МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КАЛУЖСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Калужской области

«Губернаторский аграрный колледж»

УТВЕРЖДЕНО
научно-методическим советом
Протокол №1 от 31 августа 2023 г.
Председатель _____ Е.Г. Уфимцева

Методические рекомендации

«Методика обучения учебному предмету Основы права с использованием дидактических игр»

специальность 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)

Детчино, 2023

РАССМОТРЕНО
Предметной (цикловой)
комиссией общеобразовательных
и гуманитарных дисциплин
Протокол №1 от «31» августа 2023 г.
Председатель ПЦК
_____ Качалова И.Г.

Разработчик: Качалова И.Г., преподаватель ГБПОУ КО «Губернаторский аграрный колледж».

Содержание

1.	Пояснительная записка	4
2.	Использование дидактических игр на занятиях по учебному предмету Основы права	8
	Использованная литература	22

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методические рекомендации предназначены для использования при изучении курса Основы права по специальности 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учёт.

Содержание курса Основы права направлено на достижение следующих целей:

- формирование правосознания и правовой культуры, социально-правовой активности, внутренней убежденности в необходимости соблюдения норм права, осознании себя полноправным членом общества, имеющим гарантированные законом права и свободы; содействие развитию профессиональных склонностей;
- воспитание гражданской ответственности и чувства собственного достоинства, дисциплинированности, уважения к правам и свободам другого человека, демократическим правовым ценностям и институтам, правопорядку;
- освоение системы знаний о праве как науке, о принципах, нормах и институтах права, необходимых для ориентации в российском и мировом нормативно-правовом материале, эффективной реализации прав и законных интересов; ознакомление с содержанием профессиональной юридической деятельности;
- овладение умениями, необходимыми для применения приобретенных знаний для решения практических задач в социально-правовой сфере, продолжения обучения в системе профессионального образования;
- формирование способности и готовности к сознательному и ответственному действию в сфере отношений, урегулированных правом, в том числе к оценке явлений и событий с точки зрения их соответствия закону, к самостоятельному принятию решений, правомерной реализации гражданской позиции и несению ответственности.

При освоении специальностей СПО социально-экономического профиля профессионального образования учебный предмет Основы права изучается на базовом уровне ФГОС среднего общего образования.

Приоритетным направлением содержания обучения является формирование правовой компетентности студентов, предполагающей не только правовую грамотность, но и правовую активность, умение быстро находить правильное решение возникающих проблем, ориентироваться в правовом пространстве. Правовая компетенция представляет собой комплексную характеристику, интегрирующую не только знания, ценностные установки, навыки правового поведения обучающихся, но и приобретение опыта деятельности, необходимого каждому в повседневной жизни, в процессе социальной практики, в рамках выполнения различных социальных ролей (гражданина, налогоплательщика, избирателя, члена семьи, собственника, потребителя, работника).

Содержание учебного предмета предусматривает развитие у обучающихся учебных умений и навыков, универсальных способов деятельности, акцентирует внимание на формировании опыта самостоятельной работы с правовой информацией, источниками права, в том числе с нормативными правовыми актами, необходимыми для обеспечения правовой защиты и поддержки в профессиональной деятельности.

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Освоение содержания учебного предмета Основы права направлено на достижение студентами следующих личностных результатов:

Личностные результаты реализации программы воспитания *(дескрипторы)*	**Код личностных результатов реализации программы воспитания**
Осознающий себя гражданином и защитником великой страны.	**ЛР 1**
Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций.	**ЛР 2**

Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих.	**ЛР 3**
Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.	**ЛР 7**
Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп. Сопричастный к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства.	**ЛР 8**
Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания.	**ЛР 12**
Готовый соответствовать ожиданиям работодателей: проектномыслящий, эффективно взаимодействующий с членами команды и сотрудничающий с другими людьми, осознанно выполняющий профессиональные требования, ответственный, пунктуальный, дисциплинированный, трудолюбивый, критически мыслящий, нацеленный на достижение поставленных целей; демонстрирующий профессиональную жизнестойкость	**ЛР 14**
Осознающий состояние социально-экономического и культурного исторического развития потенциала КО и содействующий его развития.	**ЛР 17**

