



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ  
КАФЕДРА ПРАВОВЕДЕНИЕ И ПРАВООХРАНИТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

«РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ  
«ПРАВО» 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:

93,86 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«6» июне 2021 г.

Зав. кафедрой ЭУиП

к.э.н., доцент

 Рябчук П.Г.

Выполнил:

студент группы ЗФ-509/112-5-1

Классен Екатерина Сергеевна

Научный руководитель:

к.п.н., доцент кафедры ЭУиП

Рябинина Екатерина Владимировна



Челябинск  
2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>3</b>
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ПРАВО» В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....</b>	<b>8</b>
1.1 Понятие ролевых игр при изучении дисциплины «Право».....	8
1.2 Дидактические основы организации ролевых игр как метода проведения занятий по дисциплине «Право» в профессиональной образовательной организации.....	15
1.3 Методика разработки и проведения ролевых игр.....	19
<b>Выводы по 1 главе .....</b>	<b>23</b>
<b>ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВО» СРЕДИ СТУДЕНТОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ «ЧЕЛЯБИНСКОГО ЮРИДИЧЕСКОГО КОЛЛЕДЖА».....</b>	<b>25</b>
2.1 Анализ разработки и применения ролевых игр среди студентов профессионального образовательного учреждения «Челябинского юридического колледжа».....	25
2.2 Разработка плана-конспекта занятия в процессе обучения по дисциплине «Право».....	39
2.3.Рекомендации по разработке и применению ролевых игр.....	43
<b>Выводы по 2 главе .....</b>	<b>47</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>	<b>49</b>
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>53</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ.....</b>	<b>58</b>

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время учебный процесс требует постоянного совершенствования, так как происходит смена приоритетов и социальных ценностей. Современные условия нацеливают на формирование личности, характеризующейся не репродуктивным, а творческим типом мышления, инициативой, самостоятельностью в принятии решений. Это требует поиска новых подходов в обучении. Обучение должно основываться не на трансляции готовых знаний, а на создании условий для творческой активности. В качестве методических средств, реализующих такой подход, все большее признание находят активные групповые методы обучения, в частности ролевые игры.

Ролевая игра имитирует реальную жизнь, реальную профессиональную деятельность. Это позволяет участникам игры экспериментировать, проверять разные способы поведения и даже совершать ошибки, которые в реальности нельзя себе позволить. Строение ролевых игр отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, но и способом подготовки к профессиональному общению.

Используя методические достижения, педагог может подготовить действительно грамотных, воспитанных людей, которые займут достойное место в общественной жизни. Не секрет, что сегодня именно правовые знания позволяют успешно вести бизнес, активно участвовать в политической жизни страны или просто иметь хороший доход.

Преподавание права – это сложное, многогранное, не всегда однозначное педагогическое явление. Его закономерности раскрываются на основе объективных связей, существующих между образованием, развитием и воспитанием обучающихся.

Ролевая игра обучает умению применять правовые знания при решении важных, глобальных проблем жизни, где взаимодействуют различные субъекты права, разрабатываются нестандартные выходы из сложившихся

противоречий, возникают новые идеи и проекты. Здесь нет заранее прогнозируемого результата, требуется творческое и многоаспектное поведение участников. Ролевые игры призваны моделировать важные процессы правовой жизни общества. Они учат обучающихся применять теоретические знания при анализе и оценке встречающихся в жизни правовых ситуаций. Формируют активную гражданскую позицию.

**Актуальность выбранной темы** в том, что, ролевые игры могут дать не только знания, но и опыт. Бесценный опыт, который в условиях размеренного существования надо приобретать годами. Кроме того с помощью ролевых игр можно учить и учиться не только тому как и почему надо работать, можно тренировать такие важные для успешной работы качества, как коммуникативность, лидерские качества, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации. Можно проигрывать стрессовые и критические ситуации, можно тренировать не только отдельных людей, но и команду.

Как никакая другая форма обучения, ролевые игры содержат в себе такое богатое разнообразие активизирующих стимулов к познавательной деятельности человека, позволяющих приобретать практические навыки и опыт, осознать значение изучаемых дисциплин.

Актуальность данной проблемы обусловила **цель работы**: раскрыть значение ролевых игр в процессе обучения и разработать ролевую игру в ходе обучения по дисциплине «Право».

**Объект исследования** – система обучения праву в профессиональных образовательных организациях

**Предмет исследования** – применение ролевых игр в качестве современного метода обучения праву.

Исходя из цели, были сформулированы следующие **задачи исследования**:

1. Раскрыть понятие ролевых игр.
2. Изучить методику проведения ролевых игр в обучении праву.

3. Разработать цели и задачи опытно-экспериментальной работы по применению ролевых игр в процессе обучения по дисциплине «Право».

4. Разработать и применить ролевою игру в процессе обучения по дисциплине «Право» среди студентов ПОУ «Челябинского юридического колледжа».

5. Провести анализ результатов практической работы по разработке и применению ролевых игр как метода проведения занятий по дисциплине «Право».

**Теоретико-методологической основой исследования** являются труды отечественных и зарубежных ученые: Брунер Д., Выготский Л.С., Гринфилд П., Леонтьев А.Н., Ольвер Р., Пиаже Ж., Урунтаева Г.А., Усова А.П., Фрейд З., Хейзинга Й., Эльконин Д.Б., Яновская М.Г.

Как мы уже сказали выше, ролевые игры на практике можно и нужно применять при обучении и школьников, и студентов. При изучении любой дисциплины возможно применение данного метода, в том числе и при преподавании правовых дисциплин. Применяя на занятиях ролевые игры, педагог позволяет своим студентам освоить новую форму изучения и восприятия учебного материала. Не только в младшем школьном возрасте игровая деятельность и частая смена вида деятельности положительно сказывается на результатах освоения детьми программного материала – в студенчестве это так же действенно. Ролевые игры позволяют студентам развить умения поиска ответов на весьма нестандартные вопросы; вступать в спор, не боясь выразить свою точку зрения; выходить из спора бесконфликтно. При такой форме деятельности у студентов формируется чувство коллективизма, они способны спокойно воспринимать критику и сохранять самообладание, сдержанность в процессе общения при возникновении спорных вопросов.

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

деловых игр. Сегодня насчитывается уже несколько тысяч различных видов обучающих игр. Издаются пособия, каталоги и справочники по деловым играм, проводятся регулярные школы и семинары. Создана Международная ассоциация по имитационному моделированию и играм.

Поставленные цели и задачи, определенная методология обусловили выбор **методов исследования**: теоретический анализ, сравнительно-сопоставительный, обобщение и интерпретация научных данных; методы сбора анализа эмпирических данных: педагогического наблюдения, опроса, анкетирования, беседы, анализа продуктов творческой деятельности учащихся.

**Практическая значимость исследования** заключается в том, что материалы, приведенные в данной работе, могут быть использованы в учебно-воспитательном процессе общеобразовательных профессиональных учреждений СПО, а также в целях повышения эффективности усвоения материала при изучении дисциплины «Право».

**Базой для проведения исследования** является Профессиональное образовательное учреждение «Челябинский юридический колледж»

Адрес: 456317, г. Челябинск, проспект Победы, 290

**Структура работы**: данная работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложения.

Во введении приведены статистические данные, подтверждающие актуальность выбранной темы, поставлены цели и задачи, перечислены базы исследования.

В первой главе мы рассмотрели дидактические основы организации ролевых игр и методику проведения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации.

Во второй главе проведен анализ знаний студентов ПОУ «Челябинский юридический колледж» по знанию дисциплины «Право», разработаны ролевые игры для повышения эффективности изучения данной дисциплины.

В заключении сделаны основные выводы и предложения по совершенствованию преподавания дисциплины «Право» в условиях ПОУ «Челябинского педагогического колледжа».

Текст изложен на 71 странице, содержит 5 таблиц, 2 приложения, список литературы состоит из 45 источников.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ПРАВО» В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

## **1.1 Понятие ролевых игр при изучении дисциплины «Право»**

Изучение правовых дисциплин позволяет человеку овладеть необходимыми в повседневной жизни практическими знаниями в области права и многих его отраслях, к некоторым из которых мы обратимся в нашей работе немного позже. Важная характерная особенность изучения правовых дисциплин – это преобладание задач правового обучения и воспитательные цели. Методически продуманное воспитательное влияние на студента и называется правовым воспитанием.

В ходе изучения правовых дисциплин студент изучает правовые способы решения конфликтов в окружающем его обществе, которыми, в общем-то, необходимо владеть каждому гражданину; формирует свое личностное, индивидуальное право сознание к происходящим вокруг событиям.

Организация учебной деятельности в педагогических профессиональных организациях, на сегодняшний день, должна учитывать события, происходящие в современном мире. Организовать работу, направленную на повышение качества уровня образования в нашей стране, независимо от того, какое учебное заведение мы рассматриваем, высшее или среднее; для того, чтобы наше образование было сегодня конкурентоспособным очень важно использовать активно новые методы обучения, независимо от их направления. С уверенностью можно сказать, анализируя итоги работы любой профессиональной организации, что большинство педагогов сегодня используют в практической деятельности разнообразные методы, которых существует огромное количество: ролевые,



деловые, ситуационные игры; решение кейсов, проектная деятельность, выполнения исследовательских проектов, разработка авторских курсов и др. Все это направлено на формирование у обучающихся особых способностей, ориентирующих на развитие и становление творческого потенциала.

Как мы уже сказали выше, различные изменения по времени, происходящие в окружающем мире, требуют разработки и поиска новейших методов и форм работы с целью повышения качества нашего образования. Один из методов, который мы упомянули, ролевая игра, занимает одно из первых мест, если рассматривает инновационные методы работы, как обеспечивающий максимальное использование индивидуального подхода метод.

Ролевая игра-род игровых методов активного обучения, основанных на моделировании и проигрывании социальных ролей в процессе решения учебно-профессиональных задач. При организации ролевой игры учащийся, студент, получает возможность оказаться в ситуации, в которой ему необходимо будет использовать свои коммуникативные умения, в стандартной ситуации им не используемые. Как показывают результаты многих исследований, если человек проигрывает какую-либо социальную роль самостоятельно (являющуюся для него весьма нестандартной), то овладение им определенных навыков и достижения поставленных целей происходит поле быстро и прочнее. Можно сказать, что ролевая игра представляет собой определенный способ организации учебной деятельности, целью которого является постановка проблемы и нахождение путей решения этой проблемной ситуации. Решение этой задачи происходит в игровой форме. К учащиеся объединяются в команду, которая может быть сформировано из педагогов и самих учащихся. Ролевые игры интересные учащимся, независимо от того, в какой аудитории игра применяется-в работе со студентами или со школьниками. С помощью ролевой игры можно создать хорошие условия для установления обратной связи. Ролевая игра является примером того, что

неизвестную форму работы, новую идею можно принять и усвоить достаточно просто. Как мы уже сказали выше, ролевые игры на практике можно и нужно применять при обучении и школьников, и студентов. При изучении любой дисциплины возможно применение данного метода, в том числе и при преподавании правовых дисциплин. Применяя на занятиях ролевые игры, педагог позволяет своим студентам освоить новую форму изучения и восприятия учебного материала. Не только в младшем школьном возрасте игровая деятельность и частая смена вида деятельности положительно сказывается на результатах освоения детьми программного материала – в студенчестве это так же действенно. Ролевые игры позволяют студентам развить умения поиска ответов на весьма нестандартные вопросы; вступать в спор, не боясь выразить свою точку зрения; выходить из спора бесконфликтно. При такой форме деятельности у студентов формируется чувство коллективизма, они способны спокойно воспринимать критику и сохранять самообладание, сдержанность в процессе общения при возникновении спорных вопросов.

