



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 «право» в
профессиональной образовательной организации
Выпускная квалификационная работа
по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность (профиль): Правоведение и правоохранительная деятельность
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:
78,56 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
« 10 » марта 2021 г.
Зав. кафедрой ЭУиП
к.э.н., доцент

Рябчук П. Г.

Выполнил:

студентка группы ЗФ-409-112-3-1Чл
Лисина Яна Сергеевна

Лисина
Научный руководитель:

Золотухин Сергей Николаевич,
к.ю.н., доцент кафедры Э, У и П

Челябинск
2021



Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы использования ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации.....	7
1.1. Дидактические основы организации ролевых игр как метода проведения занятий по дисциплине «Право» в профессиональной образовательной организации».....	7
1.2. Методика проведения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации.....	13
Выводы по первой главе.....	18
Глава 2. Разработка и применение ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в условиях ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум».....	20
2.1. Анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум»..	20
2.2. Разработка и применение ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в условиях ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум».....	30
Выводы по второй главе.....	44
Заключение.....	47
Список литературы.....	53
Приложения.....	57

Введение

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

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

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

Преподавание права – это сложное, многогранное, не всегда однозначное педагогическое явление. Его закономерности раскрываются на основе объективных связей, существующих между образованием, развитием и воспитанием обучающихся. Ролевая игра обучает умению применять правовые знания при решении важных, глобальных проблем жизни, где

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

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

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

Актуальность данной проблемы обусловила цель исследования: разработка и применение ролевых игр в процессе обучения правовым дисциплинам.

Гипотеза исследования - применение ролевой игры как современного метода обучения студентов повысит качество их правовой подготовки и качество усвоения дисциплины в целом.

Объект исследования – система обучения праву в профессиональных образовательных организациях.

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

Проблема, цель, объект, предмет, гипотеза исследования определили его задачи:

1. определение дидактических основ организации ролевых игр как метода проведения занятий по дисциплине «Право» в профессиональной образовательной организации»;

2. характеристика методики проведения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации;

3. анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум»;

4. разработка и применение ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в условиях ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум».

Нужно заметить, что проблема ролевых игр при обучению «Праву» разрабатывается в педагогике совсем недавно. Поэтому и исследовательской литературы по данной проблеме немного. В работах С.Я. Казанцева, О.Ю. Рыбакова, М.Н. Скаткина, А.М. Столяренко, Б.Н. Топорнина обобщен опыт и результаты исследований.

Разработкой и применением ролевых игр для учащихся занимались Лихачев Б.Т., Выготский Л.С., Селевко Г.К., Платов В.Я. и другие. В работах Абрамовой Г.С., Степановича В.А., Кулешовой И.В., Алапьевой В.Г. рассматривается идея о том, что ролевая игра является как формой, так методом обучения учащихся, в которой моделируется предметный и социальный аспекты деятельности профессиональной деятельности. Потому что именно форма активного обучения – это первый шаг к любознательности.

Выготский Л.С., Платов В.Я., Эльконин Д.Б. и другие утверждали, что ролевая игра выступает как педагогическое средство и активной формой обучения, которая формирует учебную деятельность и отрабатывает профессиональные умения и навыки.

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

Базой настоящего исследования явился ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум».

Цели и задачи, выведенные нами, определили структуру работы. Квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложения. В первой главе мы рассмотрели дидактические основы организации ролевых игр и методику проведения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации. Вторую посвятили разработке и внедрению ролевых игр. В заключении сделали основные выводы и предложения по совершенствованию преподавания дисциплины «Право» в условиях ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум».

Практическая значимость заключается в предлагаемых нами методических рекомендациях по разработке и применению ролевых игр в процессе обучения праву. Материалы квалификационной работы могут использоваться в учебных заведениях и в системе повышения квалификации работников образования.

Глава 1. Теоретические основы использования ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации

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

Ролевая игра - метод поиска управленческих решений в условной проблемной ситуации. Чаще всего используется в групповом, реже - в индивидуальном варианте (диалог «человек-машина»). Из игровых элементов в ролевую игру включаются распределение по ролям, состязательность, особые правила [11, с. 46].

К одной из особенностей ролевых игр относится наличие системы стимулирования деятельности участников ролевой игры путем введения критериев игровой деятельности, подведения итогов, поощрения победителей.

Условия и форма проведения ролевой игры задают у субъектов предмет спора. Это не обходимо для понимания дальнейшего изложения проблемы между субъектами.

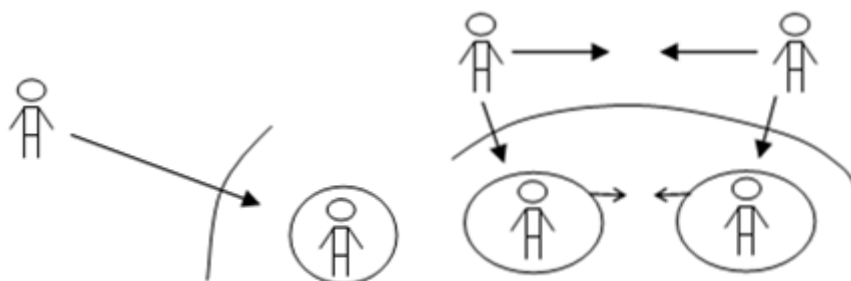


Рисунок 1 – Игровое отношение

Первый момент принято называть «игровым отношением». Оно появляется, когда происходит разделение самого игрока и его игрового представителя (см. рис. 1). Когда одни студенты начинают называть себя «судьями», а другие – «истец», «ответчик», «присяжные», «свидетели», «эксперт». Игровое отношение возникает, когда в сознании человека удерживаются обе действительности: «серьезной жизни» и собственно мира ролевой игры, в котором человек существует через своего игрового представителя (через роль). Следующий принципиальный для ролевой игры момент - в игру обязательно играют несколько игроков (см. рис. 1).

Еще одной принципиальной особенностью ролевой игры является конечность, которая понимается в предельном смысле – относительно жизни и действия. Вопрос «что остается после завершения?» - вполне достаточно зафиксировать в выводе.

Поскольку ролевая игра позволяет обеспечить для участников опыт драматического проживания проблемной действительностной ситуации, который сразу же после ролевой игры, в процессе рефлексии, становится предметом тщательного разбора и материалом для следующего шага в определении ценностного ориентира и результативности знания основ правовой культуры. В этом смысле ценность именно ролевой игры в том, что к игровому факту (случившемуся в игре) нельзя относиться теоретически – раз это произошло в игре, то при определенных условиях это же может случиться и в жизни, независимо от того, предполагали или нет участники такой поворот событий.

В конструкцию ролевой игры сознательно закладываются средства различной эффективности (ознакомление с текстом закона РФ, представление ситуации и оглашение принятого решения судьей, беседа, ролевая игра, дискуссия) – как возможности стимулирования определенных действий студентов (участников ролевой игры). Вместе с игровыми элементами, замыкающими конструкцию передачи определенных средств

участникам ролевой игры, является задание. Определение уровня остаточного знания - после игровая рефлексия. Самостоятельно рассматриваются ситуации, где определяется правовое поле и возможные варианты выхода из сложившейся жизненной ситуации. Участник ролевой игры (рис. 2) может действовать только на уровне плацдарма (это структура ролей, предметов, операций и поля). Это значит, что он не ставит самостоятельных целей: они ему уже даны.

Модель ролевой игры указывает на некоторую действительную конфликтную ситуацию. Ознакомившись с основаниями, участники ролевой игры переносят из действительной ситуации в модель, и затем показав их недостаточность, игротехник может ввести иные основания модели – и через это ее изменяет адаптируя к социальному уровню участников ролевой игры. Тем самым участники, не выходящие на позиционный уровень ролевой игры, становятся для такого человека игровыми предметами, ведомыми. Таким образом, ролевая игра разворачивается в двух направлениях: вверх (по схеме) – как формирование более мощной позиции, вниз (по схеме) – как переконструкция более глубоких оснований [12, с. 89].

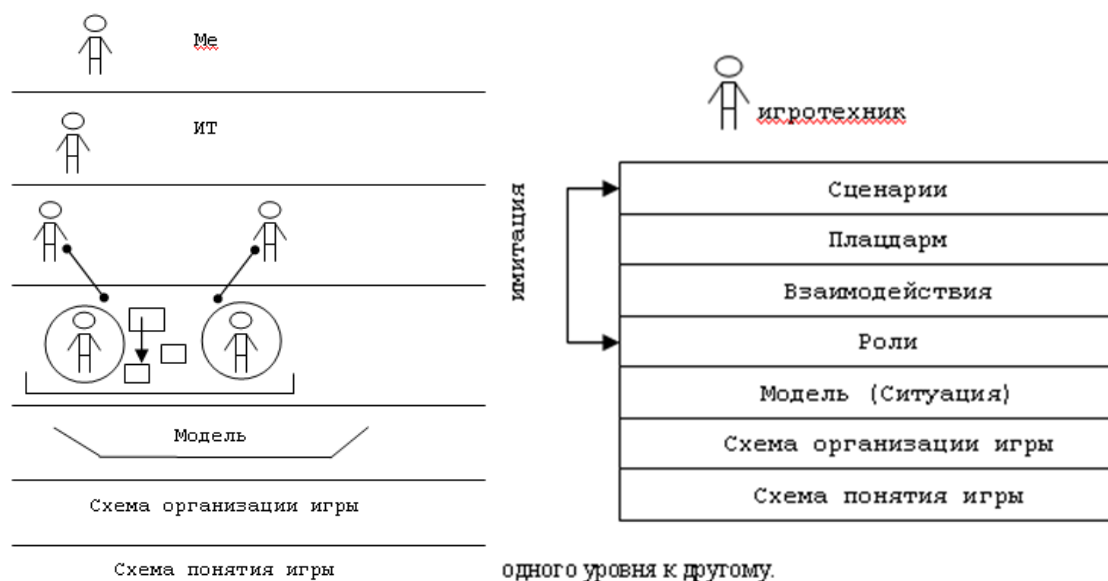


Рисунок 2 – Участники ролевой игры

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

Следующий уровень работы игротехника – плацдарм. Он является своего рода сборочной площадкой для элементов ролевой игры, сформированных на предыдущих этапах. Плацдарм есть описание ролевой структуры с возможными вариантами действий и взаимодействиями, фиксация проблемной ситуации каждой роли (это запускает игру). Здесь же появляется сюжет – последовательность событий, планируемая игротехником и закладываемая в устройство ролевой игры. Сюжет задается тактами ролевой игры. В ходе каждого такого такта осуществляются взаимодействия игроков и события, а в завершение такта подводятся итоги работы игроков и их игровых предметов. Из соображений здравого смысла такт привязывается к тому или иному календарному сроку.

Следующим уровнем работы над игрой является сценирование – разыгрывание возможных сценариев. Игротехник помещает себя на место предполагаемого участника, получившего одну из ролей, и имитирует: что он мог бы сделать, оказавшись в такой ситуации.

Важное значение имеет организация проведения ролевой игры (далее – РИ), которую в укрупненном виде можно разделить на три этапа: подготовительный, игровой, заключительный. Ниже даются рекомендации для проведения ролевых игр в системе непрерывного обучения.

Подготовительный этап включает ряд последовательно выполняемых подготовительных процедур (таблица 1):

Подготовительные процедуры

Наименование процедур	Исполнители
1. Обоснование выбора РИ	Руководитель игры
2. Определение целей, методов РИ и системы проблемных ситуаций	Руководитель игры
3. Разработка сценария ролевой игры, либо трансформация сценария РИ, если он дан в описании	Руководитель игры
4. Изготовление раздаточного наглядного и другого материала (таблицы, схемы, анкеты, плакаты, документы)	Группа организаторов игры
6. Формирование игровых команд	Руководитель игры
7. Инструктаж организаторов игры, определение послеовательности событий и структуры взаимодействия	Руководитель игры
8. Составление инструкций для участников РИ	Руководитель игры (согласно описания и инструкции проведения РИ)
9. Подготовка помещения для проведения РИ и соответствующий оргтехники	Группа организаторов игры совместно с инженером по ТСО
10. Выбор режима работы (установление регламента)	Руководитель игры

Должная организационно-техническая подготовка - к РИ дает возможность руководителю ролевой игры обеспечить максимальную отдачу от участия в ней привлекаемых специалистов и требует от них четкого соблюдения всех методических указаний в данной игре [13, с. 47].

Осуществляемая подготовка включает тщательное и не однократное ознакомление участников со всеми материалами ролевой игры: подготовку таблиц, схем, плакатов для размещения в аудитории, а также стендов текущей информации, игровых документов, справочной литературы.

Помещение для РИ должно быть достаточно просторным, иметь необходимое количество столов, стульев, средств оргтехники, учебных досок. На столах должны быть установлены (при необходимости) таблички с

названием должности, наименований предприятий, отделов, служб, которые представляют участники ролевой игры. Каждый из них заранее получает инструкцию (письменное изложение содержания своих игровых обязанностей и прав), которая остается на руках до окончания всей РИ. Кроме того, каждому участнику ролевой игры до ее начала выдается раздаточный материал, который необходим для более полного изучения предмета игровой деятельности.

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

Таким образом, взаимодействие участников ролевой игры определяется правилами, отражающими фактическое положение дел в соответствующей области деятельности. Подведение итогов и анализ оптимальных решений завершают ролевую игру. С помощью ролевой игры можно определить: наличие тактического и (или) стратегического мышления; способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения; способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение. Использование ролевых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков,

навыков решения проблем, обработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях.

Началу ролевой игры предшествует изложение проблемной ситуации, формирование цели и задач ролевой игры, организация команд и распределение их заданий, уточнение роли каждого из участников.

1.2. Методика проведения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации

Ролевая игра - метод поиска управленческих решений в условной проблемной ситуации. Чаще всего используется в групповом, реже - в индивидуальном варианте (диалог «человек-машина»). Из игровых элементов в ролевую игру включаются распределение по ролям, состязательность, особые правила.

