



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

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ  
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

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

Выпускная квалификационная работа по направлению  
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)  
Направленность программы бакалавриата  
«Правоведение и правоохранительная деятельность»  
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:  
63, 99 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«17» 02 2023 г.  
И.о. зав. кафедрой Э, У и П  
к.к.п.н., доцент

 Д.Н. Корнеев

Выполнила:

Студентка группы ЗФ-409-112-3-1  
Каримова Елена Дмитриевна



Научный руководитель:

к.п.н., доцент кафедры экономики,  
управления и права ППИ  
Демцура С.С.



Челябинск  
2023

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО» В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ</b> .....	4
1.1. Ролевая игра как метод обучения в профессиональной образовательной организации .....	5
1.2. Особенности организации и проведения ролевой игры как элемента учебного процесса в профессиональной образовательной организации .....	13
1.3. Особенности преподавания дисциплины «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации .....	17
<b>ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ</b> .....	25
<b>ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ПРВЕДЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО» в ГБПОУ «ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»</b> 27	
2.1. Анализ преподавания дисциплины «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».....	27
2.2. Методические рекомендации по проведению ролевой игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».....	31
<b>ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ</b> .....	36
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	37
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ</b> .....	40
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ</b> .....	46

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность исследования.** Изменение вектора образовательного процесса с подхода, основанного на знаниях, на практико-ориентированный подход к результатам образовательного процесса неизбежно привело к постановке проблемы перехода от информативных форм и методов обучения к активным технологиям и методам. ФГОС предусматривает усиление прикладного, практического характера обучения в профессиональных образовательных организациях, адекватность его современным требованиям экономики, науки и общественной жизни. Сегодня педагогический поиск должен быть направлен на возможность гармоничного соединения теоретических знаний с практическими потребностями и одновременно коррелировать с формируемыми компетенциями.

Для преподавателя данные образовательные технологии несут высокую диагностическую функцию, поскольку показывают, насколько хорошо тот или иной обучаемый усвоил учебный материал и включил его в систему своего опыта, а не просто заучил. Как правило, обучаемые, испытывающие трудности в вербализации своих мыслей и с неохотой участвующие в таких формах контроля знаний, как опрос, беседа или доклад, часто раскрывают свои познавательные способности именно в игровых методах. К. Ливингстоун подчеркивает, что в играх стимулируется речевая деятельность, тренируются всевозможные аспекты ролевого поведения.

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

Как отмечается в современных отечественных исследованиях, задача развития ролевого поведения студентов, их профессионального становления

предполагает системное моделирование в учебном процессе ситуаций ролевого взаимодействия, нацеленных не просто на формирование широкого диапазона поведенческо-речевых умений, но и актуализацию профессиональных ролевых установок личности, что помогает ей в будущем самостоятельно находить новые продуктивные решения возникающих ролевых конфликтов.

В педагогике фундамент теории игры как важнейшего средства всестороннего развития личности заложили исследования таких ученых как, Е.А. Аркина, Е. И. Тихеевой, Е. А. Флериной. Также изучению ролевой игры были посвящены работы Н. М. Аксариной, Р. И. Жуковской, В. П. Залогойной, Р. Я. Лехтман-Абромович, Т.А. Марковой и др.

Проанализировав научно-методическую и специальную литературу, мы увидели, что методик проведения занятий по правовым дисциплинам на основе ролевой игры недостаточно.

Данная проблема указывает на противоречие: необходимость использования современных методов и средств обучения в профессиональных образовательных организациях и недостаток методического материала.

Актуальность данной проблемы и, вызванное ею противоречие, определили выбор темы исследования **«Ролевые игры как метод проведения занятий по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации».**

**Объект исследования:** образовательный процесс в профессиональной образовательной организации.

**Предмет исследования:** особенности проведения ролевых игр на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации.

**Цель исследования:** теоретически изучить и практически обосновать проблему проведения ролевых игр на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации.

**Задачи исследования:**

1. Изучить ролевые игры как метод обучения в профессиональной образовательной организации.
2. Выявить особенности проведения ролевых игр.
3. Рассмотреть особенности преподавания дисциплины «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации.
4. Осуществить анализ преподавания дисциплины «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».
5. Разработать методические рекомендации проведения ролевых игр на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации.

**Методы исследования:** изучение и анализ научно-методических источников, педагогическое наблюдение, сравнение, синтез.

**База исследования:** Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» (ГБПОУ «ЮУГК») Юридический адрес: 454048, г. Челябинск, ул. Курчатова, 7. Адрес сайта: [e.col.edu.ru](http://e.col.edu.ru) ИНН 7451347590 / ОГРН 1127451018750

**Практическая значимость исследования** состоит в разработанных методических рекомендациях, которые может быть использована в практике подобных организаций при проведении ролевых игр.

Выпускная квалификационная работа **состоит** из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка использованных источников, приложения.

## **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО» В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

## 1.1. Ролевая игра как метод обучения в профессиональной образовательной организации

В первую очередь необходимо раскрыть понятие «игра». Анализ литературных источников свидетельствует о том, что в категориальном аппарате проблемы нет желаемой четкости, многие авторы по-разному интерпретируют суть игры.

Л. С. Выготским игра определяется как преддеятельность, вид деятельности, форма активности, направленная на адаптацию к внешним условиям и их изменениям, а также как деятельность, как школа социального развития субъекта [44].

С. Л. Рубинштейн связывает игру с деятельностью воображения [35].

А. Н. Леонтьев разработал теорию обобщенного характера игрового действия [15].

Б. Г. Ананьев определяет игру и учение как подготовительные формы деятельности, предшествующие труду [6].

В целом, можно сделать вывод, что игра отражает в себе суть социальных и трудовых действий. Человек в игре проигрывает будущую ситуацию, примеряет на себя последовательность будущих действий, находясь в той или иной роли.

Ролевая игра выступает под самыми различными названиями: ситуативно-ролевая (В. М. Филатов), ситуативно-имитационная (И. В. Драгомирецкий), деловая игра военно-педагогического профиля (И. А. Липский) и др. В зарубежной литературе они именуется просто ролевыми (М. Готалз, С. Ливингстон, В. Литлвуд, Н. Робинсон и др.).

В изданных за рубежом теоретических пособиях также нет единства взглядов относительно термина «ролевая игра». Некоторые авторы понимают под этим термином чтение по ролям, инсценирование текстов (М. Готалз). Наличие большого количества концепций, раскрывающих отдельные стороны исследуемого феномена, свидетельствует об актуальности вопроса, однако не

вносит необходимой для его понимания ясности из-за разнообразия, а порой противоречивости исходных теоретических положений авторов, смешения уровней достижения рассматриваемого явления. Как показывает проведенный нами анализ литературы, феномен ролевой игры исследован в различных аспектах: психологическом, педагогическом, методическом. Понимание игры как отражения реальной действительности впервые в педагогической литературе было сформулировано К. Д. Ушинским и подтверждено исследованиями психологов. «Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир» [57].

Психологические аспекты игры были глубоко проанализированы также отечественными психологами Б. Г. Ананьевым, Л. С. Выготским, А. Н. Леонтьевым, С. Л. Рубинштейном, Д. Б. Элькониным и др. И, хотя психологическому анализу была подвергнута только детская игра, их вклад в теорию игр и моделирования не оценим.

В психологическом аспекте ролевая игра, как всякая игра, трактуется отечественными и зарубежными учеными с позиций деятельностного подхода: Л. С. Выготский, Н. И. Жинкин, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин, Л. Дикинсон и другие.

Игра – это особый тип деятельности, в которой мотив лежит в самом процессе, в содержании самого действия. Следовательно, игра – не просто деятельность, а мотивированная деятельность. Ее содержанием являются отношения между людьми в процессе их учебной, трудовой и общественной деятельности.

Е. Н. Краснянская определяет ролевую игру «как игру в пределах одной профессиональной задачи, а деловую как состоящую из нескольких ролевых». В ролевых играх специально создается атмосфера «раскрепощения» для деятельности творческого воображения, активной мыследеятельности, увлеченности и др.

По мнению Т. И. Олейник в ролевой игре обучаемые выполняют различные роли, которые они могут, по всей вероятности, выполнять в будущем, или о выполнении которых они мечтают [42].

Ролевым играм присущ компонент «принятия решения» в проблемной ситуации (или «ситуация интеллектуального затруднения»). В нашем исследовании сущностных особенностей ролевых игр мы опирались также на инновационные подходы к изучению данного феномена, на исследования современных ученых-психологов. Они рассматривают ролевые игры, применяемые в профессиональных общеобразовательных организациях как средство формирования творческого мышления, активизации мыследеятельности и профессионального становления личности.

Ученые считают, что решение психологических вопросов становления профессионала в период обучения на основе ролевых игр влияет на развитие творческого потенциала личности студента. Усложняющиеся приемы моделирования квазиреальной профессиональной деятельности студента вырабатывают у него своеобразный иммунитет к преодолению затруднений в будущей реальной профессиональной деятельности. Все исследования отечественных психологов, посвященные процессу профессионального становления личности, строятся на принципе единства сознания и деятельности, который был сформулирован в работах С. Л. Рубинштейна, развит психологами Б. Г. Ананьевым и А. Н. Леонтьевым. В педагогическом аспекте ролевые игры исследовались Е. Э. Селецкой, И. А. Липским, Р. И. Аппатовой, И. В. Драгомирецким, Н. К. Ахматовым, Е. С. Аргустянянц, С. Ф. Щербак, Э. Н. Коротковым, Г. А. Китайгородской и др.

Е. Э. Селецкая считает «дидактическая игра ... способна вызвать осознанный интерес, сделав усвоение или повторение... менее трудоемким».

И. А. Липский считает игру «средством формирования ... педагогической культуры» [41].

Г. А. Китайгородская полагает, что ролевая игра является основной формой реализации учебного процесса, позволяющей осуществить принципы воспитывающего обучения [32].

Н. К. Ахметов считает, что учебная игра прививает обучаемым такое важное качество, как самостоятельность в решении учебных задач, и становится средством интеллектуального развития [34].

