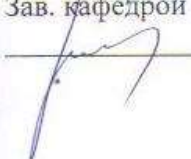





**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
**ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА**

**«РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО
ПРАВОВЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ»**
Выпускная квалификационная работа
по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность: «Правоведение и правоохранительная деятельность»

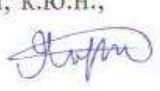
Проверка на объем заимствований:
62,39 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«18» февраля 2022 г.
Зав. кафедрой ЭУиП
 Рябчук П.Г.

Выполнил(а):

Студент(ка) группы ЗФ-409-112-3-1
Соколова Екатерина Алексеевна 

Научный руководитель:

Якупов Валерий Рамильевич, к.ю.н.,
доцент 

г. Челябинск
2022

Оглавление

Введение	3
Глава 1. Теоретические аспекты проведения занятий с использованием ролевых игр на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации.....	7
1.1. Понятие и сущность ролевых игр, используемых при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации	7
1.2. Формы и методы проведения занятий с использованием ролевых игр на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации.....	12
Выводы по главе 1.....	21
Глава 2. Практическая работа по использованию ролевых игр при проведении занятий на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации	23
2.1. Анализ эффективности проведения занятий с использованием ролевых игр на дисциплине «Административное право», реализуемой в НОУ СПО ЧЮК	23
2.2. Методические рекомендации по проведению занятий с использованием ролевых игр на дисциплине «Административное право» для целей НОУ СПО ЧЮК.....	28
Выводы по главе 2.....	39
Заключение.....	42
Список использованных источников.....	46

Введение

Актуальность исследования. Изменения в образовании обусловлены движением в направлении инновационной личностно-развивающей модели, потребностью применения интеллектуально-креативных возможностей человека для творческой деятельности во всех жизненных позициях. В современных профессиональных образовательных организациях востребован квалифицированный преподаватель, способный выполнять необходимые трудовые функции и реализовывать в практической деятельности приобретенные в вузе профессиональные компетенции. На сегодняшний день востребован специалист с уже сложившимся духовно-личностным, творческим, проектно-конструктивным опытом, не нуждающийся в инструкциях от кого-либо, «с опытом профессиональной деятельности на основе практических умений, входящих в состав общепрофессиональных и профессиональных компетенций».

Высокий уровень реализации личностных качеств студента, индивидуальный стиль деятельности свидетельствуют о его педагогическом профессионализме. Указанные качества вырабатываются в ходе обучения и обеспечивают успешность в будущей профессиональной деятельности. В процессе обучения в педагогическом вузе необходимо создать такие условия, которые пробуждают педагогическое самосознание будущего преподавателя правовых дисциплин, стимулируют постоянное стремление к творческому профессиональному росту, самообразование и самовоспитание, выработку оптимального стиля профессиональной деятельности.

Практико-ориентированные задания способствуют активному внедрению полученных знаний, стимулируют студентов использовать дополнительные источники информации, что повышает мотивацию к обучению в целом, положительно влияет на прочность знаний и качество обучения. Одним из наиболее эффективных практико-ориентированных (ситуационных) заданий в методике обучения правовых дисциплин является ролевая игра. В настоящее время вызван большой интерес к этому методу

обучения, т.к. он является приемом моделирования реальной ситуации общения в профессиональной среде.

В программы базовых дисциплин профессионального цикла должны быть включены задания, способствующие развитию компетенций профессиональной деятельности, к которой готовится выпускник, в объеме, позволяющем сформировать соответствующие общекультурные и профессиональные компетенции. В качестве ориентира таких заданий должны использоваться активные и интерактивные формы проведения занятий (компьютерные стимуляции, деловые и ролевые игры, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Проблема повышения познавательного интереса обучающихся всегда была и остается одной из наиболее актуальных в теории и практике обучения. В попытках путей ее решения педагоги осваивали различные методы обучения, нестандартные формы проведения занятий, в том числе игровые.

Основной формой организации обучения в профессиональной образовательной организации, является лекция. На сегодняшний день при разработке лекции преподаватель использует нетрадиционные методы и формы организации учебы. Они помогают обучающимся целостнее воспринимать профессиональную деятельность и формируют деятельностный подход к учебе обучающимися.

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

построенная игра служит эффективным средством обучением технологии принятия решения.

Современные профессиональные организации столкнулись с проблемой отсутствия у многих обучающихся интереса к обучению, вплоть до прекращения обучения. Данная проблема вызвана рядом причин: перегрузкой учебным материалом, необъективностью оценивания, не сложившимися межличностными отношениями, а также несовершенством применяемых педагогом форм, методов и приемов обучения.

Вышесказанным подтверждается актуальность поднятой проблемы – педагоги нуждаются в более совершенных методах воздействия на обучаемых с целью развития их творческих, познавательных и коммуникативных навыков, а также повышения интереса студентов к обучению.

Степень разработанности темы в теоретико-методической литературе. Вопрос понятия ролевых игр рассматривался Л.Н. Аксеновой и О.А. Тарасенко, Н.Д. Гальская и Н.И. Гез предложили классификацию ролевых игр. Л.П. Эстамирова разработала методические рекомендации по проведению открытого занятия в виде деловой игры. При этом такой важный аспект в преподавании, как ролевая игра, не часто применяется в процессе обучения, в виду малого разнообразия проработанных и проверенных ролевых игр.

Объект исследования – ролевая игра как интерактивный метод обучения.

Предмет исследования – ролевые игры как метод проведения занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации.

Цель исследования: дать теоретическое обоснование и разработать методические рекомендации по проведению занятий с использованием ролевых игр по правовой дисциплине в профессиональной образовательной организации.

Задачи исследования:

1. Определить понятие и сущность ролевых игр, используемых при проведении занятий на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации;
2. Раскрыть формы и методы проведения занятий с использованием ролевых игр на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации;
3. Проанализировать эффективность проведения занятий с использованием ролевых игр на дисциплине «Административное право», реализуемой в НОУ СПО ЧЮК;
4. Разработать методические рекомендации по проведению занятий с использованием ролевых игр на дисциплине «Административное право» для целей НОУ СПО ЧЮК.

Методы исследования:

- теоретические методы – индукция, анализ синтез;
- эмпирические методы – наблюдение, анкетирование, беседа.

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработанные в результате исследования ролевые игры и методические рекомендации по их применению могут быть использованы преподавателями НОУ СПО ЧЮК в процессе реализации дисциплины «Административное право».

База исследования: НОУ СПО «Челябинский юридический колледж».
Адрес: 454112, г. Челябинск, пр-кт Победы, д. 290.

Структура ВКР: работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения и списка использованных источников.

Глава 1. Теоретические аспекты проведения занятий с использованием ролевых игр на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации.

1.1. Понятие и сущность ролевых игр, используемых при проведении занятий по правовым дисциплинам в профессиональной образовательной организации

Согласно п. 7.1 Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2014 г. N 508, программа подготовки специалистов среднего звена должна предусматривать в целях реализации компетентностного подхода использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, анализ конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся [1].

Автор справочного пособия «Методика профессионального обучения. Основные термины и понятия» Л.Н. Аксенова дает понятие разыгрывания ролей – метод обучения, основанный на предоставлении учащимся возможности сыграть роли, взятые из реальной жизни в рамках заранее подготовленного сценария [8, 68].

О.А. Тарасенко в своей научной статье «Современные методы преподавания юридических дисциплин» указывает, что ролевая игра – это структурированная обучающая ситуация, в которой студенты временно принимают на себя определенные социальные роли и демонстрируют поведенческие модели, которые (по их мнению) соответствуют этим ролям [12, 224].

Таким образом, авторы приходят к выводу, что ролевая игра это метод обучения, согласно которому студент принимает на себя определенную

социальную роль, взятую из реальной жизни, чтобы продемонстрировать поведенческую модель, которая (по его мнению) соответствует выбранной роли.

Из вышеуказанных определений можно сделать вывод, что ролевая игра может идти по заранее подготовленному сценарию или основываться на мнении студента о соответствии модели поведения выбранной роли.

Дидактическая цель ролевой игры заключается, прежде всего, в способствовании развития следующих компетенций: действие, показывание и обоснование возможности альтернативных действий.

Методическая цель ролевой игры заключается в проигрывании и опытной проверке стратегий решения проблем в конфликтных случаях, действий в профессиональной ситуации, а также в осознании и анализе собственного или чужого действия, при необходимости в изменениях точки зрения и поведения. Прежде всего, стимулируются сопереживание, способности к наблюдению, сотрудничеству и общению с другими людьми, способность приспосабливаться к ситуации, а также поиск решения проблем и их реализация для достижения учебной цели [20].

Основными структурными элементами проводимой ролевой игры являются регламент, сценарий и игровая обстановка. Регламент игры - это общие требования к порядку ее проведения и к инструктивным материалам. Сценарий игры - это описание ситуаций и правил проведения игры. Игровая обстановка - это поведение участников как основной инструмент ролевой игры [26].