метапредметных:

− выбор успешных стратегий поведения в различных правовых ситуациях;

− умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, предотвращать и эффективно разрешать возможные правовые конфликты;

− владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектнойдеятельности в сфере права, способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

− готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности в сфере права, включая умение ориентироваться в различных источниках правовой информации;

− умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию правового поведения с учетом гражданских и нравственных ценностей;

− владение языковыми средствами: умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства;

− владение навыками познавательной рефлексии в сфере права как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задачи средств их достижения;

предметных:

− сформированность представлений о понятии государства, его функциях, механизме и формах;

− владение знаниями о понятии права, источниках и нормах права, законности, правоотношениях;

− владение знаниями о правонарушениях и юридической ответственности;

− сформированность представлений о Конституции РФ как основном законе государства, владение знаниями об основах правового статуса личности в Российской Федерации;

− сформированность общих представлений о разных видах судопроизводства, правилах применения права, разрешения конфликтов правовыми способами;

− сформированность основ правового мышления;

− сформированность знаний об основах административного, гражданского, трудового, уголовного права;

− понимание юридической деятельности; ознакомление со спецификой основных юридических профессий;

− сформированность умений применять правовые знания для оценивания конкретных правовых норм с точки зрения их соответствия законодательству Российской Федерации;

− сформированность навыков самостоятельного поиска правовой информации,умений использовать результаты в конкретных жизненных ситуациях.

2. Использование дидактических игр на занятиях по учебному предмету Основы права

Важную роль в методике преподавания правовых дисциплин отводится *дидактическим играм* (деловые и ролевые игры, блиц-игры и т.д.).

Построенная на условностях, игра вместе с тем достаточно точно и продуктивно отражает структуру реальной деятельности, а это значит, что приобретенные в игре знания, приемы и навыки будут применяться игроками в реальной повседневной жизни.

Наиболее популярной дидактической игрой при работе со студентами является такой ее вид, как ролевая игра, которая направлена на формирование целеустремленности, ответственности, самостоятельности, коммуникабельности и других личностных качеств.

Деловые игры, в свою очередь, направлены преимущественно на формирование профессиональных качеств – мотивации и интереса к выбранной профессии, актуализируют творческий потенциал личности, обеспечивают самоорганизацию деятельности.

Деловые/ролевые игры – имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием.

Этапы разработки сценария игры:

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

Пример деловой (ролевой) игры представлен ниже.

Так, изучая тему **«Судебная система»** можно провести игру с аналогичным названием.

Первый этап - подготовка игры: выбор фабулы (макета) гражданского (семейного, трудового) дела; распределение процессуальных ролей (суд, истец, ответчик, представители, прокурор, эксперты, свидетели, переводчик и пр.); подготовка процессуальных документов (исковое заявление, отзыв и пр.).

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

Для игры не стоит брать такую фабулу гражданского дела, в котором спорный гражданско-правовой вопрос еще не изучался студентами по

соответствующим дисциплинам материального права.

Второй этап – рассмотрение и разрешение дела: непосредственно судебное разбирательство. Проводить лучше в специально оборудованном зале судебного заседания, оснащенном видеозаписью. Наличие видеозаписи дисциплинирует студентов, дает возможность в любой момент, остановив игру, воспроизвести и обсудить с ними нужный фрагмент деловой игры, позволяет участникам процесса увидеть себя «в деле» и лучше понять допущенные ошибки.

Деловая игра должна проводиться в обстановке и условиях, приближенных к разбирательству гражданских дел в судах и строго в соответствии с требованиями гражданского процессуального закона.

«Руководит» судебным заседанием студент, выступающий в роли «председательствующего». В этой роли должен выступать хорошо теоретически и практически подготовленный студент.

Третий этап. Заканчивается деловая игра вынесением «судебного» решения по делу.

