-персонажем, что позволяет передать установки в более живой и ненавязчивой форме [18, с. 126].

Методические рекомендации Джиллиан Портер Ладус предлагают ряд практических принципов. Для правовых игр особенно значимы следующие: начинать с коротких парных сессий, чтобы студенты адаптировались; чётко формулировать содержание ролевых карточек, не перегружая их деталями; не исправлять ошибки в ходе игры, а переносить анализ на этап дебрифинга. Ладус выделяет три типа ролей — реалистичные (например, юрист и клиент), роли «самого себя» и фантастические. Для правового обучения наиболее ценны реалистичные роли, поскольку они непосредственно моделируют профессиональные взаимодействия. Важно, чтобы карточки персонажей содержали ключевую информацию (имя, статус, задачи), но не сковывали спонтанность участников [20, с. 213].

Общий механизм игры строится на нескольких этапах. Ведущий объявляет тему, описывает ситуацию и даёт чёткую инструкцию; при этом важно убедиться, что все участники восприняли её одинаково. Затем распределяются роли (с запасными вариантами на случай отказов). В процессе игры активные участники действуют согласно установкам, а наблюдатели фиксируют вербальные и невербальные реакции. Завершающий этап — дебрифинг, на котором анализируются как удачные решения, так и зоны для доработки [33, с. 152]. Для юридических дисциплин особую ценность представляет наблюдение за логикой аргументации и процессуальной корректностью действий игроков — это позволяет наглядно показать связь между знанием норм и их практическим применением.

1.3 Особенности использования ролевых игр при преподавании правовых дисциплин в условиях СПО

В правовом обучении игровые формы могут выступать как отдельные элементы занятия или как основная организационная форма. Ролевая игра рассматривается здесь как творческая деятельность с педагогической направленностью, где дидактический материал оказывает обучающее воздействие, игровые действия направляют активность студентов, а игровые приёмы служат стимулом к учебной деятельности [16, с. 187]. Новые знания приобретаются непроизвольно, а сама игра органично сопряжена с импровизацией [4, с. 36].

Ведущая цель практических занятий — формирование профессиональных умений. Содержание практикумов строится на решении задач: анализ проблемных ситуаций, решение кейсов, выполнение профессиональных функций в учебных и деловых играх. Параллельно обобщаются и конкретизируются теоретические знания, формируется готовность применять их на практике [31, с. 149].

Игровое обучение активизирует участников, вызывает эмоциональное напряжение, помогает преодолевать психологические барьеры. Игра многофункциональна: она передаёт знания, развивает навыки, оказывает воспитательное воздействие. В учебном контексте игра всегда имеет чётко поставленную цель и педагогический результат [30, с. 57]. Однако на практике её использование сталкивается с проблемами: слабое методическое обеспечение и низкая доля реального применения [3, с. 47]. Тем не менее внедрение игр даёт ощутимые результаты: растёт познавательная активность, развиваются командные навыки, умение ориентироваться в нестандартных ситуациях, формируются общие и профессиональные компетенции [1, с. 121].

В правовом обучении выделяют несколько видов игр. Дидактические — моделирование жизненных ситуаций интеллектуально-познавательного плана, напоминающее соревнование на скорость и точность правового ответа [7, с.

52]. Имитационные — более сложные, с множеством вариантов развития событий; преподаватель продумывает дидактические цели, роли, сценарий и вопросы для обсуждения [7, с. 89]. Сюжетно-ролевые строятся на жизненной ситуации правового характера, где ведущий компонент — сюжет и распределение ролей; важно не превращать игру в заранее отрепетированный спектакль [7, с. 137]. Деловые игры нацелены на решение комплексных, глобальных правовых проблем, где взаимодействуют различные субъекты права и требуется творческий подход [5, с. 85]. Иллюстративные служат для разъяснения конкретных правовых понятий и имеют жёстко заданный итог [7, с. 149].

Для профессионального образования юристов наиболее значимы сюжетно-ролевые и деловые игры, поскольку они моделируют процессуальные ситуации (судебное заседание, следственные действия, переговоры) и позволяют студентам не только применить знания, но и освоить профессиональные роли. Например, в игре «Брак. Имущественные права и обязанности супругов» студенты получают роли судьи, сторон, представителей и родственников; каждый участник должен обосновать свою позицию со ссылкой на Семейный и Гражданский кодексы [12, с. 148]. В деловой игре «Выборы местной власти» моделируется избирательный процесс с использованием реальных нормативных документов [23, с. 62]. Такие формы эффективно готовят студентов к реальной юридической практике, развивая навыки аргументации, процессуальной дисциплины и коллективного принятия решений.

Выводы по главе I

Проведённый в первой главе анализ психолого-педагогической и методической литературы позволяет сделать следующие выводы. Ролевая игра в правовом обучении — это не просто активный метод, а особая форма организации учебной деятельности, в которой моделируются процессуальные ситуации и профессиональные роли. Её ключевые элементы (сюжет, роли, исходная ситуация, система взаимоотношений) в правовом контексте приобретают специфические черты: сюжет строится на правовой коллизии, роли соответствуют процессуальным статусам, а взаимодействия регулируются нормативными требованиями.

В то же время теоретические источники [20; 30; 39] дают преимущественно общие рекомендации по организации игр, тогда как вопросы их практической адаптации к условиям профессиональных образовательных организаций, специфике правовых дисциплин и возрастным особенностям студентов СПО остаются недостаточно разработанными. Это определяет цель второй главы: разработать и обосновать методику проведения ролевых игр по правовым дисциплинам, учитывающую реальные условия учебного процесса в ПОО и направленную на формирование профессиональных компетенций будущих юристов.

ГЛАВА II. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВО»

2.1 Исследование опыта применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»

Практическая часть исследования проводилась на базе ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум» (Челябинская область, г. Касли, ул. 8 Марта, 50). В таблице 1 систематизированы основные цели и направления деятельности данного образовательного учреждения.

Техникум реализует как базовые, так и углублённые программы общего образования на уровнях начального, основного и среднего (полного) общего образования. Кроме того, в рамках лицензионных требований предоставляются основные и дополнительные программы начального и среднего профессионального образования по утверждённым специализациям. Приём студентов ведётся в пределах контрольных цифр приёма и в строгом соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами. При этом профессиональное обучение носит прикладной, узконаправленный характер и ориентировано на ускоренное освоение конкретных трудовых навыков; повышение общеобразовательного уровня студентов не является его задачей.

Техникум также осуществляет обеспечение студентов местами в общежитии, управляет закреплённым за ним движимым и недвижимым имуществом (на правах собственности или иных законных основаниях), а также удовлетворяет информационные потребности всех структурных подразделений, сотрудников и учащихся – для этого внедряются и развиваются информационно-коммуникационные технологии, базы данных и программное обеспечение.

Отдельное направление деятельности – экспертиза новых учебно-методических материалов (учебников, методических пособий) на предмет го-

товности к публикации и внедрению в образовательный процесс, а также оценка готовности новых образовательных программ по различным направлениям подготовки.

Техникум руководствуется российским законодательством и собственным уставом при осуществлении своей деятельности.

В ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум» образовательная деятельность строится на основе нормативно-правовых актов, таких как Федеральный закон «Об образовании», Типовое положение для средних специальных учебных заведений и собственный устав техникума.

Среднее профессиональное образование реализуется посредством очных и заочных программ, которые составляют основу профессиональной подготовки.

Обучение студентов включает в себя различные формы работы: уроки, практические занятия, лабораторные работы, консультации, лекции, семинары. Также важной частью учебного процесса является «самостоятельная работа, выполнение курсовых проектов и практика». Кроме того, «к учебной деятельности могут относиться другие виды, указанные в учебном плане».