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

Первый и, возможно, главный компонент - роли. Роли, принадлежащие студентам в аудитории, могут быть социальными и межличностными. Социальные роли определяются местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), межличностные роли обусловлены местом индивида в системе

межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.) Выбор ролей необходимо осуществлять таким образом, чтобы развить у студентов активную жизненную позицию, лучшие личностные качества: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки. Существуют разные способы классификации ролей: статусные роли, которые могут быть даны от рождения или приобретены в ходе жизни (роль гражданина определенного государства и т. д.); позиционные роли обычно кодированы правилами, определяющими некоторую позицию в обществе (профессиональная, семейная роли и т.д.); ситуативные роли, представленные в виде фиксированных стандартов поведения и деятельности, для проигрывания которых достаточно быть кратковременным участником ситуации общения (роль гостя, туриста, пешехода и др).

Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация - выступает как способ ее организации. При создании ситуации необходимо учитывать как обстоятельства действительности, так и отношения собеседников. Выделяются следующие компоненты ситуации:

- 1) субъект;
- 2) объект (предмет разговора);
- 3) отношение субъекта к предмету разговора, условия речевого акта.

Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, выполняемые обучающимися, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевых игр. Таким образом, функциональность ролевой игры повышается при четком осознании ее структуры [29, 13-14].

Говоря о методической ценности ролевой игры, можно сказать, что студенты, выступая в ролях заданных персонажей, не боятся допустить ошибок, психологически человек настроен, что это игровой процесс, и чувствует спокойствие – это значит то, что их речевое поведение максимально приближено к реальной жизни. Однако преподавателю важно организовать в группе такую атмосферу, в которой каждый студент будет

чувствовать себя спокойно, учитывая и малоактивных и робких или неуверенных в себе студентов. Поэтому ролевая игра является хорошим стимулом развития спонтанной речи и уверенности в своих действиях.

Ролевая игра создает ситуацию реального общения, обеспечивает эффективность обучения: мотивирует речевую деятельность, актуализирует потребность в повторении (сказать, спросить, уточнить, выяснить, доказать) помогает студентам контактировать друг с другом, создает условия речевого равенства и т.д.

Еще большим плюсом ролевой игры является то, что в ней участвуют все студенты, в результате это дает возможность робким и стеснительным ребятам раскрепоститься, преодолеть этот барьер неуверенности, страха и боязни. Ведь у каждого студента будет роль, и он должен активно принимать участие в речевом общении: вести диалог, задавать и отвечать на вопросы собеседника и т.д. Чем больше будет использоваться этот метод, тем больше будет разрушаться неуверенность обучающегося. Роль – это «маска», за которой они могут скрыть все свои страхи и комплексы, превратившись в своего героя и примерив на себя его модель поведения [4, 39].

Робких и стеснительных студентов не нужно принуждать к участию в игре, от этого они еще больше замкнутся в себе и будут чувствовать неловкость рядом с более активными и подавляющими их студентами. Таких студентов лучше вводить в ролевую игру постепенно, начать с малозначимых ролей, чтобы дать им почувствовать себя уверенней. Постепенно робкие студенты после несколько успешно отыгранных ролей будут чувствовать себя уверенней.

Коммуникативная ситуация – сюжет каждой ролевой игры. В ней можно представить любую ситуацию, с которой обучающиеся могут столкнуться в своей профессиональной деятельности. Цель игры – развитие и формирование языковых навыков и речевых умений для успешной профессиональной коммуникации.

Таким образом, распределение ролей в данной игровой ситуации, в которой каждый участник действует исходя из своей роли, является основной характеристикой ситуационно-ролевой игры.

Важным моментом являются дидактические принципы ролевой игры. Идея ролевой игры состоит в обращении к кому-либо с просьбой представить в определенной ситуации либо себя, либо другое лицо. Затем игроков просят вести себя соответственно тому, как они ожидали бы от выбранного человека. По итогам игры участники узнают нечто новое о выбранном человеке или ситуации. По сути, члены группы испытывают свой собственный поведенческий репертуар или исследуют взаимозависимое поведение группы.

Ситуации в ролевой игре могут быть простыми и сложными, знакомыми и незнакомыми. Их можно предварительно описать в деталях или дать возможность проиграть так, как подсказывает фантазия игроков. Понятие «роль» в социологии и социальной психологии трактуется как социальная функция, модель поведения, объективно заданная социальной позицией личности [5, 16].

Ролевые игры, в зависимости от их коммуникативных целей, подразделяют на имитативные и творческие.

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез предлагают следующую классификацию ролевых игр:

1) ситуационно-ролевая игра – особым образом организованное состязание, целью которого является решение коммуникативных задач, имеющее строго распределенные роли в рамках воображаемой, нереальной ситуации. В этой игре есть четкие правила, которые нужно неукоснительно соблюдать и за рамки которых нельзя выходить;

2) инновационная (продуктивная) игра – совместная деятельность, направленная на создание информационного продукта (решение какой-либо актуальной проблемы), содержащая обмен мнениями, в том числе и

специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов;

3) полидеятельностные (фестивальные) игры – имеют много схожих черт с такой распространенной формой воспитательной работы, как «Ярмарка». В этом случае ролевая игра выступает в качестве составной части в организации неигровой деятельности, используется в качестве средства ее стимулирования.

Также ролевые игры подразделяются на контролируемые и свободные.

Контролируемые ролевые игры являются более простыми, организуются на основе диалога или текста. Студенты отрабатывают с преподавателем диалог, затем, опираясь на него, составляют свой вариант. Новый диалог может быть похож на исходный, однако нужно использовать другое наполнение, другие типы вопросов, он может быть другого объема. Роль преподавателя при этом значительна: он оказывает помощь обучающимся дает подсказки.

При проведении свободных ролевых игр студенты самостоятельно определяют арсенал языковых средств, необходимых для адекватного решения коммуникативных задач, поставленных преподавателем, самостоятельно продумывать логику своих суждений [8, 38-39].

Чтобы избежать казусов перед тем как внедрить игровой метод в сам процесс обучения, преподавателю необходимо хорошо спланировать занятие: продумать свою деятельность и деятельность обучающихся, четко сформулировать цель, задачи, тему занятия, организовать проблемные и поисковые ситуации, которые активизируют деятельность обучающихся [5, 127].

1.2. Формы и методы проведения занятий с использованием ролевых игр на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации

Одной из возможных форм проведения занятий с использованием

активных и интерактивных подходов в обучении является ролевая игра. Это форма общения, при которой обучающиеся принимают на себя функции участников профессиональной деятельности. Происходит более активное взаимодействие учащихся друг с другом, а не только с преподавателем в процессе обучения. Преподаватель во время занятия организует, координирует и контролирует процесс. Таким образом, акценты переносятся на самих студентов, требуя от них больше самостоятельности, вовлеченности в процесс, необходимости понять модель поведения выбранной роли и обосновать ее [19, 157].

Ролевые игры как одна из форм реализации коммуникативного подхода дают возможность управлять речевой деятельностью студентов в процессе коммуникации, что является одной из ведущих целей обучения в образовательных учреждениях. Коммуникативный подход нацелен на такие параметры, как взаимодействие участников в процессе общения, то есть осознание возможных вариантов развития диалогов; уяснение и достижение общей коммуникативной цели; попытка объяснить и выразить вещи различными способами, то есть развитие навыка перефразирования; расширение языковой компетенции одного участника коммуникации за счет общения с другими участниками [15, 9].

Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером правовой дисциплины и реальным характером профессиональной деятельности [6, 10].

Все ролевые игры сведены к двум типам, которые отличаются друг от друга по уровню самостоятельности играющих (заданность / незаданность ситуации и развитие сюжета), по субъекту управления (преподаватель, самоконтроль студентов), по характеру ролей (собственные, статусные и позиционные роли):

– коммуникативные ситуационно-ролевые игры (направлены на формирование навыков общения на повседневные, бытовые темы);

– профессиональные (деловые) игры, имитирующие ситуацию трудовой деятельности персонажей.

В ролевой игре на правовых дисциплинах профессионального цикла студенты приобретают языковые навыки, навыки социального взаимодействия, установки, присущие будущему специалисту, укрепляют полученные в ходе обучения знания. Несомненно, ролевая игра придает учебному общению коммуникативную направленность, повышает интерес и мотивацию к изучению правовых дисциплин и значительно повышает качество овладения знаниями.

Организация ролевой игры требует серьезной подготовки, должны быть созданы условия для работы в группах и совместной работы всех участников. Организация ролевой игры подразумевает следующие этапы:

– на первом этапе игры формируется ее цель, выдается необходимая исходная информация, формируются команды – малые группы, организуется их деятельность;

– на втором этапе проводятся коллективные обсуждения проблемы в малых группах, происходит обмен знаниями, вырабатываются групповые позиции и точки зрения на решение проблемы;

– на третьем этапе проводится межгрупповая дискуссия, обсуждение докладов каждой малой группы, выработка общего решения [33, 4-5].