По окончании деловой игры подводятся итоги работы студентов. Обсуждается работа каждого студента, отмечаются как положительные моменты, так и недостатки его работы в деловой игре. Работа «суда» и других участников процесса оценивается не только с точки зрения соблюдения (несоблюдения) ими процессуальных норм, но и сточки зрения соблюдения норм судебной, адвокатской этики.

В заключении оценку работы студентов в целом дает преподаватель.

Блиц-игры

Принимая во внимание цели обучения, педагог всегда задумывается над тем, как сделать учебный процесс не только познавательным, но и интересным для обучающихся.

В этом случае на помощь педагогу могут прийти описанные выше ролевые и деловые игры, дебаты, круглые столы, мозговые штурмы и многое другое. Однако применение таких методов требует больших временных затрат как в процессе подготовки к занятию, так и на самом занятии.

Для эффективного разрешения представленной проблемы в процессе преподавания правовых дисциплин предлагается проводить блиц-игры.

Слово **«блиц» (от нем. blitz – «молния»)** имеет два основных значения:

1) устройство, производящее кратковременную яркую вспышку для фотографирования;

2) в шахматах и некоторых играх: партия с очень быстрым контролем времени.

Другими словами, «блиц» означает что-то очень короткое (по времени), молниеносное.

В педагогической сфере данный термин, к сожалению, не является распространенным и общепринятым, однако блиц-игры активно применяют многие практикующие педагоги.

Блиц-игры в педагогике – это кратковременные игровые взаимодействия в процессе обучения, направленные на проверку или закрепление знаний.

Наряду с деловыми и ролевыми играми, блиц-игры способствуют развитию коммуникабельности, целеустремленности, познавательной и интеллектуальной активности обучающихся и т.д.

Достоинство блиц-игр еще и в том, что их одинаково результативно можно использовать как в начальной и средней школе, так и в процессе профессионального образования, причем на разных этапах учебного занятия: в начале, в ходе изложения нового материала, при закреплении знаний.

Приведем примеры лишь некоторых из возможных методов проведения блиц-игр.

Блиц-игры, проводимые для введения в тему занятия

Блиц-игра «Собери тему»

Студентам выдается некоторое количество небольших листков, на каждом из которых изображена какая-либо буква. Расположив листы в определенном порядке, можно узнать формулировку темы занятия.

Если у участников игры возникают трудности, педагог может дать подсказку, например:

первое слово – 7 букв; второе слово – 5 букв; третье слово – предлог; четвертое слово – 5 букв; пятое слово – 6 букв.

Приведем пример использования данной блиц-игры в рамках изучения темы **«Рабочее время и время отдыха».**

Р	А	Б	О	Ч	Е	Е	В
Р	Е	М	Я	И	В	Р	Е
М	Я	О	Т	Д	Ы	Х	А

Блиц-игра «Ребус»

Студентам демонстрируется ребус, в котором зашифровано ключевое слово занятия. При этом педагог должен иметь в виду, что прежде чем приступить к работе с ребусами, необходимо объяснить обучающимся правила их разгадывания.

Правила составления и разгадывания ребусов:

1) названия предметов читаются только в именительном падеже;
2) запятая в ребусе – это знак исключения буквы;
3) зачеркнутая буква означает, что ее надо исключить;
4) если рисунок ребуса перевернуть «вверх ногами», то его надо прочитать наоборот;
5) если возле рисунка ряд цифр, то буквы надо расставить в том порядке, как расставлены цифры;
6) если буквы, слоги, рисунки расположены один в другом (над другим), то нужно прибавить соответствующий предлог.

Банкрот

Деньги

Блиц-игра «Загадка»

Участникам игры предлагают отгадать загадку по теме занятия. Выигрывает игрок, отгадавший загаданное слово. Аналогично могут придумать загадки и сами обучающиеся, загадав их друг другу или педагогу.

Такая блиц-игра способствует развитию творческих способностей и смекалки.