Ролевая игра как таковая имеет игровое и учебное начало. Она управляема преподавателем, создает благоприятные условия для активизации творческих возможностей обучаемых: появление инициативы, сообразительности, находчивости в оценке ситуации и принятии решения и несмотря на воображаемый характер игры и условность ситуации, переживания реальные, подлинные.

В методическом аспекте Д. Турнер считает ролевую игру специфическим методическим принципом обучения.

И. В. Драгомирецкий полагает, что ролевая игра (он называет ее ситуационно-имитационной) является «средством формирования навыков и умений профессионального речевого общения на английском языке», что совершенно верно [14].

С этих позиций становится возможным понять и выразить сущность ролевой игры: она является квазипрофессиональной деятельностью, имеющей черты как учения, так и труда. Игра представляет собой игровую деятельность участников на имитационной модели, создающей условия и динамику производства. Она позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста. Усвоение новых знаний, наложенное на канву будущей профессиональной деятельности обучение, приобретает совместный, коллективный характер.

Подводя итог, можно утверждать, что из всех разновидностей учебных игр только учебно-ролевые игры профессиональной направленности наиболее

полно отвечают задаче выработки профессионально-ориентированных умений в процессе игровых действий в результате решения самых разнообразных проблемных задач и принятия решений. Они помогают также интересно и разнообразно организовывать работу с учетом возрастных и профессиональных особенностей обучающихся, следовательно, выступают как мощное средство активизации.

А. А. Деркач, проведя всестороннее исследование феномена учебной игры, подчеркивая ее полифункциональность, отмечает ее эвристическую функцию, т.е. то, что учебная игра может выступать как «средство педагогической эвристики» [52].

Думается, что перспективным является определение функций учебно-ролевых игр по той роли, которую они играют в решении общедидактических задач в процессе обучения. Анализ игровой познавательной деятельности с позиций системно-деятельностного подхода на основе учебно-ролевых игр профессиональной направленности, выявление сущности и дидактических возможностей учебно-ролевых игр позволяет нам определить основные педагогические функции игр в активизации познавательной деятельности студентов: мотивационно-побудительную, информационно-обучающую, эвристическую, развивающе-воспитательную, коммуникативную, контрольную, рефлексивно-оценочную функцию, опирающуюся на педагогический принцип «выращивания и саморазвития обучаемых», психотерапевтическую функцию [7].

Рассмотрим детально функции учебно-ролевых игр профессиональной направленности. Первой функцией учебно-ролевых игр надо считать мотивационно-побудительную. Сущностная содержательная часть данной функции предполагает наличие цели, установок – инструкций, правил игры, обязанностей игроков, наличие динамической игровой ситуации, ролей.

Следующей функцией учебно-ролевых игр, мы полагаем, является информационно-обучающая. Под нею подразумевается обучающая сущность игры. Обучающая ценность учебно-ролевых игр профессиональной

направленности проявляется, главным образом, в том, что они завершают творческий этап прохождения той или иной темы (раздела) программы, сглаживая те границы, которые существуют между искусственно расчлененными составляющими содержания обучения, как бы «расфасованного» по отдельным темам, разделам, текстам, аспектам и т.д. Расчлененные знания учебно-ролевые игры объединяют в целое, в единые комплексы необходимых качеств, т.е. в значительной степени способствуют обобщению знаний. Информационно-обучающая функция учебно-ролевых игр находится во взаимосвязи с функцией организации и управления (эвристическая функция). С одной стороны, основа реализации данной функции заложена в сценарии учебно-ролевой игры, а с другой стороны, в основу ее реализации заложен «принцип педагогического руководства игрой» [64].

Мы назвали функцию организации и управления учебно-ролевых игр эвристической, опираясь на справедливое утверждение А. А. Деркача: «Учебная игра является средством целенаправленного управления преподавателем умственной деятельности обучающихся, а также средством формирования таких познавательных структур, которые обеспечивают ее участникам возможность самостоятельно регулировать свою мыслительную деятельность. А это значит, что учебная игра может выступать как средство педагогической эвристики» [52].

Остановимся на развивающей-воспитательной функции учебно-ролевых игр. Рассмотрение данной функции учебно-ролевых игр с позиции комплексного подхода к учебно-воспитательному процессу, дает нам право рассматривать воспитательную функцию ролевых игр в единстве с образовательной и развивающей функциями учебного процесса. Как известно, образовательная функция учебного процесса определяет конечную цель обучения: готовит к жизни, труду. Реализация данной функции находится в тесном взаимодействии с педагогическим принципом «выращивания» и саморазвития обучающихся. Рассматриваемая функция ролевых игр является

в руках преподавателя инструментом выращивания у обучающегося состояния творчества, так как ролевая игра сама по себе создает условия для направленности естественного самоизменения в условиях нового творческого состояния у студентов, если игра организована педагогически правильно. В противном случае, если преподаватель силой «продавливает» свои цели, планы, проекты, он не выращивает новое состояние творчества, а насаждает обучающимся нечто субъективно чуждое.

Рассмотрим коммуникативную функцию ролевых игр. Цель и назначение коммуникативной функции учебно-ролевых игр – способствовать развитию у обучаемых коммуникативной компетенции. Коммуникативная компетентность – это способность к совместной работе с другими людьми, знание психологии и этики, способность к точному восприятию другого человека. Архитектоника игровой коммуникации в учебно-ролевых играх продуктивного и творческого (эвристического) уровней достигает возможного пика путем творческих заданий, проблемных интеллектуальных затруднений, «принятием решений», что требует творческой мыследеятельности. Такие учебно-ролевые игры называются инновационными [7].

Действенность коммуникативной функции может быть максимально усилена за счет средств оснащения игрового поля (модели среды). От уровня рефлексивного воздействия средств игрового поля, мощи этих средств зависит действенность рассматриваемой функции, мыследеятельность игроков, уровень коммуникации и уровень творческого мышления.

Контрольная рефлексивно-оценочная функция заложена в природе учебно-ролевых игр и находит свое отражение в оценочных действиях «игроков». Доказано, что учебно-ролевая игра – это деятельность, а как известно, любая человеческая деятельность сопровождается рефлексивно-оценочными действиями, а сутью контрольной психотерапевтической функции учебно-ролевых игр является снятие страха и стеснения у студентов, формирование навыка эмоциональной саморегуляции, а также сохранения

благоприятного психологического климата, атмосферы уважения, деловитости, творчества.

В процессе игр все перечисленные функции комплексуются. Более того, без воздействия на них со стороны преподавателя, они мертвы и оживают лишь при взаимодействии с функциями преподавателя, реализуемыми в процессе педагогического руководства игрой. Структура «собственно» ролевой игры отличается от структуры игровой познавательной деятельности на уровне этюда качественной усложненностью всех ее элементов.

Во-первых, игра сценарна. Основным компонентом сценария учебно-ролевой игры является не просто ситуация, а развивающаяся (проблемная) ситуация. Динамика ситуации обеспечивается за счет серии заданий – этюдов проблемной направленности с опорой на динамическую деятельность (игровое поле). Играющий производит определенную деятельность в какой-то системе и сам отрабатывает систему в собственной психике. Роли и правила игры обуславливают направленность деятельности ее участников. Назначение на роль и установление правил (обязанностей) – сильный фактор организации обучения в игре. Это есть ее метод [55].

Средства оборудования игрового поля представляют собой реквизит игры и выполняют роль мощного средства усиления мыследеятельности обучающихся и их предметных действий. Деятельность преподавателя включает в себя четыре аспекта деятельности: конструктивный, коммуникативный, организаторский, гностический. Данные виды его деятельности опираются на принципы игровой деятельности в процессе подготовки и проведения учебно-ролевой игры, на мастерство и другие игротехнические умения по руководству игрой.

Учебно-ролевая игра выступает как интерактивный метод обучения. Перечисленные компоненты игровой модели находятся в теснейшей связи друг с другом.

Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности может выступать как средство педагогической эвристики, как средство контроля

уровня знаний на заключительном этапе освоения конкретного материала по теме или группе тем. Рассмотрение функций игр профессиональной направленности с позиций комплексного подхода к учебно-воспитательному процессу соответствует требованиям модернизации отечественного образования. В руках преподавателя система игр является мощным средством, помогающим выращиванию специалистов и их самообразованию.

Таким образом, опираясь на выше сказанное, можно сказать, что игра – это не просто деятельность, а мотивированная деятельность. Ее содержанием являются отношения между людьми в процессе их учебной, трудовой и общественной деятельности.

Функциями игр профессиональной направленности являются: мотивационно-побудительная, информационно-обучающая, эвристическая, развивающе-воспитательная, коммуникативная, контрольная, рефлексивно-оценочная. В процессе игр все перечисленные функции комплексуются и имеют значение только под воздействием деятельности преподавателя.

## 1.2. Особенности организации и проведения ролевой игры как элемента учебного процесса в профессиональной образовательной организации

В первую очередь необходимо осветить вопросы, касающиеся подготовки и проведения ролевой игры, её структуры (этапы, количество участников, общий замысел и т.д.) и её места в учебном процессе.

Как правило, ролевая игра проводится на завершающем этапе изучения определенной темы с целью закрепления или совершенствования полученных умений и навыков. По своей структуре ролевая игра обязательно включает три компонента: роли; исходную ситуацию, которая выступает как способ организации ролевой игры и характеризуется проблемностью; ролевые действия, которые выполняют студенты, играя определенную роль.

В ходе ролевой игры каждому участнику дается общая информация о роли, которой он должен следовать. Могут быть также использованы ролевые карточки. Участник не свободен в представлении своего собственного мнения или взгляда на проблему. Он должен играть от какого-либо лица [22].