Этапы разработки сценария игры:

- 1) введение в игру;
- 2) определение количества игровых групп;
- 3) игровой этап;
- 4) подведение итогов игры.

Пример деловой (ролевой) игры представлен ниже.

Так, изучая тему «Судебное разбирательство» можно провести игру с аналогичным названием.

Первый этап - подготовка игры: выбор фабулы (макета) гражданского

(семейного, трудового) дела; распределение процессуальных ролей (суд, истец, ответчик, представители, прокурор, эксперты, свидетели, переводчик и пр.); подготовка процессуальных документов (исковое заявление, отзыв и пр.).

Существует несколько вариантов подготовки и проведения такой ролевой игры. В любом случае необходимо знать процедуру ведения судебного заседания хотя бы в общих чертах и его участников.

Роли: «судья» — ведет «судебное заседание», знает ход ролевой игры «Суд над...»;

«секретарь» — записывает основные аргументы «за» и «против», высказанные в ходе обсуждения проблемы;

«истец» — предъявляет претензию, перечисляет все факты и аргументы, подтверждающие опасность, вред обсуждаемого явления общественной жизни, порок, негативное качество и т. д.;

«ответчик» — явление общественной жизни, порок, негативное качество, нравственный анализ и оценка которого будут осуществлены в ходе ролевой игры;

«представитель ответчика» — находит факты, аргументы, оправдывающие обсуждаемое явление общественной жизни, негативное качество, порок, пристрастие и т. д.;

«третьи лица» [30].

Для ролевой игры лучше взять такое дело, в котором каждому студенту группы отводилась бы своя конкретная роль. Подбор фабулы должен осуществляться преподавателем совместно с самими студентами.

Для игры не стоит брать такую фабулу гражданского дела, в котором спорный гражданско-правовой вопрос еще не изучался студентами по соответствующим дисциплинам материального права. Ролевая игра по изученному материалу способствует закреплению полученных знаний.

Второй этап – рассмотрение и разрешение дела: непосредственно судебное разбирательство. Проводить лучше в специально оборудованном

зале судебного заседания, оснащенный видеозаписью. В случае отсутствия возможности провести ролевую игру «Судебное разбирательство» в зале суда, игру можно провести в аудитории. Наличие видеозаписи дисциплинирует студентов, дает возможность в любой момент, остановив игру, воспроизвести и обсудить с ними нужный фрагмент ролевой игры, позволяет участникам процесса увидеть себя «в деле» и лучше понять допущенные ошибки. В ходе обсуждения, преподаватель может оценить игру студентов с профессиональной точки зрения.

Ролевая игра должна проводиться в обстановке и условиях, приближенных к разбирательству гражданских дел в судах и строго в соответствии с требованиями гражданского процессуального закона [7, 74].

Итак, ролевая игра – род деловых игр, используемых как метод социально-психологического обучения, позволяющий получить диагностическую информацию об уровне социального развития участников и корректировать групповое поведение. Ролевая игра (разыгрывание ролей или сюжетно-ролевая игра) представляет собой особую группу игровых методов, участники которых действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием поведения.

Основная цель – обучение межличностному общению и взаимодействию в условиях совместной профессиональной деятельности или в рамках реально существующих социальных ситуаций взаимодействия. В этом ее отличие от деловой игры (их часто смешивают), которая в равной мере нацелена и на развитие предметно-технологической компетентности будущего специалиста.

В основе ролевой игры обычно лежит межличностная, конфликтная ситуация. Участники игры принимают на себя роли и в процессе диалогового общения пытаются разрешить конфликт. Хотя действия игроков не регламентируются и формально свободны от правил, сюжет игры может содержать «скрытые» правила.

Таковыми правилами служат указание основных ролевых характеристик, должностного положения по роли, цели и реальные ролевые прототипы или их общепринятая трактовка, этические и служебные правила поведения. Обычно они указываются в инструктивных письмах, получаемых участниками ролевой игры или излагаются ведущим или членом группы, предложившим какую-либо ситуацию для проигрывания. Это накладывает на участников требования, от выполнения которых во многом зависит конечный результат игры.

Одновременно, в отсутствие формальных правил, эти характеристики частично выполняют направляющую функцию, определяя возможные варианты действий игрока [31].

Как все игры, этот метод требует обязательного выполнения некоторых предварительных шагов.

1. Поскольку полноценная ролевая игра требует продолжительного времени (иногда захватывает и несколько учебных занятий), то необходимо решить, будет ли группа работать частично вне аудитории (т. е. дополнительно) или же только в аудитории, и только в пределах времени занятия.

2. Далее надо разбиться на ролевые группы. Если тема ролевой игры охватывает масштабы общественных проблем, то участники делятся по желанию на несколько частей («партий»), имитируя (разыгрывая) тем самым реальное разделение населения России на общественные группы, а также на представляющие их интересы политические и социальные силы и учреждения. Они могут быть названы сходными с настоящими или условными именами. Участники могут выступать и без попыток имитации, а с позиций своих реальных организаций и партий или от себя лично. Но все же число ролей («партий») должно быть в игре небольшим – до 6–7, иначе дискуссия станет труднообозримой, не сфокусированной на ключевых общественно значимых расхождениях и возможных согласованиях интересов и действий.

3. Важная и притом очень развивающая часть игры – работа по ролевым группам. Ни в коем случае нельзя миновать эту стадию, поручая разработку роли одному из членов группы. В этом случае остальные в группе от игры отключаются. Важна не внешняя эффектность роли, важен обучающий эффект – активное участие каждого в коллективном размышлении.

4. Затем каждая ролевая группа готовит короткий (до 10 минут) устный доклад для дискуссии. Эффект работы намного выше, если группа готовит письменный документ (меморандум) о своей позиции, поскольку описать – значит напрячь мысль. Доклад (устный или письменный) составляется в произвольной форме. Но в нем следует заранее обозначить неперенные содержательные моменты. Они помогут обеспечить единое пространство для межгрупповых дебатов [9, 42-43].

Существенными признаками ролевых игр выступает:

- наличие модели ситуации;
- набор и описание индивидуальных ролей;
- несовпадение ролевых целей участников игры, принимающих на себя и исполняющих различные роли;
- игровое взаимодействие участников игры;
- наличие общей цели у всех участников;
- вариативность решений;
- наличие системы группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры;
- наличие управляемого со стороны ведущего эмоционального напряжения участников.

В ролевых играх участникам предоставляется возможность:

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

Выделяют следующие способы разыгрывания ролей:

1. Аквариум – основные игроки собираются в центре круга, другие участники рассаживаются вокруг них и наблюдают за действием.

2. Параллель – группа разбивается на микрогруппы по 2-4 человека, которые одновременно разыгрывают ролевую игру. Иными словами, ролевая игра разыгрывается параллельно в одном помещении. За этим следует разбор и рефлексия полученного опыта.

3. Ротация ролей – способ организации разыгрывания ролей, в котором одну роль поочередно исполняют все члены группы. Эта техника полезна для демонстрации участниками своего подхода к решению означенной ситуации.

4. Обращение (обмен) ролями. Возможны различные варианты обмена ролями. В одном случае обмен может совершаться между партнерами, в другом случае игрокам предлагается сыграть роли, которые в поведенческом или физическом плане им незнакомы, просто не доступны. Например, роли лиц иного пола, расы и т. п. Это позволяет взглянуть на себя глазами другого человека, отнестись с эмпатией к его переживаниям, лучше понять проблему и конструктивно разрешать межличностные проблемы, предотвратить конфликты и противостояние между участниками игры.

5. Дублирование – способ, в котором участники проигрывают свои роли, но в их действия встраивается другой игрок (или несколько игроков), чтобы высказывать вслух те мысли и чувства, которые, как он думает, испытывает, переживает первый в данный момент времени. При этом помощники стоят за спинами активно действующих игроков и производят «озвучивание» их мыслей и чувств.

6. Отражение (зеркало). Прием заключается в объективной, но непреувеличенной или гротескной имитации поведения одного участника другим или другими, при этом изображаемый следит за действиями имитатора в качестве зрителя. Прием может служить способом показать человеку, каким его видят окружающие. Однако он требует особого

внимания, чувствительности и контроля со стороны ведущего, его высокой компетентности.

7. Стул-собеседник. В поле игры ставится стул, а игрок воображает на его месте человека, с которым он общается. Игрок обращается к «собеседнику на стуле» и отвечает за него, пересаживаясь на его стул и представляя его ответы. Эту идею можно успешно распространить и на несколько стульев. При этом участник игры, по мере того как он поочередно играет роль каждого персонажа, пересаживается с одного стула на другой и с этих позиций говорит с остальными.