Эта беда почти как война,
Может быть скрытой, а может открытой (безработица)

Коль трудился круглый год, Будет кругленьким ... (доход)
Будут целыми, как в танке, Сбереженья ваши в ... (банке)
Чтобы дом купить я смог, Взял кредит, внеся ... (залог)
Я имею, я продам, унаследую, отдам.
Что же я имею, храню и так лелею? (имущество)
Мебель купили, одежду, посуду. Брали для этого в банке мы ... (ссуду)
Чтобы партнеров не мучили споры, Пишут юристы для них ... (договоры)
На рубль – копейки, на доллары – центы, Бегут-набегают в банке ... (проценты)

Блиц-игра «Шифровка»

Студентам выдаются карточки, на которых представлены символы, латинские и кириллические буквы. Прочитав только буквы кириллицы, обучающиеся узнают тему занятия или ключевое слово по изученной теме.

Приведем пример

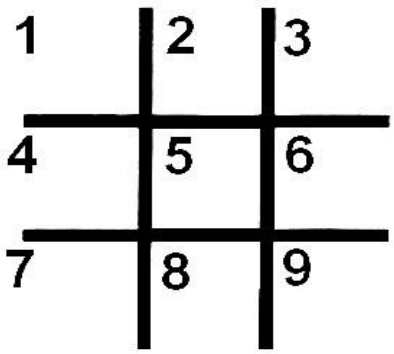
45$6^\\@#%Д#$%65ffl&%%&65wggx568863ghanbdkk838g
gjgo#$Ok@#%^%45765&&^54426!!@@# (*Г!@#$$%
689*&O:"^&&*$%jhehy@^%%$^*^^*76hhet74hgakdy747
%$#*^$%65t5B6&7ty&*jfkee9$^&*&&*(66235hd
n$$g666jdh8j@i$$lkjgorui5njgfkl@nmfkir!@O455566377
tdghsfwt68ghd5zgzg735P357c8VFRDR^664g4ggdcncu!

(Договор)

Блиц-игры, проводимые для закрепления, проверки или повторения изученного материала Блиц-игра «Крестики-нолики»

Для проведения блиц-игры понадобится игровое поле, разделенное на 9 квадратов, каждый из которых обозначен определенным числом, номером задания (рис. 1).

Группу студентов необходимо разделить на 2 команды – «Крестики» и «Нолики». После чего объясняются правила игры: для победы участникам необходимо поставить подряд три X или O по горизонтали, вертикали или диагонали (рис. 2). Но для того, чтобы поставить «крестик» или «нолик» в выбранный квадрат, необходимо правильно ответить на содержащийся в нем вопрос. Если команда правильно ответила на вопрос, то в соответствующем квадрате педагог ставит знак команды, в противном случае вопрос «сгорает».



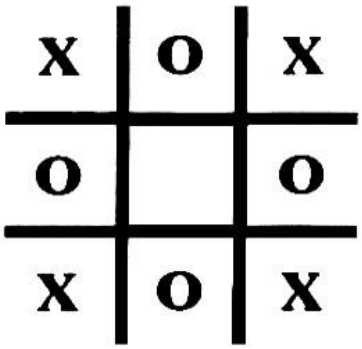


Рис. 1. Пустое поле Рис. 5. Игровое поле

Возможные вопросы для игры «Крестики-нолики»

1. Отрасль права, нормы которой регулируют имущественные и личные неимущественные отношения, основанные на равенстве, автономии воли имущественной самостоятельности? *(гражданское право).*

2. Обязанность претерпевать неблагоприятные последствия своих неправомерных действий? *(юридическая ответственность).*

3. Урегулированные правом общественные отношения? *(правоотношения).*

4. Сложившееся и широко применяемое в какой-либо области правило поведения, независимо от того, зафиксировано ли оно в ка-ком-либо документе? *(обычай).*

5. Определение прав и обязанностей сторон, исходя из общих начал и смысла гражданского законодательства? (*аналогия права).*