Помогая найти конкретные варианты решения проблем, такого рода игры способствуют ролевому развитию их участников, обучают их сотрудничеству и общению [14, с. 27].

Ролевые игры, как правило, проводятся с участием группы (массива) людей вне повседневной производственной обстановки. Участники распределяются на конкурирующие команды, работающие по специальной программе (сценарию) совместно с методистом (игротехником), иногда приглашаются специалисты для руководства игрой.

В ходе проведения ролевой игры команды периодически (согласно сценарию) представляют на пленарных заседаниях свои результаты решения проблем.

К одной из особенностей ролевых игр относится наличие системы стимулирования деятельности участников игры путем введения критериев игровой деятельности, подведения итогов, поощрения победителей.

Ролевые игры рекомендуется применять в следующих направлениях:

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

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

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

Четвертое направление - игровые методы принятия конкретных решений управленческих или производственных проблем. В процессе такой ролевой игры наглядно проявляется действие тех или иных факторов, касающихся формирования коллектива, связей между его отдельными службами, подразделениями и должностными лицами. Осваиваются навыки коллективного творческого мышления, участия отдельных работников в деятельности групп, а также выявляется их поведение при успехах и неудачах в решении управленческих или производственных проблем.

Важное значение для успешного осуществления ролевых игр имеет организация ее проведения, которую в укрупненном виде можно разделить на три этапа: подготовительный, игровой, заключительный. Ниже даются рекомендации для проведения ролевых игр в системе непрерывного обучения.

Первый этап проведения ролевых игр в процессе преподавания

дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации - подготовительный, был рассмотрен нами в параграфе 1 первой главы. Началу ролевой игры предшествует изложение проблемной ситуации, формирование цели и задач ролевой игры, организация команд и определение их заданий, уточнение роли каждого из участников [15, с. 26].

Второй этап проведения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации - игровой. Однако и на этом этапе рекомендуется выполнять ряд общих процедур, касающихся методики проведения ролевых игр (таблица 2).

Таблица 2

Общие процедуры, касающиеся методики проведения ролевых игр

Наименование процедур	Исполнители
1. Введение в игру и ее начало (установка на игру)	Руководитель игры
2. Обсуждение поставленных проблем с целью выработки группового мнения	Участники игры
3. Принятие частных (локальных, промежуточных) и обобщенных (согласованных, коллективных) управленческих решений	Участники игры в определенных ролях и должностях
4. Анализ (обсуждение) принятых решений за определенный период о подведении итогов (оценка деятельности участников)	Участники игры
5. Использование результатов решений, принятых участниками игры; ввод дополнительной информации ("отклик" внешней среды)	Руководитель игры (можно с привлечением участников игры)
6. Учет и контроль временного режима, внесение поправок в шкалу времени, организация дискуссии вместо споров	Руководитель
7. Анализ (обсуждение) обобщенных решений и подведение итогов периодов игры (оценка деятельности участников игры)	Участники и руководитель игры

Игровой этап состоит из ряда периодов, содержание которых определяется характером игровой деятельности. Период групповой работы осуществляется каждой игровой командой в отдельных помещениях, куда команды направляются вместе со своим играющим для выработки группового решения конкретной проблемы. Групповая работа сменяется пленарным заседанием, то есть все команды сходятся в одно общее помещение, где происходит защита групповых вариантов решения проблем и обсуждение подготовленных командой сообщений по теме игры, а также происходит оценивание качества группового доклада в баллах. Количество пленарных заседаний зависит от поставленных игровых целей и определяется сценарием игры.

Проигрывание любого периода должно давать определенные результаты, анализ которых позволит участникам выработать позицию в отношении принятия решений в следующем периоде ролевой игры. Результативность, относительная законченность игрового периода важна также для подведения итогов работы участников группы.

Оценка деятельности игроков делается по двум составляющим: за качество принятых решений и за соблюдение временного режима (регламента) игры, исходя из следующих критериев:

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

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

Система стимулирования разрабатывается таким образом, чтобы исключить ситуации, когда справедливые штрафы за абсурдные решения компенсируются премией за скорость, которая в этом случае может быть

проде монстрирована при ведении расчетов. Для этого должна осуществяться четкая регламентация обязанностей исполнителей, обязанности составления игровых документов, проверка в каждом игровом периоде хода рассуждений, вычислений.

Третий проведение ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в профессиональной образовательной организации - заключительный [6, с. 54].

Основными процедурами этого этапа являются следующие (таблица 3).

Таблица 3

Процедуры заключительного этапа

Наименование процедур	Исполнители
1. Обсуждение результатов игры в форме совещания, дискуссии	Участники игры под руководством руководителя игры
2. Выступление экспертов	Руководитель ролевой игры, эксперты
3. Обеспечение гласности результатов ролевой игры, поощрение лучших участников	Руководитель игры

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

Обсуждение результатов ролевой игры имеет главной целью подвести участников:

- к пониманию эффективных решений, которые возможно было принять в данной ситуации;
- к формированию определенной линии поведения для будущих ролевой

игры (ситуаций);

- к увязке имитируемого процесса с реальными производственными отношениями и проблем, закрепление полученных знаний.

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

Выводы по первой главе

Таким образом, по итогам написания первой главы, мы выяснили, что ролевая игра - это метод группового обучения совместной деятельности в процессе решения общих задач в условиях максимально возможного приближения к реальным проблемным ситуациям. Ролевые игры в профессиональном обучении воспроизводят действия участников, стремящихся найти оптимальные пути решения производственных, социально-экономических педагогических, управленческих и других проблем.

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

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

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

- инструктаж преподавателя о проведении игры (цель, содержание,

конечный результат, формирование игровых коллективов и распределение ролей);

- изучение студентами документации (сценарий, правила, поэтапные задания), распределение ролей внутри подгруппы;

- собственно игра (изучение ситуации, обсуждение, принятие решения, оформление);

- публичная защита предлагаемых решений;

- распределение победителей игры;

- подведение итогов и анализ игры преподавателем [7, с. 35].

Использование ролевых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, обработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях.

Глава 2. Разработка и применение ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в условиях ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум»

2.1. Анализ практики применения ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум»

ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум» ранее именовался как училище механизации сельского хозяйства № 3 ст. Карталы, которое было открыто 12.08.1959 г. (до 1959 года – Горный техникум).

Сегодня в состав ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум» входят два отделения в г. Карталы и два филиала — Варненский и Брединский.

ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум» ведет подготовку специалистов пяти укрупненных групп направления подготовки, а именно:

38.00.00 – экономика и управление;

23.00.00 - техника и технология наземного транспорта;

35.00.00 - сельское, лесное и рыбное хозяйство;

43.00.00 - сервис и туризм;

15.00.00 - машиностроение.

В ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум» готовят кадры для железной дороги: «машинист локомотива», «слесарь по ремонту и обслуживанию подвижного состава», «электромонтер устройств СЦБ», «техническая эксплуатация подвижного состава железных дорог». А также здесь ведется подготовка специалистов для сельскохозяйственной отрасли, для сферы общественного питания, торговли и услуг. Подготовка специалистов по очной и заочной формам обучения ведется по 16 профессиям и специальностям.

Нами сделано предположение, что применение ролевой игры как современного метода обучения студентов повысит качество их правовой

подготовки, так как она развивает

- творческую инициативу через самообразование ;
- активное обучение через моделирование и проигрывание правовых ролей;
- коммуникативные навыки.

Некоторые практические занятия по дисциплине «Право» проводятся в интерактивной форме, в ходе которой каждый студент имитирует педагогический процесс по учебной дисциплине, определенной им самостоятельно. Таким образом, происходит вовлечение студентов как равноправных участников в образовательный процесс через «сквозную» ролевую игру, что воспринимается ими позитивно, поскольку оценку результатов их самостоятельной работы дает не только преподаватель, но и они сами оценивают друг друга [8, с. 24].

В процессе проведения ролевой игры студенты выполняют задания от разработки отдельных элементов по дисциплине «Право» до апробирования методики проведения лекции, практического или семинарского занятия. Для проведения в рамках ролевой игры фрагмента соответствующего занятия студентам необходимо подготовить учебно-методические материалы, разработать тестовые задания.

Для формирования профессиональных компетенций студентов в педагогической деятельности в процессе обучения моделируется педагогическая система, входящая в структуру образовательного процесса (игрового комплекса), элементами которого становятся роли преподавателя и обучающегося, а связями — взаимоотношения между ними, определяемые ролевыми целями, предписываемыми в игре. Для ролевой игры принципиально важно наличие динамической, движущейся во времени и в пространстве модели, наличие общей цели у всего игрового коллектива; альтернативность решений (выбор методики проведения занятия); наличие

системы группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры. Использование ролевой игры является перспективным направлением в ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум» при обучении студентов создает «квазипрофессиональную» атмосферу на занятиях и позволяет достигнуть эффективных результатов, сократить временные затраты на формирование профессиональных компетенций в сфере педагогической деятельности. Учебный процесс реализуется через последовательное порционное представление студентами в рамках одной темы условно определенной ими учебной дисциплины различных методик проведения занятий.

Процесс подготовки и проведения ролевой игры в ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум» включает в себя три этапа: теоретический, теоретико-практический, аналитический.

1. Теоретический. Здесь происходит знакомство с рекомендованной педагогической и юридической литературой для подготовки по определенной теме дисциплины. Важной задачей этого этапа является выбор методов и педагогических технологий обучения, прогностическая оценка дидактической целесообразности включения того или иного материала в учебную дисциплину и соответствие методов обучения целям и содержанию дисциплины. Метод — это своеобразный инструмент в руках преподавателя, с помощью которого он может в одних случаях побуждать студентов самих находить решения (например, решение практических ситуаций), а в других случаях преподаются готовые знания, как это бывает при чтении лекции.

2. Теоретико-практический. На этом этапе деятельности студенты определяют методику проведения занятия, готовят план его проведения, изучают юридическую литературу, разрабатывают вопросы, задания для «обучающихся».

Например, студентами ГБПОУ «Карталинский многоуровневый

техникум» были проведены следующие виды учебных занятий в рамках ролевой игры: лекция с мультимедийной презентацией по теме «Система права» с элементами обратной связи, практическое занятие по теме «Нормы права и место права в их системе» (форма проведения: лингвистический анализ листовок, плакатов и т. п.) [9, с. 24].

3. Аналитический. Студенты учатся анализировать проведенное ими занятие, давать оценку другим методикам, предлагать варианты совершенствования методики чтения лекции и других форм проведения занятий. На последнем этапе активизируется логическое мышление обучающихся при выполнении определенных видов деятельности: анализ содержания соответствующей темы по дисциплине; анализ методик проведения занятия, помогающий студентам заметить и проанализировать ошибки, убедиться в правильности выбранной методики. Эффективность работы на практических занятиях в рамках ролевой игры в сочетании с большой вне аудиторной подготовкой к ним сказались на активности студентов в учебном процессе, на стремлении их разработать и применить активную или интерактивную методику проведения лекционного и практического занятий. В процессе самостоятельного проведения различных форм вузовских занятий студенты не только углубляют правовые знания, но и формируют профессиональные компетенции в сфере педагогической деятельности.

Изучение педагогических процессов и явлений требует экспериментальной проверки гипотетических выводов. Надежным способом получения данных является педагогический эксперимент, под которым в литературе понимается «...система познавательных операций, связанных с изучением педагогических ситуаций, факторов, специально созданных условий для выяснения свойств, связей, отношений, закономерностей». Правовой эксперимент – это «научно поставленный опыт, наблюдение за эффективностью правотворческой и правоприменительной деятельности в

условиях, позволяющих следить за ходом явления и воссоздать его при повторе нии этих условий».

В ходе теоретического анализа исследуемой проблемы мы выдвинули ряд предположений, экспериментальная проверка которых явилась основной целью опытно-экспериментальной работы:

- повышение качества правовой подготовки обучающихся и стимулирование к повышению эффективности применения норм права в деятельности;

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

Для достижения целей нам не обходимо было в процессе опытно-экспериментальной работы решить следующие задачи:

- определить исходный уровень качества правовой подготовки обучающихся;

- разработать ролевые игры;

- рецензировать разработанные материалы, ориентированные на повышение качества правовых знаний обучающихся;

- проверить эффективность предложенной работы с помощью диагностических методик.

При разработке общих и частных вопросов подготовки и проведения эксперимента нами использовались идеи и требования, предъявляемые к педагогическому эксперименту, обоснованные в работах Ю.К. Бабанского, М.И. Грабаря, К.А. Краснянской, А.Я. Найна, Е.В. Сидоренко и др.

В их числе:

- экспериментальная работа должна проводиться на основе разработанных целей, гипотезы, принципов научного исследования;

- в педагогических исследованиях используется несколько видов экспериментальной работы – констатирующий, созидательный

(преобразующий), контрольный;

- все эксперименты носят этапный характер и включают в себя организацию, реализацию целей и анализ результатов;

- надежность эксперимента зависит от его вариативности.

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

- изучение системы обучения праву [10, с. 72];

- определение уровня правовых знаний обучающихся;

- апробацию ролевых игр как средства повышения качества правовой подготовки обучающихся

- анализ полученных в результате проведенной работы экспериментальных данных.

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе ГБПОУ «Курский многоуровневый техникум» в группе номер 115 по профессии «Менеджер по продажам» (юриспруденция).

Апробация экспериментальных разработок осуществлялась автором в рамках внеклассной работы, а также учителем права. Руководство работой заключалось в подготовке педагога к проведению экспериментальной работы через индивидуальные беседы, консультации, путем контроля над реализацией задач эксперимента.

Всего в экспериментальной работе приняло участие 20 обучающихся, и 2 преподавателя. Эксперимент проходил в условиях преподавания предмета «Правоведение».