Ролевая игра по своим потенциальным возможностям позволяет сформировать у обучаемых рефлексивное отношение к собственным способам действий. Реализация этих потенциальных возможностей требует специальных средств организации игры. Далеко не всякая ролевая игра по своей форме оказывается адекватной для раскрытия требуемого содержания обучения. Только разыгрывания ролей для овладения ими недостаточно. Ролевое взаимодействие осуществляется не просто как общение в заданных обстоятельствах, а как столкновение противоположных позиций.

Следовательно, внедрение ролевых игр, при изучении правовых дисциплин – одно из важнейших направлений совершенствования навыков взаимодействия в профессиональной среде. Основные методические инновации сегодня связаны с применением именно интерактивных методов обучения [18, 145-149].

Выводы по главе 1

В данной главе нами было рассмотрено понятие ролевой игры, её сущность, формы и методы. Обязательными составляющими ролевой игры являются роли, сюжет, исходная ситуация, отношения между играющими.

Кроме этого, было определено:

Деловая игра в обучении – это комплексный методический прием обучения, в котором маленькая группа в форме игрового представления критически рассматривает важную для нее профессиональную сферу, участники в защищенной воображаемой ситуации, как в модели реальной ситуации, исполняют роли различных предполагаемых людей или вариации к одной и той же роли, происходит критическое рассмотрение комплексности социального поведения, которое имеет гибкое и критическое, т.е. компетентно – ролевое отношение к образовательной цели.

Особенности разработки деловой игры обучающего характера, заключается в следующем:

а) деловая игра характеризуется наличием задачи или проблемы и распределением ролей между участниками для ее решения;

б) деловая игра является уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта: практического и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях;

в) деловая игра – это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться участники не только во время обучения, но и за его пределами.

Мы познакомились с различными типологиями сюжетно-ролевых игр, основаниями для которых могут служить степень педагогического контроля, объект игрового моделирования, цели, которые преследует ролевая игра, количество участников и способ ее проведения. Несмотря на различные методики проведения, ключевая роль в организации и проведении ролевой игры принадлежит организатору. Преподавателю необходимо уметь

разработать сюжет игры, распределять роли с учётом индивидуальных особенностей студентов и контролировать процесс игры.

Умелое использование ролевых игр способствует развитию познавательной активности студентов в изучении дисциплин профессионального цикла. Важно, чтобы студенты приобщились к атмосфере профессионального общения, увлеклись и стали вместе с преподавателем участниками этого процесса. Это располагает студентов к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

В заключении сделаем вывод о том, что современный преподаватель всегда на занятиях использует коммуникативно-деятельной подход. При этом подходе на правовых дисциплинах уделяется внимание созданию и поддержанию у студентов потребности в общении и усвоении в процессе общения профессионально значимой информации.

Глава 2. Практическая работа по использованию ролевых игр при проведении занятий на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации

2.1. Анализ эффективности проведения занятий с использованием ролевых игр на дисциплине «Административное право», реализуемой в НОУ СПО ЧЮК

Рассмотрим особенности изучения правовых дисциплин в негосударственном образовательном учреждении среднего профессионального образования «Челябинский юридический колледж» (далее НОУ СПО ЧЮК).

Образовательное учреждение «Челябинский юридический колледж» организовано в 1997 году. Колледж образован решением учредителей и зарегистрирован постановлением главы города № 1012-п от 04 августа 1997 года, регистрационный №8168. Находится по адресу г. Челябинск, проспект Победы, 290.

Сегодня система управления колледжем обеспечена необходимой нормативной документацией. Управление осуществляется в соответствии с законодательством Российской Федерации.

Учредителем колледжа является физическое лицо, резидент РФ, Крюков Дмитрий Николаевич.

Нормативные сроки освоения основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования колеблются от 2-х до 4-х лет в зависимости от уровня образования, формы обучения, получаемой специальности.

Сегодня для подготовки студентов создана уникальная материальная база: современные компьютерные классы, приобретены системы дактилоскопической идентификации личности, полиграф. Лаборатория криминалистики укомплектована техническими новинками: видеокамера, встроенная в очки, ручной детектор и т.д.

Библиотека укомплектована современными методиками и интерактивными технологиями, электронными версиями учебников по всем дисциплинам. Для работы студентов обеспечен открытый доступ к информационной системе «Консультант Плюс».

Ежегодно обновляется более половины всего компьютерного парка, проводится модернизация оборудования.

Подготовку студентов осуществляют преподаватели с высшей квалификационной категорией, почетные работники СПО, специалисты практики, ведущие специалисты-практики региона с большим опытом работы в государственных и коммерческих структурах.

Однако более весомым стимулом к активизации познавательной деятельности может послужить регулярное проведение ролевых игр в процессе преподавания экономических дисциплин [22, 20-21].

Одним из направлений совершенствования подготовки студентов в колледже является введение интерактивных форм обучения. В федеральных государственных образовательных стандартах среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) одним из требований к организации учебного процесса в вузе, колледже и техникуме является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (п. 7.3) для формирования необходимых профессиональных и общекультурных компетенций.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью основной образовательной программы (далее – ООП), особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин. Во многих направлениях подготовки в среднем они должны составлять не менее 20 процентов аудиторных занятий.

Таблица 1 – Доля занятий, проводимых в интерактивной форме по требованиям ФГОС ВО и СПО

ООП направления подготовки	Доля интерактива, %
Документоведение и архивоведение	не менее 10
Юриспруденция	не менее 20

Экономика	не менее 20
Менеджмент	не менее 30
Управление персоналом	не менее 30
Государственное и муниципальное управление	не менее 30
Государственное и муниципальное управление	не менее 30

Во время обучения в колледже, а так же во время прохождения практики, многие студенты, будущие преподаватели сталкиваются с очень небольшим количеством занятий, проводимых в интерактивной форме, а именно моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем, так как в основном в процессе изучения дисциплин базового и профессионального цикла используются методы традиционной педагогики (пассивная модель обучения), что в последствии приводит к низкому объему остаточных знаний, к трудностям самостоятельного поиска необходимой научной информации, ее анализа, сопоставления, структуризации, интеграции, абстрагирования и делегирования, а также отдаляет связь между теоретическими и практическими знаниями.

Для получения представления об использовании ролевой игры в процессе обучения был проведен анкетированный и устный опрос группы ПД 7-20 2 курса по программе «Правоохранительная деятельность». Вопросы анкеты и результаты анкетирования выражены в таблице 2

Таблица 2 – Результаты анкетирования

Вопросы	Выбранные варианты ответов	Процент (%)
1. Как часто используются ролевые игры на дисциплине «Административное право?»	Несколько раз проводились	84
	Нет, не было	6
	Затрудняюсь ответить, не помню	10
2. Ваше мнение о ролевых играх при изучении дисциплины «Административное право»	Интересное проведение занятия	44
	Развитие профессиональных навыков	36
	Быстрое усвоение материала	16
	Зря потраченное время	10
3. Ваше отношение к дальнейшему использованию ролевых игр на дисциплине «Административное право»	Занятия будут проходить интереснее	16
	Лучше проводить во время семинаров и практических занятий	77

	Я против игр в обучении	7
4. Помогают ли ролевые игры в изучении учебного материала на дисциплине «Административное право»?	Да, учебный материал запоминается легче	40
	Нет	35
	Не заметно, из них:	25
	Не участвуют в играх	10
5. Применяются ли ролевые игры на других дисциплинах?	Да.	75
	Нет.	15
	Затрудняюсь ответить	10