Студенты, обучающиеся очно, могут посещать не более 36 академических часов аудиторных занятий и практических работ в неделю. К этому объему добавляется время на самостоятельную работу, которое не должно превышать 54 часов в неделю. Учебная неделя состоит из шести рабочих дней. Каждый академический час длится 45 минут, а продолжительность одного занятия (пары) составляет 90 минут.

Таблица 1.

Цели и задачи создания и деятельности ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум».

Цель / задачи	Описание
Цель	Повышение образовательного и культурного уровня населения, профессиональное становление и развитие личности, приобретение обучающимися профессиональных знаний, умений и навыков, проведение фундаментальных, поисковых и прикладных научных исследований в различных областях знаний, осуществляемые колледжем в интересах личности, общества и государства
Задачи	Удовлетворение потребности личности в интеллектуальном, культурном и нравственном развитии, посредством получения среднего (полного) общего образования, начального профессионального образования, среднего профессионального образования для применения знаний в избранной области профессиональной деятельности
	Удовлетворение потребностей общества в квалифицированных специалистах и педагогических кадрах со средним профессиональным образованием и соответствующей квалификации, в соответствии с лицензией
	Широкое участие в создании гибких учебно-научно-производственных комплексов, со всеми видами и типами образовательных учреждений и формирование для них кадрового обеспечения
	Организация и проведение фундаментальных, поисковых и иных научно-технических, опытно-конструкторских работ, в т. ч. по проблемам образования; переподготовка и повышение квалификации лиц, имеющих различные уровни образования
	Формирование у обучающихся гражданской позиции и трудолюбия, развитие ответственности, самостоятельности и творческой активности, физическое воспитание личности
	Накопление, сохранение и приумножение нравственных, культурных, и интеллектуальных ценностей общества
	Распространение знаний среди населения, повышение его образовательного и культурного уровня

Педагогический коллектив техникума характеризуется как высокой теоретической подготовкой, так и значительным практическим опытом в соответствующих профессиональных областях – это необходимое условие для качественной реализации образовательных программ. В составе преподавателей есть заслуженные работники образования Российской Федерации и педагоги, имеющие высшую квалификационную категорию.

На протяжении нескольких лет в техникуме ведётся активная работа по созданию и внедрению в учебный процесс интенсивных информационных образовательных технологий. Их основу составляет широкое применение компьютерного и коммуникационного оборудования, электронных обучающих программ, а также методов проектной культуры. Благодаря этому учреждение успешно решает задачи повышения доступности, эффективности и качества профессиональной подготовки специалистов для различных отраслей отечественной промышленности.

Административные и учебно-вспомогательные помещения техникума имеют общую площадь 1 277 кв. м, что позволяет разместить на них библиотеку с книгохранилищем и читальным залом, воспитательный отдел, преподавательскую комнату и административные кабинеты.

Сведения о наличии средств обучения и воспитания систематизированы в таблице 2.

Таблица 2

Сведения о наличии средств обучения и воспитания в ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»

Наименование	Значение
Наличие в образовательном учреждении подключения к сети Интернет	Да
Скорость подключения	20 Мбит/с и выше
Количество локальных сетей в образовательном учреждении	3
Количество терминалов, с которых имеется доступ к сети Интернет	219
Общее количество единиц вычислительной техники (компьютеров)	219
Всего компьютерных классов	6
Оборудованных мультимедиа-проекторами	23
Наличие электронной библиотеки	Да
Количество компьютеров, с которых имеется доступ к электронным библиотечным системам	219

Техникум оснащён современной материально-технической базой и учебно-лабораторным оборудованием, что позволяет вести подготовку специалистов на уровне, соответствующем актуальным профессиональным стандартам.

Для оценки текущего состояния преподавания права в техникуме и выявления проблем, требующих методического решения, был проведён констатирующий этап эксперимента. В его рамках применялись методы наблюдения, опроса и беседы. Было посещено четыре занятия по дисциплине «Право» (тема «Семейное и наследственное право»).

Анализ наблюдений (Приложение 1) и беседа с преподавателем (Приложение 2) показали, что основу занятий составляют традиционные формы: лекции, самостоятельные и контрольные работы. Дискуссии и обсуждения используются эпизодически и, как правило, ограничиваются несколькими активными студентами. Интерактивные методы — ролевые игры, разбор кейсов, симуляции — в течение наблюдаемого периода не применялись.

Студенты, опрошенные в ходе бесед, отмечают, что занятия воспринимаются как однообразные, не вызывают устойчивого интереса и слабо связаны с будущей профессиональной деятельностью. Успеваемость по дисциплине находится на среднем уровне (средний балл — 3,8). Полученные данные подтверждают необходимость внедрения активных методов обучения, в частности ролевых игр, и позволяют сформулировать задачи для формирующего этапа эксперимента. Чтобы выяснить, как студенты используют ролевые игры на уроках права, был проведен опрос среди 50 студентов второго курса юридического факультета (40.02.04). Для выявления реальной картины преподавания права в техникуме был разработан опросник из десяти вопросов. Его задачи соответствовали целям констатирующего этапа эксперимента: определить преобладающие педагогические подходы, оценить степень применения ролевых игр и выявить отношение студентов к этому методу.

Результаты беседы с преподавателем и опроса студентов показали, что в обучении праву доминируют традиционные методики. По оценке преподавателя, общий уровень знаний студентов — удовлетворительный, однако отмечается низкая познавательная активность.

Анализ ответов на третий вопрос (о способах передачи и усвоения знаний) показал: 70% респондентов указали на работу с учебной литературой как основной способ; 25% отметили «разнообразие методов», однако при уточнении речь шла о лекциях и опросах; 5% затруднились с ответом (см. рис. 1). Ни один из опрошенных не назвал ролевые игры, кейсы или другие активные формы. Это подтверждает, что методический арсенал преподавателей ограничен традиционными приёмами и не включает интерактивные технологии, которые могли бы повысить вовлечённость студентов.

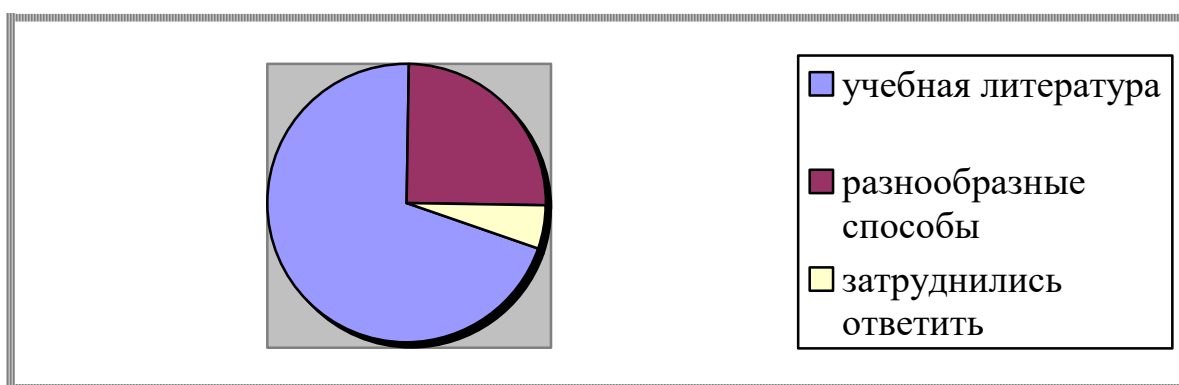


Рисунок 1

Частота проведения ролевых игр обучающего характера на занятиях по праву распределилась следующим образом (рис. 2): 15% студентов указали, что такие игры проводятся регулярно; 70% вспомнили об участии лишь в одной ролевой игре за весь период обучения; 10% никогда не принимали в них участия; 5% затруднились с ответом.