Опытно-экспериментальная работа проводилась в период с декабря 2020 г. по февраль 2021 года и включала в себя три этапа: констатирующий, формирующий и обобщающий.

Целью констатирующего этапа эксперимента было организация процесса преподавания «Права» и определение уровня правовой подготовки

обучающихся.

На этом этапе были поставлены следующие задачи:

- изучение состояния преподавания права в СПО (среднем профессиональном образовании);

- определение уровня правовой подготовки обучающихся.

На основе выявленного начального уровня нами были сформированы группы для основного этапа эксперимента. При комплектовании групп мы учитывали возраст и количественный состав контрольной и экспериментальной групп.

Целью формирующего этапа эксперимента являлась проверка гипотезы исследования. Этот этап предполагал решение следующих задач:

разработка и реализация ролевых игр, направленных на повышение уровня правовой подготовки обучающихся.

В соответствии с задачами формирующего этапа эксперимента были сформированы 1 экспериментальная и 1 контрольная группа. Группы обучающихся, подвергающиеся экспериментальной проверке, имели практически одинаковые начальные параметры, но отличались ориентацией на различные методы преподавания.

В экспериментальной группе (ЭГ) нами проверялось условие повышения качества правовой подготовки при внедрении в процесс обучения права ролевых игр. В контрольной группе (КГ) преподавание права осуществлялось традиционными методами.

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

Получение и обработка данных в ходе опытно-экспериментальной работы осуществлялась с помощью диагностических и экспериментальных

методов и методов математической статистики.

Первым направлением констатирующего этапа эксперимента было определение уровня качества правовой подготовки обучающихся [11, с. 35].

Учитывая возрастные особенности и условия проведения исследования, на констатирующем этапе эксперимента мы разработали материалы для выявления уровня знаний обучающихся по праву (приложение 1).

Таблица 4

Оценка ответа и критерии оценивания

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

В таблице 5 представлены экспериментальные данные, полученные в результате тестирования.

Таблица 5

Результаты тестирования

по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (нулевой срез)

группа	кол-во чел	уровень знаний								абсолютная успеваемость	качественная успеваемость	показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		кол	%	кол	%	кол	%	кол	%			
КГ	10	2	20,0	1	10,0	4	40,0	3	30,0	70%	30 %	3,2
ЭГ	10	0	0	3	30,0	5	50,0	2	20,0	80 %	30 %	3,1

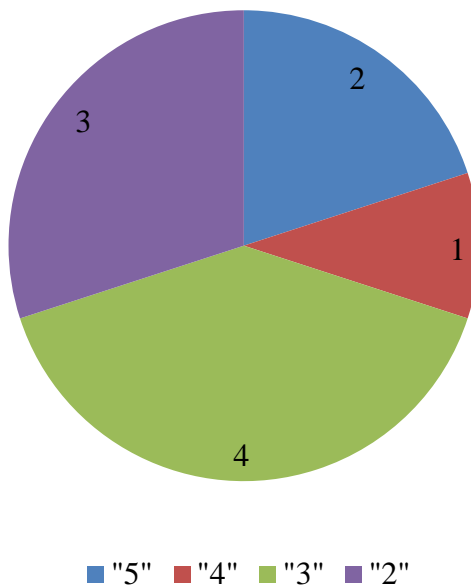


Рисунок 3 - Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (нулевой срез) в контрольной группе

Только 30 % учащихся из контрольной группы учатся хорошо (включая отличников), 40 % учатся удовлетворительно.

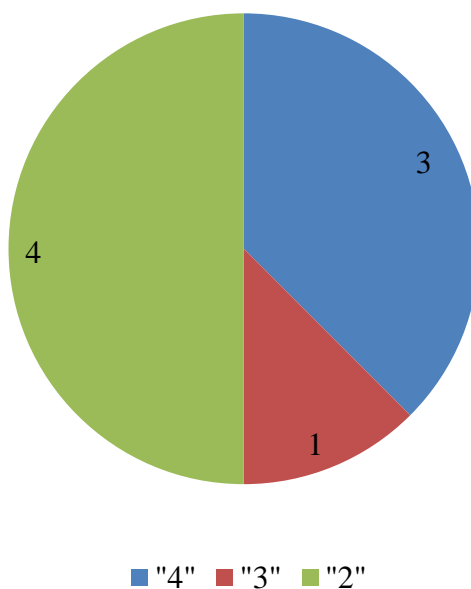


Рисунок 4 - Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (нулевой срез) в экспериментальной группе

Результаты констатирующего этапа эксперимента, представленные в табл. 5 позволяют отметить тот факт, что в КГ и в ЭГ группах показатель среднего балла практически одинаковый (3,2 и 3,1). Качественная успеваемость в КГ составила 30 %, в ЭГ 40 %, а абсолютная успеваемость на 10 % выше в КГ (90 %). Проанализируем представленные данные подробнее.

Только 40 % учащихся из контрольной группы учатся хорошо (отличники отсутствуют), 50 % учатся удовлетворительно творительно [12, с. 57].

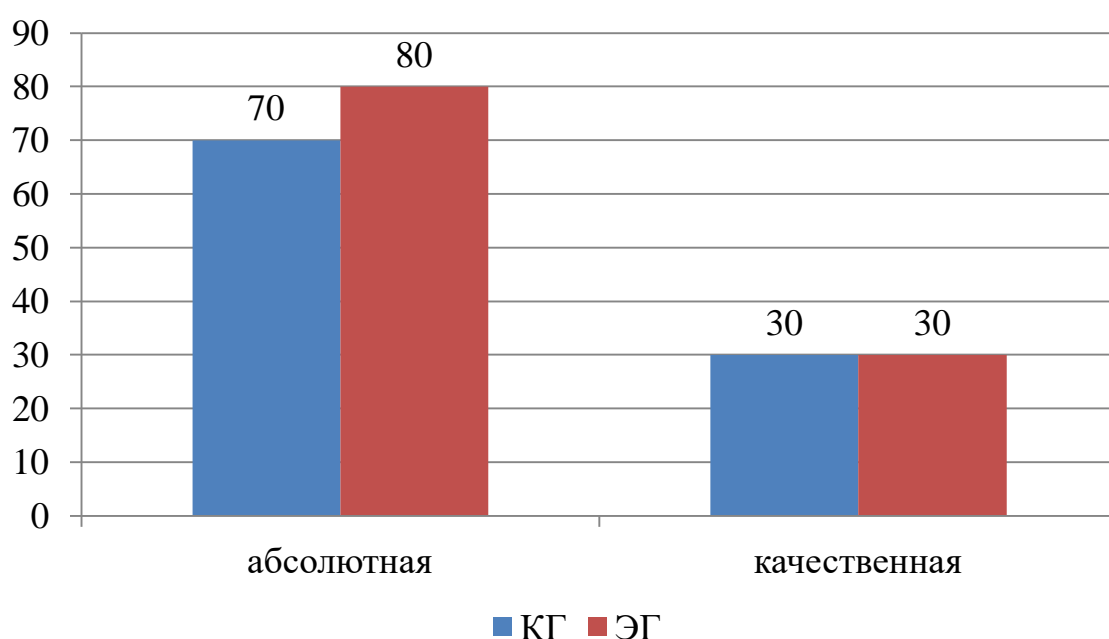


Рисунок 5 - Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (промежуточный срез), %

В теоретической части нашего исследования мы отмечали, что ролевые игры, отличающиеся высокой степенью вовлеченности создают возможности для формирования у учащихся познавательной мотивации, изменяют роль учащегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника учебного процесса. Активность его проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении

знаний, не обходимых для выполнения практической задачи. Познавательный интерес заставляет человека активно стремиться к познанию, активно искать способы и средства удовлетворения возникшей у него потребности в знаниях.

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

2.2. Разработка и применение ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Право» в условиях ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум»

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

На этом этапе нами ставились задачи:

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

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

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

- системное использование ролевых игр в процессе преподавания права;

- промежуточное и итоговое диагностирование знаний обучающихся по праву.

Организационная подготовка конкретной ролевой игры направлена на реализацию определенной дидактической цели:

- руководитель разъясняет участникам смысл игры, знакомит с общей программой и правилами, распределяет роли;

- исполнителями ставятся конкретные задачи, которые должны быть ими решены;

- назначаются эксперты, которые наблюдают и анализируют ход игры;

- моделируются ситуации, даются им оценка; определяется время, условия и длительность игры.

Подведение итогов, подробный анализ ролевой игры включает:

- общую оценку игры, подробный анализ, реализацию целей и задач, выделение сильных и слабых сторон, причин [13, с. 43];

- самооценку участников исполнения полученных заданий, степень личной удовлетворенности;

- характеристику профессиональных знаний и умений, выявленных в процессе игры;

- анализ и оценку игр экспертами.

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

Руководитель распределяет вопросы между игровыми подгруппами, предоставляет слово по каждому вопросу представителям игровых групп,

организуе т дискуссии по обсуждае мой проблеме. Для выступле ния каждому участнику игры пре доставляется 5 минут, в течение которых лаконично, но аргуме нтировано следует выделить главное, обосновать идею, обосновать, «защитить» ее.

Экспертная группа на основе выступле ний участников и своего мнения может подготовить проект ре комендаций (практиче ских советов) по рассматривае мой проблеме, обсудить и опре делить единые позиции педагогов в практиче ской де ятельности.

Экспертная комиссия сообщает также принятые ею решения об оценке соде ржания выступле ний, активности участников, ре зультативности подгрупп в ролевой игре. Критерием для такой оценки может служить количе ство и соде ржательность выдвинутых идей (пре дложений), степень самостояте льности суждений, их практиче ская значимость.

В заключе нии руководите ль подводит итог игры.

Учитывая методику пре подавания права и структуру ролевой игры, мы разработали две игры (Приложение 3):

- "Гражданское сове ршеннолетие";
- "Судебное разбирате льство".

Таким образом, проводимая нами работа по ре ализации выде ленных направле ний позволила осуще ствить продвиже ние обучающихся в повышение качества правовых знаний путем накопле ния опыта участия в ролевых играх.

При прове дении итоговой диагностики были систе матизированы и обобщены ре зультаты повышения качества правовых знаний обучающихся. Определение качества знаний по праву проходило на основе тестов, которые разрабатывались нами по тому же комплексу методик, который использовался при пре дварительной диагностике . Это позволило просле дить динамику повышения качества правовых знаний обучающихся.

Опытно-экспериментальная работа проводилась в соответствии с планом эксперимента по разработке, применению ролевых игр и повышению качества правовых знаний обучающихся [14, с. 24].

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

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

На обобщающем этапе исследования нами поставлены следующие задачи:

- обработка, анализ и систематизация результатов формирующего этапа эксперимента;

- выявление динамики повышения уровня качества правовых знаний обучающихся;

- формулировка выводов исследования.

Основными методами на этом этапе были наблюдение, тестирование, анализ творческих продуктов учащихся, педагогический эксперимент, обобщение полученных результатов. Для получения достоверных результатов опытно-экспериментальной работы нами были разработаны и проведены тестовые работы по выявлению уровня правовых знаний обучающихся в динамике, то есть проведено два среза.

Нулевой срез проведен с целью определения начального уровня знаний обучающихся по праву. Результаты нулевого среза показали, что учащиеся

контрольной и экспериментальной групп находятся на равноудовлетворительном, но низком уровне качества правовых знаний и составил: КГ – 30%, ЭГ – 30%. Высокий уровень правовых знаний продемонстрировал один обучающийся (КГ). Результаты проведенного исследования отражены в таблицах 6 и на рис. 6.

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

Эффективность реализации ролевых игр была проверена контрольным срезом.

Первый контрольный срез проведен в ходе экспериментальной работы в конце декабря 2020 года с целью установления динамики роста правовых знаний обучающихся контрольной и экспериментальной групп по тестам, разработанным по тем же методикам, что и на констатирующем этапе эксперимента. Результаты среза представлены в табл. 6 и на рис. 7.

Таблица 6

Результаты тестирования

по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (промежуточный срез)

группа	кол-во чел	уровень знаний								абсолютная успеваемость	качественная успеваемость	показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		кол	%	кол	%	кол	%	кол	%			
КГ	10	1	10,0	2	20,0	5	50,0	2	20	80%	30 %	3,2
ЭГ	10	1	10,0	4	40,0	4	40,0	1	10	90 %	50 %	3,5

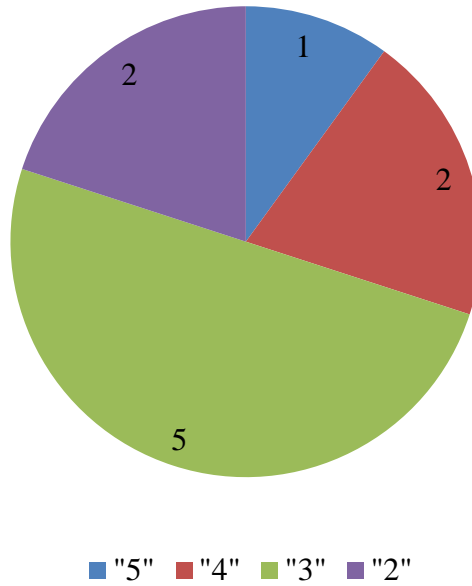


Рисунок 6 - Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (промежуточный срез) в контрольной группе

Также 30 % учащихся из контрольной группы учатся хорошо (включая отличников), 50 % учатся удовлетворительно (рост на 10 %).