Ролевые игры имеют ряд преимуществ, именно поэтому находят одобрение со стороны многих педагогов, организующих образовательную деятельность. Эти методы обучения относятся к групповой форме работы. Подобные методы появились в России давно – в конце XVIII в., но нельзя сказать, что достоинства этого метода работы были отмечены сразу. Лишь в XX в. Ролевые игры стали неотъемлемым элементом учебной деятельности, поскольку многие исследования, проведенные к этому времени, смогли доказать, что усвоение учебного материала обучающимися зависит от их непосредственного участия в ситуациях, отображающих действительность. А реальную ситуацию возможно создать на занятии, прежде всего, посредством игры. Значение ролевой игры изучали многие и отечественные, и зарубежные ученые: Брунер Д., Выготский Л.С., Гринфилд П., Леонтьев А.Н., Ольвер Р., Пиаже Ж., Урунтаева Г.А., Усова А.П., Фрейд З., Хейзинга Й., Эльконин Д.Б., Яновская М.Г.

Как мы уже сказали выше, ролевые игры на практике можно и нужно применять при обучении и школьников, и студентов. При изучении любой дисциплины возможно применение данного метода, в том числе и при преподавании правовых дисциплин. При такой форме деятельности у студентов формируется чувство коллективизма, они способны спокойно воспринимать критику и сохранять самообладание, сдержанность в процессе общения при возникновении спорных вопросов. Выделим несколько этапов при реализации метода ролевой игры в работе со студентами:

1. Подготовительный этап-на котором происходит определение темы занятия и, соответственно, игры.

2. Проведение соцопроса, где могут быть достигнуты следующие задачи:

- установление главных проблем;
- составление анкеты(первоначальный вариант);
- проведение анкетирования;
- составление конечного варианта анкеты;
- проведение опроса;
- интерпретация результатов анкетирования;
- анализ полученных результатов;
- представление полученных в результате анкетирования данных в виде презентации;
- подведение выводов.

3. Подготовка к игре:

- подготовка сценария и утверждение ролей;
- утверждение списка участников, принимающих участие в игре (могут быть и педагоги, и учащиеся);
- проверка технических средств, необходимых для проведения ролевой игры;
- реклама планируемого занятия;

- обсуждение вопросов о награждении участников игры (как поощрение).

#### 4. Организация ролевой игры:

- приветствие – для поднятия настроения участникам игры и создания благоприятной атмосферы;
- приветствие и знакомство с председателями жюри;
- распределение участников на команды, и утверждение сформированных команд;
- презентование и краткое описание (словесно) результатов проведенного анкетирования;
- организация игры;
- итоги и награждение.

#### 6. Заключительный этап:

- сбор отзывов о процессе проведения игры и ее результатах;
- анализ плюсов и минусов игры, выявление ошибок, написание рекомендаций по их устранению;
- отчет о проведении игры;
- статья в СМИ об игре;
- ППО.

В середине 20 века игровые методы работы в работе образовательных организаций вновь стали широко применяемы. Если во время их возникновения – в 18 в. они не доказали своей эффективности, то теперь исследования, проводимые учеными показали, что результат, достигнутый учащимися в сформированности определенных умений и навыков посредством применения игровых методов работы выше обычного. Ролевая игра в этот период стала активно применяемым методом в работе профессиональных образовательных организаций и при повышении педагогами квалификации. В иных целях практически не применялась, поскольку это казалось нецелесообразным. После 1970 года игровые методы

работы, в том числе ролевую игру, стали внедрять в практику школьной работы. Так, постепенно, посредством доказывания ее эффективности, путем проведения исследований и экспериментов в данной области, путем накопления материала доказывающего это, ролевая игра укрепилась на практике и стала применяться на занятиях повсеместно. Ролевая игра должна быть организована с соблюдением некоторых требований:

- интересы и мнения ее участников должны быть изложены точно и убедительно;
- после проведения игры, ее необходимо обсудить;
- должны быть обговорены ошибки;
- установлено достижение поставленных в начале целей.

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

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

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

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

4. Карточки для дискуссии – могут быть даны указания для осуществления дискуссии, вопросы для обсуждения.

Методическая важность работы над понятиями обоснована способностью формировать у обучающихся реальную картину окружающего мира, развивать логическое мышление и способствовать развитию научных видов деятельности, собственной гражданской позиции личности и освоение правовой культуры. В наиболее расширенном понимании – умение формировать понятие благотворно влияют на уровень

социализации личности. В средних профессиональных образовательных организациях (далее – ППО) правовые дисциплины изучаются с применением различного содержания курса и академических часов, затраченных на их освоение. Стимулом для применения ролевой игры служат конфликтные ситуации, которые могли бы возникнуть в реальном мире с каждым из участников образовательного процесса. Поэтому учащиеся проявляют достаточно сильный интерес к данному методу работы, ведь они могут прочувствовать проблемную ситуацию на себе и понять, насколько их знаний достаточно для того, чтобы выйти из нее. Многие преподаватели отказываются от применения ролевой игры потому, что она требует достаточно много времени, которого, порой, для проведения обычного занятия бывает недостаточно. Ролевая игра, как мы уже говорили, требует определенной подготовки. Должны быть распределены роли, оговорены цели и задачи, обыграна сама ситуация, затем должен быть произведен ее анализ, подчеркнуты достоинства и выделены ошибки, подведены итоги. Ни один из этих этапов исключить нельзя. Но все же преподаватели должны понимать, что студенты уже достаточно самостоятельная аудитория и при правильном распределении ролей, можно добиться хорошего результата. Ролевые игры кажутся довольно просты в использовании. Но, при всем этом, способствуют формированию у студенческой аудитории важных обще учебных навыков и умений -самостоятельный отбор новой информации, производство ее анализа, проведение опросов, отстаивание собственного мнения и пр. Педагог, в первую очередь, сам должен понимать значимость ролевой игры, а не проводить ее только по той причине, что ему хочется разнообразить учебный процесс. Ролевая игра должна быть эффективной, тогда будут достигнуты наивысшие результаты освоения учебного предмета и конкретной темы.

## 1.2 Дидактические основы организации ролевых игр как метода проведения занятий по дисциплине «Право» в профессиональной образовательной организации

Ролевая игра -метод поиска управленческих решений в условной проблемной ситуации. Чаще всего используется в групповом, реже -в индивидуальном варианте (диалог «человек-машина»). Из игровых элементов в ролевую игру включаются распределение по ролям, состязательность, особые правила. К одной из особенностей ролевых игр относится наличие системы стимулирования деятельности участников ролевой игры путем введения критериев игровой деятельности, подведения итогов, поощрения победителей. Условия и форма проведения ролевой игры задают у субъектов предмет спора. Это необходимо для понимания дальнейшего изложения проблемы между субъектами.

Первый момент принято называть «игровым отношением». Оно появляется, когда происходит разделение самого игрока и его игрового представителя. Когда одни студенты начинают называть себя «судьями», а другие –«истец», «ответчик», «присяжные», «свидетели», «эксперт». Игровое отношение возникает, когда в сознании человека удерживаются обе действительности: «серьезной жизни» и собственно мира ролевой игры, в котором человек существует через своего игрового представителя (через роль). Следующий принципиальный для ролевой игры момент -в игру обязательно играют несколько игроков. Еще одной принципиальной особенностью ролевой игры является конечность, которая понимается в предельном смысле –относительно жизни и действия. Вопрос «что остается после завершения?» -вполне достаточно зафиксировать в выводе. Поскольку ролевая игра позволяет обеспечить для участников опыт драматического проживания проблемной деятельностной ситуации, который сразу же после ролевой игры, в процессе рефлексии, становится предметом тщательного разбора и материалом для следующего шага в определении ценностного

ориентира и результативности знания основ правовой культуры. В этом смысле ценность именно ролевой игры в том, что к игровому факту (случившемуся в игре) нельзя относиться теоретически –раз это произошло в игре, то при определенных условиях это же может случиться и в жизни, независимо от того, предполагали или нет участники такой поворот событий. В конструкцию ролевой игры сознательно закладываются средства различной эффективности (ознакомление с текстом закона РФ, представление ситуации и оглашение принятого решения судьей, беседа, ролевая игра, дискуссия) –как возможности стимулирования определенных действий студентов (участников ролевой игры). Вместе с игровыми элементами, замыкающими конструкцию передачи определенных средств участникам ролевой игры, является задание. Определение уровня остаточного знания -послеигровая рефлексия. Самостоятельно рассматриваются ситуации, где определяется правовое поле и возможные варианты выхода из сложившейся жизненной ситуации. Участник ролевой игры может действовать только на уровне плацдарма (это структура ролей, предметов, операций и поля). Это значит, что он не ставит самостоятельных целей: они ему уже даны. Модель ролевой игры указывает на некоторую действительную конфликтную ситуацию. Ознакомившись с основаниями, участники ролевой игры переносят из действительной ситуации в модель, и затем показав их недостаточность, игротехник может ввести иные основания модели –и через это ее изменяет адаптируя к социальному уровню участников ролевой игры. Тем самым участники, не выходящие на позиционный уровень ролевой игры, становятся для такого человека игровыми предметами, ведомыми. Таким образом, ролевая игра разворачивается в двух направлениях: вверх –как формирование более мощной позиции, вниз–как реконструкция более глубоких оснований.

Следующий уровень работы по конструированию ситуации –модель. Она является игровым отражением некоторой ситуации, взятой из реальной жизни. Принципиальным в плане схватывания ситуации в модели является выделение конфликтов, сложившихся в ней, и второй важный момент –



определение основных возможных направлений развития этой ситуации. Следующий уровень работы игротехника – плацдарм. Он является своего рода сборочной площадкой для элементов ролевой игры, сформированных на предыдущих этапах. Плацдарм есть описание ролевой структуры с возможными вариантами действий и взаимодействий, фиксация проблемной ситуации каждой роли (это запускает игру). Здесь же появляется сюжет – последовательность событий, планируемая игротехником и закладываемая в устройство ролевой игры. Сюжет задается тактами ролевой игры. В ходе каждого такого такта осуществляются взаимодействия игроков и события, а в завершение такта подводятся итоги работы игроков и их игровых предметов. Из соображений здравого смысла такт привязывается к тому или иному календарному сроку. Следующим уровнем работы над игрой является сценирование – разыгрывание возможных сценариев. Игротехник помещает себя на место предполагаемого участника, получившего одну из ролей, и имитирует: что он мог бы сделать, оказавшись в такой ситуации. Важное значение имеет организация проведения ролевой игры, которую в укрупненном виде можно разделить на три этапа: подготовительный, игровой, заключительный.