Начиная разработку ролевой игры, в первую очередь мы проектируем игровой мир, то есть сюжет, включающий в себя игровое пространство (реальное или выдуманное), сюжетные отношения между людьми или персонажами. У игры должен быть определенный замысел, то есть краткое описание того, во что будут играть участники (суд, переговоры, бытовые отношения и т.д.). В замысле косвенно отражается цель, ради которой делается игра. Реализация замысла согласно методике, которую предложили Л. В. Шилова и Л. Е. Смеркович предполагает создание и описание нескольких миров, представители которых будут сталкиваться в игре. Другими словами, мы создаем две точки зрения, приверженцы каждой из которых имеют свои законы, нормы поведения, особые взаимоотношения между людьми. Параллельно с описанием игрового мира складывается сюжет игры. Описание отдельной роли содержит характеристику места персонажа, взаимоотношения с другими персонажами, знания персонажа о мире и событиях, происходящих в нем. По мнению авторов, игра должна содержать несколько сюжетных линий. Это позволяет делать выбор между способами действия [25].

Определившись с замыслом ролевой игры, мы переходим к разработке сюжета. Сценирование игры состоит из двух частей: из собственно составления сценария на бумаге, распределения ролей между людьми, и введение людей в игру. На этапе распределения ролей рекомендуется предоставить игрокам возможность выбора роли, интересоваться их пожеланиями, во что они хотят поиграть, и подбирать роли с учетом этого. Однако стоит отметить, что ключевые роли рекомендуется распределять между наиболее активными учениками с учетом их склонностей. Наоборот человеку, не стремящемуся быть в центре внимания, лучше пойдут второстепенные роли. Однако иногда, для запуска игры, целесообразно

поставить активного человека на периферийную роль, зная, что тем самым он будет провоцировать развитие игры. Жесткое распределение ролей по усмотрению организаторов игры применяется в основном в случае образовательных игр, когда роли раздаются с учетом личных особенностей развития студентов.

После того, как игровые места заполнены, мы переходим ко второму этапу сценирования, к введению студента в роль. Существует три основных способа превращения участника в персонажа игры.

1. Установка.
2. Театрализованное действие.
3. Предварительная игра.

Рассмотрим каждый из них в отдельности.

Под установкой понимается текст, который передается организатором в процессе подготовки человека к игре. Установка может быть, как письменной, так и устной. Разделяют общую установку, которая делается перед началом игры для всех игроков, личную и, если требуется, командную установки. К общей установке относятся правила игры и та часть информации, которая известна всем игрокам без исключения.

Функции общей установки:

- очертить границы игрового мира;
- дать представление о типе игрового мира;
- задать набор возможных в игре действий.

Личная установка включает в себя информацию, которая касается персонально той роли, которая предлагается отдельному игроку:

- указание места персонажа в игровом мире; знания о мире;
- игровая задача, которую необходимо выполнить игроку;
- средства, которые ему даются для ее выполнения.

Второй вариант – театральное сценирование, которое подготавливается самими игроками. Театрализованное действие является дополнением к общей установке. Оно помогает людям почувствовать игровой мир, ощутить себя его

жителями. Здесь используются костюмы, антураж, декорации. При последнем варианте введения человека в игру, организатор выступает в роли персонажа, который беседует с другими игроками. Несомненное достоинство такого способа введения в игру состоит в том, что игровая форма предьявляется еще до начала основной игры, и представления, знания, оснащение, необходимое для игровых действий передается человеку более легким, ненавязчивым образом, нежели в случае обычной установки. Игровая установка является достаточно трудоемкой работой, так как требует придания установочному тексту игровой формы, т.е. по сути создания маленьких игр по числу игроков. [34].

Джиллиан Портер Ладус включает в свою модель практические советы для проведения ролевых игр. В первую очередь проведение такого рода мероприятий не должно сопровождаться шумом и хаосом, чтобы не мешать обучению в аудиториях. Начинать игру лучше с парной работы, а не с групповой. На начальном этапе введения ролевых игр в процесс обучения следует проводить короткие сессии, чтобы позволить студентам привыкнуть к ним. Преподавателю следует убедиться, что его игра может быть проведена с разным количеством ролей. Также следует убедиться в том, что участники понимают смысл их ролей и все, что написано у них на карточках. Рекомендуются отвести определенное время на проведение ролевой игры и придерживаться этих временных рамок. Автор классифицирует все роли на роли, которые могут встретиться студентам в реальных жизненных ситуациях, на роли, в которых студенты играют самих себя и фантастические роли, они выдуманные и даже абсурдные. Для большей правдоподобности персонажей автор предлагает ввести так называемый лист данных персонажа, в котором содержится информация об имени, профессии, возрасте, отличительных чертах внешности и характера персонажа. Карточки с описанием ролей не должны содержать большое количество информации.

Считается нецелесообразным исправлять ошибки студентов во время проведения ролевой игры. Они должны быть исправлены после

непосредственного проведения игры. Преподаватель должен предоставить студентам возможность самим исправить ошибки. На этапе дебрифинга происходит анализ игры. Анализируется, что получилось хорошо, а над чем следует поработать.

Таким образом, опираясь на выше сказанное, можно сделать следующие выводы: в основном ролевые игры проводятся с целью повторения или закрепления полученных знаний. У ролевой игры должен быть чётко продуман сюжет и определены роли, оговорены правила, чтобы игра не превращалась в театральное представление. После проведения игры необходимо провести рефлексию, где студенты сами могли определить, что получилось, а, что нет и проанализировали свои ошибки.

### 1.3. Особенности преподавания дисциплины «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации

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

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- применять на практике нормативные правовые акты при разрешении практических ситуаций; составлять договоры, доверенности;
- анализировать и решать юридические проблемы в сфере гражданских правоотношений;
- логично и грамотно излагать и обосновывать свою точку зрения по гражданско-правовой тематике.

Методика преподавания дисциплины «Гражданское право» исследует совокупность взаимосвязанных средств, методов, форм обучения.

Особенностью методики преподавания является то, что обучение тесно связано с правовой жизнью государства, общества, каждого человека. Такие знания представляют собой знание правовых терминов, законов, а также понимание механизмов работы законодательства. Для того чтобы студенты познавали не только теоретическую сторону правовых дисциплин, но и их прикладной характер, необходимо использование наряду с традиционными формами и методами обучения (лекции, семинарские занятия, лабораторные работы и т. д.), активные и интерактивные методы обучения, такие как ролевые и деловые игры, навыки тренинги, проблемные ситуации и многое другое.

При этом под активными методами понимаются такие методы обучения, применение которых объективно невозможно без высокого уровня внешней и внутренней активности студентов.

Интерактивные методы, в свою очередь, – это методы, в результате применения которых обучающиеся находятся во взаимодействии друг с другом в режиме беседы, диалога.

В отличие от активных методов интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с педагогом, но и друг с другом. Традиционные (пассивные) методы обучения, в большей степени предполагают тиражирование информации путем передачи знаний от преподавателя к студентам. Активные и интерактивные методы предполагают получение знаний благодаря самостоятельной работе студентов, взаимодействию студентов и преподавателя, студентов между собой.

Сбалансированное использование методов – важное условие эффективности методики преподавания дисциплины «Гражданское право». Особенностью методики преподавания правовых дисциплин является также широкое привлечение данных статистики, фактов и цифр, позволяющих раскрыть не только отдельные стороны процессов и явлений, но и выработать для обучающихся правила поведения в условиях правового государства. Представленные факты должны быть проверены, доказуемы, но при этом они

могут вызвать сомнения у студентов, что позволит использовать проблемные методы обучения, такие как мозговой штурм, круглый стол, дискуссии и т.д.

Сделать процесс приобретения новых знаний увлекательным, исключительно творческим – прямая обязанность педагога.

Поскольку в профессиональных учебных заведениях ведущими формами организации педагогического процесса являются лекции и практические (семинарские или лабораторные) занятия, то им, безусловно, стоит уделять достаточное внимание в процессе разработки методики преподавания правовых дисциплин. Однако, используя перечисленные формы взаимодействия в традиционном их понимании, невозможно сформировать интерес к изучению правовых дисциплин, в связи с чем целесообразно использовать лекции вдвоем, бинарные лекции, активные лекции, лекции «Пресс-конференции», проблемные лекции, лекции-шоу, лекции-визуализации, лекции-ситуации и т. п. Если в традиционной лекции используются преимущественно разъяснение, иллюстрация, описание, приведение примеров, то в вышеперечисленных видах лекций – всесторонний анализ явлений, научный поиск истины.

Проблемная лекция опирается на логику последовательно моделируемых проблемных ситуаций путем постановки проблемных вопросов или предъявления проблемных задач. Проблемная ситуация – это сложная, противоречивая обстановка, создаваемая на занятиях путем постановки проблемных вопросов (вводных), требующая активной познавательной деятельности обучающихся для ее правильной оценки и разрешения.

Проблемный вопрос содержит в себе диалектическое противоречие и требует для разрешения не воспроизведения известных знаний, а размышления, сравнения, поиска, приобретения новых знаний или применения знаний, полученных ранее.

Проблемная задача, в отличие от проблемного вопроса, содержит дополнительную вводную информацию и при необходимости некоторые

ориентиры поиска для ее решения. Решение проблемных задач и поиск ответов на проблемные вопросы осуществляет преподаватель (иногда прибегая к помощи слушателей, организуя обмен мнениями). Преподаватель должен не только разрешить противоречие, но и показать логику, методику, продемонстрировать приемы умственной деятельности, исходящие из диалектического метода познания сложных явлений.

Таким образом, на лекции проблемного характера студенты находятся в постоянном процессе «сомышления» с лектором, и, в конечном итоге, становятся соавторами в решении проблемных задач.

Лекция-консультация предпочтительна при изучении тем с четко выраженной практической направленностью. Существует несколько вариантов проведения подобных лекций. Рассмотрим некоторые из них.

Вариант 1. Занятия начинаются со вступительной лекции, где преподаватель акцентирует внимание обучающихся на ряде проблем, связанных с практикой применения рассматриваемого положения. Затем слушатели задают вопросы. Основная часть занятия (до пятидесяти процентов учебного времени) уделяется ответам на вопросы. В конце занятия проводится небольшая дискуссия, свободный обмен мнениями, завершающийся заключительным словом лектора.