Таким образом, 85% опрошенных имеют либо минимальный (одна игра), либо нулевой опыт участия в ролевых играх. Это свидетельствует о том, что ролевые игры не являются систематическим элементом учебного процесса по правовым дисциплинам в техникуме и используются эпизодически, что подтверждает необходимость разработки целостной методики их применения.

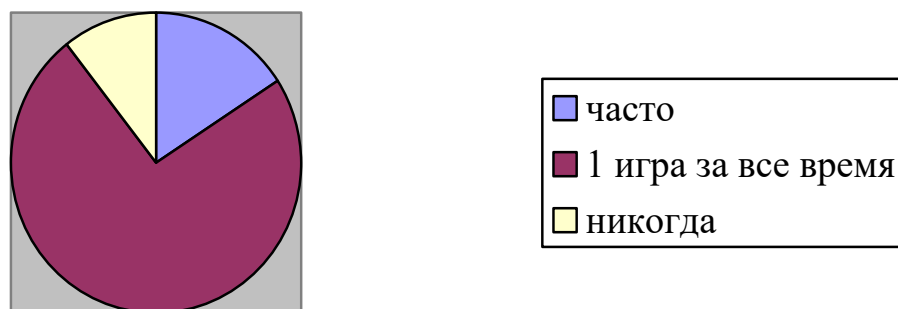


Рисунок 2

Обобщение результатов беседы с преподавателем и опроса студентов позволяет сделать вывод: преподавание права в техникуме строится преимущественно на традиционных, пассивных методах. Этот вывод подтверждается ответами на вопросы № 3 (о способах работы: 70% указали на учебную литературу) и № 4 (о частоте игр: 85% имеют минимальный или нулевой опыт). Как следствие, студенты демонстрируют невысокий уровень остаточных знаний, испытывают трудности с самостоятельным анализом и структурированием информации, а связь между теорией и практикой остаётся слабой.

На вопрос о том, в рамках каких дисциплин применяются ролевые игры (вопрос № 5), ответы распределились следующим образом: 20% опрошенных указали на правовые дисциплины, 40% — на гуманитарные, 10% — на естественные науки, 30% затруднились с ответом или не сталкивались с таким форматом ни разу (рис. 3).

Особого внимания заслуживает тот факт, что лишь каждый пятый студент связывает ролевые игры с правовым обучением. Это свидетельствует о низкой распространённости данного метода в юридических дисциплинах и подтверждает актуальность разработки и внедрения специализированной методики ролевых игр в преподавании права.

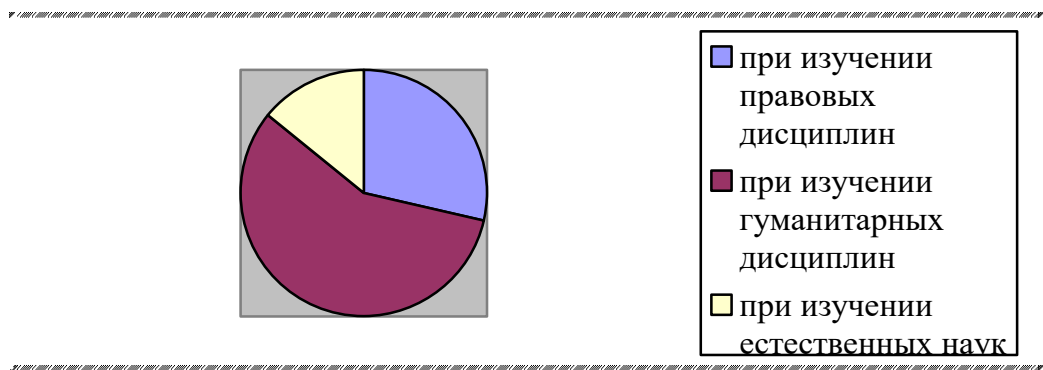


Рисунок 3

На шестой вопрос опроса – о понимании цели, сюжета и хода деловой игры – 60% респондентов ответили положительно, 25% заявили, что не понимают цели и сюжета, а 15% отметили, что цель становится им ясна уже в процессе проведения игры (рис. 4).

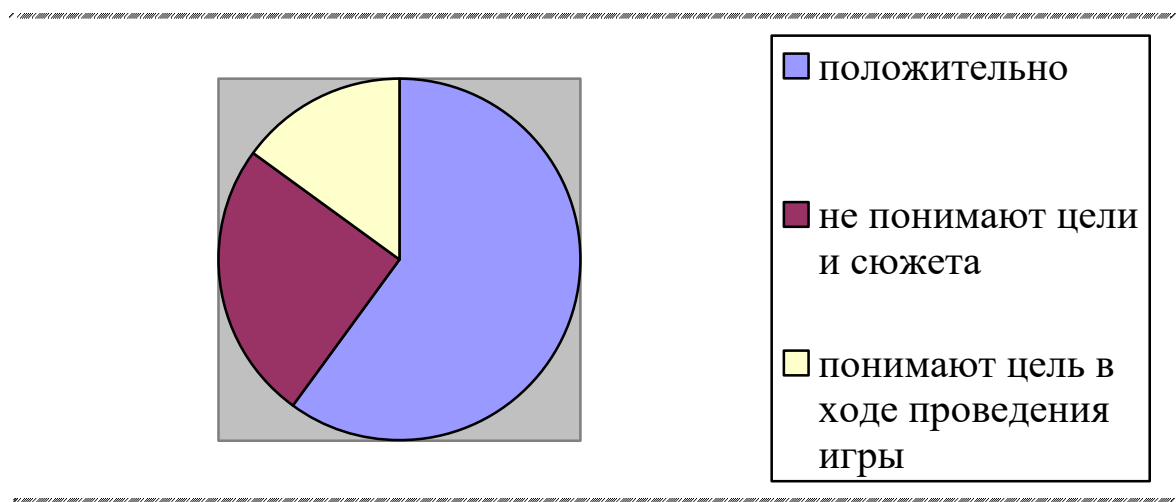


Рисунок 4

Анализ ответов на вопросы 7 и 8 опроса показал, что большинство студентов (78%) положительно оценивают потенциал ролевых игр как средства углубления понимания материала. Они готовы к внедрению более интерактивных подходов, несмотря на привычку к традиционным формам занятий.

В то же время, как показали результаты опроса и беседы с преподавателем, игровые методики, включая ролевые игры, редко используются на занятиях по праву. Таким образом, выявлено противоречие:

при высокой заинтересованности студентов в активных формах обучения преподаватели техникума не имеют систематической методики их применения. Это противоречие определило цель формирующего этапа эксперимента — разработать и апробировать методику проведения ролевых игр по правовым дисциплинам, адаптированную к условиям техникума и направленную на повышение вовлечённости и качества знаний студентов.

2.2 Методические рекомендации по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Право»

Студенты юридических специальностей Каслинского промышленно-гуманитарного техникума используют ролевые игры как метод обучения в рамках курса «Право».

1. Игровая сессия, где участники воплощают роли юристов: адвокатов, нотариусов, судей, прокуроров и следователей.

Игра направлена на демонстрацию студентам широкого спектра юридических специальностей.

В рамках методических рекомендаций предлагается серия игровых занятий, охватывающих различные отрасли права. Ниже приведены краткие описания разработанных сценариев.

Разработанная методика включает сценарии игр по ключевым темам правового курса. Ниже приведены наиболее показательные примеры, иллюстрирующие разные типы игровых форматов.

Судебное заседание по трудовому спору (процессуальный тип). Моделируется судебное разбирательство по иску работника о восстановлении на работе. Студенты распределяют процессуальные роли (судья, стороны, прокурор, свидетели). Игра направлена на формирование навыков работы с Трудовым кодексом РФ, процессуального поведения и публичной аргументации.