6. Как называется денежный штраф по договору? *(неустойка).*

7. Факт реальной действительности, на основании которого возникают, изменяются и прекращаются правоотношения? (*юридический факт).*

8. Противоправное, виновное деяние деликтоспособных лиц? (*правонарушение).*

9. Действие граждан и юридических лиц, направленное на возникновение, изменение или прекращение гражданских прав и обязанностей? *(сделка).*

10. Условия договора, без достижения соглашения по которым договор считается незаключенным? *(существенные условия).*

11. Последствия несоблюдения простоя письменной формы договора? *(невозможность ссылаться на свидетельские показания).*

12. Что относится к имуществу, помимо вещей? *(имущественные права).*

13. Общая совместная собственность делится на общую совместную и …? *(долевую).*

14. Какие права и обязанности супругов определяются брачным договором? *(имущественные).*

15. Способность лица иметь права и обязанности? *(правоспособность).*

16. Способность лица своими действиями приобретать и осуществлять права и обязанности? *(дееспособность).*

17. Неосновательное приобретение или сбережение имущества за счет другого лица? *(неосновательное обогащение).*

18. Иск невладеющего собственника к владеющему несобственнику об истребовании имущества? *(виндикационный иск).*

19. Самостоятельная, осуществляемая на свой риск деятельность, направленная на систематическое получение прибыли, лицами, зарегистрированными в установленном законом порядке? *(предпринимательская деятельность).*

20. Признание несовершеннолетнего полностью дееспособным? *(эмансипация).*

Блиц-игра «Морской бой»

Каждая команда чертит на бумаге квадратное поле определенного размера и оформляет его по типу шахматной доски: по вертикали – буквы, по горизонтали – цифры (рис. 3).

Педагог расставляет «корабли».

Например, 1-палубных – 2 шт, 2-х-палубных – 2 шт, 3-х-палубных – 1 шт.

Команды по очереди «стреляют», именуя клетки по цифре и букве, и, в случае попадания в корабль, получают вопрос, на который необходимо правильно ответить, чтобы «ранить» или «убить» судно. Вопрос, на который команда не смогла ответить, переходит команде соперников.

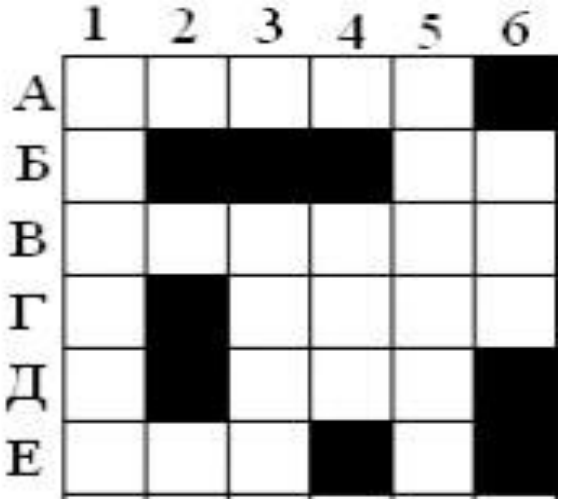


Рис. 3. Поле для игры в «Морской бой»

Выигрывает та команда, которая «подбила» больше кораблей и правильно ответила на большее количество вопросов.

Данные блиц-игры превращают проверку знаний из скучного написания контрольной работы или опроса в увлекательную игру, соревновательный характер которой побуждает личную заинтересованность и активизирует деятельность обучающихся.

Блиц-игра «Кто больше знает?»

Студенты разделяются на две и более группы, после чего участники каждой из групп по очереди называют какой-либо факт (правила, термины, определения) по изученной теме. Выигрывает та группа, которая вспомнит и назовет наибольшее количество изученных фактов (информации).

Данная игра позволяет обобщить и систематизировать знания по теме.

Блиц-игра «Аукцион»

Блиц-игру «Аукцион» можно использовать как повторение одной темы, но лучше, если повторяется несколько тем.