Вариант 2. За несколько дней до объявленного занятия преподаватель собирает вопросы студентов в письменном виде. Первая часть занятия проводится в виде лекции, в ходе которой преподаватель отвечает на эти вопросы, дополняя и развивая их по своему усмотрению. Вторая часть проходит в форме ответов на дополнительные вопросы студентов, свободного обмена мнениями и завершается заключительным словом преподавателя.

Вариант 3. Студенты заблаговременно получают материал к занятию. Как правило, он носит не только учебный, но и инструктивный характер, т. е. представляет собой методическое руководство к практическому использованию. Они должны изучить материал и подготовить свои вопросы лектору-консультанту. Занятие проводится в форме ответов на вопросы и

свободного обмена мнениями. Завершить занятие преподаватель может простым подведением итогов на консультации или заключительным словом, в котором обобщается практика применения рассматриваемых материалов.

Вариант 4. Первая часть занятия проводится в форме краткого сообщения о передовом опыте работы определенного должностного лица или коллектива, просмотра кинофильма, видеофильма, диафильма. Студенты могут заранее получить более подробные материалы, освещающие этот опыт (книги, брошюры, описания). Вторая часть занятия строится в форме ответов на вопросы обучающихся.

Вариант 5. Занятие проводится в форме групповой консультации, в которой принимают участие уже не один преподаватель, а несколько высококвалифицированных специалистов в изучаемой области. Использование такой формы групповой консультации эффективно при рассмотрении наиболее актуальных и комплексных проблем. Занятия в форме лекции-консультации проходят тем эффективнее, чем больше вопросов задают студенты и чем шире и предметнее содержание этих вопросов.

Разновидностью лекции-консультации является лекция – пресс-конференция. Лекция – пресс-конференция предназначена для ликвидации пробелов в знаниях студентов и диагностирования уровня их подготовки. Организационно она проводится следующим образом. Лектор, назвав тему занятия, просит студентов задавать ему письменно вопросы по изучаемой проблеме. В течение двух-трех минут слушатели формулируют наиболее интересные вопросы и передают их преподавателю. В качестве одного из вариантов проведения подобного занятия вопросы могут быть подготовлены студентами по просьбе преподавателя заранее на этапе, предшествующем лекции. Преподаватель в течение трех-пяти минут сортирует вопросы по их содержанию и начинает лекцию. Она может излагаться как совокупность и последовательность ответов на поставленные вопросы или как связный текст, в процессе изложения которого формулируются ответы. В конце лекции преподаватель проводит анализ ответов как отражение интересов и знаний

обучающихся. Если ответы на отдельные вопросы их не удовлетворили, то лектор раскрывает их подробнее за время, оставленное для этого специально.

Лекцию подобного типа целесообразно проводить:

1) в начале изучения раздела программы с целью выявления потребностей, круга интересов группы, его модели, установок студентов и их возможностей;

2) в середине изучения, когда лекция направлена на привлечение слушателей к узловым моментам курса и систематизации знаний;

3) в конце изучения дисциплины (для определения перспектив развития усвоенного содержания).

Лекция вдвоем является продолжением и развитием проблемного изложения материала в диалоге двух преподавателей. Предметная «лекция вдвоем» читается преподавателями одной учебной дисциплины, межпредметная «лекция вдвоем» проводится преподавателями двух различных дисциплин. Такая лекция может проводиться двумя и более преподавателями по заранее разработанному сценарию. Преподаватели, часто придерживающиеся различных взглядов на проблемные вопросы лекции, разыгрывают дискуссию на глазах слушателей, активизируют их внимание и подают пример научной полемики. Здесь моделируются реальные ситуации обсуждения теоретических и практических вопросов двумя специалистами.

Необходимо, чтобы:

1) диалог преподавателей демонстрировал культуру дискуссии, совместного решения проблемы;

2) втягивал в обсуждение студентов, побуждал их задавать вопросы, высказывать свою точку зрения, демонстрировать отклик на происходящее.

Лекция-беседа наиболее распространенная и сравнительно простая форма вовлечения студентов в учебный процесс. Она предполагает максимальное включение обучающихся в интенсивную беседу с лектором путем умелого применения псевдиалога, диалога и полилога. В этом случае средствами активизации выступают отдельные вопросы к аудитории,

организация дискуссии с последовательным переходом ее в диспут, создание условий для возникновения альтернатив.

Различают несколько ее разновидностей: лекция-диалог, лекция-дискуссия, лекция-диспут, лекция-семинар (полилог). Преимущество этой формы перед обычной лекцией состоит в том, что она привлекает внимание слушателей к наиболее важным вопросам темы, определяет содержание, методы и темп изложения учебного материала с учетом особенностей аудитории. Эффективность этой формы в условиях группового обучения снижается из-за того, что не всегда удается вовлечь каждого слушателя в процесс обмена мнениями. В то же время групповая беседа позволяет расширить круг мнений и привлечь коллективный опыт и знания студентов.

Семинарские занятия тематически связываются с лекционными и способствуют углубленному изучению отдельных наиболее важных тем.

Формы проведения семинарских занятий:

- развернутая беседа на основании плана;
- устный опрос по теме семинара;
- прослушивание и обсуждение докладов;
- обсуждение письменных работ, заранее подготовленных и изученных всеми членами группы;
- теоретическая конференция;
- семинар-коллоквиум (беседа преподавателя с учащимися для выяснения их знаний);
- семинар-экскурсия (на производство, предприятие, в организацию и т.д.);
- семинар комментированного чтения и анализа документов;
- семинар решения задач;
- семинар по материалам исследования, проведенного студентами под руководством преподавателя и др.

Выбор вида и формы семинара определяется спецификой учебной дисциплины, содержанием темы, профилем и уровнем подготовки студентов, характером рекомендованной литературы.

Типичные структурные элементы семинарского занятия:

1) вступительное слово преподавателя (место темы семинара в изучаемом курсе, цели и задачи занятия; мобилизация и активизация внимания обучаемых);

2) основная часть (выступления студентов);

3) заключительное слово преподавателя (по всему занятию в целом или отдельным выступлениям на занятии делаются выводы и оценивается деятельность участников, дается установка на следующее занятие).

Темы семинарских занятий должны носить проблемный и практико-ориентированный характер, а также быть интересны для обучающихся.

Лабораторное занятие заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя комплекса учебных заданий для усвоения теоретических основ учебного курса, приобретения навыков и опыта какой-либо деятельности, овладения современными методами практической работы с применением технических средств. Лабораторные занятия могут проводиться как вслед за лекцией, так и предварять ее для конкретизации теоретических положений, обобщений, выводов на перспективу. Целью лабораторного занятия является организация управляемой познавательной деятельности студентов в условиях, приближенных к реальной практической деятельности. Во время лабораторного занятия студенты ведут записи, а по итогам работы сдают письменный отчет.

Формы проведения лабораторных работ: упражнения, занятия для решения типовых и ситуационных задач, занятия по моделированию реальных задач, имитационные занятия, выездные занятия (на производство, в организацию) для выполнения специальных заданий (провести хронометраж рабочего времени, ознакомиться с практической организацией труда юриста и т.д.), занятия-конкурсы.

Типичные структурные элементы лабораторных работ:

1. Вводная часть (формулировка темы, целей и задач занятия, обоснование его значимости в профессиональной подготовке, рассмотрение связей данной темы с другими темами курса, изложение теоретических основ работы, характеристика состава и особенностей заданий работы и объяснение подходов (методов, способов, приемов) для их выполнения, характеристика требований к результату работы, вводный инструктаж по технике безопасности, проверка готовности студентов к выполнению работы, пробное выполнение задания под руководством преподавателя, указания по самоконтролю результативности выполнения заданий студентами).

2. Основная часть (дополнительные разъяснения по ходу работы, устранение трудностей при выполнении заданий, текущий контроль и оценка результатов, поддержание в рабочем состоянии технических средств и оборудования, ответы на вопросы студентов).

3. Заключительная часть (подведение общих итогов (позитивных, негативных) работы, оценка результатов работы отдельных студентов, ответы на вопросы, выдача рекомендаций по улучшению показателей работы и устранению пробелов в системе знаний, умений и навыков, сбор отчетов по выполненной работе для проверки, изложение сведений о подготовке к выполнению следующей работы и подлежащей изучению учебной литературе. Вводная и заключительная части, как правило, организуются фронтально, а основная часть строится как индивидуальная работа со студентами).

Таким образом, опираясь на вышесказанное, можно сделать вывод: для того, чтобы разнообразить традиционные формы преподавания предмета «Гражданское право» достаточно внести какой-либо элемент новизны. Например, добавить в лекцию проблему или провести её в виде беседы или дискуссии.

## **ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ**

Игра – это особый тип деятельности, в которой мотив лежит в самом процессе, в содержании самого действия. Следовательно, игра – не просто деятельность, а мотивированная деятельность. Ее содержанием являются отношения между людьми в процессе их учебной, трудовой и общественной деятельности.

Рольевым играм присущ компонент «принятия решения» в проблемной ситуации (или «ситуация интеллектуального затруднения»). Современные ученые-психологи рассматривают ролевые игры, применяемые в профессиональных общеобразовательных организациях как средство формирования творческого мышления, активизации мыследеятельности и профессионального становления личности.

Как правило, ролевая игра проводится на завершающем этапе изучения определенной темы с целью закрепления или совершенствования полученных умений и навыков. По своей структуре ролевая игра обязательно включает три компонента: роли; исходную ситуацию, которая выступает как способ организации ролевой игры и характеризуется проблемностью; ролевые действия, которые выполняют студенты, играя определенную роль.