Должная организационно-техническая подготовка -к ролевой игре дает возможность руководителю ролевой игры обеспечить максимальную отдачу от участия в ней привлекаемых специалистов и требует от них четкого соблюдения всех методических указаний в данной игре. Осуществляемая подготовка включает тщательное и неоднократное ознакомление участников со всеми материалами ролевой игры: подготовку таблиц, схем, плакатов для развешивания в аудитории, а также стендов текущей информации, игровых документов, справочной литературы. Помещение для ролевых игр должно быть достаточно просторным, иметь необходимое количество столов, стульев, средств оргтехники, учебных досок. Кроме того, каждому участнику ролевой игры до ее начала выдается раздаточный материал, который необходим для более полного изучения предмета игровой деятельности. Важнейшая

процедура подготовительного этапа ролевой игры -назначение ее участников на определенные роли (должности) и формирование групп (команд), имитирующих действия руководителей и специалистов в условиях проблемных (конфликтных) ситуаций, информационной неопределенности, постоянно меняющегося воздействия внешней среды. При этом главная задача руководителя ролевой игры -создать работоспособный сплоченный коллектив исполнителей, готовый достаточно продолжительное время целеустремленно решать поставленные проблемы, поддерживая атмосферу здорового соперничества. Поэтому очень важно еще до начала ролевой игры выяснить, на какую игровую должность и в какое игровое подразделение направить того или иного участника, исходя из его теоретической подготовки, Ролевых качеств и психологической характеристики.

Таким образом, взаимодействие участников ролевой игры определяется правилами, отражающими фактическое положение дел в соответствующей области деятельности. Подведение итогов и анализ оптимальных решений завершают ролевую игру. С помощью ролевой игры можно определить: наличие тактического и (или) стратегического мышления; способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения; способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение. Использование ролевых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, обработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях. Началу ролевой игры предшествует изложение проблемной ситуации, формирование цели и задач ролевой игры, организация команд и определение их заданий, уточнение роли каждого из участников.

### 1.3 Методика разработки и проведения ролевых игр

Ролевая игра -метод поиска управленческих решений в условной проблемной ситуации. Чаще всего используется в групповом, реже –в

индивидуальном варианте. Из игровых элементов в ролевую игру включаются распределение по ролям, состязательность, особые правила. Помогая найти конкретные варианты решения проблем, такого рода игры способствуют ролевому развитию их участников, обучают их сотрудничеству и общению. Ролевые игры, как правило, проводятся с участием группы (массива) людей вне повседневной производственной обстановки. Участники распределяются на конкурирующие команды, работающие по специальной программе (сценарию) совместно с методистом (игротехником), иногда приглашаются специалисты для руководства игрой. В ходе проведения ролевой игры команды периодически (согласно сценарию) представляют на пленарных заседаниях свои результаты решения проблем. К одной из особенностей ролевых игр относится наличие системы стимулирования деятельности участников игры путем введения критериев игровой деятельности, подведения итогов, поощрения победителей .

Ролевые игры рекомендуется применять в следующих направлениях:

Первое направление -применение ролевой игры как составной части учебного процесса в системе непрерывного обучения.

Второе направление -аттестация кадров, проверка их компетенции. В этом случае подбирается квалифицированная группа участников, выполняющая роль контрольной группы. С некоторого обусловленного момента (определяемого сценарием игры) игроки контрольной группы начинают принимать заведомо неэффективные решения. Проверяемый должен заметить это и выступить против этих решений, добиваться перемены в игре.

Третье направление -использование игр для научно-исследовательских целей. При конструировании (адаптации) такой игры главное внимание обращается на тщательную отработку правил, сбор и обработку данных о движении и использовании информационного массива. В такого рода играх можно проверять функционирование новых видов показателей, документов, моделировать экономические эксперименты, системы

планирования. Четвертое направление -игровые методы принятия конкретных решений управленческих или производственных проблем. В процессе такой ролевой игры наглядно проявляется действие тех или иных факторов, касающихся формирования коллектива, связей между его отдельными службами, подразделениями и должностными лицами. Осваиваются навыки коллективного творческого мышления, участия отдельных работников в деятельности групп, а также выявляется их поведение при успехах и неудачах в решении управленческих или производственных проблем. Важное значение для успешного осуществления ролевых игр имеет организация ее проведения, которую в укрупненном виде можно разделить на три этапа: подготовительный, игровой, заключительный. Ниже даются рекомендации для проведения ролевых игр в системе непрерывного обучения.

Первый этап проведения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации-подготовительный, был рассмотрен нами в параграфе 1 первой главы. Началу ролевой игры предшествует изложение проблемной ситуации, формирование цели и задач ролевой игры, организация команд и определение их заданий, уточнение роли каждого из участников.

Второй этап проведения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации-игровой. Однако и на этом этапе рекомендуется выполнять ряд общих процедур, касающихся методики проведения ролевых игр:

1. Введение в игру и ее начало.
2. Обсуждение поставленных проблем с целью выработки группового мнения.
3. Принятие частных и обобщенных управленческих решений.
4. Анализ(обсуждение) принятых решений за определенный период о подведении итогов.

5. Использование результатов решений, принятых участниками игры; ввод дополнительной информации.

6. Учет и контроль временного режима, внесение поправок в шкалу времени, организация дискуссии вместо споров.

7. Анализ обобщенных решений и подведение итогов периодов игры.

Игровой этап состоит из ряда периодов, содержание которых определяется характером игровой деятельности. Период групповой работы осуществляется каждой игровой командой в отдельных помещениях, куда команды направляются вместе со своим игротехником для выработки группового решения конкретной проблемы. Групповая работа сменяется пленарным заседанием, то есть все команды сходятся в одно общее помещение, где происходит защита групповых вариантов решения проблем и обсуждение подготовленных командой сообщений по теме игры, а также происходит оценивание качества группового доклада в баллах. Количество пленарных заседаний зависит от поставленных игровых целей и определяется сценарием игры. Проигрывание любого периода должно давать определенные результаты, анализ которых позволит участникам выработать позицию в отношении принятия решений в следующем периоде ролевой игры. Результативность, относительная законченность игрового периода важна также для подведения итогов работы участников группы. Оценка деятельности игроков делается по двум составляющим: за качество принятых решений и за соблюдение временного режима (регламента) игры, исходя из следующих критериев:

- результаты деятельности участников игры по каждому периоду;
- взаимодействие участников внутри игровых команд;
- межгрупповое взаимодействие участников.

Оценивание производит выбранный эксперт по параметрам, указанным в бланке эксперта. Контроль над выполнением игрового режима осуществляется руководителем игры и игротехниками. Система

стимулирования разрабатывается таким образом, чтобы исключить ситуации, когда справедливые штрафы за абсурдные решения компенсируются премией за скорость, которая в этом случае может быть продемонстрирована при ведении расчетов. Для этого должна осуществляться четкая регламентация обязанностей исполнителей, обязанность составления игровых документов, проверка в каждом игровом периоде хода рассуждений, вычислений.

Третий этап проведения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации-заключительный. Основными процедурами этого этапа являются:

1. Обсуждение результатов игры в форме совещания, дискуссии.
2. Выступление экспертов
3. Обеспечение гласности результатов ролевой игры, поощрение лучших участников.

Важнейшая процедура этапа -обсуждение результатов игры с целью повышения эффективности принимаемых решений, вскрытия положительных и отрицательных сторон в деятельности участников игры (команд); выяснение причин, влияющих на получение тех или иных игровых результатов, определения целесообразности самой ролевой игры как метода обучения, уровня ее организации.

Обсуждение результатов ролевой игры имеет главной целью подвести участников:

- к пониманию эффективных решений, которые возможно было принять в данной ситуации;
- к формированию определенной линии поведения для будущих ролевой игры (ситуаций);
- к увязке имитируемого процесса с реальными производственными отношениями и проблем, закреплению полученных знаний.

При подведении итогов игры рекомендуется поощрение победителей (книги, грамоты, специальные призы, статьи в местной печати).

## Выводы по первой главе

Изучив теоретические аспекты разработки и применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право», мы выяснили, что ролевая игра - это метод группового обучения совместной деятельности в процессе решения общих задач в условиях максимально возможного приближения к реальным проблемным ситуациям. Ролевые игры в профессиональном обучении воспроизводят действия участников, стремящихся найти оптимальные пути решения производственных, социально-экономических педагогических, управленческих и других проблем.

Началу ролевой игры предшествует изложение проблемной ситуации, формирование цели и задач игры, организация команд и определение их заданий, уточнение роли каждого из участников. Взаимодействие участников игры определяется правилами, отражающими фактическое положение дел в соответствующей области деятельности. Подведение итогов и анализ оптимальных решений завершают ролевую игру.

С помощью ролевой игры можно определить: наличие тактического и (или) стратегического мышления; способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения; способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение.

Проведение ролевой игры, как правило, состоит из следующих частей:

- инструктаж преподавателя о проведении игры (цель, содержание, конечный результат, формирование игровых коллективов и распределение ролей);
- изучение студентами документации (сценарий, правила, поэтапные задания), распределение ролей внутри подгруппы;

- собственно игра (изучение ситуации, обсуждение, принятие решения, оформление);
- публичная защита предлагаемых решений;
- определение победителей игры;
- подведение итогов и анализ игры преподавателем.

Организуя учебный процесс изучения правовых дисциплин, необходимо учитывать особенности использования ролевых игр-при обучении каждой дисциплины они различны.



## **ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРАВО» СРЕДИ СТУДЕНТОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ «ЧЕЛЯБИНСКОГО ЮРИДИЧЕСКОГО КОЛЛЕДЖА»**

2.1 Анализ разработки и применения ролевых игр среди студентов профессионального образовательного учреждения «Челябинского юридического колледжа»

В первой главе нашего исследования мы рассмотрели теоретические аспекты понятий «ролевая игра», определили роль ролевых игр в обучении праву, выявили правила организации и этапы проведения ролевых игр.

В ходе теоретического анализа исследуемой проблемы мы выдвинули ряд предположений, проверка которых явилась основной целью практической работы:

- качество правовой подготовки обучающихся;
- разработка и применение ролевых игр, способствующих повышению качества правовой подготовки обучающихся.