Перед началом блица участники должны ознакомиться с правилами его проведения:

1. Право на ответ может купить любой из участников, заплатив сумму фишек в ходе открытых торгов.

2. Стартовая цена каждого лота (право на ответ) равна 100 фишкам, торговый шаг – 50 фишек (количество фишек может варьироваться).

3. Участник, называя свою цену, должен поднять и показать ведущему аукциона свой номер.

4. За правильный ответ на вопрос, который был приобретен, участник получает вознаграждение – 1000 фишек.

5. Участник, ответивший неправильно на вопрос, платит штраф – 50 фишек, а лот снимается с торгов.

6. Победитель определяется по количеству фишек, оставшихся на руках после аукциона.

Данная игра хороша тем, что она позволяет не только закрепить знания, но и стимулирует познавательную деятельность учащихся, активизирует интерес к предмету.

Блиц-игра «Вставьте слово»

Участникам игры выдаются карточки с текстом, в которых необходимо вставить пропущенные ключевые слова или словосочетания.

1. Юридическое лицо – это …, которая имеет обособленное … и отвечает им по своим …, может от своего имени приобретать и

осуществлять … … и нести гражданские обязанности, быть истцом и …. в суде *(организация, имущество, обязательствам, гражданские права, ответчиком)*.

2. Юридическими лицами могут быть организации, преследующие извлечение … в качестве основной … своей деятельности (… организации) либо не имеющие … прибыли в качестве такой … и не распределяющие полученную … между … (… организации) *(прибыли, цели, коммерческие, извлечение, цели, прибыль, участниками, некоммерческие)*.

3. Общество с ограниченной ответственностью – хозяйственное общество, … … которого разделен на доли; участники которого не отвечают по его … и несут риск …, связанных с деятельностью общества, в пределах стоимости принадлежащих им …*(уставный капитал, обязательствам, убытков, долей)*.

4. Полное товарищество – товарищество, участники которого (… …) занимаются предпринимательской деятельностью от имени … и несут ответственность по его обязательствам … … …*(полные товарищи, товарищества, принадлежащим им имуществом)*.

5. В организационно-правовой форме унитарных предприятий действуют … и … предприятия *(государственные, муниципальные)*.

6. Потребительским кооперативом признается основанное на … добровольное объединение … или … и юридических лиц в целях удовлетворения их … и иных потребностей, осуществляемой путем объединения его членами имущественных … взносов *(членстве, граждан, граждан, материальных, паевых)*.

Блиц-игра «Презентация»

Педагог называет одному из студентов какое-либо из изученных понятий, а он, в свою очередь, пытается объяснить данное понятие группе, используя только жесты и мимику. После того, как понятие правильно отгадано, обучающиеся называют его точное определение.

Блиц-игра «Вопросы и ответы»

Студенты делятся на две и более группы, после чего каждая из образовавшихся команд задает по одному вопросу команде противника. Выигрывает та команда, которая смогла верно ответить на наибольшее количество вопросов.

Блиц-игра «Пароль»

Обучающимся выдаются карточки, на которых представлены вопросы по изученной теме. После каждого вопроса указано, какую букву из ответа необходимо извлечь. Отвечая на вопросы таким образом, студенты определяют зашифрованный педагогом пароль (слово или словосочетание).

Блиц-игра «Хорошо и плохо»

Обучающимся предлагается какое-либо спорное суждение, после чего они по очереди называют положительную и отрицательную сторону данного объекта, явления, события.

Блиц-игра «Хорошо и плохо» позволяет посмотреть на проблему с различных точек зрения, оценить все положительные и отрицательные стороны объекта, явления, события.

Студенты поочередно заканчивают фразу:

– *Правовое государство – это хорошо, т. к. …*
– *Диспозитивность гражданско-правовых норм – это хорошо, т. к. …*
– *Императивность уголовно-правовых норм – это хорошо, т. к. …*
– *Неиполняемость судебных актов – это плохо, т.к. …*
– *Противоречивость нормативных правовых актов - это плохо, т.к. …*

Блиц-игра «Да» или «нет»

Студентам предлагаются какие-либо суждения, ответить на которые можно только да, если оно верное или нет – если суждение неправильное.