«Выборы» (деловой тип). Моделируется избирательная кампания в местные органы власти. Студенты анализируют Федеральный закон «О выборах депутатов Государственной Думы...», участвуют в голосовании. Игра формирует понимание избирательной системы и навыки работы с избирательным законодательством.

«Защита прав потребителей» (коммуникативный тип). Студенты распределяют роли потребителя и продавца, разыгрывают ситуацию с некачественным товаром и изучают механизмы досудебного и судебного урегулирования. Игра развивает навыки ведения переговоров и составления претензионных документов.

«Начало пути» (имитационный тип). Моделируется процедура регистрации юридического лица. Студенты распределяют роли учредителя, директора, бухгалтера и последовательно проходят все этапы оформления документов. Игра формирует практические навыки в сфере предпринимательского права.

Пресс-конференция по вопросам судебной системы (коммуникативный тип). Студенты выступают в роли представителей МВД, учёных-криминалистов и журналистов, обсуждают криминогенную ситуацию и деятельность правоохранительных органов. Игра развивает навыки публичного выступления и профессиональной дискуссии.

Ролевая игра «Уголовный процесс» направлена на отработку составления документов в рамках уголовного судопроизводства с распределением всех процессуальных ролей и реализацией игровых задач.

Установочный этап. Руководитель объявляет цель, содержание и регламент игры, рекомендует литературу, знакомит с вопросами для обсуждения. При необходимости этапу предшествует лекция или беседа по актуальным правовым проблемам.

Организационный этап. Участники делятся на подгруппы по 3–5 человек, в каждой избирается лидер. Роли могут распределяться как в начале, так и

по ходу игры (для внутрикомандной работы — один набор, для пленума — другой). Из числа участников формируется экспертная группа из 2–5 человек.

Процессуальный этап. Руководитель распределяет вопросы между подгруппами, организует дискуссии. На выступление даётся до 5 минут; каждая группа ищет варианты решений, прогнозирует риски, затем вырабатывает коллективный ответ. Экспертная группа оценивает содержательность выступлений, активность и результативность подгрупп (критерии: глубина идей, самостоятельность суждений, практическая значимость).

Рефлексивный этап. Руководитель подводит итог, оценивает решения, знакомит с разными стратегиями. Подсчитываются баллы, выявляются лучшие команды и игроки. Важно, чтобы итоги подводил не только преподаватель, но и приглашённые специалисты [2, с. 145]. Для обратной связи используется анкета (Приложение 4). Оценка проводится по пятибалльной шкале. Завершающая часть посвящена домашнему заданию: команды разрабатывают памятку или формулируют «извлечённые уроки». В качестве примера приведём план-конспект практического занятия с ролевой игрой по дисциплине «Право».

Образовательная организация: ГБОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум».

Тема: «Трудовое право».

Объём – 2 часа.

Тип урока – практическое занятие, вид – ролевая игра.

Цель: закрепить представления по теме «Основы трудового права» и знания о разрешении индивидуального трудового спора.

Задачи: сформировать представления о механизме разрешения спора и практические навыки судебного порядка; развить навыки работы с нормативными актами и документами, тактические приёмы поведения в суде и публичные выступления; воспитать ответственность за команду, умение работать в группе, отстаивать свою точку зрения и уважать мнение других.

Оборудование: Конституция РФ, Трудовой кодекс РФ, Гражданский процессуальный кодекс РФ.

Предварительная подготовка: преподаватель заранее объявляет о предстоящей игре, разъясняет цели, условия, место и время, знакомит с ситуационной задачей и сценарием, проводит разбор, разъясняет правовой статус участников и процессуальные вопросы. Всем участникам выдаются задания для самостоятельной подготовки, перед игрой проводится консультация, проверяется готовность, оказывается помощь, настраивается творческий подход. Аудитория оформляется как зал судебного заседания (столы, таблички «истец», «ответчик», «прокурор», «совещательная комната», герб и флаг РФ).

В рамках формирующего этапа эксперимента было проведено практическое занятие по теме «Трудовое право» на базе ГБОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум». Занятие строилось как деловая игра «Судебное заседание по трудовому спору» (2 часа). Полный план-конспект занятия приведён в Приложении 5.

Краткая характеристика занятия. Цель игры — закрепление знаний о порядке разрешения индивидуального трудового спора и отработка навыков процессуального поведения. Студенты распределяли процессуальные роли (судья, стороны, прокурор, свидетели), готовили необходимые документы (исковое заявление, возражения, ходатайства), участвовали в судебном заседании. В основу сюжета была положена ситуация увольнения работника по инициативе работодателя с последующим судебным разбирательством.

Результаты игры. По итогам занятия 65% студентов полностью справились с заданиями, успешно выполнили командные роли и активно работали в группе; 25% справились с заданиями, но участвовали в обсуждениях частично; 10% выполнили задания, но не участвовали в групповых обсуждениях. Для сравнения: на констатирующем этапе доля студентов с высоким уровнем вовлечённости не превышала 15%, а средний балл по дисциплине составлял 3,8. Таким образом, наблюдается положительная динамика как по уровню

вовлечённости, так и по качеству усвоения материала. Это подтверждает эффективность разработанной методики и соответствие её теоретическим положениям, обоснованным в первой главе: распределение ролей повышает ответственность, моделирование профессиональных ситуаций углубляет понимание правовых норм, а рефлексивный этап способствует осознанному усвоению материала [2; 17].

Выводы по главе II

Констатирующий этап эксперимента показал, что преподавание права в ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум» строится преимущественно на традиционных методах. Опрос студентов выявил: 70% респондентов указали на работу с учебной литературой как основной способ усвоения знаний; 85% имеют минимальный или нулевой опыт участия в ролевых играх; лишь 20% связывают данный метод с правовыми дисциплинами. При этом студенты выразили заинтересованность в более широком внедрении активных форм обучения.

На основе теоретических положений, обоснованных в первой главе, и с учётом выявленных проблем была разработана методика проведения ролевых игр по правовым дисциплинам. Она включает различные типы сценариев (процессуальные, деловые, коммуникативные игры), единую структуру (установочный, организационный, процессуальный и рефлексивный этапы) и систему критериев оценки.

Апробация разработанной методики на занятии по теме «Трудовое право» показала положительную динамику: 65% студентов полностью справились с заданиями и активно работали в группе, 25% — частично, лишь 10% не проявили активности. Для сравнения: на констатирующем этапе доля студентов с высоким уровнем вовлечённости не превышала 15%. Это подтверждает, что ролевая игра, построенная на моделировании профессиональных правовых ситуаций и распределении процессуальных ролей, способствует повышению познавательной активности, углублению понимания правовых норм и формированию профессиональных компетенций.

Таким образом, результаты формирующего этапа подтверждают теоретические положения первой главы о педагогическом потенциале ролевой игры и доказывают эффективность разработанной методики для использования в профессиональной образовательной организации. Полный

пакет методических материалов (сценарии игр, план-конспект, анкеты) представлен в Приложениях.

Заключение

Проведённое исследование, посвящённое проблеме использования ролевых игр в преподавании правовых дисциплин в системе среднего профессионального образования, позволило достичь поставленной цели и решить все задачи.

Теоретические результаты. В первой главе систематизированы психолого-педагогические основания ролевой игры как метода активного обучения. Установлено, что ролевая игра является структурированной деятельностью, моделирующей профессиональные ситуации и опирающейся на эмоциональные и интеллектуальные ресурсы участников. Её ключевые функции — мотивационная, обучающая, воспитательная, ориентирующая и компенсаторная — в полной мере реализуются при соблюдении принципов личностной значимости, проблемности и рефлексивности. Подтверждено, что данный метод имеет социальную природу и эффективен для формирования профессиональных компетенций, особенно в правовой сфере, где моделирование процессуальных ситуаций является основой подготовки специалистов.