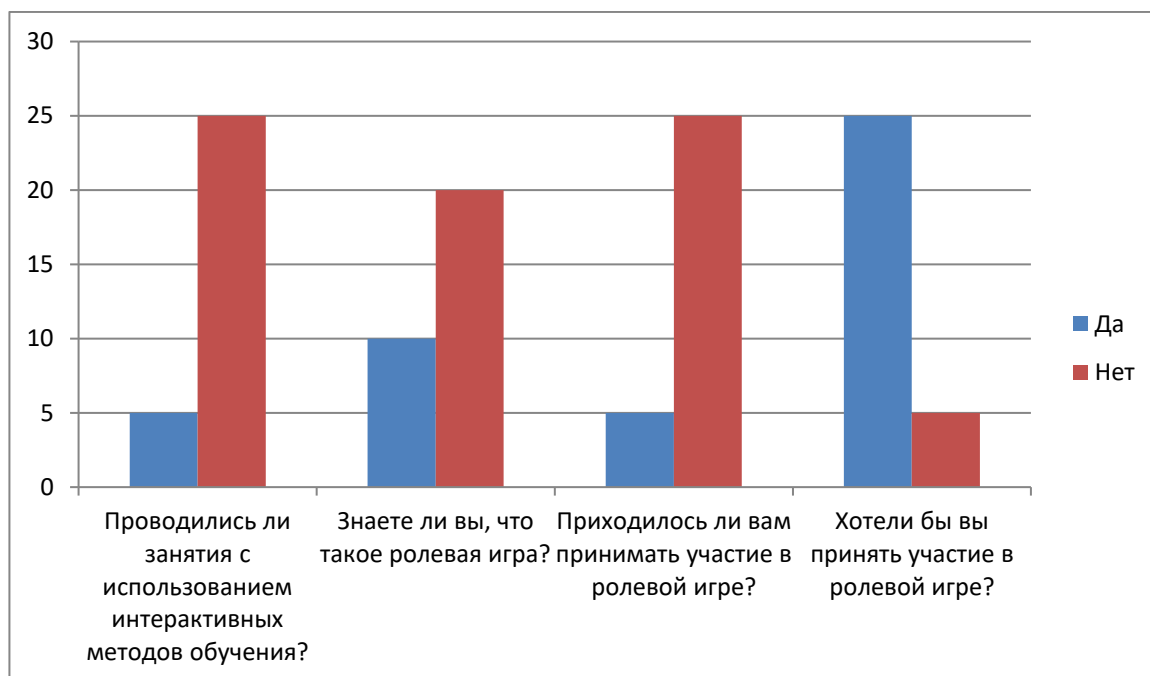
Как показывает проведенный опрос студентов группы ПД 7-20 «Правоохранительная деятельность» ролевые игры проводятся во время обучения дисциплины «Административное право», большинство студентов считают, что проведение занятий с использованием ролевых игр делают его интересным, а также помогают в развитии профессиональных навыков, однако, не смотря на это, студенты считают, что лучше проводить ролевые игры во время семинаров или практических занятий. Также студенты отмечают полезность ролевых игр, так как с их помощью легче запомнить пройденный материал, но есть и такие студенты, которые в играх не участвуют, а потому отметить полезность ролевой игры при изучении дисциплины не смогли. Также опрос показал, что ролевые игры применяются и на другой дисциплине – теория государства и права.

Преподаватель считает ролевую игру затратной, с точки зрения необходимого для нее времени: подготовка, проведение и анализ результатов. Кроме этого, слишком частое интегрирование ролевой игры уменьшает ее полезность, студенты должны воспринимать игру в серьез, а не только, как свободно-проведенное время на занятии, поэтому активное участие в ролевой игре тоже оценивается. Ролевые игры эффективны в части успешного запоминания пройденного материала. Преподаватель отмечает, что проведением ролевой игры закрепляет полученные знания студентов. После проведения занятия с использованием ролевой игры преподаватель обязательно проводит контрольный срез в виде теста или опроса.

Также был проведен опрос группы 03-21 ПД «Правоохранительная деятельность», всего 30 человек. Были заданы вопросы на участие в

интерактивных методах обучения, в частности ролевых играх, результаты представлены в диаграмме 1.

Диаграмма 1 – Опрос группы 03-21 ПД «Правоохранительная деятельность»



Как было определено, ролевые игры в процессе преподавания дисциплин профессионального цикла представляет одну из форм активных и интерактивных методов обучения и являются значимой их частью. Исходя из вывода, сделанного в ходе анализа обучения в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж, есть необходимость в разработке рекомендаций по реализации, увеличению количества и улучшению качества интерактивных методов обучения, а именно ролевых игр в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж».

Преподаватели оценивают ролевую игру, как эффективный метод обучения, способствующий закреплению пройденного материала и получение новых знаний, путем их поиска. Преподаватель дисциплины «Административное право» считает, что на своей дисциплине достаточно использует ролевые игры.

2.2. Методические рекомендации по проведению занятий с использованием ролевых игр на дисциплине «Административное право» для целей НОУ СПО ЧЮК

Ролевая игра, как указывалось ранее, стимулирует самообучение и самоорганизацию. Она характеризуется признаками саморегулирования. Ничего не должно навязываться извне. В игре воспроизводится не материально-техническая, а информационно-процедурная сторона процесса. Любая ролевая игра независимо от ее цели, обладает информационной структурой, на которую опирается процесс принятия решений. Это должно учитываться при разработке стадий ролевой игры.

Рекомендуемые стадии проведения ролевой игры представлены следующей схемой.

1. Подготовка ролевой игры.

На первом этапе определяется тема игры в развернутых, но конкретных и точных формулировках. Тема может предполагать как однозначный сценарий игры, так и множественность вариантов, но в рамках единого замысла.

На втором этапе формулируются учебные цели игры, где конкретизируется, какой материал предполагает закрепить данная игра, к каким подходам и методам анализа предполагается инициировать интерес участников.

На третьем этапе определяется состав участников игры, их роли и возможности адаптации к численности учащихся в группе. Здесь же оговаривается система стимулирования активности и интереса участников проводимой игры.

На четвертом этапе прорабатывается сценарий ролевой игры, в рамках которого расписывается процедура проведения игры, используемый наглядный материал, характер размещения участников в аудитории, определяются временные границы проведения игры. В большинстве

сценариев предусмотрено наличие нескольких вариантов и возможность адаптации гипотетического игрового комплекса к конкретным условиям.

2. Проведение ролевой игры.

На этой стадии собственно и реализуются цели и задачи ролевой игры. Данная стадия наиболее сложна и требует слаженной и творческой работы всех участников.

3. Подведение итогов, разбор ролевой игры.

Это очень важная заключительная стадия любой игры, для которой необходимо предусмотреть достаточное время. При подведении итогов важно не только дать общую оценку всем участникам и каждому в отдельности, но и подробно по шагам разобрать весь ее ход, акцентируя внимание как на удачных, так и неудачных решениях. При этом желательно оценивать каждое такое решение, т. е. ставить оценку. Рекомендуется также оценивать и общую манеру поведения участников игры: интерес, взаимопомощь, эгоизм, нестандартность мышления, дисциплину, быстроту реакции, правильность расчетов и т. п. Общая оценка в этом случае может складываться из значительной суммы частных оценок, что в определенной степени уменьшит субъективный фактор, который при одновременном контроле за работой всей группы может быть очень значительным.

В заключение разбора следует обязательно получить от участников игры их собственную оценку (критическую) игры, организации и предложения по ее совершенствованию. Это поможет уже в следующей игре избежать допущенных недостатков.

Участие в ролевой игре представляет собой один из видов аудиторной работы и проходит в рамках семинарских занятий. Подготовка к ролевой игре является также одной из форм контроля выполнения студентом самостоятельной работы.

Самостоятельная работа студентов по подготовке к участию в ролевой игре заключается в просмотре выбранного материала, анализе литературы по

социально-педагогической, психологической, управленческой, досуговой направленности, изучении основной и дополнительной литературы [34].

Сценарий ролевой игры

Дисциплина: Административное право

Тема: «Производство по делам об административных правонарушениях».

Время - 2 часа.

Учебные цели игры:

общая: закрепление знаний о порядке производства по делам об административных правонарушениях, а также выработка профессионального мышления, способности работать в коллективе и принятия самостоятельного решения;

специальная: приобретение навыков организации и проведения производства по делу об административном правонарушении, а также защиты прав лица, привлекаемого к административной ответственности и потерпевшего.

Рекомендуется проводить данную ролевую игру после предварительного (самостоятельного) изучения вопросов, связанных с понятием административной ответственности, структуры административной ответственности, состава административного правонарушения, мерами административного принуждения, стадиям производства по делам об административных правонарушениях, статусом участников производства по делам об административных правонарушениях, сроков в административном производстве, подведомственности дел об административных правонарушениях.

Так как ролевая игра должна охватывать все основные стадии производства по делам об административных правонарушениях. Поэтому целесообразно разбить их прохождение на 3 этапа.

1. Подготовительный (проведение предварительной организационной работы вне рамок занятия).

Предварительно (на предыдущем занятии или в дополнительное время) необходимо отвести достаточное время (20-30 минут) для изложения целей и задач ролевой игры, определения состава участников и их ролей, а также прохождения таких стадий производства по делу об административном правонарушении как:

- возбуждение дела об административном правонарушении;
- проведение административного расследования;
- рассмотрение дела об административном правонарушении.

Объявляется учебная ситуация: Гражданин Петров совершал маневр «поворот налево» на регулируемом перекрестке. В момент совершения маневра и выезда на встречную сторону движения произошло боковое столкновение с автомашиной, принадлежащей гражданину Сидорову. В результате столкновения жена и дочь Петрова, находившиеся в автомобиле, получили телесные повреждения средней тяжести. Свидетели Иванова и Потапова вызвали скорую помощь пострадавшим и показали, что Сидоров на большой скорости, объезжая впереди стоящие машины, выехал на красный сигнал светофора, резко затормозил, увидев совершающую маневр автомашину Петрова, в результате чего произошло столкновение. Сидоров с места ДТП скрылся.