Для достижения целей нам необходимо было в процессе практической работы решить следующие задачи:

1. Определить исходный уровень качества правовой подготовки обучающихся.
2. Разработать ролевые игры.
3. Реализовать разработанные материалы, ориентированные на повышение качества правовых знаний обучающихся.
4. Проверить эффективность проделанной работы с помощью диагностических методик.

При разработке общих и частных вопросов подготовки и проведения работы нами использовались идеи и требования, предъявляемые к

практической работе, обоснованные в работах Бабанского Ю.К., Грабаря М.И., Краснянской К.А., Найна А.Я., Сидоренко Е.В. и др.

С учетом сказанного нами был разработан план работы над практической частью, включающий следующие элементы:

- изучение системы обучения праву;
- определение уровня правовых знаний обучающихся;
- апробацию ролевых игр как средства повышения качества правовой подготовки обучающихся
- анализ полученных в результате проведенной работы данных.

Практическая работа проводилась на базе Профессионального образовательного учреждения «Челябинского юридического колледжа».

Профессиональное образовательное учреждение "Челябинский юридический колледж" организован в 1997 году. Колледж образован решением учредителей и зарегистрирован постановлением главы города

№ 1012-п от 04 августа 1997 года, регистрационный №8168. Учредителем колледжа является физическое лицо, резидент РФ, Крюков Дмитрий Николаевич.

Юридическое отделение - ведущее структурное подразделение колледжа, ведет подготовку специалистов, востребованных на рынке труда. Выпускники отделения успешно строят карьеру в правоохранительных органах, органах государственной власти и местного самоуправления; вносят весомый вклад в развитие экономики, промышленности и социальной сферы Уральского региона и Российской Федерации. Студенты, будущие специалисты судебного администрирования, оттачивают свои навыки в зале судебных заседаний. Обучение юристов проводится с учетом последних обновлений законодательной системы Российской Федерации. Обеспечен открытый доступ к информационно-справочной системе «Консультант - Плюс». Обучающиеся по специальности «Земельно-имущественные

отношения» учатся работать с теодолитами, нивелирами, работают в программе «ГИС-Панорама», составляют карты для сопровождения земельно-имущественных отношений и проходят практику в ведущих фирмах, специализирующихся на оценке недвижимого имущества и земельных участков.

Целенаправленно ведется работа по качественному обновлению материальной базы, которая позволяет нашим студентам решать учебные и практические задачи совершенно нового уровня: моделирование бизнес-процессов, блокчейн и аддитивные технологии, разработка защиты от кибератак, моделирование дизайн-среды и web-моделирование, программирование на языках последнего поколения.

Студенты всех специальностей отделения в соответствии со специализацией во время обучения осваивают дополнительные программы и спецкурсы. Вместе с дипломами об окончании колледжа выпускники получают документы о дополнительной профессиональной подготовке.

Подготовку студентов осуществляют преподаватели с высшей квалификационной категорией, почетные работники СПО и специалисты-практики, которые являются действующими сотрудниками МВД, оценочных фирм, риэлтерских фирм, кадастровых палат.

На всех этапах обучения осуществляется сотрудничество с работодателями. Многолетний опыт совместной работы с государственными организациями и стабильно развивающимися фирмами создает условия для качественной подготовки специалистов.

Каждый студент имеет возможность проявить себя в разных направлениях деятельности: в учебе, науке, творчестве, что материально поддерживается администрацией. Лучшие студенты получают именную стипендию директора.

Форма обучения очная и заочная. Прием на базе 9 и 11 классов. Преимущественное право зачисления – победители олимпиад, проводимых

Челябинским юридическим колледжем. Местонахождение организации: 454112, г.Челябинск, проспект Победы, д.290

Всего в практической работе приняло участие 10 студентов, и 1 преподаватель. Работа проходила в условиях преподавания дисциплины «Право».

Практическая работа проводилась в период с 7 мая 2021 г. по 27 мая 2021 года и включала в себя несколько этапов.

Целью первого этапа работы было определение реального состояния организации процесса преподавания права и уровня правовой подготовки обучающихся. На этом этапе были поставлены следующие задачи:

1. Изучение состояния преподавания права.
2. Определение уровня правовой подготовки студентов.

Целью формирующего этапа являлась проверка гипотезы исследования. Этот этап предполагал решение следующих задач: разработка и реализация ролевых игр, направленных на повышение уровня правовой подготовки обучающихся.

В соответствии с задачами формирующего этапа нами проверялось условие повышения качества правовой подготовки при внедрении в процесс обучения праву ролевых игр.

Обобщающий этап был посвящен анализу, обработке и оформлению результатов практической работы. На этом этапе были подведены итоги проводимой работы по повышению качества правовой подготовки с помощью ролевых игр.

Получение и обработка данных в ходе практической работы осуществлялась с помощью диагностических методов и методов математической статистики.

Первым направлением констатирующего этапа было определение уровня качества правовой подготовки обучающихся.

Учитывая возрастные особенности и условия проведения исследования, на первом этапе мы разработали материалы для выявления уровня знаний обучающихся по праву.

Таблица 1 - Оценка ответа и критерии оценивания

Оценка «5»	18 – 16 баллов
Оценка «4»	15 – 13 баллов
Оценка «3»	12 – 10 баллов
Оценка «2»	9 баллов и менее

Результаты первого этапа, представленные в табл. 2 позволяют отметить тот факт, что показатель среднего балла равен 3.1. Качественная успеваемость составила 40 %, а абсолютная успеваемость 80%.

Таблица 2- Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (нулевой срез)

группа	кол- во чел	уровень знаний								абсолютная успеваемость	качественная успеваемость	показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		Кол-во	%	Ко л- во	%	Ко л- во	%	Ко л- во	%			
Группа 1	10	0	0	3	30,0	5	50,0	2	20	80 %	30 %	3,1

В теоретической части нашего исследования мы отмечали, что ролевые игры, отличающиеся высокой степенью вовлеченности, создают возможности для формирования у учащихся познавательной мотивации, изменяют роль учащегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника учебного процесса. Активность его проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практической задачи. Познавательный интерес заставляет человека активно стремиться к познанию, активно искать способы и средства удовлетворения возникшей у него потребности в знаниях.

Таким образом, результаты первого этапа показали, что в учебном процессе преподавания права используются в основном традиционные методы. Уровень правовых знаний обучающихся удовлетворительный.

Основными направлениями формирующего этапа стала организация работы по проверке гипотезы исследования и внедрению результатов исследования в практику преподавания права.

На этом этапе нами ставились задачи:

- разработать ролевые игры для преподавания права и проверить их эффективность, влияющую на повышения правовых знаний обучающихся;
- выявить динамику повышения уровня знаний по праву.

Формирующий этап носил естественный характер, так как протекал в реальном образовательном процессе. Основными методами на данном этапе работы были наблюдение, анализ результатов и продуктов творческой деятельности.

С учетом выбранной стратегии внесены следующие изменения в организацию учебного процесса обучающихся:

- системное использование ролевых игр в процессе преподавания права;
- промежуточное и итоговое диагностирование знаний обучающихся по праву.

На основе анализа литературы в теоретической части мы выяснили, что процесс организации и проведения игры можно разделить на 4 этапа:

1. Конструирование игры: четко сформировать общую цель игры и частные цели для участников; разработать общие правила игры.

2. Организационная подготовка конкретной игры с реализацией определенной дидактической цели: руководитель разъясняет участникам смысл игры, знакомит с общей программой и правилами, распределяет роли и ставит перед их исполнителями конкретные задачи, которые должны быть ими решены; назначаются эксперты, которые наблюдают ход игры, анализируют

моделируемые ситуации, дают оценку; определяют время, условия и длительность игры.

3. Ход игры.

4. Подведение итогов, подробный анализ игры:

- общая оценка игры, подробный анализ, реализация целей и задач, удачные и слабые стороны, их причины;
- самооценка участниками исполнения полученных заданий, степень личной удовлетворенности;
- характеристика профессиональных знаний и умений, выявленных в процессе игры;
- анализ и оценка игры экспертами.

Примерный порядок проведения ролевой игры:

Руководитель сообщает слушателям цель, содержание, порядок проведения деловой игры. Рекомендует внимательно изучить литературу, знакомит с вопросами, выносимыми на обсуждение. Участники игры разбиваются на подгруппы по 3-5 человек. В каждой подгруппе избирается лидер, в обязанности которого входит организация работы подгруппы. Из числа участников игры избирается экспертная группа в составе 3-5 человек.

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

Экспертная группа на основе выступлений участников и своего мнения может подготовить проект рекомендаций (практических советов) по рассматриваемой проблеме, обсудить и определить единые позиции педагогов в практической деятельности.

Экспертная комиссия сообщает также принятые ею решения об оценке содержания выступлений, активности участников, результативности подгрупп

в деловой игре. Критерием для такой оценки может служить количество и содержательность выдвинутых идей (предложений), степень самостоятельности суждений, их практическая значимость.

В заключении руководитель подводит итог игры.

Учитывая методику преподавания права и структуру ролевой игры мы разработали четыре занятия.

Таким образом, проводимая нами работа по реализации выделенных направлений позволила осуществить продвижение обучающихся в повышение качества правовых знаний путем накопления опыта участия в ролевых играх.

При проведении итоговой диагностики были систематизированы и обобщены результаты повышения качества правовых знаний обучающихся. Определение качества знаний по праву проходило на основе тестов, которые разрабатывались нами по тому же комплексу методик, который использовался при предварительной диагностике. Это позволило проследить динамику повышения качества правовых знаний обучающихся.

Практическая работа проводилась в соответствии с планом по разработке, применению ролевых игр и повышению качества правовых знаний обучающихся.

Первый этап показал удовлетворительный, но достаточно низкий уровень качества правовых знаний обучающихся. Поэтому формирующий этап был направлен на проверку разработанных ролевых игр, ориентированных на познание, повышению интереса к предмету, проигрыванию жизненных ситуаций, явлений.

Заключительный этап работы был направлен на уточнение и конкретизацию основных положений гипотезы, подведение итогов проводимой работы по внедрению ролевых игр в процесс преподавания права и разработку методических рекомендаций по разработке и применению ролевых игр в процессе преподавания права.



На обобщающем этапе исследования нами поставлены следующие задачи:

1. Обработка, анализ и систематизация результатов формирующего этапа эксперимента.
2. Выявление динамики повышения уровня качества правовых знаний обучающихся.
3. Формулировка выводов исследования.

Основными методами на этом этапе были наблюдение, тестирование, анализ творческих продуктов учащихся, обобщение полученных результатов.

Для получения достоверных результатов работы нами были разработаны и проведены тестовые работы по выявлению уровня правовых знаний обучающихся в динамике: проведено два среза.