Методика преподавания дисциплины «Гражданское право» исследует совокупность взаимосвязанных средств, методов, форм обучения. Особенностью методики преподавания является то, что обучение тесно связано с правовой жизнью государства, общества, каждого человека. Такие знания представляют собой знание правовых терминов, законов, а также понимание механизмов работы законодательства. Для того чтобы студенты познавали не только теоретическую сторону правовых дисциплин, но и их прикладной характер, необходимо использование наряду с традиционными формами и методами обучения: лекции, семинарские занятия, лабораторные работы и т. д. , активные и интерактивные методы обучения, такие как ролевые и деловые игры, навыки тренинги, проблемные ситуации и многое другое.

## **ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ПРОВЕДЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО» В ГБПОУ «ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»**

### **2.1. Анализ преподавания дисциплины «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»**

В первую очередь мы провели анализ программ по дисциплине «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж», а, также, побеседовали с преподавателями данной дисциплины, чтобы узнать особенности проведения занятий в колледже.

Целью курса является формирование у студентов ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» базовых знаний в области гражданских правоотношений, развитие юридического мышления и навыков аргументации, подготовка к практической деятельности высококвалифицированных специалистов.

Задачи дисциплины:

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

Основными формами проведения занятий по дисциплине «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» являются лекции и семинары.

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

Ранее мы определили, что изучение дисциплины «Гражданское право» имеет свои особенности, которые проявляются в том, что теоретические знания и практические навыки в ней связаны и переплетены неразрывно.

Как отмечает Ю. А. Попова, «наиболее эффективные методы преподавания и изучения, а также усвоения студентами позитивного научного, законодательного, правоприменительного материала. Необходимо использовать имеющиеся наработки методологического, методического характера и искать пути их постоянного совершенствования».

Лекция, как верно отмечают Ю. К. Волконский и Е.К. Волконская, закладывает основу овладения современными теоретическими знаниями, формирования и развития юридического мышления.

Каждое лекционное занятие строится в соответствии с конкретными целями и задачами.

А.А. Тимофеева пишет, о том, что назначение лекции – формирование основы для дальнейшей самостоятельной работы над проблемой; это – способ активизации мыслительной деятельности студента, средство развития всех видов памяти: слуховой, зрительной, эмоциональной и даже механической.

На занятиях по дисциплине «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» используются следующие виды лекций:

- проблемная лекция
- лекция-диалог
- лекция-конференция.

По мнению преподавателей дисциплины, данные виды хорошо вписываются в преподавание правовых дисциплин.

Построение сценария проблемной лекции возможно через обозначение одной или комплекса проблем и обращение преподавателя к студентам по поводу способов их преодоления. Лекция-пресс-конференция, как правило, посвящена актуальной и дискуссионной теме.

Неотъемлемой частью лекции является презентация, сопровождающая изложение преподавателем соответствующего материала, позволяющая этот учебный материал визуализировать (посредством схем, рисунков, графиков и т.п.) и структурировать.

Семинарские занятия по гражданскому праву позволяют студентам не только хорошо усвоить теоретический материал, но и получить практические навыки, необходимые в дальнейшей жизненной деятельности.

Основные цели семинара, по мнению А. М. Осавелюка и С. Ю. Косицына, состоят в том, чтобы повысить теоретический уровень знаний обучающихся, научить их ориентироваться в нормативном правовом материале, привить творческий подход к изучению соответствующей дисциплины, к осмысленному пониманию значения рассматриваемых вопросов. При этом главное – научить пользоваться приобретенными знаниями на практике, в конкретной юридической действительности.

В ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» при изучении дисциплины «Гражданское право» используют следующие виды семинаров:

- традиционный;
- семинар-конференция;
- вопрос-ответная форма;
- семинар-дискуссия;
- семинар-развернутая беседа.

В ходе семинаров по гражданскому праву студентам задаются вопросы по изученным темам, на которые они должны ответить, данные ответы комментируются другими студентами и преподавателем. Студентам также предлагается самостоятельно разрешать различные правовые ситуации, как правило, основанные на конкретных примерах.

Неотъемлемой частью семинарских занятий является обучение студентов навыкам составления исков, заявлений, заключений, ходатайств и иных документов с последующим тщательным анализом допущенных ошибок и возможных вариантов содержания таких документов.

Закреплению ранее изученного материала способствует решение студентами ситуационных задач на основе материалов из практических

ситуаций, которые позволяют им применить полученные теоретические знания к конкретной жизненной ситуации.

Для студентов несомненный интерес представляет подготовка к семинарским занятиям по пройденным темам докладов с презентациями, в которых используются схемы, таблицы, рисунки, видеоролики.

Закреплению полученных знаний способствует проведение в ходе семинарских занятий ролевых игр, представляющих собой моделирование какой-либо ситуации, с распределением между студентами ролей участников процесса. Заранее студентами при содействии преподавателя составляется сценарий, распределяются роли. Обязательным элементом ролевой игры является ее последующий анализ не только преподавателем, но и студентами, присутствующими в зале.

Система оценки уровня подготовки конкретного студента должна стимулировать его к постоянной плодотворной работе в течение всего периода изучения гражданского права, а не только в период подготовки к экзамену.

Система полученных баллов содержит в себе комплексную оценку его посещаемости лекций, семинарских и практических занятий, текущую успеваемость в течение семестра, самостоятельную подготовку (написание рефератов, докладов и т.п.).

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

## 2.2. Методические рекомендации по проведению ролевой игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»

В настоящее время организация ролевой игры является достаточно сложным процессом, поскольку может включать комплекс интерактивных методов обучения, таких как мозговой штурм, разбор ситуаций, разрядка участников (истории, шутки), презентации с последующим обсуждением и т.д.

В научной литературе обращается внимание на то, что наибольший эффект при применении ролевых игр достигается при проведении учебных занятий, нацеленных на изучение проблематики, в основе которой заложен социальный конфликт, в большей степени, относящейся практически ко всем темам по дисциплине «Гражданское право».

В связи с этим в ходе разработки методических рекомендаций, важное значение придавалось определению наиболее значимых, ключевых тем учебных занятий, где интерактивная функция ролевой игры может дать наибольший учебно-воспитательный эффект.

При проведении практических занятий по гражданскому праву с использованием ролевой игры выбор пал на тему «Объекты гражданских правоотношений» (Приложение). Цель игры формулировалась как уяснение практической значимости классификации вещей в гражданском праве, отработка практических навыков использования классификации вещей при разрешении возникающих на практике различных ситуаций.

При разработке методических рекомендаций по проведению ролевой игры в колледже нами были выделены четыре этапа:

- проектирование;
- организационно-подготовительный;
- ролевой;
- заключительный.

Следует учитывать, что на каждом этапе педагогическая роль преподавателя различна. До начала игры, на этапе проектирования, педагог прежде всего является конструктором, в начале игры на организационно-подготовительном этапе – методист – инструктор, в ходе игры на ролевом этапе – консультант и корректор, на заключительном этапе – эксперт.

На этапе проектирования базовым элементом ролевой игры мы разработали сценарий, то есть модели игры с описанием конкретной жизненной ситуации (фабулы), в которой участникам игры предстоит имитировать свою деятельность в соответствии с исполняемой ролью.

Важно то, что ситуация должна быть проблемной, реальной и интересной для студентов. С темой, которую предстоит разыграть в лицах, студенты должны быть знакомы, поэтому ролевой игре должна предшествовать лекция, в ходе которой следует особое внимание уделять необходимым проблемным игровым аспектам.

По мнению экспертов, сложность этапа конструирования заключается в том, что в ролевой игре пересекаются реальность и условность, модель и имитация, и важно соблюдение баланса всех этих составляющих. В случае, если в сценарии будет доминировать игровая процедура, то существует риск «перерастания» деловой игры в любительский спектакль, если акцентировать внимание на образовательную составляющую, то занятие не будет отличаться от семинара.

В ходе этого этапа мы определили место, время, формат, разработали общие правила игры, инструкции для игроков и руководителя, составили задания для участников игры, определили ожидаемые результаты.

На этом этапе важное и первоочередное значение имеет определение в сценарии цели ролевой игры, без чего невозможно достичь запланированный результат, поскольку в зависимости от целеполагания формулируются задачи, содержательно наполняющие структуру ролевой игры.

Цель и задачи занятия мы формулировали с учетом необходимости формирования общепрофессиональных компетенций, профессиональных

компетенций, осуществляемых в комплексе с другими дисциплинами основной образовательной программы. Участники игры должны быть ориентированы на достижение деятельностной цели в соответствии с определённой ролью. При этом не следует упускать из виду, что цель ролевой игры должна быть не только образовательной, но и воспитательной.

Организационно-подготовительный этап ролевой игры должен начинаться еще в ходе самостоятельной подготовки студентов к практическому занятию. В соответствии с дидактической и воспитательной целями мы разработали для организатора игры модель инструкторско-методической консультации, в которой он объясняет участникам ее замысел, знакомит с ее сценарием и правилами, разъясняет организацию и последовательность действий, распределяет роли и ставит перед студентами задачи, на решение которых они должны быть нацелены, критерии оценок.

Инициатива студентов при распределении ролей должна приветствоваться. Главное, чтобы участники ролевой игры осознали, что они не зрители, а активные соучастники. Если ролей в группе меньше, чем количество студентов, то целесообразно назначать на одну роль двух-трех участников с тем, чтобы они вырабатывали коллективную линию поведения, алгоритмы решения.

Для того чтобы игра проходила динамично, на ключевую роль, рекомендуется назначить наиболее подготовленного и уверенного в себе студента, имеющего отличные знания по курсу гражданского права, с которым организатор обговаривает все ключевые моменты.

Все студенты без исключения должны быть задействованы и нацелены на отработку нужных практических умений и навыков, способствующих саморазвитию личности.

На ролевом этапе игра проходит в соответствии со сценарием, где организатор находится, как бы за «кадром». Важное значение имеет организация состязательного процесса студента, играющим главную роль, следящим за тем, чтобы участнике не «увлекались» своими сценарными

ролями. Вместе с тем, это не означает, что игра не контролируется организатором: по игровым правилам преподаватель вправе заготовить вводные, корректирующие ход игры. Для этой цели мы подготовили документы, требующие исследования или устные вопросы, стимулирующие активность и на допускающие заикленности на каком-либо из этапов процесса. Интерактивная роль преподавателя сводится к сопровождению ролевой игры (возможности намеренного включения в разрабатываемые студентами документы ошибки материального и (или) процессуального характера), мобилизации творческих усилий для достижения цели, обусловленной ролью.