Определяются участники игры: водитель Петров, водитель Сидоров, потерпевшие, свидетели; инспектор ГИБДД как лицо, принявшее решение возбуждении дела об административном правонарушении и проведении административного расследования; защитник лица, привлекаемого к административной ответственности и представитель потерпевших; судья; секретарь судебного заседания. Оставшиеся студенты по своему выбору распределяются в качестве помощников к указанным выше участникам. Таким образом, формируется несколько подгрупп, в обязанность которых вменяется оценка обстоятельств, поиск доказательств, принятие решений, подготовка необходимых процессуальных документов, разрешение дела по существу.

После определения участников, даются четкие установки:

– Инспектор ГИБДД – собрать доказательственный материал (определить, какие доказательства необходимы для принятия решения о возбуждении дела об административном правонарушении и составлении протокола об административном правонарушении), изучить порядок проведения административного расследования; составить определение о возбуждении дела об административном правонарушении и проведении административного расследования; собрать административный материал и представить его в виде административного дела;

– Судья, секретарь – изучить порядок рассмотрения дела об административном правонарушении в суде, подготовить повестки для вызова в суд свидетелей, потерпевших, лица, привлекаемого к административной ответственности; подготовить проект определений и постановлений, выносимых на стадии подготовки к судебному разбирательству;

– Защитник и представитель – изучить порядок производства по делу и проведения административного расследования; ознакомиться с правовым статусом лиц, участвующих в производстве по делу; подготовить ходатайства, необходимые для защиты лиц; разработать модель защиты представляемых лиц;

– Водители транспортных средств, потерпевшие – подготовить сценарий развития событий до и после момента столкновения; совместно с защитником и представителем разработать модель поведения в суде;

– Свидетели – подготовить сценарий развития событий до и после момента столкновения, совместно с представителем потерпевшей стороны подготовить сценарий развития событий в суде в соответствии со своим процессуальным статусом.

Все участники работают вместе с помощниками, которые в процессе судебного заседания выполняют роль слушателей, а затем дают оценку действиям участникам процесса.

2. Основной этап. Проведение ролевой игры непосредственно в рамках группового занятия.

В рамках данного этапа должны пройти следующие стадии судебного процесса:

1. *Подготовительная часть (10 минут):*

1) объявляется, кто рассматривает дело, какое дело подлежит рассмотрению, кто и на основании какого закона привлекается к административной ответственности;

2) устанавливается факт явки физического лица, или законного представителя физического лица, в отношении которых ведется производство по делу об административном правонарушении, а также иных лиц, участвующих в рассмотрении дела;

3) проверяются полномочия законных представителей физического или юридического лица, защитника и представителя;

4) выясняется, извещены ли участники производства по делу в установленном порядке, выясняются причины неявки участников производства по делу и принимается решение о рассмотрении дела в отсутствие указанных лиц либо об отложении рассмотрения дела;

5) разъясняются лицам, участвующим в рассмотрении дела, их права и обязанности;

6) рассматриваются заявленные отводы и ходатайства.

2. *Стадия судебного разбирательства (50 минут):*

Оглашается протокол об административном правонарушении, а при необходимости и иные материалы дела. Заслушиваются объяснения физического лица, в отношении которых ведется производство по делу об административном правонарушении, показания других лиц, участвующих в производстве по делу, исследуются иные доказательства.

3. *Удаление суда для принятия решения и оглашение решения (15 минут)*

3. Заключительный этап (в рамках группового занятия).

Данный этап состоит в подведение итогов ролевой игры (15 мин).

Необходимо проанализировать и оценить роль каждого участника деловой игры, учитывая активность участия, оригинальность предложений, умение вести полемику, соблюдение этических норм и т. д.

1. Подготовительный (проведение предварительной организационной работы вне рамок занятия).

Дисциплина: Административное право

Тема: «Административные правонарушения в области охраны окружающей среды и природопользования».

Время - 3 часа.

Учебные цели игры:

общая: закрепление знаний о порядке производства по делам об административных правонарушениях, а также выработка профессионального мышления, способности работать в коллективе и принятия самостоятельного решения;

специальная: приобретение навыков организации и проведения производства по делу об административном правонарушении, а также защиты прав лица, привлекаемого к административной ответственности и потерпевшего.

Предварительно (на предыдущем занятии или в дополнительное время) необходимо отвести достаточное время (20-30 минут) для изложения целей и задач ролевой игры, определения состава участников и их ролей, а также деления студентов на группы по 3-4 человека, чтобы провести ролевую игру параллельно со всеми студентами. Группы разрешают ситуацию, а после выслушивают мнение друг друга.

Объявляется учебная ситуация: Государственным инспектором РФ, главным специалистом-экспертом отдела государственного земельного надзора за особо охраняемыми природными территориями по Челябинской области, Журавлевым А.И. проведена рейдовая проверка местности вблизи г. Верхний Уфалея на предмет размещения несанкционированных свалок на

земельных участках. Инспектором было выявлено, что на землях промышленности расположены отвалы горных пород и навалы мусора (по составу схожи с ТКО). Площадь навалов мусора около 5 кв.м.

Выявленные нарушения стали основанием для возбуждения административного расследования по ч. 2 ст. 8.7 КоАП РФ в отношении муниципального образования.

После определения участников, даются четкие установки:

– Инспектор – собрать доказательственный материал (определить, какие доказательства необходимы для принятия решения о возбуждении дела об административном правонарушении и составлении протокола об административном правонарушении), изучить порядок проведения административного расследования; составить определение о возбуждении дела об административном правонарушении и проведении административного расследования; составить определение о назначении административного наказания;

– Защитник и представитель – изучить порядок производства по делу и проведения административного расследования; ознакомиться с правовым статусом лиц, участвующих в производстве по делу; подготовить ходатайства, необходимые для защиты лиц; разработать модель защиты представляемых лиц, составить жалобу на постановление о назначении административного наказания;

2. Основной этап. Проведение ролевой игры непосредственно в рамках группового занятия.

На данном этапе участники малой группы совещаются между собой, собирают материал для защиты или обвинения. Фиксируются нормы, на которые участники ролевой игры ссылаются в своих доводах.

Поиск и тщательное изучение информации должно отводиться большее время, поэтому данному этапу следует уделить 2 часа.

3. Заключительный этап (в рамках группового занятия).

Данный этап состоит в подведении итогов ролевой игры (30 мин).

1. Подготовительный (проведение предварительной организационной работы вне рамок занятия).

Дисциплина: Административное право

Тема: «Административное судопроизводство».

Время - 3 часа.

Учебные цели игры:

общая: закрепление знаний о порядке подачи административного искового заявления в суд;

специальная: приобретение навыков организации и проведения судопроизводства по административному исковому заявлению.

Предварительно (на предыдущем занятии или в дополнительное время) необходимо отвести достаточное время (20-30 минут) для изложения целей и задач ролевой игры, определения состава участников и их ролей, а также деления студентов на группы по 2-3 человека и определить одну группу из 6 человек, а также распределить роль группы (административный истец и его представитель, административный ответчик и его представитель, межведомственная комиссия и ее представитель). В данной игровой ситуации можно использовать ротацию, то есть обмен ролей, таким образом, студенты смогут оценить ситуацию с разных сторон. Оставшиеся студенты участвуют в качестве наблюдателей и помощников сторон.

Объявляется учебная ситуация: Административный истец Ушакова Е.Н. обратилась в суд с административным исковым заявлением к администрации муниципального образования о признании незаконным бездействия администрации, непринятии решения об оценке соответствия многоквартирных домов требованиям, о возложении обязанности рассмотреть заявления о проведении оценки помещений многоквартирного дома требованиям, установленным в положении о признании помещения жилым помещением, жилого помещения непригодным для проживания и многоквартирного дома аварийным и подлежащим сносу или реконструкции,

утвержденном постановлением Правительства РФ от 28.01.2006 г. №47 в течение 30 дней с момента вступления решения суда в законную силу.

2. Основной этап. Проведение ролевой игры непосредственно в рамках группового занятия.

– Административный истец – составить административное исковое заявление с использованием следующих условий: муниципальным образованием нарушен срок рассмотрения заявления о признании многоквартирного дома аварийным, бездействие комиссии в рассмотрении заявления истца об оценке соответствия многоквартирного дома установленным требованием;

– Административный ответчик – представить отзыв в судебное заседание, выявить обстоятельства препятствующие проведению оценки многоквартирного дома;

– Межведомственная комиссия – составить протокол заседания и заключение межведомственной комиссии, возложить обязанность о проведении инженерно-технического исследования многоквартирного дома на Управление имущества муниципального образования.