1. Для регистрации в качестве индивидуального предпринимателя физическое лицо должно обратиться с заявлением к нотариусу *(нет/налоговый орган)*.

2. Завещание, как односторонняя сделка, допускает простую письменную форму *(нет/только нотариальную)*.

3. Законом предусмотрена только одна форма распоряжения имуществом на случай смерти - завещание *(д а)*.

4. Вещные права на недвижимое имущество переходят от одного лица к другому с момента передачи вещи *(нет/с момента государственной регистрации)*.

Блиц-игра «Термины и буквы»

Обучающимся необходимо записать наибольшее количество понятий по изученной теме, разделу, дисциплине, начинающихся с определенной буквы.

Буквы: З, О, С.

Термины: закон, задаток, закладная, общество, обязательство, ответственность, сделка, согласие, случай и т. д.

Блиц-игра «Цепочка слов»

Участникам игры необходимо объединить общим термином перечисляемые педагогом слова.

1) публичное - непубличное *(акционерное общество);*
2) полное - коммандитное *(товарищество);*
3) односторонняя - двусторонняя *(сделка);*
4) коммерческое - некоммерческое *(юридическое лицо);*
5) письменная – устная - квалифицированная *(форма сделки);*
6) долевая – солидарная - субсидиарная *(ответственность);*
7) долевая - совместная *(собственность);*
8) императивная - диспозитивная *(норма);*
9) полная – неполная - ограниченная *(дееспособность);*
10) возмездный - безвозмездный *(договор);*
11) правопорождающий – правоизменяющий – правопрекращающий *(юридический факт).*

Блиц-игра «Шаги к успеху»

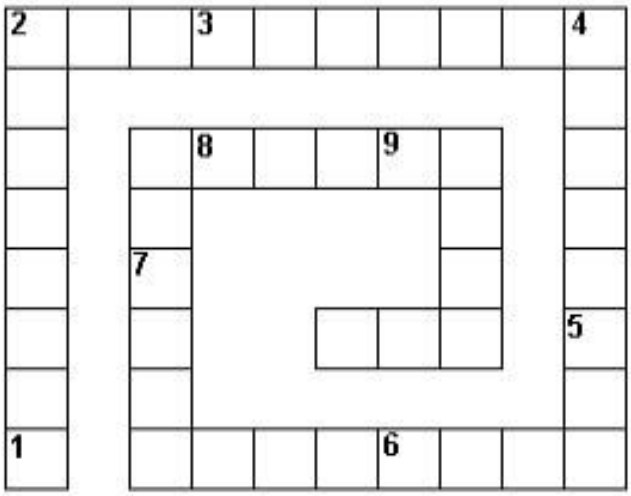
Студенты разделяются на две и более команды, которые по очереди бросают игральные кубики с цифрами, после чего им задается вопрос. В случае верного ответа команда передвигается по игровому полю на выпавшее количество шагов.

Блиц-игра «Разгадывание кроссворда»

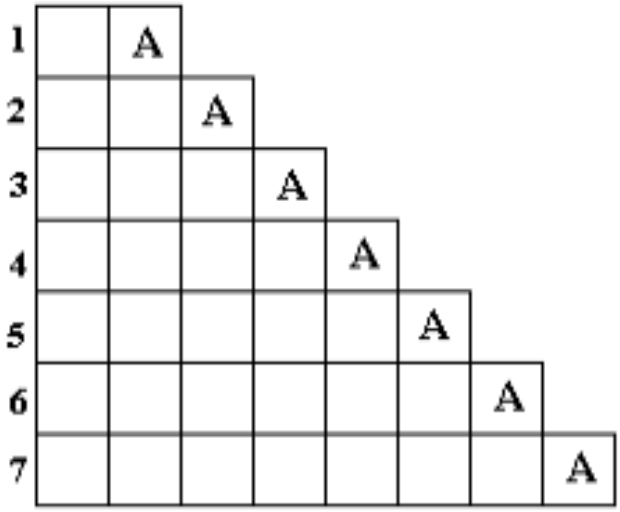
Для повторения и проверки знаний кроссворд – одна из самых удобных игровых форм. Его можно использовать на разных этапах учебного занятия. С него можно начать занятие, чтобы логично перейти к новому материалу. Разные виды кроссвордов можно также использовать как средство для закрепления нового материала, как домашнее задание или для повторения.