Методическое значение ролевой игры на этом этапе заключается в проигрывании и опытной проверке командной стратегии решения проблем, а также в осознании и анализе собственного или чужого действия, при необходимости в изменениях точки зрения и линии поведения. Это основной этап, на котором достигаются цели занятия, способствующие формированию личности, стремящейся и способной к постоянному саморазвитию, самообразованию и непрерывному профессиональному росту.

На заключительном шаге подведение результатов в первую очередь осуществляют заранее определенные на эту роль эксперты-студенты, анализирующие достоинства и недостатки игры, выбранную линию командного поведения в целом и действия каждого из участников, в частности.

В разборе ролевой игры могут принимать участие все студенты, которые вправе комментировать обоснованность принимаемых решений. Методика экспертной оценки должна быть заранее известна участникам и может заключаться в подсчете набранных баллов, выборе номинации и т.д. При этом критерием для оценки может являться степень профессионализма, грамотности практических действий и самостоятельности суждений, оригинальность и содержательность решений.

Окончательный разбор ролевой игры остается за преподавателем, в целом оценивающего готовность студентов к ролевой игре, их активность и

компетентность, соответствие действий участников игры требованиям законодательства; плюсы и минусы в действиях участников игры, умения принимать правильные, основанные на нормах права решения, владение тактическими приемами поведения в процессе (с учетом процессуальной роли каждого участника деловой игры).

Итогом интерактивного занятия должна стать выработанная собственная позиция студента по поводу правовой оценки сложившейся ситуации, возможных способов ее разрешения.

В целях дальнейшего совершенствования организации и проведения ролевых игр на этом этапе целесообразно выслушать мнение участников о выполнении заданий, степень их индивидуальной удовлетворенности результатом игры.

Таким образом, основываясь на выше сказанном, можно сделать выводы, что сюжет игры должен быть интересен всем участникам. Каждому отводится своя роль, при этом преподаватель координирует действия, чтобы не было хаоса и эффекта вседозволенности. Благодаря тому, что студенты являются активными участниками занятия на основе ролевой игры, они «проживают» ситуации, которые могут встречаться в реальной жизни, что позволит преодолевать возникшие трудности более действенно и конструктивно.

## ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

В первую очередь мы провели анализ программ по дисциплине «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж», а, также, побеседовали с преподавателями данной дисциплины, чтобы узнать особенности проведения занятий в колледже.

Анализ преподавания дисциплины «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» показал, что на занятиях используются традиционные и инновационные методы обучения, но, в большей степени преподавание происходит в виде разного вида лекций и семинаров. Ролевые игры также имеют место в процессе обучения, но их использование эпизодично, что говорит о необходимости разработки методики проведения ролевой игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».

При проведении практических занятий по гражданскому праву с использованием ролевой игры выбор пал на тему «Объекты гражданских правоотношений» (Приложение). Цель игры формулировалась как уяснение практической значимости классификации вещей в гражданском праве, отработка практических навыков использования классификации вещей при разрешении возникающих на практике различных ситуаций.

В методических рекомендациях по проведению ролевой игры мы выделили четыре этапа: проектирование, организационно-подготовительный, ролевой, заключительный.

Следует учитывать, что на каждом этапе педагогическая роль преподавателя различна. До начала игры, на этапе проектирования, педагог прежде всего является конструктором, в начале игры на организационно-подготовительном этапе – методист – инструктор, в ходе игры на ролевом этапе – консультант и корректор, на заключительном этапе – эксперт.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью исследования было теоретическое обоснование и разработка методики проведения ролевых игр на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации.

Базой исследования мы выбрали ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».

Как показывает проведенный нами анализ литературы, феномен ролевой игры исследован в различных аспектах: психологическом, педагогическом, методическом. Понимание игры как отражения реальной действительности впервые в педагогической литературе было сформулировано К. Д. Ушинским и подтверждено исследованиями психологов. «Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир» [57].

Психологические аспекты игры были глубоко проанализированы также отечественными психологами Б. Г. Ананьевым, Л. С. Выготским, А. Н. Леонтьевым, С. Л. Рубинштейном, Д. Б. Элькониным и др. И, хотя психологическому анализу была подвергнута только детская игра, их вклад в теорию игр и моделирования неоценим.

В психологическом аспекте ролевая игра, как всякая игра, трактуется отечественными и зарубежными учеными с позиций деятельностного подхода: Л. С. Выготский, Н. И. Жинкин, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин, Л. Дикинсон и другие.

Игра – это особый тип деятельности, в которой мотив лежит в самом процессе, в содержании самого действия. Следовательно, игра – не просто деятельность, а мотивированная деятельность. Ее содержанием являются отношения между людьми в процессе их учебной, трудовой и общественной деятельности.

Ролевым играм присущ компонент «принятия решения» в проблемной ситуации (или «ситуация интеллектуального затруднения»). В нашем

исследовании сущностных особенностей ролевых игр мы опирались также на инновационные подходы к изучению данного феномена, на исследования современных ученых-психологов. Они рассматривают ролевые игры, применяемые в профессиональных общеобразовательных организациях как средство формирования творческого мышления, активизации мыследеятельности и профессионального становления личности.

Ученые считают, что решение психологических вопросов становления профессионала в период обучения на основе ролевых игр влияет на развитие творческого потенциала личности студента. Усложняющиеся приемы моделирования квазиреальной профессиональной деятельности студента вырабатывают у него своеобразный иммунитет к преодолению затруднений в будущей реальной профессиональной деятельности.

Анализ преподавания дисциплины «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» показал, что на занятиях используются традиционные и инновационные методы обучения, но, в большей степени преподавание происходит в виде разного вида лекций и семинаров. Ролевые игры также имеют место в процессе обучения, но их использование эпизодично, что говорит о необходимости разработки методики проведения ролевой игры на занятиях по дисциплине «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».

Нами были предложены методические рекомендации по проведению ролевой игры по дисциплине «Гражданское право» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» на тему «Объекты гражданских правоотношений».

Цель игры формулировалась как уяснение практической значимости классификации вещей в гражданском праве, отработка практических навыков использования классификации вещей при разрешении возникающих на практике различных ситуаций.

Нами были определены четыре этапа построения ролевой игры: проектирование, организационно-подготовительный, ролевой, заключительный.

На каждом этапе педагогическая роль преподавателя различна. До начала игры, на этапе проектирования, педагог прежде всего является конструктором, в начале игры на организационно-подготовительном этапе – методист – инструктор, в ходе игры на ролевом этапе – консультант и корректор, на заключительном этапе – эксперт.

Ролевые игры обладают целым рядом преимуществ, в том числе они развивают и закрепляют навыки самостоятельной работы, профессионализм, способность решать первостепенные задачи и руководить коллективом, принимать основополагающие решения и осуществлять их реализацию. В ходе игры у студентов вырабатываются практические навыки по сбору, систематизации и детальному анализу полученной информации, необходимой для принятия решений, по принятию решений в условиях неполной или недостаточно достоверной информации, оценки эффективности принимаемых решений, по анализу задач определенного типа, по установлению устойчивых взаимосвязей между различными сферами будущей деятельности и т.д.

В ходе такого занятия появляется уникальная возможность отменить принятое ранее решение, которое оказалось некорректным, возвратиться назад и сделать иной выбор. Такой подход позволит сформулировать ключевые преимущества и недостатки, при этом одна и та же ситуация может проигрываться несколько раз.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ананьев, Б. Г. О проблемах современного человекознания / Б. Г. Ананьев. – Санкт-Петербург: Питер, 2001.
2. Артемьева, О. А. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография / О. А. Артемьев, М. Н. Макеева. – Тамбов, 2007.
3. Барихновская, Е. Г. Система правового образования в школе: концепция, учебные программы / Е. Г. Барихновская, Л. В. Мась, Н. И. Элиасберг, А. Я. Юдовская. – СПб.: Специальная литература, 2015. – 126 с.
4. Берман, В. В. Сущность, специфика правового воспитания / В. В. Берман., А. Ф. Никитин, В. М. Обухов, Я. В. Соколов. – М.: Дрофа, 2020. – 192 с.
5. Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки / Н. Н. Богомолова // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – Москва: Изд-во Моск. ун-та, 2017.
6. Буряков, В. Н. Тенденции развития системы подготовки офицерских кадров: компаративный аспект / В. Н. Буряков // Образование. Наука. Инновации: Южное измерение. – 2012. – № 2 (22). – С. 55–62.
7. Вачков, И. В. Основы технологии группового тренинга. Психотехники: учеб. Пособие / И. В. Вачков. – Москва: Ось-89, 2019.
8. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: Контекстный подход: метод. Пособие / А. А. Вербицкий. – Москва: Высш. шк., 2021.
9. Вербицкий, А. А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения / А. А. Вербицкий // Игровое моделирование: Методология и практика. – Новосибирск: Наука, 2017.

10. Верстов, В. В. Деловая игра как форма активного обучения: особенности и методика проведения / В. В. Верстов, В. М. Верстова // Вестник Краснодарского университета МВД России. – 2013. – № 4 (22). С. 109–112.

11. Гессен, С. И. Основы педагогики. Введение в прикладную философию / С. И. Гессен / Отв. ред. и сост. П. В. Алексеев. – М.: Школа-Пресс, 2015. – 448 с.

12. Гинзбург, Я. С. Социально-психологическое сопровождение деловых игр / Я. С. Гинзбург, Н. М. Коряк // Игровое моделирование: Методология и практика. – Новосибирск: Наука, 2017.

13. Гнатышина, Е. А. Технология формирования информационной культуры в подготовке педагога профессионального обучения / Е. А. Гнатышина, Е. В. Гнатышина // Вектор науки Тольяттинского государственного университета: Серия «Педагогика и Психология». – 2012. – №1. – С.97-100.