– Судья, секретарь – оценить доводы сторон, проанализировать действующее законодательство в отношении признания помещения жилым помещением, жилого помещения непригодным для проживания, многоквартирного дома аварийным и подлежащим сносу или реконструкции, выявить нарушения административных ответчиков согласно Кодексу административного судопроизводства РФ.

3. Заключительный этап (в рамках группового занятия).

Целесообразно выслушать мнения участников ролевой игры о сделанных выводах другой группы, а также об эффективности усвоения и закрепления знаний по пройденной теме и форме ее изучения, после поменять ролями или группами и провести ролевую игру еще раз, используя другую точку зрения на ситуацию. [2, 7-10]

Если результаты второй и последующих ролевых игр будут отличаться друг от друга и результатом первого варианта, преподавателю, как стороннему наблюдателю, следует оценить доводы и действия студентов.

Учитывая объемы затраченного времени на проведение одной ролевой игры практике преподавателя игровые формы организации учебной деятельности должны быть лишь частью общего учебного процесса, способной активизировать, разнообразить деятельность обучающихся, развить навык поиска решения проблемы, развивать у них творческий подход к решению задач, самостоятельность мышления. [16]

Выводы по главе 2

В данной главе нами был проведен анализ использования ролевых игр в образовательной организации НОУ СПО «Челябинский юридический колледж» кроме этого, рассмотрены применение ролевых игр на занятиях дисциплинам профессионального цикла и методические рекомендации по организации проведения ролевых игр.

В ходе анкетирования студентов группы ПД 7-20 «Правоохранительная деятельность» было выявлено следующее: преподавателями образовательной организации применяется метод проведения ролевых игр в образовательном процессе, в основном студенты положительно относятся к проведению занятий с использованием ролевых игр, больше половины студентов считают, что лучше проводить ролевые игры вместо семинаров и практических занятий.

Проанализировав процесс обучения в НОУ СПО «Челябинский юридический колледж», а также проведя беседу с несколькими преподавателями, можно прийти к следующему выводу:

- ролевые игры используются преподавателями на своих учебных дисциплинах;
- применяются в небольших количествах;
- применяются 2-х учебных дисциплинах: Административное право и Теория государства и права;
- большинство студентов считает, что ролевые игры способствуют развитию профессиональных навыков;
- ролевые игры улучшают и упрощают усвоения требуемых знаний большинства студентов в процессе обучения той или иной дисциплины;

Основными причинами, по которым преподаватели используют ролевую игру на занятиях, являются:

- 1) ролевые игры помогают студентам справляться с реальными жизненными ситуациями, понимать широко используемые выражения, вынуждают думать самостоятельно;

2) ролевые игры помогают студентам работать сообща, в команде, и общаться с целью понимания друг друга, поскольку ролевые игры – это не просто процесс чтения или воспроизведения информации с листа бумаги;

3) ролевые игры могут быть адаптированы к потребностям студентов: они могут использовать особую лексику для определенных ситуаций, поскольку учат английский язык для конкретной цели;

4) ролевые игры повышают ответственность обучающихся, побуждая их к взаимодействию;

5) ролевые игры дают студентам шанс оценить свои достижения и уровень владения английским языком.

Однако, в ходе опроса, также было выявлено, что во время проведения ролевой игры могут возникнуть такие трудности, как: нежелание студента идти на контакт, отказ работать в команде и отсутствие желания учиться и получать новые знания.

Ролевые игры могут быть использованы со студентами любого уровня владения теоретическими знаниями и профессиональными навыками. Сложность ролевых ситуаций должна быть сведена к минимуму при использовании данного метода со студентами, владеющими теоретическими знаниями профессиональных дисциплин на элементарном уровне. Ролевые игры позволяют людям делать ошибки на занятии. Они могут отработать несколько решений очень реалистичных задач в ситуациях ролевых игр. Игровой метод также использует некоторые из самых основных принципов процесса преподавания и обучения, такие как вовлечение обучаемого и внутреннюю мотивацию. Позитивный климат на занятии часто приводит к тому, что студент может видеть себя таким, каким другие видят его. Участвуя в ролевой игре, студенты могут испытать как эмоциональную, так и интеллектуальную привязанность к теме игры.

В НОУ СПО ЧЮК преподаватели проводят ролевую игру у первого курса студентов по программе обучения «Правоохранительная деятельность» на общении, на втором и третьем курсе сложность ролевой игры повышается,

становится важным научиться пользоваться нормативно-правовыми актами, такие игры повышают профессиональную компетенцию студентов.

Уровень эффективности такого интерактивного метода обучения, как ролевая игра, оценивается преподавателями НОУ СПО ЧЮК во время практических занятий или лабораторных. Чтобы оценить эффективность ролевых игр преподаватели проводят контрольный срез в виде тестирования, опроса, решения задач и т.п.

Анализ преподавания в двух разных группах, одного курса, показал, что в группе 03-21 ПД «Правоохранительная деятельность» ролевые игры не проводились, но студенты явно изъявили желание поучаствовать в ролевой игре, чтобы повысить свои профессиональные навыки.

Таким образом, ролевая игра совершенствует речевые навыки и коммуникативные умения студента, а также, в процессе подготовки специалиста, является имитацией среды будущей профессиональной деятельности, то есть участники ролевой игры моделируют реальную рабочую ситуацию, что также способствует развитию навыка мышления и повышению уровня профессиональных компетенций.

Заключение

В ходе выполненной работы были успешно реализованы поставленные задачи:

1. Определены понятие и сущность ролевых игр, используемых при проведении занятий на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации;
2. Раскрыты формы и методы проведения занятий с использованием ролевых игр на правовых дисциплинах в профессиональной образовательной организации;
3. Проанализированы эффективность проведения занятий с использованием ролевых игр на дисциплине «Административное право», реализуемой в НОУ СПО ЧЮК;
4. Разработаны методические рекомендации по проведению занятий с использованием ролевых игр на дисциплине «Административное право» для целей НОУ СПО ЧЮК.

Данные задачи были реализованы с помощью с помощью теоретико-аналитического, общедидактического методов, реализации системного подхода и разработке учебных материалов.

Основной целью профессиональной образовательной организации является подготовка квалифицированных специалистов, способных эффективно выполнять профессиональную работу.

Активные и интерактивные методы обучения создают необходимые условия для формирования и закрепления у студентов профессиональных знаний, умений и навыков. Учитывая особенности будущей профессиональной деятельности, обучение направлено не просто на овладение профессиональной компетентностью, но и на освоение социально-психологической грамотности. Поэтому, в числе других методов активного обучения, особую значимость приобретает игровой метод. Данный метод развивает у обучающихся умение соотносить, сравнивать свою деятельность с деятельностью других, развивает способность ставить цели и достигать их,

работать в команде, понимать других и выражать свою точку зрения и чувства, владеть собой и влиять на поведение других.

Правильно организованные ролевые игры гармонично вписываются в учебный процесс, поскольку по структуре процедуры проведения они отражают основные компоненты организации процесса обучения: цели, задачи, содержание, методы, условия и формы.

Успешно проведенная игра вызывает у обучающихся интерес к теме занятия, желание более глубоко изучить рассмотренные вопросы и вновь окунуться в атмосферу игрового действия [3, 65].

Технологии преподавания правовых дисциплин в профессиональных образовательных организациях должны быть разнообразными, сочетать в себе как традиционные, так и инновационные. В настоящее время инновационные технологии обучения направлены на формирование активных жизненных позиций студентов и включают ролевые игры, дискуссии, лекции, семинары и самостоятельную работу студентов.

Из перечисленных методов преподавания больший интерес представляет такой метод, как ролевая игра.

Ролевая игра – это метод обучения, согласно которому студенту предоставляется возможность сыграть определенную социальную роль, взятую из реальной жизни, чтобы в рамках заранее подготовленного сценария продемонстрировать поведенческую модель, которая (по его мнению) соответствует выбранной роли.

Ролевая игра обеспечивает обучающую функцию, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях. Воспитательная функция ролевой игры заключается в том, что именно в ролевых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активность, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Включение ролевых игр в процесс обучения обеспечивает возможность языковой практики, предлагает контекст и условия, при которых язык используется в полном объеме как лингвистическое явление и средство общения, выступает инструментом диагностики как для учителя, так и для ученика, освещая встречающиеся трудности, развивает творческие способности мышления.

В большинстве учебно-методических комплексов, рекомендованных Министерством образования и науки РФ, наблюдается обильное количество упражнений для организации работы посредством учебно-ролевой деятельности. На примере анализа действующих учебно-методических комплексов было выявлено, что для успешного формирования у обучаемых коммуникативных умений и навыков межкультурного общения используется организованное ролевое общение, которое реализуется в ролевой игре.

Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность, так как именно игра, мотив лежат в содержании деятельности, а не вне ее. Являясь моделью межличностного общения, ролевая игра вызывает потребность в общении на иностранном языке. Следует отметить, что организуя ролевые игры на уроках английского языка, учитель должен осознавать, что главной целью игры должно стать реальное взаимодействие партнеров по игре, а не просто обмен репликами. Ролевая игра должна обучать прежде всего общению, т.е. спонтанному проживанию предложенной ситуации.