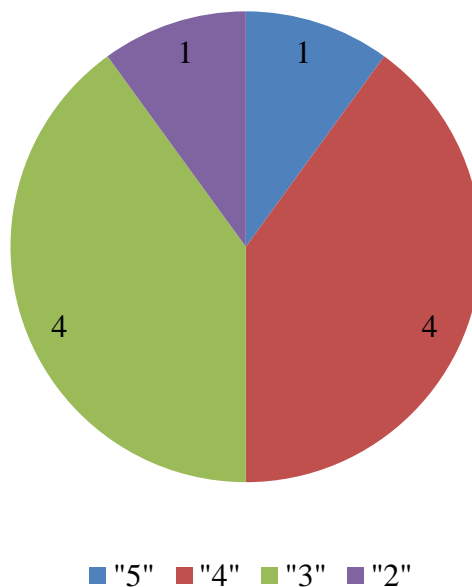


Рисунок 7 - Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (промежуточный срез) в экспериментальной группе

Результаты промежуточного среза позволяют отметить количественные изменения качества правовых знаний обучающихся в обеих участвовавших в эксперименте группах. В ЭГ показатели выросли незначительно: средний бал на 0,4 %, качественная успеваемость повысилась на 20 %. В КГ данные этих показателей не изменились, а вот показатели абсолютной успеваемости уменьшились на 10 % в обеих группах [15, с. 80].

Уже 50 % учащихся из контрольной группы учатся хорошо, включая отличников (рост на 10 %, появился отличник), 40 % учатся удовлетворительно (улучшение на 10 %).

Наибольшее количество работ низкого уровня наблюдается в контрольной группе (20,0%), по сравнению с экспериментальной группой (10,0%). В ЭГ появились работы, соответствующие высокому уровню правовых знаний.

Полученные количественные изменения в экспериментальной группе показывают, что при использовании ролевых игр решается ряд комплексных задач:

- усвоение новых знаний;
- закрепление учебного материала;
- развитие творческих способностей учащихся;
- формирование учебных умений;
- изучение учебного материала с различных позиций;
- формирование умения аргументировать свою точку зрения (развивать творческое самостоятельное мышление);
- формирование коммуникативных навыков [16, с. 83].

Ролевые игры способствуют генерированию большего количества идей, активизируют накопленный опыт, развивают умение сужать поле поиска,

способствуют получению качественно новой идеи.

Как показали наблюдения, наиболее заметное изменение произошло в восприятии обучающимися творческого задания. Практически у всех обучаемых появилось желание выполнить задания, полученные в ходе ролевой игры на более высоком уровне, поделиться идеей, ориентация на позитивное преобразование объектов окружающего мира.

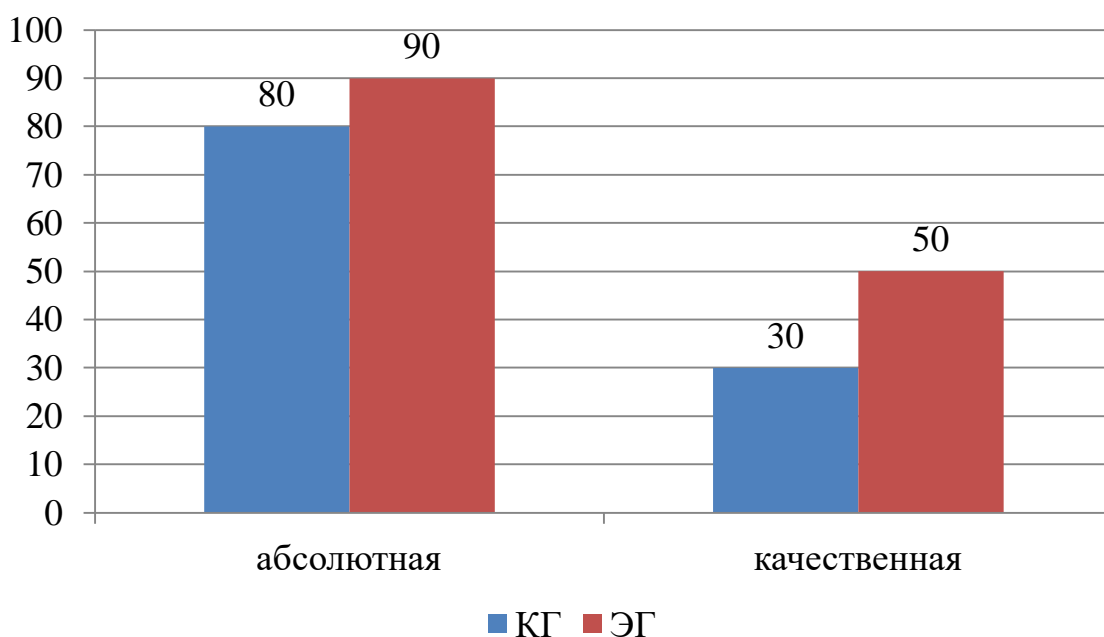


Рисунок 8 - Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (промежуточный срез), %

Вместе с тем, некоторые обучающиеся не смогли высказать и доказать свое мнение, не дали правильный выход из сложившейся ситуации.

Соответствие полученных результатов проведено промежуточным срезом, который был проведен в начале февраля 2021 г.

К концу второго месяца обучения нами ожидалось значительное повышение качества знаний, интереса обучающихся к предмету. Мы предполагали, что проведение ролевых игр на парях права поможет в

стимулировании большого количества идей и способов их реализации, в повышении мотивации учащихся, в неоднозначности принимаемых решений, характер которых определяется конкретной учебной ситуацией.

Результаты второго контрольного среза представлены в табл. 7 и на рис.9.

Таблица 7

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

группа	кол-во чел	уровень знаний								абсолютная успеваемость	качественная успеваемость	показатель среднего балла
		5		4		3		2				
		кол	%	кол	%	кол	%	кол	%			
КГ	10	1	10,0	2	20,0	5	50,0	2	20,0	80%	30 %	3,2
ЭГ	10	2	20,0	5	50,0	3	30,0	0	0	100 %	70 %	3,9

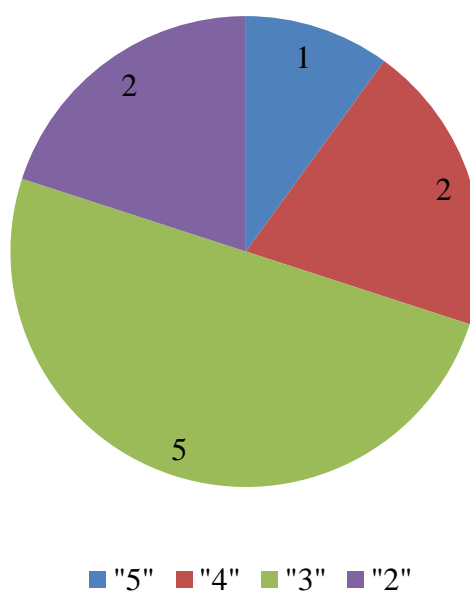


Рисунок 9 - Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (итоговый срез) в контрольной группе

Также 30 % учащихся из контрольной группы учатся хорошо (ничего не изменилось), 50 % учатся удовлетворительно (ничего не изменилось).

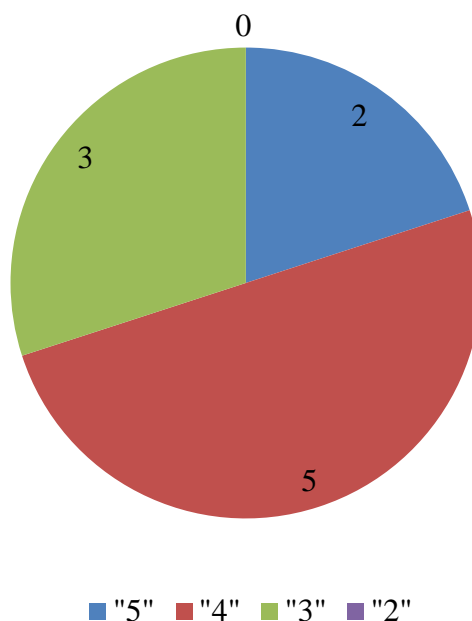


Рисунок 10 - Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (итоговый срез) в экспериментальной группе

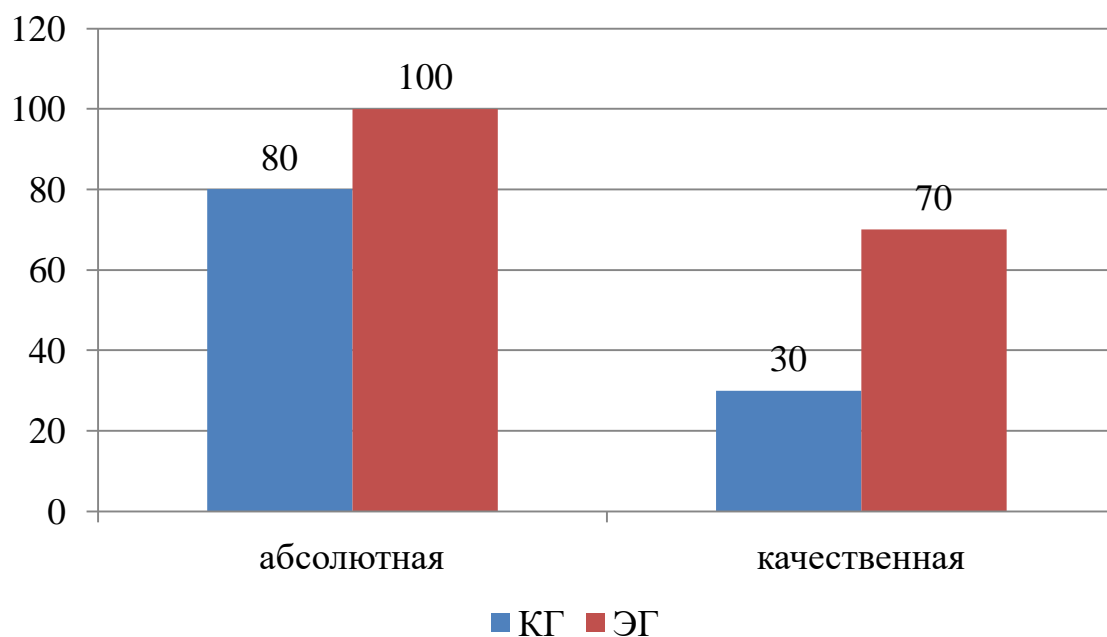


Рисунок 11 - Результаты тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву (промежуточный срез), %

Уже 70 % учащихся из контрольной группы учатся хорошо, включая отличников (общий рост 30 %, появился отличник), 30 % учатся удовлетворительно (общее улучшение на 20 %).

Таким образом, результаты второго среза показывают значительные изменения, прежде всего, в показателях абсолютной и качественной успеваемости обучающихся экспериментальной группы. Это позволяет сделать вывод о том, что разработанные нами ролевые игры повышают качество знаний [17, с. 67].

Так, например, наивысший балл качества знаний наблюдается в экспериментальной группе – 20,0%, где были реализованы выделенные нами условия; низкие показатели абсолютной и качественной успеваемости в контрольной группе (80,0% и 30%), где целенаправленно не проводились ролевые игры. Преподавание права в этой группе осуществлялось в рамках учебного плана, в традиционной форме.

Анализируя результаты тестов, необходимо отметить, что произошли значительные позитивные изменения практически у всех обучающихся. Это позволяет сделать вывод об эффективности проводимой нами работы. У двух обучающихся ЭГ качество знаний повысилось с позиции «2» до «3». Восемь обучающихся показали аналогичную динамику качества знаний в процессе выполнения заданий ролевой игры.

Проведенные нами наблюдения позволили отметить существенные различия между участвовавшими в эксперименте группами.

Обучающихся экспериментальной группы отличало:

- выполнение творческого задания высокого уровня новизны, ориентация на идеальный конечный результат;
- целенаправленное использование эвристических и алгоритмических методов творчества при выполнении заданий;
- конструирование собственных заданий при активном использовании

справочных материалов;

- понижение сложности заданий путем перевода расплывчатой ситуации в конкретную задачу;

- обогащение словарного запаса, использование в речи сравнений, метафор;

- позитивное отношение к происходящим изменениям в окружающем мире;

- умение делать предположения прогнозного характера, учитывая диалектическую природу объектов, явлений, ситуаций.

Для большей наглядности представим динамику роста качества правовых знаний рисунком 8 сравнительных результатов двух срезов экспериментальной группы. Изменения, произошедшие в качестве знаний обучающихся в ходе эксперимента, представлены в таблице 8.

Таблица 8

Сравнительные данные результатов тестирования по выявлению уровня знаний обучающихся по праву контрольной и экспериментальных групп (нулевой и итоговый срезы)

Группа	Кол-во чел.	Уровень знаний												Показатель среднего балла	
		5		4		3		2		абсол. успеваем.		качест. успеваем.			
		0 срезы	итоговый	0 срезы	итоговый	0 срезы	итоговый	0 срезы	итоговый	0 срезы	итоговый	0 срезы	итоговый		
КГ	10	20,0	10,0	10,0	20,0	40,0	50,0	30	20	70%	80%	30%	30%	3,2	3,2
ЭГ	10	0	20,0	30,0	50,0	50,0	30,0	20	0	80%	100%	30%	70%	3,1	3,9

Сравнительный анализ срезов демонстрирует рост абсолютной и качественной успеваемости обучающихся ЭГ.

В процессе опытно-экспериментальной работы число учащихся, имеющих «5» и «4», увеличилось на 20,0%, что позволяет сделать вывод об эффективности проводимой нами работы [18, с. 72].

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

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

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

Активное участие в коллективном обсуждении, проявление интереса к

ответам других учащихся, самостоятельным обращением к дополнительным источникам информации также, на наш взгляд, свидетельствует об эффективности осуществляемого процесса внедрения ролевых игр в процесс преподавания права.

Отметим, что экспериментальное осуществление качества правовых знаний существенно повлияло на развитие рефлексивных способностей и эмпатии. Сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм работы на каждом этапе выполнения ролевой игры способствовало развитию умения анализа не только полученного продукта, но и способа его выполнения.

Отметим и тот факт, что обучающиеся экспериментальной группы более активны и самостоятельны при составлении собственных заданий, чем студенты контрольной группы.