14. Головченко, В. В. Эффективность правового воспитания. Понятие, критерии, методика измерения / В. В. Головченко. – Киев: Наукова думка, 2015. – 128 с.

15. Гражданское право: учебное пособие / Е. Г. Шаблова, О. В. Жевняк; под общ. ред. д-ра юрид. наук, проф. Е. Г. Шабловой. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2015. – 136 с.

16. Евплова, Е. В. Дидактика профессионального образования: специфика преподавания юридических дисциплин в системе СПО: учебно-методическое пособие / Е. В. Евплова, В. Р. Якупов. – Челябинск, 2018. – 87 с.

17. Евплова, Е. В. Блиц-игры, или Как сделать учебный процесс интересным / Е. В. Евплова // Начальная школа плюс До и После. – 2011. – № 11. – С. 84–87.

18. Евплова, Е. В. Формирование качеств личностной конкурентоспособности будущего специалиста в условиях конкурентной учебной среды / Е. В. Евплова // Инновационные процессы в воспитании, обучении и развитии подрастающего поколения: сб. науч. трудов: в 3 т. / под.

общ. ред. А.Ф. Аменда. – Челябинск: Изд-во Челяб. гос. пед. ун-та, 2010. – Т. 3. – С. 332–347.

19. Еременко, В. И. Активные и интерактивные методы обучения в юриспруденции: монография / В. И. Еременко. – Барнаул: Изд-во ААЭП, 2011. – 126 с.

20. Использование игровых технологий в образовательной среде Академии управления МВД России: учебное пособие / Т. В. Мальцева, О. М. Боева, Ю. Б. Макаренко. – Москва : Академия управления МВД России, 2021. – 80 с.

21. Кашанина, Т. В. Пособие к разделам «Экономика» и «Право» курса «Обществознание» для 10-11 кл. гуманитарного профиля / Т. В. Кашанина, А. В. Кашанин. – М.: Новый учебник, 2021.

22. Китова, Л. А. Роль детских общественных организаций в реализации гражданско-правового образования / Л. А. Китова // Основы государства и права. – 2021. – № 1-2. – С. 54-55.

23. Кононенко, И. М. Ролевая игра как средство развития социально-психологической компетентности / И. М. Кононенко // Вестник АГТУ. – 2007. – № 5.

24. Котлов, А. Ф. Методика преподавания права: учебное пособие для студентов магистратуры, обучающихся по направлению 030900 «Юриспруденция» / А. Ф. Колотов, И. В. Скуратов. – Оренбург: ООО ИПК «Университет», 2014. – 288 с.

25. Леонтьев, А. Н. Деятельность. Сознание. Личность / А. Н. Леонтьев // Избранные психологические произведения. В 2-х томах. – Москва: Педагогика, 2013.

26. Майхнер, Х. Е. Корпоративные тренинги / Х. Е. Майхнер. – Москва: ЮНИТИ, 2022.

27. Мальцева, Т. В. К проблеме преподавания юридической психологии как учебной дисциплины юридического вуза / Т. В. Мальцева // Вестник Московского университета МВД России. – 2013. – № 9.

28. Ментс, М. Эффективное использование ролевых игр в тренинге / М. Ментс. – Санкт-Петербург: Питер, 2021.
29. Методика преподавания правовых дисциплин : учеб.-метод. пособ. / под ред. Е. В. Евплова, Е. В. Гнатышина, М. В. Чередникова. – Челябинск : Цицеро, 2016. – 149 с.
30. Миллер, С. Психология игры / С. Миллер. – Санкт-Петербург: Университетская книга, 2019.
31. Михайлова, В. К. Использование активных методов обучения в профессионально-психологической подготовке личного состава подразделений полиции: учеб.-метод. Пособие / В. К. Михайлова, Т. В. Мальцева. – Руза: МОФ Моск. ун-т МВД России им. В.Я. Кикотя, 2015.
32. Морозова, С. А. Методика преподавания права в школе / С. А. Морозова. – М.: Новый учебник, 2014. – 224 с.
33. Науменкова, К. В. Проблемы правового воспитания граждан России на рубеже веков / К. В. Науменкова. – М.: БЕК, 2017. – 339 с.
34. Никитин, А. Ф. Политика и право: Пособие для учителей / А. Ф. Никитин, Н. Г. Суворова, Т. И. Тюляева. – М.: Просвещение, 2015. – 128 с.
35. Огольцова, Е. Г. Формирование активного обучения как средство развития познавательной деятельности студентов / Е. Г. Огольцова, О. М. Хмельницкая // Развитие качества высшего профессионального образования в современных условиях. Материалы региональной научно-практической Интернет-конференции. – 2009. – С. 129-133.
36. Организация внеурочной работы по праву / Сб. статей. – М.: Новый учебник, 2012. – 440 с.
37. Организация преподавания права в общеобразовательном учреждении. Региональный опыт / Сб. материалов. – М.: Новый учебник, 2012. – 272 с.

38. Панфилова, А. П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности: учеб. Пособие / А. П. Панфилова. – Санкт-Петербург: Знание, 2019.
39. Певцова, Е. А. Теория и методика обучения праву / Е. А. Певцова: Учебник для студ. высших учебных заведений. – М.: Владос, 2013. – 400 с.
40. Певцова, Е. А. Правовая культура личности. О некоторых аспектах поведения человека в обществе / Е. А. Певцова // Основы государства и права. – 2011. – № 1-2. – С. 30-39.
41. Певцова, Е. А. Современные дефинитивные подходы к правовой культуре и правовому сознанию / Е. А. Певцова // Журнал российского права. – 2004. – № 3. – С. 70-81.
42. Почтарь, Т. М. Правовое воспитание в педагогических вузах: вопросы методологии и методики / Т. М. Почтарь. Автореферат дисс. на соис. уч. степени канд. юрид. наук. – М., 2011.
43. Профессионально-педагогическое образование на рубеже веков: коллективная монография / Е. А. Гнатышина, Г. А. Герцог, А. В. Савченков, Л. П. Алексеева, Е. В. Гнатышина, Н. В. Уварина, Н. Ю. Корнеева, В. А. Белевитин. – Челябинск: ЧГПУ, 2014. – 304 с.
44. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Санкт-Петербург: Питер Ком, 2018.
45. Рыбин, В. А. Нравственно-педагогическая педагогика Нового времени / В. А. Рыбин. – М.: Университетская книга, 2016. – 456 с.
46. Сборник сценариев деловых игр по юридически дисциплинам / под общ. ред. Ю.Е. Винокурова. – Москва: Экзамен, 2004.
47. Сидорова, Ю. В. Формирование общих и профессиональных компетенций студентов в учреждениях среднего профессионального образования / Ю. В. Сидорова // Педагогическое образование в России. – 2012. – № 6. – С. 131-135.

48. Симаева, Е. П. Совершенствование методики преподавания гражданского права в высших учебных заведениях / Е. П. Симаева // Вестник ВолГУ. Серия 6. Выпуск 12. – 2010. – С.100–104.
49. Скакун, В. А. Основы педагогического мастерства : учеб. пособие / В. А. Скакун. – М.: Форум: Инфра-М, 2008. – 208 с.
50. Суворова, Н. Г. Оценивание достижений учащихся в области правового образования / Н. Г. Суворова, Т. В. Петрова. – М.: Новый учебник, 2013. – 192 с.
51. Татаринцева, Е. В. Правовое воспитание. Методология и методика / Е. В. Татаринцева. – М.: Высшая школа, 2020. – 174 с
52. Уразаева, Г. И. Психология виктимной личности: учеб. Пособие / Г. И. Уразаева. – Казань: КЮИ МВД России, 2014.
53. Уразаева, Г. И. Психология личности и ее виктимизация: учеб. Пособие / Г. И. Уразаева. – Казань: КЮИ МВД России, 2015.
54. Уразаева, Г. И. Развитие ролевого поведения личности: монография / Г. И. Уразаева. – Казань: КЮИ МВД России, 2016.
55. Федорова, Л. И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л. И. Федорова. – М.: Форум, 2009. – 176 с.
56. Хвесенят, Н. П. Методика преподавания экономических дисциплин: учебно-методический комплекс / Н. П. Хвесеня, М. В. Сакович. – Минск: БГУ, 2006. – 116 с.
57. Чередникова, М. В. Правовый основы информационной безопасности: учебно-методическое пособие для практических занятий / М. В. Чередникова, О. Н. Егоров. – Челябинск [Цицеро], 2013. – 79 с.
58. Чечина, Н. А. Методика проведения практических занятий по гражданскому процессу / Н. А. Чечина // Известия высших учебных заведений. Правоведение. –1986. – № 5. – С. 64–66.
59. Шамис, В. А. Активные методы обучения в вузе / В. А. Шамис // Сибирский торгово-экономический журнал. – 2011. – № 14. – С.136-14.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

Сценарии ролевых игр по предмету «Гражданское право»

### Ролевая игра «Система российского права»

**Вступительное слово:** Система права – это иерархически организованная совокупность отраслей права, подотраслей, правовых институтов, отражающая единство правовых норм.

**Цель занятия** – объяснить студентам основные понятия системы российского права, на какие отрасли делится эта система и почему в российской юриспруденции существует деление права на отрасли.

#### **Задачи занятия:**

1. Определить, каковы основные черты системы российского права.
2. Узнать, что такое система законодательства, и из каких элементов она состоит?
3. Разъяснить, как соотносится между собой система права и законодательство.

#### **Ход занятия**

##### **I этап. Организация внимания.**

Основной вид деятельности: использование дополнительной литературы, Конституции РФ, нормативно-законодательных документов, использование интернет-ресурсов и средств ИКТ.

##### **II этап. Повторение пройденного материала:** Правовая норма.

Закрепление темы при помощи занятия с элементами ролевой игры.

##### **III этап. Объяснение новой темы:** Система российского права.

План:

Рассмотрение структуры и методов системы права.

Дифференциация на отрасли и институты.