Эмпирические результаты. Во второй главе на основе опытно-практической работы, выполненной на базе ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум», были получены следующие результаты:

Констатирующий этап показал, что ролевые игры не являются систематическим элементом преподавания права: 85% студентов имеют минимальный или нулевой опыт участия в таких играх, а лишь 20% связывают их с правовыми дисциплинами. При этом 78% студентов выразили готовность к их более широкому применению.

Разработана и апробирована методика проведения ролевых игр по правовым дисциплинам, включающая различные типы сценариев

(процессуальные, деловые, коммуникативные), единую структуру (установочный, организационный, процессуальный и рефлексивный этапы) и систему критериев оценки.

Апробация сценария по теме «Трудовое право» подтвердила эффективность методики: доля студентов с высоким уровнем вовлечённости выросла с 15% (на констатирующем этапе) до 65%; 90% студентов успешно выполнили задания, из них 65% — полностью и самостоятельно.

Практическая значимость. Разработанные материалы (сценарии игр, анкеты для рефлексии, план-конспект занятия, методические рекомендации) готовы к использованию преподавателями правовых дисциплин в системе СПО. Они могут быть адаптированы для других специальностей и направлений подготовки.

Перспективы исследования. В дальнейшем целесообразно изучить долгосрочный эффект применения ролевых игр на формирование профессиональных компетенций, а также разработать цифровые версии игр для дистанционного и смешанного обучения.

Таким образом, гипотеза исследования подтверждена: целенаправленное и систематическое использование ролевых игр в преподавании правовых дисциплин способствует повышению познавательной активности, углублению понимания правовых норм и формированию профессиональных компетенций студентов. Разработанная методика может служить ориентиром для преподавателей, стремящихся к активизации учебного процесса и повышению его качества.

Список литературы

1. Адилова, Н. Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения [Текст] / Молодой ученый. – 2011. – №12. Т.2. – С. 121-124
2. Айламазьян, А. М. Актуальные методы воспитания и обучения. Учебное пособие для студентов [Текст] / А. М. Айламазьян. - М.: МГУ, 2014. – 280 с.
3. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр [Текст] / В.Г. Алапьева. - Екатеринбург: Деловая книга, 2014. – 159 с.
4. Анисимов, О. С., Данько Т. П. Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие [Текст] / О. С. Анисимов, Т. П. Данько. - М., 2015. – 75 с.
5. Баркалов, С. А., Бабкин В., Щепкин А. Деловые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. [Текст] / С. А. Баркалов, В. Бабкин, А. Щепкин. – М.: АСВ, 2013. – 200 с.
6. Беляцкий, Н. М. Основы права: Тексты, задачи, ситуации, деловые игры. Практикум: Учебное пособие [Текст] / Н. М. Беляцкий. - Казань: Книжный дом, 2015. – 224 с.
7. Берн, Э.И. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры [Текст] / Э. И. Берн. - М.: Прогресс, 2016. – 400 с.
8. Битянова, М. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками [Текст] / М. Битянова. – СПб.: Питер, 2014. – 304 с.
9. Блекуэлл, Д., Гиршик М. Теория игр и статистических решений [Текст] / Д. Блекуэлл, Д. Гиршик. - М.: Иностранная литература, 2016. – 374 с.
10. Борисова, Н. В. Методика выбора форм и методов активного обучения [Текст] / Н. В. Борисова. - М.: Книжный дом, 2015. – 146 с.
11. Венгер, А. А. Игра как вид деятельности. Вопросы психологии [Текст] / А. А. Венгер. – М.: Книжный дом, 2013. – 165 с.

12. Винокуров, Ю. Е. Сборник сценариев деловых игр по юридическим дисциплинам [Текст] / Ю. Е. Винокуров. – М.: Экзамен, 2014. – 192 с.
13. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст] / Л. С. Выготский. - СПб.: Каро, 2001. – 327 с.
14. Габрусевич, С. А. Зорин Г. А. От деловой игры - к профессиональному творчеству. Учебно-методическое пособие [Текст] / С. А. Габрусевич, Г. А. Зорин. – М.: МГУ, 2014. – 125 с.
15. Геронимус, Ю. В. Игра, модель, экономика [Текст] / Ю.В. Геронимус. – М.: Просвещение, 2011. – 207 с.
16. Глухов, В.В., Кобышев А.Н., Козлов А.В. Ситуационный анализ. Деловые игры для Основы права. [Текст] / В. В. Глухов, А. Н. Кобышев, А. В. Козлов. – СПб.: Специальная литература, 2013. – 223 с.
17. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ / Собрание законодательства РФ. – 05.12.1994. – № 32. – Ст. 3301.
18. Губко, М. В., Новиков Д. А. Теория игр в управлении организационными системами [Текст] / М. В. Губко, Д. А. Новиков. - М.: Синтег, 2012. – 148с.
19. Гуревич, А. М. Ролевые игры и кейсы [Текст] / А. М. Гуревич. - М.: Речь, 2004. – 144 с.
20. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии: учеб. пособие для СПО [Текст] / М. Н. Гуслова. - М.: Академия, 2012. – 286 с.
21. Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения. [Текст] / В. В. Давыдов. - М.: Педагогика, 2006. – 319 с.
22. Данилов, В. И. Лекции по теории игр [Текст] / В. И. Данилов. - М.: Российская экономическая школа, 2012. – 140 с.
23. Джексон, П. М. 58 1/2 импровизаций на тренинге [Текст] / П. М. Джексон. – Минск: Бегин групп, 2014. – 152 с.

24. Джексон, П. М. Деловые педагогические игры. Методические рекомендации педагогическим коллективам школ, внешкольных учреждений [Текст] / П. М. Джексон. – Л.: Наука, 2015. – 33 с.
25. Ефимов, В. Н. Имитационная игра для системного анализа управления экономикой [Текст] / В. Н. Ефимов. – М.: Наука, 2014. – 256 с.
26. Жуковский, В. И., Салуквадзе М. Е. Некоторые игровые задачи управления и их приложения [Текст] / В. И. Жуковский, М. Е. Салуквадзе. - Тбилиси: Мецниереба, 2011. – 462 с.
27. Коджаспиров, Г. М., Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед учеб. Заведений [Текст] / Г. М. Коджаспиров. – М.: «Академия», 2015. – 176 с.
28. Кулапов, М. Н. Практикум: ролевые и деловые игры [Текст] / М. Н. Кулапов. - М.: Экзамен, 2003. – 126 с.
29. Куприянов, Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя: Дисс. канд. пед. наук.– Ярославль: ЯГПУ им. К.Д. Ушинского, 1996. – 233с
30. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение: учеб. пособие для ВПО [Текст] / Н.В. Матяш. – М.: Академия, 2012. – 156 с.
31. Миллер, С. Психология игры [Текст] / С. Миллер. - СПб: Университетская книга, 2009. – 320 с.
32. Минский, Е. М. От игры к знаниям [Текст] / Е. М. Минский. - М.: Просвещение, 2011. – 192 с.
33. Ладенко, И. С. Игровое моделирование: методология и практика [Текст] / И. С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 2013. – 228 с.
34. Никитин, Б. П. Ступени творчества, или развивающие игры [Текст] / Б. П. Никитин. - М.: Просвещение, 2008. – 160 с.

35. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение: учеб. пособие для ВПО [Текст] / А. П.Панфилова. – М.: Академия, 2012. – 191 с.
36. Пидкасистый, П. И. Педагогика. Учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей [Текст] / П. И. Пидкасистый. - М: Педагогическое общество России, 2011. – 640 с.
37. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие [Текст] / Г. К. Селевко. М. Книжный дом, 1998. – 256 с.
38. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М. Ф. Стронин. - М.: Просвещение, 1984. – 287 с.
39. Тимофеева, А.А. Компетентностный подход в преподавании юридических дисциплин: опыт и проблемы реализации [Текст]/ А.А. Тимофеева. – М.: Просвещение, - 2015 – 39 с.
40. Федеральный государственный стандарт среднего профессионального образования по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения (утв. указом Министерства образования и науки РФ от 12.05.2014 г. № 508) [Электронный ресурс] / СПС КонсультантПлюс.
41. Хуторской, А. В. Педагогическая инноватика: учеб. пособие для вузов [Текст] / А. В.Хуторской. – М.: Академия, 2010. – 252 с.
42. Шмаков С. А. Игры учащихся - феномен культуры[Текст] / С. А. Шмаков. - М.: Новая школа, 2011. – 409 с.
43. Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / Г. И. Щукина. - М.: Просвещение, 2010. – 160 с.
44. Филатов В. М. Методическая типология ролевых игр [Текст] / В. М. Филатов. – М.: Просвещение, 1988. – 257 с.
45. Флерина, Е. А. Игра и игрушки [Текст] / Е. А. Флерина. – Москва: Просвещение, 2013. – 300 с.

46. Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. - М.: Просвещение, 2006. – 226 с.

Приложение 1

Наблюдение за методами обучения в образовательном процессе

№ Занятия. Тема.	Методы обучения
1. Семейное право и наследственное право	Лекция, демонстрация
2. Семейное право и наследственное право	Самостоятельная работа
3. Семейное право и наследственное право	Учебная дискуссия
4. Семейное право и наследственное право	Практическая работа, упражнения

Беседа с преподавателем дисциплины ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»

Я: Добрый день! Мне интересен ваш подход к обучению, хотелось бы обсудить применяемые вами методики в образовательной деятельности.

Преподаватель: В своей педагогической практике я применяю классические подходы к обучению, включая диалоги, дискуссии, демонстрации, самостоятельную работу, работу с учебной литературой, контрольные работы и практические занятия.

Я: Расскажите, каковы особенности вашего практического занятия?

Преподаватель: Я организую практические занятия следующим образом: студенты получают темы для докладов заранее и готовят их самостоятельно. Каждый доклад дополняется презентацией. На занятии студент защищает свой доклад, отвечая на вопросы преподавателя.

Я: Я вас понял. Скажите, вы применяете в своей работе методику ролевых игр? И если да, то как она зарекомендовала себя на практике?

Преподаватель: Я, безусловно, знакома с ролевыми играми, однако применяю их нечасто. Мой опыт работы в техникуме обусловил предпочтение традиционным методам обучения, которые я усвоила во время учебы в университете. Примерно раз в полгода, завершая семестр, я провожу ролевые игры для оценки уровня усвоения материала студентами. Стоит отметить, что подготовка к ролевой игре требует больше внимания и усилий, чем к традиционным методикам преподавания. Мой подход к преподаванию сформировался за годы работы, однако я периодически экспериментирую с новыми методиками, например, мозговым штурмом и парной работой.

Я: Меня интересует, как студенты справляются с изучением курса «Право».

Преподаватель: Студенты демонстрируют средний уровень успеваемости.

Я: Что, по вашему мнению, может быть причиной среднестатистической успеваемости студентов вместо высокой?

Преподаватель: По моему мнению, студенты не проявляют должного интереса к учебе. В этом возрасте их внимание сосредоточено на других вещах: развлечениях, общении с друзьями. Учеба, к сожалению, для них второстепенна, если не сказать больше - она отходит на задний план.

Анкетирование обучающихся

«Использование активных методов обучения в учебном процессе»

Добрый день, уважаемый студент!

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

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

Анкетирование обучающихся

«Рефлексия итогов ролевой игры»

Добрый день, уважаемый студент!

В целях проведения анкетирования по рефлексии итогов ролевой игры, прошу ответить на следующие вопросы.

Оценка занятия по 5-ти бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 – средний уровень;

4-5 – выше среднего уровня.

Содержание занятия, проведенного при помощи ролевой игры:	
Организация учебного процесса:	
Доверие к преподавателю:	
Качество подачи материала:	
Возможность применения полученных знаний на практике:	
Оценка своей активности на занятии:	
Общее впечатление от ролевой игры:	
Какие вопросы хотелось бы рассмотреть в следующий раз?	
Пожелания при проведении следующей деловой игры.	

Методическая разработка

**«Сборник ролевых игр по дисциплине «Право» для студентов
ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум»**

В рамках изучения курса «Право» студенты юридических направлений Каслинского промышленно-гуманитарного техникума используют ролевые игры как образовательный инструмент.

Учебная дисциплина «Право» охватывает широкий спектр тем, и для эффективного освоения каждой из них разработаны ролевые игры.

Юриспруденция занимает ключевое место среди общественных наук, оказывая существенное влияние на жизнь людей и всего общества.

Игровая сессия, посвященная юридическим профессиям: от адвоката и нотариуса до судьи, прокурора и следователя.

План игры:

Определение подходящей юридической профессии. Описание ее ключевых аспектов: что она собой представляет, какие задачи выполняет, в каких сферах применяется.

В рамках сценки участники демонстрируют ключевые аспекты своей профессии, имитируя типичные задачи юристов. Так, нотариус принимает посетителей для оформления доверенностей, а прокурор занимается составлением обвинительного заключения.

В рамках дискуссии мы рассмотрим актуальные вопросы о профессии юриста. Какие функции выполняет этот вид деятельности? В чем заключаются отличия и сходства между различными юридическими специальностями? В каких жизненных ситуациях юрист может стать незаменимым помощником? И, наконец, зачем важно понимать основы правового регулирования?

Взаимосвязь правовых отношений, правовой менталитет и действия индивида в правовом поле.

1. Игра-роль "Лестница власти".

Игровой план:

Создание таблицы, которая будет отражать права и обязанности человека.

С момента рождения человек наделяется правами и обязанностями, предусмотренными Конституцией, семейным законодательством, гражданским правом и другими нормативными актами. Но реализация этих прав и обязанностей становится возможной только после достижения определенного возраста. Представьте себе лестницу, где на каждой ступеньке указан возраст. Ваша цель – определить, какие права человек получает в этом возрасте, и сопоставить их с соответствующей ступенькой.

Среди прав и обязанностей гражданина можно выделить: возможность получить паспорт, заключать договоры, распоряжаться своими доходами, включая заработную плату и стипендии; управлять автомобилем; несение уголовной ответственности за деяния, предусмотренные уголовным кодексом; право на пенсию в случае достижения пенсионного возраста; право баллотироваться на пост Президента; право заключить брак; право участвовать в выборах; право на имя, отчество и фамилию; право на семейную жизнь и воспитание детей.

В рамках общей дискуссии будут рассмотрены права и обязанности, внесены необходимые коррективы и адаптированы к возрасту участников.

Студенты будут распределены по возрастным группам: от младенцев до 18-летних. Для каждой возрастной категории будет составлен список прав. Затем студенты, представляющие разные возрасты, выступят с докладами о ключевых правах и обязанностях своих групп.

Создание «Лестницы прав» в совместной работе.

Резюме и выводы.

Взаимодействие государства и правовой системы в контексте основ конституционного права России.

2. Игра, где вы играете в выборы.

Игровой план:

Каждая подгруппа формирует свою политическую партию, устанавливает ее имя и создает собственную платформу. В своей программе она должна излагать предложения по экономическим, социальным и административным вопросам, которые будут соответствовать существующим законам.