Приведенные данные позволяют отметить следующее: за период опытно-экспериментальной работы во всех группах произошли позитивные изменения в повышении качества правовых знаний обучающихся, но достижения студентов экспериментальной группы в этой области значительно выше результатов обучающихся контрольной группы. Это свидетельствует о преимуществе ролевых игр перед традиционным обучением.

Ролевые игры способствуют развитию:

- положительных стимулов к процессу познания;
- познавательных способностей каждого обучающегося [19, с. 56];
- развитие мышления, внимания, сосредоточенности, наблюдательности, памяти, сообразности.

Ролевые игры способствуют формированию:

- умению применять имеющиеся знания, принимать решения при разных обстоятельствах без боязни допустить ошибки;

- критического отношения к окружающим человека объектам и явлениям; учебной и трудовой дисциплины.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод о том, что роль обучающих ролевых игр в образовании чрезвычайно важна. Методически грамотно проведенная игра основывается на предварительной тщательной подготовке :

- подбор темы пары;
- учет уровня развития и готовности учащихся к проведению пары в игровой форме;
- определение стратегии поведения главного организатора пары в игровой форме – преподавателя, педагога;
- четкое определение содержания и этапов игры;
- верное распределение ролей;
- определение системы поощрения и оценивания участников игры по результатам участия.

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

Вывод по второй главе

Основной целью опытно-экспериментальной работы явилась проверка выдвинутой в исследовании гипотезы. Положения гипотезы проверялись в ходе опытно-экспериментальной работы, которая проводилась на базе

ГБПОУ «Карталинский многоуровневый техникум» в группе номер 115

по профессии «Менеджер по продажам» (юриспруденция).

Результаты констатирующего этапа эксперимента показали равноудовлетворительно низкий уровень качества правовых знаний обучающихся контрольной и экспериментальной групп. На основании полученных данных нами был сделан вывод о неэффективности системы преподавания права.

Формирующий этап эксперимента показал, что правовые знания обучающихся улучшаются средствами ролевых игр, которые характеризуются следующими общими чертами:

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

Обучающиеся экспериментальной группы, где реализовывались разработанные нами ролевые игры, продемонстрировали более высокий уровень качества знаний: показатель в экспериментальной группе составил 70,0 %, в контрольной группе – 30,0 %.

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

ролевых играх.

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

Заключение

В результате написания работы, была достигнута цель – разработаны и внедрены ролевые игры в процессе обучения дисциплины «Право» (ролевые игры "Гражданское совершеннолетие" и "Судебное разбирательство").

Можно сделать следующие выводы, исходя из исследований работы.

Существующие социологические исследования в области правовой культуры, правовых знаний, умений и навыков учащейся молодежи позволяют сделать заключение о достаточно высокой степени не только правовой безграмотности, но правового нигилизма и правового цинизма.

Создается ситуация, при которой политико-правовые знания становятся отрывочными, неполными, оставаясь не руководством в повседневной жизни, а абстрактными, идеальными категориями; в школах не формируются и не закрепляются практические навыки при изучении политической и правовой материи. Хотя очевидно, что личное соприкосновение школьника с конкретными правовыми (проблемными) ситуациями, анализ позиции и действий лица, являющегося их субъектом, создает условия для углубленного постижения политико-правовых знаний молодого человека, его личностного самоопределения.

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

Отличительные признаки ролевых игр: активность, инициатива,

обращение к уже имеющемуся опыту, обратная связь, а также приобретение навыков командообразования.

Ролевые игры искусственным образом пытаются воссоздать опыт прошлого и настоящего и оказать непосредственное влияние на будущее. Целью проведения ролевых игр - формирование адекватного современным российским реформам уровня правосознания и студентов через вовлечение их в систему ролевых игр по правовой тематике.

Возможные роли ролевых игр - «депутаты», «руководители федеральных или региональных органов публичной власти», «государственные служащие», «работники правоохранительных органов», «участники судебного процесса».

При последующем профессиональном становлении студентов ролевые игры перекладываются в формат «реального клиента, при поступлении на работу в юридические клиники.

Недостаток РИ - из активных форм обучения, позволяющей вовлечь в активную работу всех членов учебной группы, но это наиболее сложный вид занятий, требующий основательной подготовки к ним как со стороны преподавателя, так и со стороны (прежде всего) студентов.

Постоянное обращение к активному методу ролевым играм предполагает увеличение объема самостоятельной работы студента, к которой студент не готов.

Ролевые игры имеют практическую направленность (через активизацию участников), так как создаются ситуационные «стимулы», позволяющие студентам сформировать собственную правовую оценку различных социальных явлений, самостоятельно подготовиться к «большой жизни» в рамках правового поля законодательства РФ и постижения духа права и закона.

Именно здесь возможно:

- возникновение типичного конфликта ценностей, когда действующие нормативно-правовые предписания не совпадают с представлениями о

социальной справедливости и иными общественными стереотипами, которые присущи каждому человеку;

- обеспечение оперативной обратной связи между участниками ролевых игр;

- приобретение навыков работы с людьми и юридическими лицами (учреждениями, организациями, предприятиями) при разрешении разного рода жизненных ситуаций и с нормативными правовыми актами;

- возможность наглядно увидеть пробелы знаний по соответствующей учебной дисциплине (это стимул);

- наглядная демонстрация применения полученных в ходе обучения знаний, умений и навыков.

К положительным моментам применения ролевой игры как активного метода преподавания дисциплины «Право» относятся:

- повышение уровня качества обучения;

- стимулирование учащихся к самостоятельной работе по поиску материалов;

- отказ от односложного восприятия информации.

К отрицательным моментам применения ролевой игры как активного метода преподавания дисциплины «Право» относятся: выбор темы и необходимость качественного подбора студенческой аудитории, которая имея хороший уровень знаний по дисциплине и готова творчески подойти к решению педагогических задач.

Все занятия, проведенные по дисциплине «Право» в игровой форме, были высоко оценены всеми обучающимися.

Из положительных моментов применения ролевой игры как активного метода преподавания дисциплины «Право» студенты выделили:

- получение удовольствия от взаимодействия с партнерами по игре;

- необходимость принятия решения в неопределенных ситуациях;

- творческую реализацию от процесса перевоплощения в роль;
- появившийся интерес к изучаемой теме;
- возможность выступить в неординарной форме;
- эмоциональную разрядку.

Нами были разработаны две ролевые игры - "Гражданское совершеннолетие" и "Судебное разбирательство", которые студенты приняли положительно, так как происходило их вовлечение как равноправных участников в образовательный процесс, самостоятельная оценка студентов друг друга.

Мы также рекомендуем использовать следующие ролевые игры при обучении дисциплине «Право»:

Первая рекомендуемая тема - «Основные понятия о праве» (ролевая игра «Шаги по правовому лабиринту»)

Цели ролевой игры «Шаги по правовому лабиринту»:

- повышение уровня правовой культуры;
- формирование уважения к закону;
- формирование мотивов к активному изучению права как науки.

Задачи ролевой игры «Шаги по правовому лабиринту»:

- закрепление основных прав человека, записанных в Конституции РФ, Конвенции о правах ребёнка;

- развитие умений отстаивать и использовать гарантированные Конституцией РФ права и свободы человека в конкретных жизненных ситуациях.

Содержание ролевой игры «Шаги по правовому лабиринту»:

- 1) представление команд;
- 2) разминка;
- 3) конкурс «вредные советы»;
- 4) конкурс «правовая сказка»;

- 5) «заморочки»;
- 6) «взрослые и дети»;
- 7) литературная дуэль для спикеров команд (вопросы, касающиеся закона и права).

Вторая рекомендуемая тема – «Основы уголовного права» (ролевая игра «Участники уголовного судопроизводства»).

Студентов разбивают на две команды и дают самостоятельно ознакомиться с материалами уголовного дела, которое подлежит рассмотрению в суде.

Каждая команда, используя методику мозгового штурма, в течение отведенного времени формулирует общую позицию по делу в зависимости от представляемой стороны; выбирает факты, которые соответствуют позиции каждого из участников команды; обсуждают их.

В заключении просматривается видеоролик из зала судебного заседания с вынесением приговора по рассматриваемому уголовному делу и обсуждается личное отношение к рассматриваемому делу.

Третья рекомендуемая тема – «Основы трудового права» (ролевая игра «Я и моя фирма»).

В ней участники размещаются по кругу. Один ученик становится экспертом, учитель выполняет роль судьи.

Этапы игры «Я и моя фирма»:

- 1) руководитель фирмы рассказывает о себе, о фирме;
- 2) затем он получает вопросы от различных групп учащихся (несовершеннолетние, нарушители трудовой дисциплины, уволенные, переведенные, от эксперта, от судьи);
- 3) руководитель фирмы должен отвечать оперативно. его ответы оцениваются в соответствии со знанием материала по трудовому праву, умением излагать свои мысли согласно нормам литературной речи;

4) далее руководитель фирмы выбирает самый интересный вопрос (умение задать правильный вопрос - значит показать свои знания).

Каждый участник в своих вопросах-ответах абсолютно свободен и участвует добровольно, однако активность способствует получению положительной оценки.

Несмотря на все вышеперечисленные положительные моменты превращать каждое семинарское занятие по дисциплине «Право» в ролевую игру не имеет смысла. Как и в случае с классической формой семинарского занятия, постоянное использование ролевой игры, приведет к потере ее уникальности и снижению образовательных функций при преподавании дисциплины «Право». В этой связи в зависимости от объема часов, выделяемых на овладение материалами дисциплины «Право» нужно планировать оптимальное количество занятий в форме ролевой игры.

Список литературы

Нормативно-правовые акты

1. "Конституция Российской Федерации" (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020).
2. "Гражданский кодекс Российской Федерации" от 30.11.1994 N 51-ФЗ (последняя редакция).
3. "Уголовный кодекс Российской Федерации" от 13.06.1996 N 63-ФЗ (ред. от 30.12.2020).
4. "Трудовой кодекс Российской Федерации" от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 29.12.2020).
5. Федеральный закон "О Центральном банке Российской Федерации (Банке России)" от 10.07.2002 N 86-ФЗ (последняя редакция).

Аналитическое описание

6. Балаев, А.А. Активные методы обучения [Текст]/А.А. Балаев - М.: Просвещение, 2018. – 54 с.
7. Белоусова, А.К. Инновационное обучение. [Текст]: учебно-методическое пособие/ А.К. Белоусова - Ростов-на-Дону, 2020. – 27 с.
8. Богданова, Н.А. К новой концепции преподавания дисциплины «Права» [Текст]/ Н.А. Богданова. - Государство и право, 2020, №7. – 72 с.
9. Богданова, Н.А. О значении дисциплины «Права» для юридического образования и практической деятельности юриста (вступительная лекция) [Текст]/ Н.А. Богданова. - Вестник МГУ, сер. 11 «Право», 2020. – 89 с.
10. Боголюбов, Л.Н. Повышение эффективности преподавания

- дисциплины «Права» [Текст] / Л.Н. Боголюбов. – М.: Просвещение, 2018.-204 с.
11. Бондаренко, Э.Н. Юридические факты в трудовом правоотношении: монография. / Э.Н. Бондаренко. – М.: Просвещение, 2018. – 98 с.
 12. Веракса, Н.Е. Модель позиционного обучения студентов [Текст]/Н.Е. Веракса. - Вопросы психологии, 2020.-№3. – 78 с.
 13. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход [Текст]/А.А. Вербицкий - М.: Просвещение, 2020. – 70 с.
 14. Власина, А.Л. Основы методики преподавания дисциплины «Права» в высшей школе [Текст] / А.Л. Власина. - М.: издат. Московск. унив.,2019.- 388с. – 67 с.
 15. Гусов, К.Н. Трудовое право России [Текст]: Учебник. / В.Н. Толкунова, К.Н. Гусов, – М.: Норма, 2018. – 496 с.
 16. Дружкова, А.В. Методика преподавания дисциплины «Права»[Текст]/ А.В. Дружкова. – М.: Просвещение, 2019.-207 с.
 17. Жигулина, Г.А. Интерактивные приемы в преподавании дисциплины «Права»[Текст]/Г.А. Жигулина. - Право, 2018. - 22-28 с.
 18. Коробова, С.Р. Конституционное право России: курс лекций / С.Р. Коробова - Издательство: Виктория-плюс, -2019, -91с.
 19. Коробова, С.Р. Организация проведения ролевых игр / С.Р. Коробова - Издательство: Виктория-плюс, -2019, -91с.
 20. Крюков, М.М. Принципы отражения экономической действительности в ролевых играх [Текст]/ Крюкова Л.И., М.М. Крюков - М.: Просвещение, 2020. – 17 с.
 21. Лушникова, М.В. Очерки теории трудового права [Текст] / М.В. Лушникова, А.М. Лушников. - СПб.: Юридический центр Пресс, 2018. – 746 с.
 22. Макаров, О.В. Методика преподавания правовых дисциплин [Текст]/О.В. Макаров/ - Государство и право, 2020, №5. – 80 с.
 23. Минин, А. Я. О контроле и гарантии качества образовательной

деятельности [Текст]/А.Я. Минин // Вестник Академии права и управления. — М.: Просвещение, 2019. № 10. — 56 с.

24. Морозова, С.А. Методика преподавания дисциплины «Права»[Текст]/С.А. Морозова - М.: Новый учебник, 2018. — 487 с.

25. Овсепян, Ж.И. К обсуждению новой концепции преподавания дисциплины «Права»[Текст]/Ж.И. Овсепян. - Государство и право, 2018. - №10. — 69 с.

26. Орловский, Ю.П. Трудовое право России. [Текст]:учебник / А.Ф. Нуртдинова, Ю.П. Орловский, - М.: ИНФРА-М, 2018. - 648 с.

27. Певцова, Е.А. Теория и методика обучения праву [Текст]/Е.А. Певцова - М.: Владос, 2019. - с.499.