Характерные черты системы права.

##### **IV этап. Закрепление темы:** Ответить на вопросы новой темы.

**V этап. Домашнее задание:** В тетради необходимо выписать новые слова и термины (создать словарь по теме).

Подготовка к новой теме. Практикум по теме.

**Целью и задачами** занятия является проведение ролевой игры, знакомство с реальной ситуацией, создание игровой проблемы, деление студентов на бригады и выбор экспертной группы.

**Рассматриваются следующие вопросы:**

Виды правовых норм.

Структура норм права.

Толкование норм права.

**Начало ролевой игры:** Студенты демонстрируют свои знания по пройденной теме, которые могут применять в практической жизни. Они делятся на бригады, выбирается экспертная группа.

Первая бригада должна определить понятия, что такое гипотеза, диспозиция и санкция, а затем вторая бригада применяет свои знания, отвечает на поставленные вопросы. Все бригады рассматривают Семейный кодекс РФ.

**Вопрос категории А** первой бригады: Найдите нормы права, содержащиеся в приведенных ниже статьях Семейного кодекса, и определите гипотезу, диспозицию и санкцию:

*Для заключения брака необходимы добровольное согласие мужчины и женщины, вступающих в брак, и достижение ими брачного возраста. Брак не может быть заключен при наличии обстоятельств, указанных в ст.14 настоящего кодекса.*

Вторая бригада должна определить: Гипотеза Рассматриваю ст.14 Семейного кодекса и определяют норму права: Санкция.

**Вопрос категории В:** Определите вид приведенные ниже правовых норм по каждой из известных вам классификаций.

*Ст.55(ч.2) В РФ не должны издаваться законы, отменяющие права и свободы человека и гражданина.*

*Конституционно-правовые нормы По физической силе, нормы конституции РФ Ст.214 - Вандализм. Вандализм, т.е. осквернение зданий или иных сооружений, порча имущества в общественных местах, наказывается штрафом в размере 40 тыс. рублей или заработной платы осужденного за период до 3-х месяцев и т.д.*

*Уголовно-правовые нормы Диспозиция Норма права по кругу субъектов, называемая общими нормами.*

*40 Ст.57 Право ребенка выражать свое мнение. Ребенок вправе выражать свое мнение в семье, затрагивающие его интересы, а также быть заслушанным в ходе любого административного разбирательства.*

*Семейная правовая норма Диспозиция Норма права по способу установления правил поведения.*

Вначале отвечает учащиеся второй бригады, а первая бригада оценивает их, затем бригады меняются: задают вопросы вторая бригада.

Экспертная группа принимает решение, какая из бригад была более результативной, выставляет баллы и объявляет победителей.

**Вопросы категории В:** Определите, какому виду толкования правовых норм относятся:

*Разъяснение – данное Управлением Министерства по налогам и сборам по г. Москве о сроках уплаты и предоставления налоговых деклараций.*

*Это буквальное толкование норм права.*

*Толкование статьи 107 Конституции РФ, данное Конституционным судом РФ.*

*Это официальное толкование норм права.*

*Согласно ч.2 ст.38 Конституции РФ – забота о детях и их воспитание – равное право и обязанность родителей.*

*Это буквальное толкование норм права.*

*Согласно Конституции РФ ст.17 право граждан РФ осуществлять в полном объеме свои права и обязанности с 18 лет. Это распространяется на иностранцев и лиц без гражданства.*

*Это расширенное толкование норм права.*

Экспертная группа совместно с преподавателем оценивают ответы, выставляют оценки, полученные в ходе деловой игры.

**III этап. Объяснение новой темы:** Система российского права с элементами ИКТ. Системой права называется внутренняя структура права, выражающаяся в единстве и согласованности составляющих его норм, а также в их разделении на отрасли и институты.

Конституционное (государственное право) – совокупность правовых норм, закрепляющих основы общественного и государственного строя, правовое положение личности, порядок и деятельность органов государственной власти. Важнейшим источником права является Конституция РФ.

Административное право – совокупность правовых норм, регулирующих управленческие отношения, складывающиеся в сфере исполнительной власти. В административном праве преобладает метод прямого распорядительства или властного предписания. Отношения между субъектами строятся на подчинении одного участника другому. Важнейшим источником административного права – Кодекс РФ об административных правонарушениях.

Гражданское право – отрасль права, регулирующая имущественные и некоторые личные неимущественные отношения. Для этого права характерен метод юридического равенства сторон, обладающих равными правами по отношению друг к другу. Отношение в сфере гражданского права регулируются Гражданским Кодексом РФ.

Семейное право – отрасль российского права, регулирующая имущественные и личные неимущественные отношения в сфере брачно-семейных отношений. В основе семейного права лежит Семейный Кодекс РФ.

Трудовое право – совокупность правовых норм, определяющих условия возникновения, изменения и прекращения трудовых отношений,

продолжительность труда и отдыха, вопросы охраны труда. Вопросы трудового права регулируются Трудовым Кодексом РФ.

Финансовое право – отрасль права, регулирующая отношения, которые возникают в процессе финансовой и бюджетной деятельности государства, деятельности банков и других финансовых учреждений. Нормы финансового права содержатся в Конституции РФ, в Законе о государственном бюджете, Налоговом Кодексе РФ.

Уголовное право – совокупность юридических норм, установленных высшими органами государственной власти, определяющих, какие общественно опасные деяния являются преступлениями, и какие наказания за их совершение могут быть назначены. Источником Уголовного права является Уголовный Кодекс РФ.

Современный период развития российской системы права характеризуется тем, что традиционные отрасли права вовлечены в активный процесс формирования и развития новых отраслей права. Это – экологическое право, торговое право, право социального обеспечения, банковское право, образовательное право, предпринимательское право. В системе права существует дифференциация на отрасли и институты: Состоит из 2-х критериев. Это предмет правового регулирования (сфера однородных общественных отношений) и метод правового регулирования (способ и приемы правового воздействия на общественные отношения).

Институтом права называется обособленный комплекс правовых норм. Правовой институт объединяет нормы, которые регулируют лишь часть отношений определенного вида.

**IV этап. Закрепление новой темы.** Ответить на следующие вопросы:

Какие критерии лежат в основе деления системы права на отрасли?

Перечислите основные отрасли, составляющие систему российского права?

Что такое система права?

Что такое правовой институт?

#### **V этап. Домашнее задание:**

Прочитать и проанализировать пройденную тему, используя учебное пособие. В тетрадях выписать новые слова по теме: Дифференциация Система Элемент Отрасль права. Проанализируйте ст.71, ст.72 Конституции РФ и письменно в тетради ответить: В каких отраслях права и принятие, каких законодательных актов являются в ведении РФ, а также в ведении субъектов РФ?

**Заключение:** Изучение данной темы дает возможность формировать у студентов основу правовых знаний и правового мышления. Осваивать теоретические знания и представления о системе российского права.

#### **Ролевая игра «Выборы»**

##### **Цель и задачи игры:**

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

##### **Предполагаемые результаты ролевой игры:** Усвоение студентами:

- 1) основ избирательного права и избирательного процесса;
- 2) механизмов функционирования субъектов избирательного процесса;
- 3) технологию проведения выборов.

##### **Ход игры:**

I этап (подготовительный).

II этап (основной).

III этап (проведение выборов).

IV этап (подведение итогов).

**I этап -подготовительный.** На этом этапе организаторы игры должны провести общее собрание, на котором происходит знакомство с целями её

проведения, общей схемой игры. Важно именно сейчас, на начальном этапе, привлечь студентов к формированию студенческого 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 подсчёта 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 студенческого «электората» об их отношении к выборам, студенческому самоуправлению, проблемам студенческой 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. Создаётся на технической базе компьютерного класса. Оказывает техническую поддержку кандидатам в Совет колледж в изготовлении агитационных материалов, а также избирательной комиссии, журналистам и социологам.

## **II этап. Основной этап.**

1. Выдвижение кандидатов. Предвыборная борьба начинается с выдвижения кандидатов. Каждая группа может выдвинуть одного 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 студенческое самоуправление?

Какие проблемы, по твоему мнению, оно способно решить?

Каким будет твоё 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 можно выступить кураторам групп.

Агитационные листовки, настенные и печатные газеты, видеоролики и мультимедийные презентации, концерты в поддержку отдельных кандидатов, распространение календарей и т. д. К оформлению работ выдвигаются некоторые требования: содержательность, корректность, эстетичность.

Помимо того, что весь агитационный материал должен быть представлен избирателям,

Б) Дебаты. Важным этапом избирательной кампании становится «открытый микрофон», мероприятие, где кандидатам предложено ещё одно испытание. Перед широкой аудиторией, в присутствии всех конкурентов, им нужно изложить свою программу, показать подготовленные материалы, поучаствовать в дебатах «Как сделать жизнь колледжа лучше?», ответить на вопросы журналистов, избирателей. От того, как проявят себя участники игры, во многом зависело мнение избирателей.

**III этап. Проведение выборов.** Ответственным для всех участников выборов днём становится день голосования. Оно организуется в читальном зале. Избирательные участки открываются и работают на переменах. Голосование происходит по мажоритарной системе, победители определяются простым большинством голосов. За ходом голосования наблюдают представители студенческого и преподавательского коллектива, обозначенные в начале игры как «наблюдатели».

Избирательная комиссия производит подсчёт голосов и оформляет протоколы голосования, которые подписывают председатель избирательной комиссии, наблюдатели. Целесообразно на этом этапе игры присутствие членов избирательной комиссии (участковой, территориальной)

**IV Этап. Подведение итогов игры.** Через два дня после проведения голосования проводится круглый стол для всех участников игры: оглашаются результаты голосования; высказывают своё мнение участники игры, оценивая проведённые мероприятия, своё собственное участие в ней; высказывают предложения по совершенствованию правил игры.

В качестве рефлексии студентам предложено написать эссе «Зачем я иду на выборы».

**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 студентов в выборах (пусть даже и в форме игры) в немалой степени зависит его гражданская позиция завтра.