Нулевой срез проведен с целью определения начального уровня знаний обучающихся по праву. Результаты нулевого среза показали, что учащиеся находятся на удовлетворительном, но низком уровне качества правовых знаний. Результаты проведенного исследования отражены в таблице 2 .

Дальнейшая работа по повышению качества правовых знаний обучающихся в процессе преподавания права осуществлялась путем вовлечения студентов в ролевые игры, ориентированные на систематизирование и уточнение правовых знаний обучающихся, умение видеть в конкретных ситуациях проявление отношений, регулируемое нормами права.

Эффективность реализации деловых игр была проверена контрольным срезом.

Первый контрольный срез проведен в ходе работы в середине мая 2021 года с целью установления динамики роста правовых знаний обучающихся по тестам, разработанным по тем же методикам, что и на первом этапе. Результаты среза представлены в табл. 3

Таблица 3- Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву ( промежуточный срез)

группа	кол-во чел	уровень знаний							абсолютная успеваемость	качественная успеваемость	показатель среднего балла
		5		4		3		2			
		кол	%	кол	%	кол	%	кол			
Группа 1	10	1	10,0	4	40,0	4	40,0	1	90 %	50 %	3,5

Результаты промежуточного среза позволяют отметить количественные изменения качества правовых знаний обучающихся. Показатели выросли незначительно: средний бал на 0,4 %, качественная успеваемость повысилась на 20 %, так же появились работы, соответствующие высокому уровню правовых знаний.

Полученные количественные изменения показывают, на наш взгляд, что при использовании ролевых игр решается ряд комплексных задач, а именно:

- усвоение новых знаний;
- закрепление учебного материала;
- развитие творческих способностей учащихся;
- формирование учебных умений;
- изучение учебного материала с различных позиций;
- формирование умения аргументировать свою точку зрения (развивать творческое самостоятельное мышление);
- организация учебной деятельности в группах, что способствует формированию коммуникативных навыков учащихся.

Ролевые игры способствуют генерированию большего количества идей, активизируют накопленный опыт, развивают умение сужать поле поиска решения, способствуют получению качественно новой идеи.

Как показали наблюдения, наиболее заметное изменение произошло в восприятии обучающимися творческого задания. Практически у всех обучаемых появилось желание выполнить задания, полученные в ходе деловой игры на более высоком уровне, поделиться с другими своей идеей, ориентация на позитивное преобразование объектов окружающего мира. Вместе с тем некоторые обучающиеся не смогли высказать и доказать свое мнение, представить правильный выход из сложившейся ситуации.

Соответствие полученных результатов предполагаемым проверялось следующим промежуточным срезом, который был проведен в конце мая 2021г.

К концу месяца обучения нами ожидалось значительное повышение качества знаний, интереса обучающихся к предмету. Мы предполагали, что проведение ролевых игр на занятиях права поможет в стимулировании большого количества идей и способов их реализации, в повышении мотивации учащихся, в неоднозначности принимаемых решений, характер которых определяется конкретной учебной ситуацией.

Результаты второго контрольного среза представлены в табл. 4.

Таблица 4- Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву ( итоговый срез)

группа	кол- во чел	уровень знаний								абсолютная успеваемость	качественная успеваемость	показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		кол	%	кол	%	кол	%	кол	%			
Группа 1	10	2	20,0	5	50,0	3	30,0	0	0	100 %	70 %	3,9

Результаты второго среза показывают значительные изменения, прежде всего, в показателях абсолютной и качественной успеваемости обучающихся. Это позволяет сделать вывод о том, что разработанные нами ролевые игры повышают качество знаний.

Анализируя результаты тестов, необходимо отметить, что произошли значительные позитивные изменения практически у всех обучающихся. Это позволяет сделать вывод об эффективности проводимой нами работы.

Проведенные нами наблюдения позволили отметить существенные изменения в работе обучающихся:

- выполнение творческого задания высокого уровня новизны, ориентируясь на идеальный конечный результат;
- целенаправленное использование эвристических и алгоритмических методов творчества при выполнении заданий;
- конструирование собственных заданий при активном использовании справочных материалов;
- понижение сложности заданий путем перевода расплывчатой ситуации в конкретную задачу;
- обогащение словарного запаса, использование в речи сравнений, метафор;
- позитивное отношение к происходящим изменениям в окружающем мире;
- умение делать предположения прогнозного характера, учитывая диалектическую природу объектов, явлений, ситуаций.

Изменения, произошедшие в качестве знаний обучающихся в ходе работы, представлены в таблице 5.

Таблица 5- Сравнительные данные результатов тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (нулевой и итоговой срезы)

Группа	Кол. чел.	Уровень знаний												Показатель среднего балла	
		5		4		3		2		абсол. успеваем.		качест. успеваем.			
		0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый	0 срез	итоговый		
Группа 1	10	0	20,0	30,0	50,0	50,0	30,0	20	0	80 %	100 %	30 %	70 %	3,1	3,9

Сравнительный анализ срезов демонстрирует рост абсолютной и качественной успеваемости обучающихся.

В процессе практической работы число учащихся, имеющих «5», увеличилось на 20,0% , показатель «4» стал - 50,0% произошло значительное уменьшение «2» на 20%, что позволяет сделать вывод об эффективности проводимой нами работы.

Как мы и предполагали, главный недостаток традиционного метода обучения - получение обучающимися знаний-копий, которые быстро забываются и не могут быть перенесены на другой класс задач. Информационно-репродуктивное обучение не является развивающим.

Преимущество ролевых игр состоит в том, что являясь моделью реальной организации, они одновременно дают возможность значительно сократить операционный цикл и, тем самым, продемонстрировать участникам, к каким конечным результатам приведут их решения и действия. В условиях ролевых игр создаются исключительно благоприятные возможности включения участников творчески и эмоционально в отношения, подобные действительным отношениям в производстве. В игре происходят быстрое пополнение знаний, дополнение их до необходимого минимума, практическое освоение навыков проведения расчетов и принятия решений в условиях реального взаимодействия с партнерами.

В отличие от конкретной ситуации, где воспроизводится момент производственной обстановки, в ролевой игре обстановка выражается в динамике, процесс производства – в развитии. Воспроизвести производство в динамике и включить в него участников – две сложные проблемы использования игрового метода, которые заключаются в том, чтобы достаточно точно передать характеристики и условия производства, а также, помимо технологических параметров и экономических факторов, социально-психологические факторы.

Активное участие в коллективном обсуждении, проявлении интереса к ответам других учащихся, самостоятельным обращением к дополнительным источникам информации также, на наш взгляд, свидетельствует об эффективности осуществляемого процесса внедрения деловых игр в процесс преподавания права.

Приведенные данные позволяют отметить следующее: за период практической работы произошли позитивные изменения в повышении качества правовых знаний обучающихся. Это свидетельствует о преимуществе деловых игр перед традиционным обучением.

Ролевые игры способствуют развитию: положительных стимулов к процессу познания; познавательных способностей каждого обучающегося; развитию мышления, внимания, сосредоточенности, наблюдательности, памяти, сообразительности; а так же формированию: умению применять имеющиеся знания, принимать решения при разных обстоятельствах без боязни допустить ошибки; критического отношения к окружающим человека объектам и явлениям; учебной и трудовой дисциплины.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что роль обучающих ролевых игр в образовании чрезвычайно важна. Методически грамотно проведенная игра основывается на предварительной тщательной подготовке: подбор темы урока, так как не каждая тема может быть раскрыта при помощи игровой технологии; учет уровня развития и готовности учащихся к проведению занятия в игровой форме; определение стратегии

поведения главного организатора занятия в игровой форме – учителя, педагога; четкое определение содержания и этапов игры; верное распределение ролей; определение системы поощрения и оценивания участников игры по результатам участия.

Главная сложность в организации занятия в игровой форме то, что это весьма трудоемкий процесс. Однако игровые технологии настолько продуктивны, что оправдывают потраченные усилия, способствуя сплочению ученического коллектива, прочному усвоению содержания материала, созданию атмосферы сотрудничества и сотворчества, развивая творческие задатки и учащихся и педагогов.

## 2.2 Разработка плана-конспекта занятия в процессе обучения по дисциплине «Право»

### **Конспект учебного занятия с применением ролевой игры «Выборы» в процессе изучения дисциплины «Право» в условиях Профессионального образовательного учреждения «Челябинского юридического колледжа»**

**Тема:** «Выборы»

**Цель:**

**1. Обучающая:** обучение поведенческим навыкам в различных житейских ситуациях, имеющих юридический смысл.

**2. Развивающая:** развитие умений применять правовые знания в реальной , способствовать развитию у студентов умения анализировать материал, рассуждать, аргументировать свою точку зрения.

**3. Воспитательная:** воспитать политическую и правовую культуру у студентов.

**Задачи:**

- повысить уровень знаний в правовых аспектах;

- усвоение основ избирательного права и избирательного процесса;
- изучение механизмов функционирования субъектов избирательного процесса и технологии проведения выборов.

**Форма обучающего мероприятия:** ролевая игра.

**Методы проведения обучающего мероприятия:** объяснение, беседа, демонстрация, игра.

**Оборудование:** учебная аудитория, аудитория оборудованная компьютерами. мебель (столы, стулья), канцелярские принадлежности (ручки, карандаши), чистые листы, протоколы голосования, урны для голосования.

**Формы организации познавательной деятельности:** индивидуальная, групповая.

**Ключевые слова:** выборы, избирательная комиссия, пресс-центр, центр общественного мнения, независимые наблюдатели, технический центр, кандидаты.

**Продолжительность тренинга:** 3 учебных часа (135 мин).

**Сценарий проведения занятия:**

**1. Организационная часть (3 мин):** приветствие, проверка присутствующих.

**2. Вводная часть (25 мин):** ознакомление с темой занятия, целью и задачами предстоящей работы, знакомство с педагогом (ведущим тренинга), мозговой штурм.

1) Игра «Мозговой штурм»

В игре «Мозговой штурм» учащиеся выделяют все, что необходимо для проведения выборов (депутаты с предвыборными платформами; агитация; комиссия по подсчету голосов; листовки для тайного голосования и т.п.).

Задание группам: подготовить предвыборные платформы, которые бы представляли интересы всех жителей города.



**Выборы:** Группы представляют предвыборные платформы кандидатов в депутаты. Затем проводится тайное голосование; подсчет голосов; объявление результатов голосования.

**Прогноз:** Ведущий организует групповое обсуждение: «Что мы увидим после года работы нашего депутата в Госдуме?».

**Итоги игры:** Подводя итоги, психолог воспроизводит логику игры, акцентируя внимание на ключевых моментах, говорит о ценности совместной деятельности. Во время итогового обсуждения у участников есть возможность сказать, какой этап был для них наиболее важным, было ли что-то, что их удивило, заставило

Задуматься.