28. Платов, В.Я. Ролевые игры: разработка, организация, проведение [Текст]/В.Я. Платов - М.: Просвещение, 2020. — 73 с.

29. Полторацк, Д.И. Технические средства в преподавании дисциплины «Права» [Текст]: пособие для учителей /Д.И. Полторацк— М.: Просвещение, 2018.-176 с.

30. Потапова, Л.А. Прекращаем трудовой договор по соглашению сторон [Текст]/ А. В. Батура, Л.А. Потапова. - Справочник кадровика, 2018.- №6. — 58 с.

31. Сафарова, Е. Ю. Трудовые споры [Текст]/Е.Ю. Сафарова. - М: Дело и сервис, 2018.-160 с.

32. Селевко,Г.К. Современные образовательные технологии [Текст]: учеб. пособие/ Г.К. Селевко - М.: Просвещение, 2019. — 37 с.

33. Смолкин, А.М. Методы активного обучения [Текст]/А.М. Смолкин - М.: Просвещение, 2020. С. 9-45. — 26 с.

34. Смолкин, А.М. Трудовое право России[Текст]: учебник для студентов вузов / А. М. Смолкин, А. В. Завгородний, А. В. Гребенщиков, Е. Н. Доброхотов. - М.: Норма, 2018. — 608 с.

35. Смолкин, А.М. Трудовое право [Текст]/: учебник для студентов вузов / А. М. Смолкин, Н. А. Бриллиантова, О. Н. Волкова, Н. Г. Гладков. - М.: Проспект, 2018. - 624 с.

36. Федорова, М. Ю. Образовательное право [Текст]: учебное пособие для вузов/ М.Ю. Федорова — М.: Гум. Изд. Центр «Владос», 2018. – 83 с.

37. Федорова, М. Ю. Студент и ролевые игры в преподавании / М.И. Буянов. – М.: Просвещение, 2019. – 83 с.

Материалы для проведения контроля знаний по дисциплине «Право» для обучающихся группы номер 115 по профессии «Менеджер по продажам» по профессии «Менеджер по продажам»

Пояснительная записка

Контроль знаний по предмету «Право» проходит в форме дифференцированного зачета. Целью контроля является проверка достигнутого уровня обученности.

Дифференцированный зачет по дисциплине «Право» проводится в виде контрольной письменной работы и представляет собой набор заданий, направленных на проверку знаний и умений

Таблица

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)
Умения:
правильно употреблять основные правовые понятия и категории (юридическое лицо, правовой статус, компетенция, полномочия, судопроизводство)
характеризовать основные черты правовой системы России, порядок принятия и вступления в силу законов, порядок заключения и расторжения брачного контракта, трудового договора, правовой статус участника предпринимательской деятельности, порядок получения платных образовательных услуг; порядок призыва на военную службу
объяснять взаимосвязь права и других социальных норм; основные условия приобретения гражданства; особенности прохождения альтернативной гражданской службы
различать виды судопроизводства; полномочия правоохранительных органов, адвокатуры, нотариата, прокуратуры; организационно-правовые формы предпринимательства; порядок рассмотрения споров в сфере отношений, урегулированных правом
приводить примеры: различных видов правоотношений, правонарушений, ответственности
использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для: поиска, первичного анализа и использования правовой информации; обращения в надлежные органы за квалифицированной юридической помощью
анализа норм закона с точки зрения конкретных условий их реализации
выбора соответствующих закону форм поведения и действий в типичных жизненных ситуациях, урегулированных правом; определения способов реализации прав и свобод, а также защиты нарушенных прав
изложения и аргументации собственных суждений о происходящих событиях и явлениях с точки зрения права
решения правовых задач (на примерах конкретных ситуаций)
Знания:
права и обязанности, ответственность гражданина как участника конкретных правоотношений (гражданско-правовых, избирательных и др.);
механизмы реализации и способы защиты прав человека и гражданина в России, органы и способы международно-правовой защиты прав человека, формы и процедуры избирательного процесса в России

Контрольная работа представлена в тестовых заданиях и ситуативных задач. Время выполнения работы составляет 90 минут.

Оценка ответа и критерии оценивания

Оценка «5» - 18 – 16 баллов
Оценка «4» - 15 – 13 баллов
Оценка «3» - 12 – 10 баллов Оценка «2» - 9 баллов и менее.
Контрольная работа (нулевой срез)

Выберите единственный верный вариант ответа

1. Форма правления характеризуется:
 - А. Территориальную структуру государственной власти.
 - Б. Способы осуществления государственной власти в обществе.
 - В. Правовое состояние общества и уровень его политической свободы.
 - Г. Организацию верховной государственной власти, источники ее образования и принципы взаимоотношений высших органов между собой и населением.

2. О какой функции государства идет речь: предотвращение международных конфликтов, создание необходимых и достаточных условий для реализации принципа народовластия:
 - А. Об экономической.
 - Б. О правовой.
 - В. О политической.
 - Г. О правозащитной.

3. Возникновение понятия «гражданское общество» связано с (со):
 - А. Новым временем.
 - Б. Средневековьем.
 - В. Новейшим временем.
 - Г. Эпохой Древнего мира.

4. Выберите пропущенное слово:
Норма права – формально определенное правило поведения, установленное и гарантированное государством.
 - А. Вседозволенное.
 - Б. Общеобязательное.
 - В. Важнейшее.
 - Г. Общественное.

5. Министерства и другие центральные ведомства как органы исполнительной власти строго в пределах своих полномочий издают:
 - А. Федеральные законы.
 - Б. Уставы.
 - В. Постановления.
 - Г. Приказы.
 - Д. Кодексы.
 - Е. Инструкции

6. На всю территорию России распространяется действие такого нормативно-правового акта, как:
 - А. Кодекс г. Москвы «Об административных правонарушениях».
 - Б. Постановление Правительства РФ «О федеральной целевой программе «Экономическое и социальное развитие Дальнего Востока и Забайкалья».
 - В. Федеральный конституционный закон «О Правительстве Российской Федерации».
 - Г. Постановление Правительства РФ «О помощи пострадавшим от Чернобыльской аварии».

7. «Строительным материалом», из которого формируются отрасли и институты права называют:
 - А. Отрасль права.
 - Б. Норму права.
 - В. Институт права.
 - Г. Подотрасль права.

8. Принятый Государственной Думой федеральный закон в течение дней передается на рассмотрение Совета Федерации:

- А. 15.
- Б. 7.
- В. 14.
- Г. 5.

Ответ:

9. Способность иметь права и обязанности согласно законам России называется:

- А. Дееспособностью.
- Б. Правоспособностью.
- В. Правоотношением.
- Г. Правосубъектностью.

10. Антиподом правовой культуры является:

- А. Правовой нигилизм.
- Б. Правовое воспитание.
- В. Правовая пропаганда.
- Г. Самовоспитание.

Вставьте пропущенные слова.

11. Фактическое основание юридической ответственности – это решение того или иного или (), которое причиняет или может причинить вред человеку, обществу, государству.

12. Права человека принадлежат ему от рождения, поэтому они являются, не отчуждаемыми.

Задания на соотнесение.

13. Соотнесите права человека с их поколениями.

- А. Первое поколение прав человека. 1. Право на труд.
- Б. Второе поколение прав человека. 2. Право на здоровую окружающую среду.
- В. Третье поколение прав человека. 3. Право на свободу мысли.
- 4. Право народов на самоопределение.

Ответ:

А	Б	В

А	Б

14. Соотнесите формы государственного устройства с их характеристиками.

- А. Унитарное государство. 1. Децентрализованное государство.
- Б. Федеративное государство. 2. В каждом из субъектов может быть своя конституция.

Ответ:

3. Одна система высших органов власти.

4. Единая налоговая и финансовая система. 15. Прочитайте приведенный ниже текст, в котором ряд слов пропущен:

Права гражданина охватывают сферу отношений (1) с государством. Гражданство – определенное политико-правовое состояние, выражающее юридическую принадлежность

индивида к (2).

Права человека – это (3) права. Гражданство является (4) основанием правового статуса личности. Политические права принадлежат только (5) России. Правовой статус человека и

гражданина (6) возде йствует на создание способов взаимодействия людей друг с другом.

Выберите из предлагаемого списка слова, которые следует вставить в пробелы. Слова в списке даны в именительном падеже, единственном числе. В списке слов больше, чем необходимо выбрать. Выбирайте последовательно одно слово за другим.

А. Граждане.

Б. Индивид.

В. Субъективный. Г. Иностранцы.

Д. Юридическое.

Е. Целенаправленный. Ж. Государство.

З. Общество. И. Нормы.

Ответ запишите в таблицу:

1	2	3	4	5	6

Контрольная работа (промежуточный срез)

Выберите единственный верный вариант ответа.

1. Форма государственного (политического) режима характеризуется:
 - А. Организацию верховной государственной власти, источники ее образования.
 - Б. Территориальную структуру государственной власти.
 - В. Способы осуществления государственной власти в обществе, его правовое состояние.
 - Г. Принципы взаимоотношений высших органов государственной власти между собой и населением.

2. О какой внутренней функции государства идет речь: деятельность государства по установлению всех источников и норм действующего права:
 - А. О правотворческой.
 - Б. О правозащитной.
 - В. О правоустановительной.
 - Г. О функции обеспечения прав и свобод человека и гражданина.

3. Одним из условий существования гражданского общества является:
 - А. Наличие разделения властей.
 - Б. Наличие частной собственности.
 - В. Наличие государственного суверенитета.
 - Г. Монопольное право принимать законы.

4. Выберите пропущенное слово:
 Гипотеза правовой нормы закрепляет _____, при которых возникают, изменяются или прекращаются права и обязанности участников общественных отношений.
 - А. Объекты.
 - Б. Последствия.
 - В. Элементы.
 - Г. Условия.
 Ответ:

5. Президенты республик в составе РФ, а также губернаторы, мэры, главы администрации других субъектов принимают следующие нормативные акты:
 - А. Указы.
 - Б. Федеральные законы.
 - В. Решения.
 - Г. Распоряжения.
 - Д. Приказы.
 - Е. Постановления.

6. Гражданин России, совершивший преступление на территории другого государства, несет ответственность по законам:
 - А. Международного права.
 - Б. Европейского суда по правам человека.
 - В. РФ.
 - Г. Международного Суда.

7. Объективно сложившаяся совокупность однопорядковых правовых норм, регулирующих определенную сферу однородных общественных отношений, называется:
 - А. Подотраслью права.
 - Б. Институтом права.
 - В. Нормой права.
 - Г. Отраслью права.

8. При голосовании по проектам федеральных конституционных законов требуется согласие не менее:

А. 1/2 от общего числа голосов депутатов Государственной Думы. Б. 2/3 от общего числа голосов депутатов Государственной Думы

В. 1/3 от числа депутатов Государственной Думы, присутствовавших на заседании.

Г. 1/4 от общего числа голосов депутатов Государственной Думы

9. Автором изобретения студент может быть признан с:

А. 14 лет.

Б. 16 лет.

В. 15 лет.

Г. 17 лет.

10. «Где закон, там и обида», «Закон топтать нельзя, а вокруг ходить можно». Эти пословицы характеризуют такое явление, как:

А. Правовое воспитание. Б. Правовой нигилизм.

В. Самовоспитание.

Г. Правовая пропаганда.

Вставьте пропущенные слова.

11. Юридическое основание юридической ответственности – это правовая норма, предусматривающая за действие или бездействие субъекта права.

12. Права человека фиксируют свободы человека..

Задания на соотнесение.

13. Соотнесите права человека с их поколениями.

А. Первое поколение прав человека. 1. Право на жизнь.

Б. Второе поколение прав человека. 2. Право на развитие.

В. Третье поколение прав человека. 3. Право на социальное обеспечение.

Ответ:

4. Право на мир.

5. Право собственности.

14. Соотнесите формы государственного (политического) режима с их характеристиками.

А. Авторитарный режим. 1. Безраздельное господство бюрократии, возглавляемой лидером.

Б. Тоталитарный режим - действия которого не опираются на законы.

2. Фактически господствующее положение приобретает правительственная идеология.

Ответ: исполнительная власть.

3. Выборы проводятся под контролем

4. Господствует единая общеобязательная

15. Прочитайте приведенный ниже текст, в котором ряд слов пропущен: Для большинства населения, находящегося под юрисдикцией данного государства, предпосылкой обладания правами и обязанностями является

(1) как определенное политико-правовое состояние человека, выражающее юридическую принадлежность индивида к государству. Принимая на себя обязательства по обеспечению прав граждан, государство имеет право требовать от них (2) поведение, соответствующее положениям, зафиксированным в юридических нормах. Пользование правами сопряжено с

(3), возможными ограничениями. Закон определяет условия и порядок (4) и утраты гражданства. Государство выражает в законах (5) права человека. Государство призвано ограждать естественные права человека не только от своего, но и от чужого бы то ни было (6).

Выберите из предлагаемого списка слова, которые следует вставить в пробелы.

А. Гражданство. Б. Правомерный. В. Власть.

- Г. Ответственность. Д. Наказание.
 Е. Приобретение.
 Ж. Лишение.
 З. Вмешательство. И. Естественный.

Ответы запишите в таблицу

1	2	3	4	5	6

Таблица

Вариант	№ Задания	Ответ	Критерии оценивания в баллах
I.	1	Г	1
	2	В	1
	3	А	1
	4	Б	1
	5	З	1
	6	В	1
	7	Б	1
	8	Г	1
	9	Б	1
	10	А	1
	11	Действие (бездействие)	1 (любая ошибка – 0 баллов)
	12	Естественным	1
	13	А – 35 Б – 1 В - 24	2 (одна ошибка – 1 балл, две ошибки и более – 0 баллов)
	14	А – 34 Б – 12	2 (одна ошибка – 1 балл, две ошибки и более – 0 баллов)
	15	БЖВДАЕ	2 (одна ошибка – 1 балл, две ошибки и более – 0 баллов)

Вариант	№ Задания	Ответ	Критерии оценивания в баллах
II.	1	В	1
	2	В	1
	3	Б	1
	4	Г	1
	5	4	1
	6	В	1
	7	Г	1
	8	Б	1
	9	А	1
	10	Б	1
	11	Ответственность	1
	12	Границы	1
	13	А – 15 Б – 3 В - 24	2 (одна ошибка – 1 балл, две ошибки и более – 0 баллов)
	14	А – 23 Б – 14	2 (одна ошибка – 1 балл, две ошибки и более – 0 баллов)
	15	АБГЕИЗ	2 (одна ошибка – 1 балл, две ошибки и более – 0 баллов)

Контрольная работа (итоговый срез)

Выберите единственный верный вариант ответа.