Игровая ситуация может быть разработана для отдельных участников, для пар участников и для работы в группах. Необходимо хорошо спланировать уровень взаимодействия. Это может быть: студент - преподаватель, студент - группа, студент - студент, преподаватель - группа, и т.д. Начинать лучше с парной работы, постепенно разрабатывая сценарии для большего количества одновременных участников. Задания должны соответствовать уровню учащихся и не быть сложными [28].

Таким образом, анализ теории и практики применения интерактивных форм обучения показал, что они способствуют усвоению теоретических

знаний и обладают большим потенциалом в формировании компетенций студентов средне профессиональных учреждений, должны адаптировать под изменяющиеся задачи профессиональной и социальной среды и занимать значимое место в процессе профессионального становления личности.

Кроме этого, ролевая игра, как метод проведения занятия в профессиональном образовательном учреждении является средством интенсификации обучения групповому общению.

Ролевая игра – условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей в профессиональной среде и создает условия реального общения. Эффективность обучения в первую очередь обусловлена повышением интереса к дисциплине.

Список использованных источников

1. Приказ Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2014 г. № 508 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения» – Доступ из справ.-правовой системы Гарант. – Текст: электронный.
2. Эстамирова Л.П. Методические рекомендации по проведению открытого интерактивного практического занятия в виде деловой игры по учебной дисциплине «Административное право» / Эстамирова Л.П., д-р юр. н., доцент, зав. кафедрой адм. пр. и павоохр-ой деят. – г. Саратов, 2020. – 10с.
3. Мальцева Т.В. Использование игровых технологий в образовательной среде Академии управления МВД России: учебное пособие / Т.В. Мальцева, О.М. Боева, Ю.Б. Макаренко. – Москва: Академия управления МВД России, 2021. – 80 с.
4. Андреевко Т.Н. Использование игр при обучении иностранному языку: учебное пособие / Т.Н. Андреевко, Е.В. Чеснокова; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 70 с.
5. Нигматуллина, И.В. Игра как метод интерактивного обучения: учебное пособие для преподавателей / И.В. Нигматуллина; Финансовый университет при Правительстве РФ. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с.
6. Филатова Н.Б. Методическое пособие по использованию в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий; / Н.Б Филатова; «Самарский государственный университет путей сообщения» в г. Пензе филиал СамГУПС в г.Пензе, 2017 г. - 20 с.
7. Евплова Е.В. Методика преподавания правовых дисциплин : учеб.-метод. пособ. [Текст] / Е.В. Евплова, Е.В. Гнатышина, М.В. Чередникова. – Челябинск: Цицеро, 2016. – 149 с.

8. Аксенова Л.Н. Методика профессионального обучения. Основные термины и понятия: справочное пособие / составители Л.Н. Аксенова. — Челябинск: Челябинский государственный педагогический университет, 2015. — 93 с.
9. Сафонова Е.И. Применение инновационных образовательных технологий в учебном процессе. Уч.пособие. / Е.И. Сафонова. - Владивосток: РИО Владивостокского филиала Российской таможенной академии, 2011. - 104 с
10. Кобакин С.В. / Риски электронного обучения студентов колледжа и способы их минимизации // Мир науки, культуры, образования— 2021 г. - № 1 (86) – с.127-129
11. Молдахмедова З.К. / Значение ролевых игр в обучении английскому языку в высших учебных заведениях // Евразийский Союз Ученых (ЕСУ) – 2020 г. – № 12(81), - с. 9-10
12. Уханова Н.В. / Методика проведения ролевых игр на практических занятиях по учебной дисциплине «Предварительное следствие в органах внутренних дел» // Вестник экономической безопасности – 2018 г. – №3 – с. 270-274
13. Левина Е.А. / Использование ролевой игры в качестве практико-ориентированного задания при обучении иностранному языку в педагогическом ВУЗе // Левина Е.А., Лазутова Л.А. // Филологические науки. Вопросы теории и практики – 2018 г. № 8(86) – с. 207-210.
14. Салиева О.С. / Ролевая игра как средство развития мотивации студентов при обучении диалогической речи на уроках английского языка - 2018 г.
15. Волхонская А.С. / Использование ролевых игр в реализации коммуникативного подхода в обучении иностранному языку студентов технического ВУЗа // Волхонская А.С., Клименко Е.В. // Современные проблемы науки и образования. – 2018 г.. – № 2 – с. 9

16. Ефимова К.В. / Применение игровых технологий и примеры содержания занятий, проводимых в форме ролевых игр // Гуманитарные научные исследования. 2017 г.. № 5

17. Тарасенко О.А. / Современные методы преподавания юридических дисциплин // Актуальные проблемы российского права – 2016 г. - №9 (20) – с. 217-228

18. Шнайдер Н.В. / Сюжетно-ролевая игра как средство активизации познавательной деятельности курсантов в Уральском институте ГПС МЧС России // Шнайдер А.В. Романова И.Н. // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук – 2015 г. - № 05 (76) – с. 145-149

19. Гольцова Н.В. / Ролевые игры как интерактивная форма проведения занятий // Вестник Московского государственного университета печати, 2013 г. – № 1 – с. 157-160

20. Адилова, Н. Ф. / Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения // Молодой ученый. — 2011 г. — № 12 (35) — с. 121-124.

21. Ниязова О.Е. / [Возможности использования игровых технологий на занятиях по предмету профессионального цикла «Уголовное право» в учреждениях среднего профессионального образования; выпускная квалификационная работа студентки 4 курса очной формы обучения по специальности 44.03.04 Профессиональное обучение \(по отраслям\): правоведение и правоохранительная деятельность / О.Е. Ниязова; рук. работы В. С. Сулимов – г. Тобольск – 2019 г. – с. 82](#)

22. Конищева Ю.А. / Проектирование настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла; рук. доцент Рябчук П.Г.; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет» - 2019 г. - с. 55

23. Ратникова Т.В. / Разработка и проведение деловых игр на примере экономических дисциплин; Выпускная квалификационная работа по

направлению 44.03.04 Профессиональное обучение, Науч. Рук.: к.п.н., доцент кафедры. ЭУиП ППИ ЧГПУ Гордеева Д.С. - 2017 г. – с. 72

24. Томакин М.А. / Методика организации ролевой игры при обучении иностранному языку учащихся средней ступени; науч. рук. Макарова Е.В. канд. пед. наук, доцент // Выпускная квалификационная работа – 2017 г. - с. 109

25. Развитие информационно-образовательной среды в организациях среднего профессионального образования: Теория и практика: материалы II Междунар. науч.-практ. конференции «Среднее профессиональное образование в информационном обществе». г. Челябинск, 26 января 2017 года — Челябинск: Изд-во ЧИРПО – 2017 г. — с. 206

26. Самигулина А.В. / Интерактивные методы практико-ориентированного подхода в образовании; кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедры «Предпринимательское и корпоративное право» // «Образование и право» - 2017 г. – N 3 – с. 115-118.

27. Адилова Н.Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Н.Ф. Адилова. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2011. – № 12 (35). – Т.2. – с. 121-124.

28. Тимошенко А.В. / Лингвометодические основы использования ролевой игры как средство формирования навыков межкультурного общения на уроках английского языка на начальной ступени школьного образования 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки); рук. д-р филол. наук Шакирова Р.Д. 2019 г.

29. Ролевая игра как средство обучения иностранному языку на среднем этапе. – Выпускная квалификационная работа по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование профилю подготовки «Образование в области иностранного языка (английского)» - 2017 г.

30. URL: https://studme.org/333742/psihologiya/tehnologiya_podgotovki_provedeniya_rolevoy_igry#420 (дата обращения: 29.01.2022)

31. URL: https://xn--j1ahfl.xn-p1ai/library/primenenie_igrovih_tehnologij_dlya_formirovaniya_i_r_122634.html (дата обращения: 29.01.2022)
32. URL: <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-ispolzovanie-rolevyh-igr-v-prepodavanii-inostrannogo-yazyka-v-spo-na-kursah-gostinichnogo-servisa-4941757.html> (дата обращения: 29.01.2022)
33. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-rolevoy-i-delovoy-igry-v-obuchenii-studentov-neyazykovyh-spetsialnostey-vuza-angliyskomu-yazyku/viewer> (дата обращения: 29.01.2022)
34. URL: <https://lektsii.org/12-15854.html> (дата обращения: 29.01.2022)
35. URL: https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fwww.dissercat.com%2Fcontent%2Fmetodika-organizatsii-rolevykh-igr-problemnoi-napravlenosti-pri-distantionnom-obuchenii-in&cc_key= (дата обращения: 21.03.2022)