2) **Игра-знакомство:** все участники, включая ведущего, располагаются по кругу. Ведущий рассказывает о себе, своей профессиональной деятельности и личных ожиданиях от тренинга, просит участников представиться так, как они хотели бы называть себя во время игры (для простоты запоминания легче сделать бейджики для всех участников в которые вписываются их имена). Так же участники рассказывают о своем отношении к выборам, опытом участия в них.

**Принятие правил работы:** ведущий кратко объявляет правила работы и объясняет их значение:

- говорящего может прервать только ведущий, никто из участников не перебивает говорящего товарища;
- желающий высказаться поднимает руку и отвечает, когда ему позволяет ведущий;
- не давать оценок другим участникам;
- вся личная информация, сообщенная на тренинге является закрытой.

### **3. Ролевая игра «Выборы» (90 минут)**

Для проведения игры необходимо подготовить : мебель (столы, стулья), канцелярские принадлежности (ручки, карандаши), чистые листы, протоколы голосования, урны для голосования.

Студентам озвучивается план и ход игры, сроки выдвижения кандидатов. Необходимо распределить роли : избирательная комиссия, пресс-центр, центр изучения общественного мнения, независимые наблюдатели, технический центр.

Происходит выдвижение кандидатов. Каждая группа может выдвинуть 1 и более кандидатов. Допускается самовыдвижение, в таком случае необходимо собрать подписи, не менее 30. Производится регистрация кандидатов, выдаются удостоверения установленного образца. Центр изучения общественного мнения в этот период проводит социологический опрос среди студентов. Каждый кандидат разрабатывает свою избирательную программу.

Происходит предвыборная борьба между кандидатами, дебаты. Избирательная комиссия производит подсчет голосов и оформляет протоколы голосования, которые подписывают председатель избирательной комиссии, наблюдатели.

После подведения итогов голосования, проводится круглый стол для всех участников игры: оглашаются результаты голосования; высказывают свое мнение участники игры, оценивая проведенные мероприятия, свое собственное участие в ней; высказывают предложения по совершенствованию правил игры.

#### **4.Подведение итогов игры. Рефлексия (17 мин).**

- 1)Студентам предложено написать эссе “Зачем я иду на выборы”
- 2)Участники отвечают на вопросы и высказывают свою точку зрения:
  - С какими чувствами вы заканчиваете нашу встречу?
  - Что нового и полезного для себя вы вынесли по итогам работы?
  - Что больше всего понравилось/не понравилось?
  - Доволен ли ты своей работой на игре?

### **2.3 Рекомендации по разработке и применению ролевых игр**

Ролевая игра, если применять ее на занятиях, несет в себе уникальные возможности. Форм проведения таких игр может быть множество: любая бытовая ситуация – в больнице, в магазине, в суде, – может быть обыграна и обговорена. Разумеется, проведение ролевой игры не происходит спонтанно, а требует подготовки. Можно выделить несколько этапов:

- подготовительный, на котором определяются цели, задачи; утверждается состав игроков, происходит распределение ролей, обсуждается список возможных вопросов и пр.
- игровой: подразумевает, непосредственно, проведение игры во время занятия;
- заключительный, на котором подводятся итоги игры, выслушивается мнение жюри;
- этап анализа результатов игры, на котором игроки между собой обсуждают полученный результат, оценивают свою деятельность, определяют достижение\недостижение поставленной цели.

Игра должна нацеливать учащихся на изучение дисциплины, студенты, как предполагается, должны в результате проведения игры проявить интерес к качественному выполнению отведенной ему роли, добросовестно отнестись к предполагаемому мероприятию. Ролевая игра должна быть интересно всей аудитории, только в этом случае можно надеяться на установление благоприятной атмосферы в коллективе, на ее качественную организацию и достижения поставленных целей и задач. Педагог, в первую очередь, сам должен понимать значимость ролевой игры, а не проводить ее только по той причине, что ему хочется разнообразить учебный процесс. Ролевая игра должна быть эффективной, тогда будут достигнуты наивысшие результаты освоения учебного предмета и конкретной темы. Нами были выработаны следующие рекомендации к проведению ролевой игры в работе со студентами:

1. Функцию ролевой игры и ее место в учебном процессе, форму проведения, а также время, которое необходимо для

проведения игры, определяет преподаватель. Форма проведения управления определяется преподавателем, исходя из:

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

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

3. Организуя игру, необходимо вовлечь в нее как можно больше студентов группы.

4. В ролевой игре следует учитывать психологические особенности студентов.

5. Преподаватель должен внимательно следить за процессом игры, вести контроль действий своих студентов, но, при этом, не мешать студенту проявить себя, а лишь, когда это будет нужно, при возникновении у обучающихся каких-либо затруднений, давать им нужные рекомендации и советы.

6. В ходе ролевой игры преподаватель не исправляет ошибки студентов, однако рекомендуется ошибки незаметно фиксировать с целью их систематизации последующей коррекции.

7. Организуя практическую деятельность с применением ролевой игры, рекомендуется применять наглядные средства изобразительности по теме занятия, музыкальный материал, презентации и другие средства компьютерных технологий. Педагог, организующий деятельность, несет ответственность за техническое оснащение занятия; он должен заранее продумать наличие презентации и презентуемого материала. Преподаватель должен вести контроль за исполнением хода игры, контролировать время ее

проигрывания, оказывать учащимся помощь, если возникают сложности. Он не должен комментировать каждую ошибку, но разбирать ее потом – по окончании занятия, когда будут подводиться итоги.

Как мы уже говорили выше, при подготовке к организации ролевой игры необходимо заранее распределить роли и обсудить непонятные моменты, если таковые возникают. Аудитория студентов под контролем педагога обсуждает распределение ролей, проблемных вопросов, устанавливает цели и задачи, на достижение которых должно быть направлено занятие. Для участия в ролевой игре требуется наличие творческого потенциала. Собственно, он и развивается в процессе проигрывания ролевой игры. Этапы проведения занятия с применением ролевой игры должны быть тщательно продуманы – необходимо решить, какую манипуляцию студенты будут выполнять первой, какую второй, когда они задают вопросы. Поскольку целью историко-правовых дисциплин является знакомство с основными нормативными документами различных эпох, таких как уголовный, гражданский кодексы, которые использовались в зарубежных странах или в России на протяжении длительной истории. Очень часто изучение документов посредством знакомства с ними в хрестоматийных материалах, вызывает отторжение студенческой аудитории. С целью усиления эмоционального эффекта рекомендуется отказаться от простого решения задач, когда используются задачи, взятые из учебника или пособия и по хрестоматии – студенты их решают, и вместе с этим, используется ролевая игра. Условия и форма проведения ролевой игры задают субъектов и предмет спора в игры как таковой. Это необходимо для понимания дальнейшего изложения, поскольку ролевые игры являются, в первую очередь, играми. Первый момент принято называть «игровым отношением». Оно появляется, когда происходит разделение самого игрока и его игрового представителя. Когда одни студенты начинают называть себя «судьями», а другие – «истец», «ответчик», «присяжные», «свидетели», «эксперт».

Игровое отношение возникает, когда в сознании человека удерживаются обе действительности: «серьезной жизни» и собственно мира игры, в котором человек существует через своего игрового представителя (через роль). Следующий принципиальный для игры момент - в игру обязательно играют несколько игроков. Еще одной принципиальной особенностью игры является конечность, которая понимается в предельном смысле –относительно жизни и действия. Поскольку ролевая игра позволяет обеспечить для участников опыт драматического проживания проблемной деятельностной ситуации, который сразу же после игры, в процессе рефлексии, становится предметом тщательного разбора и материалом для следующего шага в определении ценностного ориентира и результативности знания основ правовой культуры. В этом смысле ценность именно игры в том, что к игровому факту (случившемуся в игре) нельзя относиться теоретически –раз это произошло в игре, то при определенных условиях это же может случиться и в жизни, независимо от того, предполагали или нет участники ситуации такой поворот событий. В конструкцию ролевой игры сознательно закладываются средства различной эффективности (ознакомление с текстом закона РФ, представление ситуации и оглашение принятого решения судьей, беседа, ролевая игра, дискуссия и др.) –как возможности стимулирования определенных действий студентов (участников ролевой игры). Вместе с игровыми элементами, замыкающими конструкцию передачи определенных средств участникам игры, является задание. Определение уровня остаточного знания –после игровая рефлексия. Самостоятельно рассматриваются ситуации, где определяется правовое поле и возможные варианты выхода из сложившейся жизненной ситуации. Необходимо составлять модель игры, которая указывает на некоторую действительную конфликтную ситуацию.

Ознакомившись с основаниями, участники игры переносят из действительной ситуации в модель, и затем показав их недостаточность, игротехник может ввести иные основания модели –и через это ее изменяет, адаптируя к социальному уровню участников ролевой игры.

## Выводы по второй главе

Основной целью практической работы явилась проверка выдвинутой в исследовании гипотезы. Положения гипотезы проверялись в ходе практической работы, которая проводилась на базе Челябинского юридического колледжа.

Результаты первого этапа показали равно удовлетворительно низкий уровень качества правовых знаний обучающихся контрольной и экспериментальной групп. На основании полученных данных нами был сделан вывод о неэффективности системы преподавания права. Формирующий этап работы показал, что правовые знания обучающихся улучшаются средствами ролевых игр, которые характеризуется следующими общими чертами:

- жизненность и типичность конкретной ситуаций, рассматриваемых в ролевых играх, наличие обстановки, в условиях которой необходимо проводить анализ проблемной ситуации и принимать решения;
- отсутствие полной информации, принятие решения в условиях неопределенности, риска или противодействия, невозможность полной формализации задачи;
- наличие конфликтности и скрытых резервов;
- динамичность процесса управления, возможность влияния принятых ранее решений на изменение обстановки в последующие моменты;
- наличие действующих лиц в системе управления: игроков, исполняющих роли должностных лиц, игроков-экспертов и игроков-организаторов, готовящих материалы для ролевой игры, выдающих информацию и направляющих ход игры.

Таким образом, проводимая нами работа по реализации выделенных направлений позволила осуществить продвижение обучающихся в

повышение качества правовых знаний путем накопления опыта участия в ролевых играх. При проведении итоговой диагностики были систематизированы и обобщены результаты повышения качества правовых знаний обучающихся. Определение качества знаний по праву проходило на основе тестов, которые разрабатывались нами по тому же комплексу методик, который использовался при предварительной диагностике. Это позволило проследить динамику повышения качества правовых знаний обучающихся.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На сегодняшний день общество развивается с невероятной скоростью и представляет собой поликультурную, неопределенную среду, требующую от современного человека высоких знаний, умений, навыков, связанных с социальным и профессиональным взаимодействием. Актуальность выбранной нами темы мы видим в том, что, ролевые игры могут дать не только знания, но и опыт. Бесценный опыт, который в условиях размеренного существования надо приобретать годами. Кроме того с помощью ролевых игр можно учить и учиться не только тому как и почему надо работать, можно тренировать такие важные для успешной работы качества, как коммуникативность, лидерские качества, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации. Можно проигрывать стрессовые и критические ситуации, можно тренировать не только отдельных людей, но и команду.