1. Что свойственно любому государству:
 - а) рыночная экономическая система;
 - б) стремление расширить свою территорию; в) гарантия прав и свобод человека;
 - г) издание правовых норм.
2. Право в отличие от других видов социальных норм:
 - а) регулирует общественную жизнь; б) устанавливает правила поведения; в) ограничивает свободу людей;
 - г) обеспечивается силой государства.
3. Верны ли следующие суждения?
 - А) Государство и право тесно взаимосвязаны: государство принимает законы и гарантирует их реализацию, а право закрепляет обязательные правила деятельности органов государства и должностных лиц.
 - Б) Теорий государства и права много, ученые не имеют однозначного ответа на вопрос, почему возникли государства и право.
 - а) верно только А б) верно только Б;
 - в) верны оба суждения;
 - г) оба суждения неверны.
4. 1. Какая из теорий объясняет происхождение государства и права проявлением божественной воли?
 - а) Теологическая.
 - б) Патриархальная.
 - в) Органическая.
5. Суть какой теории происхождения государства состоит в утверждении потребности человека жить в рамках организованного общества?
 - а) Органической.
 - б) Естественно-правовой.
 - в) Психологической.
6. Какая из теорий объясняет возникновение государства, в первую очередь, экономическими причинами?
 - а) Естественно-правовая.
 - б) Марксистская.
 - в) Органическая.
7. Что из перечисленного характеризует историко-материалистическую теорию?
 - а) Одним из представителей этой теории был Фома Аквинский.
 - б) Многие современные авторы упрекают создателей данной теории в разжигании классовой ненависти.
 - в) Второе название этой теории – марксистская.
 - г) Второе название этой теории – договорная.
 - д) Данная теория исходит из того, что государство возникло, прежде всего, в силу экономических причин.
 - е) Одним из представителей этой теории был В. И. Ленин.
8. Какое второе название естественно-правовой теории происхождения государства?
 - а) Теологическая. б) Марксистская. в) Договорная.
9. Теория насилия происхождения государства и права...
 - а) рассматривает государство как результат божественного творения; б) рассматривает государство как образованное путем завоеваний и притеснений слабейших племен сильнейшими;
 - в) рассматривает государство как результат появления и разрастания семьи;

- г) рассматривает государство как результат объединения людей на добровольной основе
10. Теория теологического происхождения права определяет право как....
- а) результат деятельности монарха и его приближенных;
- б) результат божественного воздаяния;
- в) результат усилий и опыта нескольких поколений людей.
- Вставьте пропущенные слова.

11. Вставьте вместо пропуска в предложении слово:
«норма – установленное и охраняемое государством правило поведения в обществе»
Ответ: правовая

12. «... - юридический акт, принятый высшим представительным органом государственной власти либо не посредственным волеизъявлением населения и регулирующий, как правило, наиболее важные общественные отношения».
Ответ: (закон)

Задания на соответствие.

13. Установите соответствие между юридическими профессиями и их характерными признаками. К каждой позиции первого столбца подберите позицию второго столбца. Полученный ответ в виде набора букв впишите в специальную таблицу.

Таблица

	ПРОФЕССИИ		ПРИЗНАКИ
1)	прокурор	А)	оказывает квалифицированную юридическую помощь гражданам, выступает от лица защиты в суде по уголовным делам
2)	адвокат	Б)	выступает в качестве государственного обвинителя в суде по уголовным делам
3)	нотариус	В)	проводит предварительное следствие, собирает и проверяет обстоятельства дела
4)	судья	Г)	оформляет договоренность на право пользования имуществом
		Д)	разрешает правовые споры, определяет наказание тем лицам, которые виновны в совершении преступления.

Таблица

1.	2.	3.	4.

Ответ: БАГД

1. Установите соответствие между понятием и определением. К каждой позиции первого столбца подберите позицию второго столбца. Полученный ответ в виде набора букв впишите в специальную таблицу.

Таблица

	Понятия		ОПРЕДЕЛЕНИЯ
1)	правовой обычай	А)	решение должностного лица по конкретному делу, применяемое по аналогии
2)	договор	Б)	правовой акт, принимаемый в особом порядке представительным органом власти

3)	ролевой оборот	В)	исторически сложившееся правило поведения, передающееся из поколения в поколение
4)	закон	Г)	соглашение двух или более лиц, которое приводит к возникновению, изменению или прекращению правоотношений
		Д)	сложившаяся система неписанных правил при передаче имущества, денег, оказании услуг

1.	2.	3.	4.

Ответ: ВГДБ

2. Прочитайте приведенный ниже текст, в котором пропущен ряд слов.

«Федеральное собрание (1) РФ является представительным и законодательным органом РФ. Он состоит из двух(2): Совета Федерации и Государственной Думы.

Государственная Дума и Совет Федерации имеют разные статусы. Которые закреплены в (3) РФ, Регламенте Государственной Думы, Регламенте Совета Федерации и действующих федеральных законах. В

Государственной Думе через (4) представлены все граждане РФ независимо от их места проживания на территории России.

Государственная Дума вправе создавать (5), деятельность которых ограничена определенным сроком или конкретной задачей.

Государственная Дума формирует (6) на основе принципа пропорционального представительства фракций и групп депутатов.

В соответствии со ст.18 Регламента комитеты Государственной Думы: разрабатывают и предварительно рассматривают (7); организуют и проводят парламентские слушания; способствуют внедрению в жизнь положений конституции РФ и федеральных законов.»

Выберите из предлагаемого списка слова, которые необходимо вставить в пробелы.

Выбирайте последовательно одно слово за другим, мысленно заполняя каждый пробел.

А) депутаты

Б) законопроект В) кодекс

Г) Конституция Д) комиссии

Е) комитеты Ж) палаты З) парламент

И) правительство К) фракции

Запишите под каждым номером букву, которой обозначено в списке выбранное вами слово.

Таблица

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Ролевая игра "Гражданское совещание"

Цели:

- способствовать усвоению учащимися сущности понятия "гражданин", закрепить и углубить теоретические знания о демократическом поведении личности в ходе избирательной кампании;
- способствовать практическому овладению способами деятельности, отражающими роль избирателей;
- продолжить формирование навыков коллективной, групповой и дискуссионной работы, развивать аналитические умения студентов;
- стремиться воспитывать учащихся в духе гражданственности, на конкретном примере показать необходимость активной гражданской позиции.

Новые понятия: гражданское совещание; гражданская ответственность перед обществом.

Оборудование: анкета "Гражданское совещание", заполненные листы с подписями в поддержку кандидатов, программы кандидатов, агитационная литература. Бланки и урна для голосования. Памятный знак победителю игры.

Оформление аудитории: подготовка отдельного стола "Центризбирком", места для голосования с урной, таблица для подведения итогов анкетирования наносится на доску, агитационная литература кандидатов.

Подготовка пары: подобная форма пары предполагает длительную подготовительную работу и со стороны учащихся и со стороны преподавателя. На первых этапах преподаватель координирует деятельность студентов.

Предварительно учащиеся получают задание: выбрать из своей среды пять человек, которые способны отстаивать их интересы. Создается инициативная группа по разработке анкеты "Гражданское совещание".

На втором этапе, выбранные претенденты в кандидаты на выборы должны собрать в свою поддержку голоса своих одноклассников. В ходе первого тура борьбы остаются двое, набравшие большее число голосов и продолжающие избирательную кампанию.

На третьем этапе кандидаты собирают команду помощников (по 2 человека у каждого кандидата) и вместе с ними разрабатывают предвыборную программу. Преподаватель предлагает ряд вопросов, которые позволят студентам ориентироваться в составлении программы. Для иллюстрации можно предложить одну из предвыборных программ реальных кандидатов в городское собрание, в областную Думу или в президенты. На этом же этапе по завершении составления программ, помощники получают задание: организовать рекламную кампанию в поддержку своего кандидата (это могут быть и рекламные листы, и рекламные плакаты). Важно подчеркнуть, что в ходе рекламной кампании не использовались "грязные" политические технологии: антиреклама конкурента, подкупы голосов, давление. Оставшиеся учащиеся получают задание подготовить вопросы к кандидатам.

Четвертый этап - это сама игра, которая длится в течение пары.

В игре принимают участие все учащиеся, двое - в роли "кандидатов", четыре человека - в роли "помощников" кандидатов, остальные - в качестве "избирателей". "Кандидаты" и "помощники" подготавливают выступление по защите своих программ. "Избиратели" должны взвесить все "за" и "против" в позиции каждого кандидата, прежде чем отдать свой голос за одного из них.

Ход пары.

Организационный момент: проверка подготовленности аудитории к уроку (количество присутствующих на паре студентов), раздаются листы с программой кандидатов, бланки анкеты "Гражданское совещание". Вывешивается агитационная литература кандидатов.

Вводное слово преподавателя, в котором он знакомит учащихся с ходом сегодняшней игры и подводит студентов к пониманию темы пары: "Гражданское совещание".

В течение нескольких предыдущих уроков мы знакомимся с основными формами политического участия личности в жизни общества и обязанностями гражданина, среди которых главной является активное участие гражданина в политической жизни общества и управлении

страной. Только тогда, когда человек способен подняться до интересов общества, умеет политически грамотно отстаивать свои интересы, мы можем говорить о гражданском соведении личности.

Все вы по Конституции РФ в 18 лет получите избирательные права, а значит, сможете участвовать в жизни государства, отдавая свой голос в защиту той или иной точки зрения, того или иного кандидата. Однако свою гражданскую позицию нужно уметь отстаивать уже сейчас, потому что "гражданское соведение" наступает не с факта получения избирательных прав, а с того времени, когда вы не просто знаете свои права, но и умеете ими пользоваться.

На сегодняшнем паре вам представится возможность поучаствовать в выборах: кому-то в качестве кандидатов, а кому-то уже сейчас предстоит стать избирателями. Может быть, будут и те, кто выберет пассивную форму политического поведения, а проще говоря, решит в выборах не участвовать.

Перед выборами социологи проводят исследования среди населения, дабы узнать настроение избирателей. Не будем и мы отходить от этой традиции. Прошу вас ответить на вопросы анкеты. Члены "Центризбиркома" ее соберут и начнут обрабатывать, пока будут идти пре двиборные дебаты. С результатами анкеты мы познакомимся перед выборами.

Начало игры.

Преподаватель предлагает вытянуть жребий для начала избирательной компании, которая строится по следующему плану.

Этапы игры:

- Знакомство с кандидатами (6 минут). По очереди кандидаты выступают перед избирателями, знакомят их с фактами своей биографии и своей программой.

- Выступления помощников кандидатов (6 минут). В случае необходимости они разъясняют отдельные положения программы, акцентируют внимание избирателей на личных качествах кандидатов.

- Прения (10 минут). Избиратели задают вопросы, выступают в поддержку или с критикой программных положений, приводя аргументы в подтверждение ее не состоятельности.

Большая роль при обсуждении программ принадлежит преподавателю. Он открывает дискуссию и направляет ее. Задача преподавателя вести игру, а не навязывать свою точку зрения. Он строго следит за регламентом, при необходимости задает вопросы по программе кандидатам, ограничивая некорректные выпады со стороны оппонентов. Перед заключительной частью игры преподаватель знакомит с итогами анкетирования.

- Выборы (3 минуты). Итогом игры являются тайные выборы кандидата. Учащиеся на чистых бланках с печатью учебного заведения (их количество равно числу присутствовавших в классе студентов) пишут фамилию кандидата, за которого они отдают свой голос, и помещают свой лист в урну для голосования, находящуюся за ширмой.

- Мозговой штурм.

Задание группе: скажите, в чем проявляется гражданская ответственность человека перед обществом (полученные варианты ответов записываются на доску). Гражданин - человек высоких нравственных качеств, обладающий политической и правовой культурой, политически активный, живущий нуждами и интересами своей страны.

Итоги пары: "Центризбирком" проводит подсчет голосов, пока проходит игра "Мозговой штурм". Когда итоги подведены, преподаватель оглашает результаты игры, поздравляет с победой кандидата и вручает памятный знак "Кандидат на 2021__ год".

Алгоритм подготовки к избирательной компании кандидатов от аудитории

1. Выбрать из одноклассников 2-х человек в группу "помощников" кандидатов.
2. Вместе с "помощниками" разработать отличительный знак вашей команды и девиз пре двиборной компании. Отличительный знак должны иметь все члены команды.
3. Вместе с "помощниками" разработайте проект своей программы с учетом следующих советов и пожеланий:

Первая часть пре двиборной программы обычно посвящается кратким анкетным данным.

Вторая часть - конкретные предложения и критика. Сформулируйте основные направления соведения работы института, которые мог бы, по вашему мнению, возглавить Совет Института. Определите цели каждого из этих направлений и средства их достижения. Что нового в жизни учащихся может произойти с вашим появлением в Совете Института. Приведите доводы в

пользу предложенных вами мер.

Попробуйте в своей программе ответить на следующие вопросы: Нужна ли демократизация института, в которой я учусь? Может ли институт влиять на формирование демократической политической культуры? Можно ли добиться большей свободы и ответственности студента в учебном процессе?

На базе созданной программы подготовить выступление в объеме 5 минут. Помощники подготавливают на 2 минуты тезисы в защиту подготавливаемого кандидата.