Каждая политическая партия проводит публичные выступления, в ходе которых свои представители убеждают избирателей в необходимости голосовать за них. Они подробно описывают ключевые задачи и цели своей партии.

Третий этап — это выборы. После выступления всех партийных представителей избирается комиссия, в состав которой входят по одному представителю от каждой партии. Преподаватель вручает избирательную комиссию бюллетени, которые затем раздают студентам. Каждый студент имеет право проголосовать за любую партию, за исключением своей собственной.

После того, как все бюллетени будут подсчитаны избирательной комиссией, определяется рейтинг партий по результатам голосования. Затем, в соответствии с федеральным законом о выборах в представительные органы, места распределяются пропорционально полученным голосам.

Командам, которые успешно распределили все позиции, присуждается наибольшее количество баллов. Остальные участники оцениваются по таким критериям, как эффективность их предвыборной кампании и умение применять правовые знания для обоснования места и роли партии в России.

Сфера правосудия и деятельности правоохранительных структур.

3. Игровой симулятор российской судебной системы.

Игровой план:

1. В рамках мероприятия выступают представители силовых структур и специалисты, которые поделятся информацией о методах противодействия преступности и ее предупреждении.

2. Брифинг. Обсуждение.

Журналисты задают вопросы представителям правоохранительных структур, касающиеся работы этих организаций и общих вопросов, связанных с преступностью: ее масштабами, структурой и динамикой.

Эксперты предоставляют заключения по запросам, поступающим от различных лиц. В случае разногласий с позицией правоохранительных органов они могут давать ответы и им.

Журналисты фокусируются на вопросах, которые направлены на конкретных людей, принимающих участие в обсуждении.

В центре внимания находятся темы, касающиеся общей ситуации с преступностью, ее тенденций в последние годы, а также специфических видов преступлений, таких как экономические преступления и киберпреступления.

Предпринимательская деятельность в рамках российского гражданского права.

4. Игровая сессия «Начало предпринимательского пути».

Игровой план:

Определение типа юридической структуры предприятия.

В ходе игры игрокам предстоит определить форму организации своего бизнеса. Им нужно решить, будет ли это юридическое лицо (например, ООО) или индивидуальный предприниматель. При этом важно обосновать свой выбор, проанализировав преимущества и недостатки выбранной формы по сравнению с другими вариантами. В качестве примера можно привести ситуацию, когда группа игроков решает начать бизнес в форме ООО. В данном контексте целесообразно провести сравнение рассматриваемого юридического лица с такими формами, как закрытое акционерное общество, товарищество или индивидуальный предприниматель. Сравнительный анализ будет представлен в табличном виде.

Необходимые бумаги для оформления компании.

Выбрав организационно-правовую форму, каждая группа приступает к сбору документов для регистрации компании. В этот пакет входят заявление

на государственную регистрацию, решение о юридическом лице (в виде протокола или договора), устав, копии паспортов физических лиц и документ, подтверждающий оплату госпошлины.

Инициация банковского счета для расчетов.

В настоящее время группе необходимо определиться с типом расчетных счетов, которые будут открыты, а также с банком, где они будут располагаться. При этом решение будет зависеть от специфики будущей деятельности организации. Чтобы юридическое лицо могло оформить банковский счет, ему потребуется предоставить пакет документов, включающий свидетельство о регистрации, учредительные бумаги, лицензии на ведение деятельности, а также документы, удостоверяющие полномочия лиц, ответственных за управление счетом. К этому списку относятся документы, подтверждающие полномочия единоличного руководителя, карточка организации и свидетельство о постановке на налоговый учет.

Обеспечение интересов покупателей.

5. Симуляция защиты прав покупателей.

Игровой план:

1. Изучение игрового контекста.

Мирошников, купив утюг стоимостью 2600 рублей в магазине, столкнулся с проблемой: устройство перестало греться уже через три дня. В поисках решения он обратился к продавцам с требованием замены неисправного прибора. Однако менеджер отказал в этом, предложив вместо этого отремонтировать утюг и обещав вернуть его исправным через неделю. Через назначенный срок Мирошников забрал утюг, но вскоре обнаружил, что проблема не была устранена - устройство снова перестало функционировать спустя 15 дней. Мирошников, посетив магазин, настаивал на возврате уплаченной суммы за утюг. Менеджер магазина отклонил его просьбу, предложив взамен новый утюг той же модели. Не согласившись с таким решением, Мирошников решил обратиться в суд, требуя возмещения полной стоимости утюга (2600

рублей) и морального вреда в размере 5000 рублей, связывая последние с неудобствами, возникшими для него в результате произошедшего.

Определение функций и игровых обязанностей:

Мирошников, будучи потребителем, претендует на компенсацию как материальных, так и моральных потерь.

Мирошникова представляет юрист.

В магазине менеджер, действуя от имени продавца, готов обменять не-исправный товар на новый.

Адвокат торговой точки солидаризируется с мнением руководителя.

Суд выступает арбитром в спорах.

Нормативные акты: ФЗ «О защите прав потребителя», ст.13, ст.15; ФЗ «О государственной пошлине».

Проведение судебного разбирательства по данному случаю.

Вопрос о наличии государственной пошлины при подаче иска для защиты прав потребителей требует обсуждения. Также важно определить, подлежит ли компенсация морального вреда, нанесенного потребителю. И наконец, какие меры ответственности предусмотрены для продавца в случае нарушения прав потребителей?

Нормативно-правовая база в сфере образования.

6. Симуляция правовых отношений прав и обязанностей ученика в рамках российского законодательства.

Игровой план:

Учащиеся делятся на четыре группы, каждая из которых изучает нормативно-правовую базу соответствующего уровня. По завершении анализа создается обобщающая таблица.

Законодательные документы, определяющие правовой статус учащихся:

В числе международных документов, защищающих права детей, выделяются: Декларация прав ребенка (1959), Конвенция ООН по правам ребенка (1989) и Всемирная декларация о выживании, защите и развитии детей (1990).

К федеральным нормативным актам относятся Конституция Российской Федерации, закон № 124-ФЗ, принятый в 1998 году, который устанавливает основные права детей в России, а также закон № 273-ФЗ от декабря 2012 года, регламентирующий образование в РФ.

К региональным нормативным актам относятся Закон Челябинской области № 54-ЗО, принятый 29 ноября 2001 года, который регулирует вопросы охраны и защиты прав детей в регионе, а также Закон Челябинской области № 515-ЗО от 30 августа 2013 года, посвященный вопросам образования в Челябинской области.

К локальным нормативным актам ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум» относятся документы, такие как Устав, Правила внутреннего распорядка, регулирующие порядок перевода, отчисления и восстановления студентов, а также положения, определяющие условия реализации права на индивидуальное обучение (включая ускоренные программы) и деятельность Совета обучающихся.

Компоненты правового статуса	Международный уровень	Федеральный уровень	Региональный уровень	Локальные нормативные акты колледжа
Права				
Обязанности				

Участники обучения будут разделены на группы, каждая из которых будет представлять одну из ключевых ролей в колледже: администрацию, студентов, преподавателей и родителей.

Необходимо определить права и обязанности студентов ГБПОУ «Каслинский промышленно-гуманитарный техникум» и создать документ, регламентирующий их правовой статус.

Правовые отношения в семье и при передаче имущества.

7. Игра-ролевка «Брак по контракту».

Игровой план:

Учащиеся могут самостоятельно изучить тему урока, ознакомившись с презентацией. Затем преподаватель предоставит разъяснения по ключевым моментам.

Ключевые, неотъемлемые требования к брачному договору.

Б. Дополнительные положения, устанавливаемые брачным договором.

Что нужно подготовить, чтобы оформить брачный договор.