Ролевые игры в процессе обучения позволяют включить все каналы восприятия: визуальный, аудиальный и кинетический. Интерактивное обучение представляет собой активное, постоянное взаимодействие между преподавателем и студентом в процессе обучения с использованием таких форм, которые обеспечивают реализацию внутреннего механизма саморазвития обучающихся, тем самым повышая качество их обучения и обеспечивая постоянный текущий контроль самостоятельной работы.

Отличительные признаки ролевых игр: активность, инициатива, обращение к уже имеющемуся опыту, обратная связь, а также приобретение навыков командообразования. Ролевые игры искусственным образом пытаются воссоздать опыт прошлого и настоящего и оказать непосредственное влияние на будущее. Целью проведения ролевых игр - формирование адекватного современным российским реформам уровня правосознания и студентов через вовлечение их в систему ролевых игр по правовой тематике.

Актуальность данной проблемы обусловила цель исследования: разработка и применение ролевых игр в процессе проведения занятий по дисциплине «Право». За гипотезу мы взяли предположение, что применение ролевой игры как современного метода обучения студентов повысит качество их правовой подготовки.

Отталкиваясь от поставленных задач в первой главе нашего исследования, были рассмотрены теоретические основы по разработке и применению ролевых игр в процессе проведения занятий по дисциплине «Право». Анализируется состояние исследуемой проблемы в педагогической теории и практике, определяются основополагающие понятия по проблеме исследования, рассматривается методика обучения праву, определяются основные этапы организации и применения ролевой игры.

Отправной точкой работы явился анализ понятий «ролевая игра». Ролевые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. При проведении ролевых игр обучающиеся входят в определенную роль, что приближает обучение к реальной действительности, требуя от студентов взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию курса, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

Ролевая игра - это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи.

В ходе теоретического изучения мы выяснили, что цель правового образования: заложить основы правовой культуры учащихся, способствовать

становлению личности, обладающей чувством собственного достоинства, знающей и уважающей права и свободы человека, готовой к их защите. К настоящему времени сложились различные школы и авторские коллективы, которые представляют самостоятельные направления исследований в области методики права.

Вторая глава посвящена разработке и применению ролевых игр в процессе проведения занятий по дисциплине «Право» обучающихся. Для получения достоверных результатов опытно-экспериментальной работы нами был проведен мониторинг уровня качества правовых знаний обучающихся в динамике: проведено три комплексных среза. Обучающиеся экспериментальной группы, где в процесс обучения праву были введены ролевые игры, продемонстрировали более высокий уровень качества правовых знаний (показатель качественной успеваемости в экспериментальной группе составил 70,0%, в контрольной группе – 30,0%).

Таким образом, полученные результаты дают основание сделать вывод о том, что поставленная цель – разработка и применение ролевых игр в процессе проведения занятий по дисциплине «Право» – достигнута, выдвинутая гипотеза о том, что применение ролевой игры как современного метода обучения студентов повысит качество их правовой подготовки, доказана, поставленные задачи решены.

Проведенное исследование показало значимость проделанной работы. Ролевая игра является наилучшим из активных методов проведения занятий. Деловые игры в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации. Достоинством ролевых игр является то, что они позволяют: рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени; освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем; работать групповым методом при

подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры.

Дальнейшая разработка, на наш взгляд, может проводиться в следующих направлениях: продолжение данной работы по разработке комплекта ролевых игр по праву, влияние ролевых игр на мотивацию самостоятельной творческой деятельности, ролевая игра как средство развития социальных компетентностей.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андрюнова Т. А., Тарасенко О. А. Активные и интерактивные формы проведения занятий для бакалавров и магистров // Юридическое образование и наука [Текст] -2013. -130 с.
2. Боголюбов. Л.Н. Учебник Обществознание. 10 класс: учеб. Для общеобразовательных организаций: базовый уровень/под ред. Л. Н. Боголюбова, А.И. Матвеева, А.Ю. Лазебникова. 2-е изд. Рос.акад.наук, Рос.акад. образования, изд-во «Просвещение».-М: Просвещение.-2014.-208 с.
3. Бозиев, Р. С. Отечественная педагогика и образование: между прошлым и будущим [Текст] / Р. С. Бозиев, А. И. Донцов // Педагогика. – 2016 – № 1 – 128 с.
4. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. Владосс-Пресс.-2014-52 с.
5. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей (форма, цвет, звук). – Ярославль: Академия развития-2014-231 с.
6. Вакуленко В.А., Уколова И.Е. Интерактивное обучение на уроках права // Право в школе-2014-101 с.
7. Внеурочная деятельность по правовому образованию школьников//Уколова И. Е., Друбочевская И.Л. и др. -РФПР. //Основы государства и права-2011-154 с.
8. Воронкова Л.В. Игровые программы. Аттракционы, шуточные забавы, сюжетно–ролевые игры. –М.: Педагогическое общество России-2013 –80 с.
9. Гаврилова И.Г. Роль правового воспитания в формировании законопослушной личности//Вестник Адыгейского государственного университета-2016-106-108 с.
10. Головченко В.В. Эффективность правового воспитания, понятие, критерии, методика измерения//К.: Наукова думка-2016 –45 с.
11. Гунин Е.М., Сураев Д.В., Трегубова Л.А. Особенности преподавания юридических дисциплин при подготовке специалистов в сфере

торговли на современном этапе журнал «Профессиональное образование в России и за рубежом» -2016-180-190 с.

12. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. –М.: Педагогика-2016-319 с.

13. Дьячкова С. Игры по праву в школе // Учитель. -2012 -№ 5.

14. Жеругов Р. Т Активные технологии преподавания и изучения теории государства и права. –М., Просвещение-2015-90 с.

15. Игры –обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. –М.: Новая школа-2014-382 с.

16. Ильин И. А. О сущности правосознания/И.А.Ильин. -М.-Берлин: Директ-Медия-2016-334 с.

17. Ионцева С.В. Особенности преподавания правовых дисциплин студентам непрофильных направлений высших учебных заведений, журнал «Ценности и смыслы»-2017- 60-66 с.

18. Кафик Н.Ю. К вопросу об историографии понятия «самообразовательная компетентность» // Современная высшая школа: инновационный аспект-2012-№1-29-37 с.

19. Кашанина Т.В. Методическое пособие по курсу "Основы права" / Т.В. Кашанина, А.В. Кашанин. -М.: Вита-Пресс-2015-192 с.

20. Кулапов М.Н. Практикум: ролевые и деловые игры. –М.: Экзамен-2014–126 с.

21. Михелькевич В.Н. Инновационные педагогические технологии: [учебное пособие] / [В.Н. Михелькевич, В.М. Нестеренко, П.Г. Кравцов]. - Самара: СамГТУ-2014-304 с.

22. Образцова Т.Н. Ролевые игры для детей. –М.: Лада, ЭТРОЛ-2015–192 с.

23. Организация, формы и методы проведения учебных занятий и самостоятельной работы: требования, условия, механизмы: Учебное пособие для преподавателей / Под ред. Н.А. Волгина, Ю.Г. Одегова. М.-2014-230 с.

24. Подласый И.П. Педагогика : в 3-хкн., кн. 3 :100 вопросов-100 ответов. Теория технологии воспитания : учеб. для студентов вузов, обучающихся по направлениям подгот. И специальностям в обл. «Образование и педагогика» / И.П. Подласый. -2-е изд., испр. и доп. -М. : Гуманитар, изд. центр ВЛАДОС-2017 -463 с.

25. Попков В.А. Теория и практика высшего образования. М.-2015-342 с.

26. Попов Е. Б., Бабушкин С. С. От «игры вообще» к междисциплинарной деловой игре // Международный электронный журнал: устойчивое развитие, наука и практика. -2014 -Вып. 2. -14 с.

27. Приказ Минобрнауки России от 27.10.2014 N 1380 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта профессионального образования: URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_172360/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_172360/) (Дата обращения 16.02.2021)

28. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ [Электронный ресурс]. URL:[http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) (Дата обращения: 29.02.2018)

29. Философия: энциклопедический словарь / под ред. А. А. Ивина. -М.: Гардарики-2014-154 с.

30. Шевченко О. М. Формирование общекультурных и профессиональных компетенций студентов при обучении предпринимательскому праву: вопросы методики преподавания // Юридическое образование и наука. -2016-125 с.

Интернет-ресурсы:

31. Все для студента юриста Режим доступа: <http://allstatepravo.ru/mpkp/mkp2/kp-organ-gos-vlast.html>

32. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов// Режим доступа: <http://school-collection.edu.ru/>

33. Единое окно доступа к образовательным ресурсам//Режим доступа:  
<http://window.edu.ru/>
34. Информационно-правовой портал Гарант. Режим доступа:  
<http://www.garant.ru/>
35. Компьютер на уроках истории, обществознания и права. Режим доступа:<http://lesson-history.narod.ru/pravo.htm>
36. Консультант плюс –надежная правовая поддержка. Режим доступа:<http://www.consultant.ru/search/>
37. Основы государства и права. Режим доступа:<http://bibliotekar.ru/osnovy-prava-3/index.htm>
38. Основы права. Русский гуманитарный интернет-университет. Режим доступа:<http://www.i-u.ru/biblio/archive/pravo/>
39. Открытый класс. Сетевые образовательные сообщества // Режим доступа:<http://www.openclass.ru/sub>
40. Разделение властей. Режим доступа:  
[http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%E0%E7%E4%E5%EB%E5%ED%E8%E5\\_%E2%EB%E0%F1%F2%E5%E9](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%E0%E7%E4%E5%EB%E5%ED%E8%E5_%E2%EB%E0%F1%F2%E5%E9)
41. Ролевые игры ММАСС как средство организационно-методологической работы. Режим доступа:<http://v2.circleplus.ru/kentavr/n/32/7/text>
42. Российская газета. Режим доступа:<http://www.rg.ru/tema/gos/pravo/>
43. Российское образование. Федеральный портал//Режим доступа:  
<http://www.edu.ru/>
44. Федеральный центр информационных образовательных ресурсов. Каталог //Режим доступа: <http://fcior.edu.ru/>
45. Федеральный центр информационных образовательных ресурсов. Каталог //Режим доступа: <http://fcior.edu.ru/>



## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Методическая разработка учебных занятий с применением ролевой игры на тему: «Выборы»

#### Учебно-ролевая игра «Выборы»

##### Целями игры является:

- повышение политической и правовой культуры студентов как будущих избирателей;
- способствование формированию грамотного, сознательного избирателя, гражданина демократического общества;
- создание условий для студентов в раскрытии своего творческого потенциала.