Анкета "Гражданское десятилетие".

1. Как вы считаете, демократическое правление - это: (Осуществление власти народом через своих представителей, избранных в представительные органы, Передача властных функций наиболее достойным профессионалам в разных сферах общественной жизни, Результат борьбы политических партий и передача властных полномочий победившей партии).

2. Каково ваше отношение к следующему суждению: простые люди не должны участвовать в разработке и принятии политических решений, это дело политиков (Согласен, Не согласен, Не знаю).

3. От чего зависит благополучие человека? (От самого человека, От того, насколько справедливо устроено общество, От связей и родственников).

4. Если бы вам завтра пришлось принять участие в выборах, то (Принял бы активное участие, Не принял бы участия, Затрудняюсь ответить).

Таблица

Бланк анализа анкет "Гражданское десятилетие"

Вопрос 1	Осуществление власти народом через своих представителей, избранных в представительные органы	Передача властных функций наиболее достойным профессионалам в разных сферах общественной жизни	Результат борьбы политических партий и передача властных полномочий победившей партии
Как вы считаете, демократическое правление - это...			
Вопрос 2	Согласен	Не согласен	Не знаю
Каково ваше отношение к следующему суждению: простые люди не должны участвовать в разработке и принятии политических решений, это дело политиков			
Вопрос 3	От самого человека	От того, насколько справедливо устроено общество	От связей и родственников
От чего зависит благополучие человека?			
Вопрос 4	Принял бы активное участие	Не принял бы участия	Затрудняюсь

	участие		ответить
Если бы Вам завтра пришлось принять участие в выборах, то...			

Ролевая игра "Судебное разбирательство"

Урок по элективному курсу "Я - гражданин России".

Цель: знакомство учащихся с российским законодательством, с принципами справедливого демократического судопроизводства, не зависимость судей и состязательностью сторон.

Задачи:

1) образовательные:

- показать основные функции суда и прокуратуры в уголовном процессе;
- развитие представления о принципе неотвратимости наказания за преступление;
- определять основные роли участников судебных заседаний по уголовным делам;

2) воспитательные:

- формировать собственную позицию по различным нравственно-правовым проблемам;
- способствовать развитию у молодых людей чувства ответственности за свои поступки;
- знания правил дорожного движения;
- воспитание уважения к законам, основам правовой культуры личности;
- навыков правильного поведения на дорогах;

3) развивающие :

- сформировать у учащихся навыки полемики;
- умения выражать и отстаивать свою точку зрения, импровизировать.

Средство обучения: Конституция РФ, памятка "Порядок судебного заседания", правила езды на велосипеде, листы для работы журналистов, богиня правосудия Фемида.

Контроль усвоения умений и навыков: работа эксперта, работы представителей прессы, выпуск газет о ходе и результатах судебного заседания, о правилах дорожного движения, о правилах езды на велосипеде.

Организация учащихся для работы в группах: все учащиеся заранее были ознакомлены с совершённым правонарушением, были распределены роли участников судебного разбирательства, чтобы они продумали линию поведения в суде и подготовили свои реплики, учитывая смягчающие и отягчающие обстоятельства для вынесения оправдательного или обвинительного приговора.

Наглядность: правила дорожного движения велосипедистов, богиня правосудия Фемида, карточки-понятия (состав действующих лиц судебного разбирательства), визитные карточки членов судебного заседания, представителей прессы.

Действующие лица судебного разбирательства:

- 1) судья (председательствующий), прокурор, адвокат, заседатели (2 чел);
- 2) подсудимый - таксист Петров Виктор Андреевич;
- 3) пострадавший - Иванов Николай, 13 лет;
- 4) мать пострадавшего, отец пострадавшего;
- 5) свидетель - друг Николая, 14 лет, свидетель - водитель автомобиля;
- 6) эксперт, секретарь суда.

Ход пары.

I. Организация аудитории. Задачи преподавателя: подготовить учащихся к работе, расстановка парт, рассаживание участников, учитывая их роли на суде, организация внимания.

II. Подготовка к усвоению новых знаний. Дидактическая задача: организовать и целенаправленно познавательную деятельность учащихся.

Преподаватель обращает внимание на пословицу: "От сумы да от тюрьмы не зарекайся". - О чём нам напоминает эта народная мудрость?

Студент. - Неблагоприятные повороты судьбы.

Преподаватель. - Но если совершено преступление или возник спор между органами государства и средствами массовой информации, между гражданами по поводу нанесения тяжких

телесных повреждений, то где он будет разбираться?

Студент. - В суде.

Преподаватель. - Что такое суд?

Студент. - Место, где споры сторон разрешаются цивилизованным путём, т.е. по закону, это орган государственного принуждения, применяемого к лицам, нарушающим законы, место разрешения споров.

Преподаватель. - Главная задача суда по уголовному делу?

Студент. - Вникнуть во все обстоятельства дела, определить степень вины или не виновность подсудимого и вынести справедливый обвинительный или оправдательный приговор.

Преподаватель. - Значит, что не обходимо провести на суде?

Студент. - Судебное разбирательство.

III. Ролевая игра. Дидактическая задача: урок проводится в форме игры, которая называется ролевой, поэтому учащиеся должны забыть, что они являются студентами и исполнить роли других людей.

Задачи участников судебного разбирательства:

-вникнуть во все обстоятельства дела;

-определить степень вины или не виновности подсудимого;

-вынести справедливый обвинительный или оправдательный приговор.

Участники судебного процесса (карточки - понятия на доске) записываются учащимися в тетрадь. Это основные понятия, над которыми они будут работать на паре.

Задачи присутствующей на суде прессы: выпустить газету о судебном заседании; подготовить статью о результатах заседания; выступить с оценкой работы суда.

Преподаватель напоминает о том, что в этой работе им поможет дополнительный материал на столах. А основным правилом для судебного разбирательства станут слова афинского архонта (высшее должностное лицо в Афинах) Солон: "Не выноси приговора, не выслушав обеих сторон" (640-559 г. до н.э.)

Преподаватель. - Как вы его понимаете?

Студент. - Чтобы вынести приговор надо провести судебное разбирательство, выслушать всех свидетелей, прокурора, адвоката, а затем вынести подсудимому решением суда приговор.

Преподаватель. - К какому выводу мы должны прийти к концу судебного разбирательства?

Студент. - Никто, кроме суда, не может назвать человека преступником.

Эксперт. Зачитывает статью Конституции РФ 118.

Преподаватель. - Что такое правосудие ?

Эксперт. - Правосудие - это защита законных прав и интересов граждан в таком суде, где не возможно нарушить справедливость и закон.

Преподаватель. - Почему древние греки изобразили богиню правосудия Фемиду с весами и повязкой на глазах?

Студент. Повязка - символ беспристрастия, весы - взвесить все за и против, меч - кара, наказание за преступление.

Преподаватель. - Итак, начинаем. Участники судебного процесса ознакомлены с сюжетом и текстом судебного разбирательства

Секретарь. - Суд идёт! Прошу всех встать! Председательствующим суда является Ваулина Алла Ивановна. В состав судебной коллегии входят два народных заседателя: Русецкий Стас, Каневская Тамара.

Судья. - Объявляю заседание открытым.

Все участники судебного разбирательства предупреждаются, что дача заведомо ложных показаний в соответствии со ст.181 УК РФ наказывается лишением свободы на срок до одного года или исправительными работами на тот же срок.

Судья. - В суд поступил иск от родителей, законных представителей несовершеннолетнего, 13-летнего Николая Иванова, пострадавшего во время дорожно-транспортного происшествия.

Следствием установлено, что обвиняемый является молодой водитель-таксист Петров Виктор Андреевич, сбивший мальчика-велосипедиста, 13 летнего Николая Иванова. Пострадавший уже поправился и находится в первом ряду. Вместе со своими родителями он требует наказать

шофёра "по всей строгости закона".

Судья. - Подсудимый Петров, встаньте. Ваша настоящая фамилия, имя, отчество, дата рождения, род занятий.

Петров. - Петров Виктор Андреевич, родился 5 февраля 1975 года, водитель-таксист.

Судья. - Прошу садиться. Подсудимый, согласно ст.46 УК РФ, вы имеете право заявлять отводы, приносить жалобы на действия и решения прокурора и суда, защищать свои права и законные интересы любыми другими средствами и способами, не противоречащими закону. Помимо этого, вы имеете право на последнее слово.

Слово секретаря. - Начинаем судебное следствие. Объявляется обвинительное заключение прокурором.

Выступление прокурора. - В результате дорожно-транспортного происшествия здоровью Николая был причинён средней тяжести вред. Это произошло "вследствие не надлежащего исполнения водителем своих профессиональных обязанностей", ст.118 УК РФ. Неумелое управление автомобилем представляет большую опасность для жизни и здоровья граждан.

Водитель только недавно получил водительское удостоверение. Менее года назад он был принят на работу в таксопарк.

Слово секретаря. - Слово предоставляется пострадавшему.

Слово адвоката. - С какого возраста вы управляете велосипедом? Где вы катаетесь на велосипеде? Знаете ли вы правила дорожного движения?

Слово пострадавшего. - Велосипед мне подарили родители, когда мне исполнилось 12 лет. Сначала я ездил в своём микрорайоне, а когда научился хорошо водить велосипед, то стал ездить по дороге в другие микрорайоны.

Управляю велосипедом хорошо, даже могу ездить держась одной рукой.

А о правилах дорожного движения нам рассказывали на классных часах.

Слово секретаря. - Вызывается свидетель со стороны обвинения.

Слово свидетеля (со стороны обвинения). Я друг Николая, Владимир, мне 14 лет. Я его учил ездить на велосипеде. Мы с ним везде катались. Летом на речку, в лес отдыхать ездили. И всё было нормально. Но сейчас много такси ездит у нас в городе, что даже велосипедистам опасно стало кататься. Ведь водители должны уступать дорогу велосипедистам.

Слово секретаря. - Вызывается свидетель со стороны защиты.

Слово свидетеля. - Я водитель машины, ехал сзади водителя-таксиста и заметил следующее. Велосипедист двигался по середине дороги, когда стал поворачивать налево, одной рукой он махнул своему товарищу, стоявшему на другой стороне дороги. В это время и произошло столкновение.

Слово секретаря. - У прокурора, адвоката, судей есть ли ещё вопросы к свидетелям? Заключительное слово прокурора.

Слово прокурора. - Водитель не проявил бдительность. Не имеет хороших профессиональных навыков. И совершил преступление по ст. УК №118. Требую наказания.

Слово секретаря. Защитная речь адвоката.

Слово адвоката. - Водитель не виновен. Это я могу доказать.

Во-первых: следствие установило, что велосипедист двигался по середине дороги. А в пункте 24.2 Правил

дорожного движения сказано (адвокат открывает текст правил)"Велосипедисты... должны двигаться только по правой полосе... возможно правее". Пострадавший во время следствия не мог объяснить, почему он двигался так далеко от тротуара.

Во-вторых, велосипедист до столкновения ехал, держа руль одной рукой, а в момент столкновения уже совершал поворот налево. Всё это подтвердили свидетели. А в пункте 24.3 ПДД сказано: "Водителям велосипеда и мопеда запрещается: ездить, не держась за руль хотя бы одной рукой..., поворачивать налево... на дорогах, имеющих более одной полосы для движения в данном направлении..."

В-третьих, пострадавшему исполнилось 13 лет. А в пункте 24.1 ПДД говорится: "Управлять велосипедом... при движении по дорогам разрешается лицам не моложе 14 лет, а мопедом - не моложе 16 лет". Я прошу вынести водителю оправдательный приговор.

Слово секретаря. - Последнее слово обвиняемого.

Слово обвиняемого. - Граждане судьи. Прошу Вас оправдать меня. Я сожалею, что причинил

вред здоровью Николая Иванова. Я очень переживаю за его состояние здоровья. Но моей вины в том, что произошло дорожно-транспортное происшествие нет. Да и в результате аварии моя машина получила повреждения, так я попытался уйти от столкновения и врезался в дерево.

Слово секретаря. Суд удаляется на тайное совещание. Он должен принять решение.

Слово эксперта суда.

1. Чьи выступления были грамотные и аргументированные.
2. Кто из участников судебного процесса художественно исполнял роль, умело импровизировал.

3. Знал хорошо материал, основные понятия.

4. Могут ли сделать сообщение журналисты о ходе судебного заседания.

Слово секретаря. - Встать, суд идёт!

Судья зачитывает приговор (все стоят). Суд выносит решение - оправдать водителя такси Петрова Виктора Андреевича из-за отсутствия состава преступления. По ходатайству адвоката, суд принял решение обязать родителей велосипедиста возместить водителю ущерб, причинённый аварией. Петров Виктор Андреевич освобождается в зале суда.

Слово секретаря. - Заседание суда закончено. Но есть слово у журналистов.

V. Проверка понимания нового материала.

Справедливо или не справедливо решение суда?

А если бы суд не существовало, решение о наказании водителя принимал чиновник, которому родители пострадавшего принесли заявление и медицинское описание травмы. Как вы думаете, чем могло бы закончиться это дело для водителя?

Какова роль прокурора в суде, адвоката в суде?

Для чего нужны свидетельские показания?

Почему никто кроме суда, не имеет право назвать человека преступником?

Преподаватель: Высказывание другого мудреца древнегреческого поэта-драматурга Еврипида "Прекрасно сказано, что в споре двух сторон, суд обе стороны обязан выслушать" (480-406г. до н.э.).

Сравните обе мысли. Как вы думаете, мог ли Еврипид иметь в виду высказывание именно Солона и почему?

Студент. - Да, так он жил позже Солона и был знаком с его произведениями.

Преподаватель благодарит учащихся за урок, даёт оценку работы в группах журналистов, участникам состава суда и выставляет оценки в журнал.

VI. Оценки эксперта, работа журналистов.