В завершение презентации учащиеся, работая в группах, заполняют таблицы. Один представитель каждой группы представляет свои результаты для сравнения с оригинальными данными презентации. Результаты заносятся на доску или стенд. В то же время остальные участники записывают информацию, которая была пропущена во время представления.

Студенты делятся на группы, где каждый выполняет роль: муж, жена, юрист или нотариус. В ходе обсуждения они разрабатывают брачный договор.

Права в сфере труда.

8. Симуляция урегулирования трудовых разногласий.

Игровой план:

Понимание игрового контекста и характеров участников.

Перед началом деловой игры каждому участнику, в зависимости от его роли, предоставляется задание для предварительной работы. Аудитория, где состоится игра, должна быть оформлена в стиле судебного заседания: столы расставляются соответствующим образом, на стенах размещаются таблички с обозначениями «истец», «ответчик», «прокурор», «совещание» и так далее. Также необходимо установить герб и флаг России.

Игровая ситуация: «Иванов Иван Иванович работал в ОАО в должности начальника цеха. Приказом директора от 26 апреля 2019 г. №95-К он был уволен по подпункту «б» пункта 6 части 1 статьи 81 Трудового кодекса Российской Федерации за появление на работе в состоянии алкогольного опьянения. Поводом для применения дисциплинарного взыскания в виде увольнения послужили докладная записка главного инженера от 01.04.2019 г. о нарушении

трудовой дисциплины, акт о нахождении Иванова И. И. на работе в состоянии алкогольного опьянения от 01.04.2019 г.; акт об отказе от прохождения медицинского освидетельствования на состояние алкогольного опьянения от 01.04.2019 г.; предложение о предоставлении письменного объяснения от 01.04.2019 г.; акт об отказе от дачи объяснения от 01.04.2019 г.

Не согласившись с увольнением, Иванов И.И. обратился в районный суд с исковым заявлением к ОАО о восстановлении его на работе, взыскании заработной платы за время вынужденного прогула и компенсации морального вреда. В исковом заявлении Иванов И.И. указал, что 1 апреля 2019 г. в состоянии алкогольного опьянения на работе не находился. В этот день в 11.00 часов у него состоялся неприятный разговор с главным инженером об оплате его работы в выходные дни и о компенсации за использование личного автомобиля в интересах работодателя. В тот день он себя плохо чувствовал, перенервничал, был излишне эмоционален. Для того, чтобы успокоиться, он два раза принял лекарство: настойку валерианы и «Валосердин». Вечером 01.04.2019 г. он вызывал скорую помощь, что подтверждается справкой станции скорой помощи, а на следующий день 02.04.2019 г. он ушел на больничный с диагнозом «гипертонический криз». Письменное объяснение у него работодатель не требовал, пройти освидетельствование на состояние алкогольного опьянения в медицинском учреждении на самом деле ему не предлагали, и 01.04.2019 г. акт о том, что он отказался пройти освидетельствование не составлялся и его с ним не знакомили.

Считает, что при его увольнении не был соблюден предусмотренный ст. 193 Трудового кодекса РФ порядок привлечения к дисциплинарной ответственности. Руководствуясь ст. ст. 391, 392 Трудового кодекса Российской Федерации просит суд восстановить его на работе в должности начальника цеха №2, взыскать с ответчика в его пользу заработную плату за время вынужденного прогула в размере 50 000 рублей и компенсацию морального вреда в размере 100 000 рублей».

Игровые роли:

Судья, председательствующий в судебном заседании, руководит судебным заседанием.

Секретарь судебного заседания.

Прокурор.

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

Свидетели.

2. Введение в игру – знакомство со смыслом, целями и задачами проводимой игры, общим регламентом, осуществление консультирования и инструктажа.

3. Погружение в игру – участники получают игровое задание.

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

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

Прокурор: подготовить заключение по делу о восстановлении на работе.

Стороны:

- истцу и представителю истца подготовить: исковое заявление по условиям задачи; доверенность, подтверждающую полномочия представителя, выданную и оформленную в соответствии с законом; доказательства, обосновывающие фактические основания иска.

- ответчику подготовить: возражения в письменной форме относительно исковых требований; доверенность, подтверждающую полномочия представителя, выданную и оформленную в соответствии с законом; доказательства заключения и расторжения трудового договора между сторонами; документы, послу-

жившие основанием для применения дисциплинарного взыскания в виде увольнения. Ответчик обязан доказать наличие законного основания увольнения и соблюдение установленного порядка увольнения.

Изучение и системный анализ ситуации или проблемы – работа по ролям. Составные части судебного заседания: подготовительная часть; рассмотрение дела по существу; заключение прокурора; судебные прения; постановление и оглашение решения.

Игровой процесс – на этом этапе в соответствии с принятой стратегией осуществляется судебное заседание.

Подведение итогов игры – определение эффективности проведенной игры. На этом этапе выявляются лучшие игроки.

Административное право и административный процесс.

9. Ролевая игра «Административное право».

План игры:

Студенты в соответствии со ст. 28.3 определяют должностных лиц, уполномоченных составлять протоколы об административных правонарушениях выбранных категорий, в соответствии с гл. 23 КоАП РФ – субъектов административной юрисдикции, уполномоченных рассматривать дела об административных правонарушениях выбранных категорий.

Студенты имитируют стадии осуществления производства:

- возбуждение дела об административном правонарушении, составляют протокол об административном правонарушении, указывают в нем потерпевших, свидетелей, лицо, в отношении которого ведется производство и другие сведения, которые необходимо указывать в протоколе в соответствии со ст. 28.2 КоАП РФ;
- рассмотрение дела и принятие постановления по делу, имитируют процесс рассмотрения дела в соответствии со ст. 29.7 КоАП РФ. Составляют постановление по делу об административном правонарушении в соответствии со ст. 29.10 КоАП РФ;

- разыгрывают стадию обжалования принятого постановления в соответствии с гл. 30 КоАП РФ. Составляют решения по жалобе на постановление по делу об административном правонарушении в соответствии со ст. 30.7 КоАП РФ;
- имитируют порядок исполнения конкретных видов административных наказаний в соответствии с гл. 32 КоАП РФ.

Игровой процесс.

Подведение итогов игры.

Уголовное право и уголовный процесс.

10. Ролевая игра «Уголовный процесс».

План игры:

1. Ознакомление с игровой ситуацией.

Согласно приговору Петров осужден за совершение ряда преступлений, в том числе тяжких и особо тяжких, к 19 годам лишения свободы с отбыванием наказания в исправительной колонии строгого режима. Постановлением судьи решено произвести оплату труда адвоката в сумме 18970 рублей за счет средств федерального бюджета, указанную сумму в порядке регресса взыскать с Петрова. На данное решение Петровым подана кассационная жалоба, в которой он указал, что от оплаты труда адвоката отказывается, так как адвокат участвовал в деле по назначению, а это, по его мнению, предполагает, что такое участие в деле является бесплатным. Кроме того, осужденный дополнительно указал, что расходы по осуществлению его защиты должны быть возложены на государство ввиду его имущественной несостоятельности, т.к. у него нет источников дохода, и он не сможет погасить такую сумму.

2. Дискуссия. Определение игровых задач.

Определите порядок рассмотрения данной жалобы?

Подлежит ли жалоба Петрова удовлетворению, а решение судьи - отмене?

Влияют ли на решение об удовлетворении жалобы дополнительные аргументы осужденного?

3. Участники игры и их задачи:

Осужденный Петров – доказывает незаконность постановления судьи о взыскании с него денег за адвоката.

Защитник Петрова – поддерживает позицию осужденного.

Прокурор – просит отказать в удовлетворении жалобы, считает постановление судьи законным.

Суд – рассматривает и разрешает жалобу.