##### Предполагаемые результаты деловой игры:

##### Усвоение студентами:

- основ избирательного права и избирательного процесса;
- механизмов функционирования субъектов избирательного процесса;
- технологию проведения выборов.

##### Ход игры:

- 1 этап (подготовительный).
- 2 этап (основной).
- 3 этап (проведение выборов).
- 4 этап (подведение итогов).

##### **1 этап -подготовительный.**

На этом этапе организаторы игры должны провести общее собрание, на котором происходит знакомство с целями ее проведения, общей схемой игры. Важно именно сейчас, на начальном этапе, привлечь студентов к формированию ученического самоуправления, создать устойчивый интерес, выработать положительную мотивацию. Также на этом собрании объявляются сроки выдвижения кандидатов и их регистрации, определяется день выборов.

Важным моментом является определение тех ролей, которые предстоит выполнять студентам:

**Избирательная комиссия учебного заведения.** Организует подготовку и проведение выборов. Формирует избирательные участки (по параллелям), составляет списки избирателей, протоколы подсчета голосов, вырабатывает форму избирательного бюллетеня, готовит место проведения выборов – избирательный участок.

**Пресс-центр.** Обеспечивает гласность проведения выборов. Знакомит с деятельностью избирательной комиссии, освещает ход предвыборной кампании. Журналисты выпускают газеты, берут интервью у участников игры, проводят пресс-конференции.

**Центр изучения общественного мнения.** Эта группа социологов изучает мнение школьного “электората” об их отношении к выборам, ученическому самоуправлению, проблемам школьной жизни. Предполагаются, как минимум, три социологических опроса: в начале игры, перед выборами, и на заключительном этапе.

**Независимые наблюдатели.** Наблюдают за ходом предвыборной борьбы, проведением выборов. Обеспечивают равные права всем участникам.

**Технический центр.** Создается на технической базе компьютерной аудитории. Оказывает техническую поддержку кандидатам в Совет колледжа в изготовлении агитационных материалов, а также избирательной комиссии, журналистам и социологам.

## **2 этап. Основной этап.**

1. Выдвижение кандидатов. Предвыборная борьба начинается с выдвижения кандидатов. Каждая группа может выдвинуть 1 и более кандидатов. Допускается самовыдвижение, в таком случае необходимо собрать подписи, не менее 30. Избирательной комиссией производится регистрация кандидатов, выдаются удостоверения установленного образца. Центр изучения общественного мнения в этот период проводит социологический опрос среди студентов по следующим пунктам:

- Насколько необходимо ученическое самоуправление?
- Какие проблемы, по твоему мнению, оно способно решить?
- Каким будет твое участие в работе?
- Считаешь ли ты участие в выборах обязательным для тебя?
- Чем для тебя является участие в выборах?

Полученная информация обрабатывается и данные публикуются информационным центром. На их основе составляется так называемый “Наказ избирателя”, который должен помочь кандидатам разработать свои предвыборные программы.

## 2. Избирательная кампания.

### А) Предвыборная борьба.

Несомненно, самой интересной частью игры является борьба между “кандидатами в президенты”.

Учитывая, что основной набор идей и предложений будет одинаковым, было рекомендовано каждому кандидату выделить какую-либо одну оригинальную идею, которая может привлечь внимание избирателей. Это должно быть интересным для ребят, привлекательным. В некоторых случаях политтехнологами выступили преподаватели.

Но в основном ребята самостоятельно прекрасно справились с этой задачей. Агитационные листовки, настенные и печатные газеты, видеоролики и мультимедийные презентации, концерты в поддержку отдельных кандидатов, распространение календарей и т. д. К оформлению работ выдвигались некоторые требования: содержательность, корректность, эстетичность. Можно отметить, что творчество ребят проявилось в полной мере.

Помимо того, что весь агитационный материал был представлен избирателям, проходили встречи с избирателями в аудиториях. Опыт показывает, что участники игры с удовольствием проводили встречи с избирателями, “посещали с визитом” другие аудитории, где им приходилось отвечать на вопросы, доказывать свое мнение, вступать в дискуссию

## Б) Дебаты.

Важным этапом избирательной кампании становится “открытый микрофон” - мероприятие, где нашим кандидатам предложено еще одно испытание. Перед широкой аудиторией, в присутствии всех конкурентов, им нужно изложить свою программу, показать подготовленные материалы, поучаствовать в дебатах “Как сделать жизнь школы лучше?”, ответить на вопросы журналистов, избирателей. От того, как проявят себя участники нашей игры, во многом зависело мнение избирателей. Как показал проведенный впоследствии соцопрос, именно успешное выступление кандидатов на данном этапе повлияло на симпатии студентов.

## **3 этап. Проведение выборов.**

Ответственным для всех участников выборов днем становится день голосования. Оно организуется в читальном зале.

Избирательные участки открываются и работают на перерывах. Голосование происходит по мажоритарной системе, победители определяются простым большинством голосов. За ходом голосования наблюдают представители преподавательского коллектива, обозначенные в начале игры как “наблюдатели”. Избирательная комиссия производит подсчет голосов и оформляет протоколы голосования, которые подписывают председатель избирательной комиссии, наблюдатели. Целесообразно на этом этапе игры присутствие членов избирательной комиссии (участковой, территориальной)

## 4 Этап. Подведение итогов игры.

Через 20 минут после проведения голосования проводится круглый стол для всех участников игры: оглашаются результаты голосования; высказывают свое мнение участники игры, оценивая проведенные мероприятия, свое собственное участие в ней; высказывают предложения по совершенствованию правил игры. В качестве рефлексии студентам предложено написать эссе “Зачем я иду на выборы”. На основе изученных сочинений и высказанных мнений и предложений можно сделать вывод о том, что участие в игре было

познавательным и полезным для всех ее участников. Студенты получили возможность на практике познать азы избирательного процесса и избирательных технологий, проявить свои творческие способности, артистизм, стать лидерами общественной жизни школы.

Некоторые рекомендации:

Организаторов игры могут ожидать некоторые трудности: излишняя агрессивность в проведении предвыборной агитации, использование “грязных технологий”, заимствованных из реальной жизни, возможно острое восприятие собственных неудач в борьбе и т. д. Важно, чтобы преподаватель смог предусмотреть все эти моменты. Ведь оттого, каким будет первый опыт участия наших студентов в выборах (пусть даже и в форме игры) в немалой степени зависит его гражданская позиция завтра.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### Проверочный тест «Выборы»

1. Свободные и честные выборы являются существенным признаком:

а) тоталитаризма

**б) демократизма**

в) авторитаризма

2. Выборы в России – это:

**а) действия граждан, избирательных объединений, избирательных комиссий и органов государственной власти по формированию различных органов власти.**

б) действия органов государственной власти по назначению кандидатов на выборные должности

в) закрепление путем голосования заранее определенных сотрудников исполнительных органов.

3. Право избирать в органы государственной власти и выборные органы местного самоуправления называется:

**а) активное избирательное право**

б) пассивное избирательное право

в) классическое избирательное право

4. Право быть избранным в органы государственной власти и в выборные органы местного самоуправления называется:

а) активное избирательное право

**б) пассивное избирательное право**

в) классическое избирательное право

5. Отметьте основы российского избирательного права:

**а) всеобщее**

**б) прямое**

в) принципиальное

г) элитарное

д) **равное**

е) **при тайном голосовании**

ж) при открытом голосовании

6. По закону выбирают в России:

а) министров

б) телеведущих

в) **депутатов Государственной Думы**

г) **Президента РФ**

д) Генерального прокурора РФ

е) Патриарха Московского и всея Руси

ж) членов Конституционного суда РФ

з) **президентов республик в составе РФ**

и) губернаторов областей и краев

к) директоров школ

л) **депутатов законодательных органов субъектов РФ**

м) **депутатов городской Думы**

н) членов органов местного самоуправления

7. По Конституции РФ можно стать кандидатом в депутаты Государственной Думы:

а) с 18 лет

б) **с 21 года**

в) с 30 лет

8. Избирательная система, при которой в каждом округе большинством голосов избирается один депутат, называется:

а) пропорциональной системой

б) селекционной системой

в) **мажоритарной системой**

9. Избирательная система, при которой места в парламенте занимают представители партий, получившие на выборах количество голосов, превышающих установленный процентный «барьер», называется:

**а) пропорциональной системой**

б) селекционной системой

в) мажоритарной системой

10. Заинтересованы в том, чтобы процентный «барьер» при пропорциональной системе выборов был выше:

**а) многочисленные и влиятельные партии**

б) малочисленные, но щедро финансируемые партии

в) неорганизованные массы избирателей

11. В списке Партии любителей шоколадных конфет 12 человек. За эту партию во всех избирательных округах проголосовало 250 000 избирателей. «Избирательный метр» - 50 000 голосов. Сколько членов этой партии получат мандаты в парламент по пропорциональной системе выборов, если пройдут процентный «барьер»:

**а) 5 членов партии**

б) 25 членов партии

в) 50 членов партии

12. Избирательные комиссии, участвующие в организации выборов в Российской Федерации:

а) муниципальные

**б) окружные**

в) кустовые

**г) субъектов РФ**

д) контрольные

**ж) Центральная избирательная комиссия**

з) Президентская избирательная комиссия

**и) территориальные**

к) партийно-государственные

13. Всенародное голосование граждан по законопроектам, действующим законам и другим вопросам государственного значения называется:

а) консилиумом



б) всероссийским советом

**в) референдумом**

14. Нельзя решать путем референдума:

а) вопрос об объявлении войны

б) вопрос о принятии Конституции

**в) вопрос о пересмотре действующего закона**

15. Гражданам, необходимо участвовать в политической жизни:

а) потому что это улучшает их материальное положение

б) потому что отказ, например, от участия в выборах большого количества граждан в республике может парализовать государственную власть

**в) потому что право принимать участие в управлении делами государства имеет хорошо ощутимый оттенок обязанности делать это**

16. Самая массовая роль гражданина, принимающего участие в политической жизни страны:

а) кандидата в депутаты

б) кандидата в президенты

**в) избирателя**

17. Совокупность голосующих граждан называется:

а) конгломерат

**б) электорат**

в) корпорация

18. Для сложившейся политической культуры граждан:

а) характерно следование рекомендациям политических комментаторов

б) характерна ориентация в период выборов на гороскоп

**в) характерно умение делать самостоятельные выводы из полученной политической информации.**

19. Являются основными сторонами политической культуры:

а) ношение значков с изображением политических деятелей

б) политические знания

в) понимание значения политики в общественной жизни страны

г) участие «за компанию» в демонстрации

**д) цивилизованное участие в политической деятельности на основе четкого собственного выбора**

е) обещание максимальных выгод избирателям в период проведения предвыборной кампании

20. Самое мощное средство как повышения политической культуры граждан, так и политического оболванивания их:

а) детективные романы

**б) средства массовой информации**

в) съезды партий