Далее приведем самые распространенные виды кроссвордов.

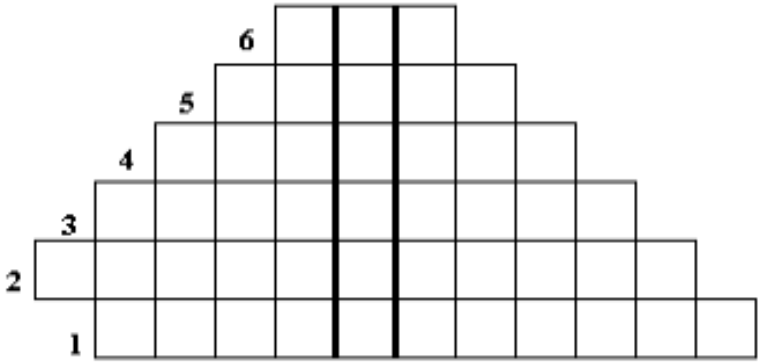
1. Кроссворд «Лабиринт». Основное правило при заполнении такого кроссворда – последняя буква слова является первой буквой следующего за ним слова.



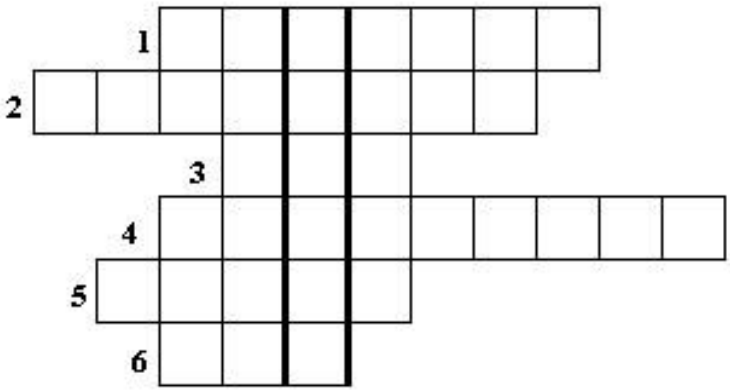
2. Кроссворд «Лесенка». Слова в этом кроссворде либо начинаются с одной буквы, либо заканчиваются одинаково.



3. Кроссворд «Пирамида». Количество букв в словах уменьшается/увеличивается в каждом ряду.



4. Кроссворд «Спрятанное название». Все слова в кроссворде расположены по горизонтали, отгадав которые можно определить ключевое слово «спрятанное» по вертикали.



Блиц-игра «Займи позицию»

Игра начинается с постановки вопроса, который озвучивает педагог. Участники, подумав над вопросом, должны занять позицию – подойти к одной из табличек, заранее размещенных педагогом в разных частях кабинета. Заняв позицию, участники аргументируют свой выбор. При этом любой обучающийся может свободно поменять позицию. После чего педагог озвучивает верный ответ и награждает специальными жетонами победителей.

Прототипом этой игры является обычное тестирование с выбором одного верного ответа, однако, переродившись в блиц-игру, закрепление и проверка знаний происходит в активной, позитивной форме.

Блиц-игра «Инвестиции в знания»

Студенты, играющим роль инвесторов, объявляется, что существует три типа инвестиционных проектов – краткосрочные, среднесрочные и долгосрочные.

Каждый проект имеет свою цену – 100 монет, 200 монет и 300 монет соответственно. При этом оговаривается, что степень сложности вопроса или задания, относящихся к данным типам инвестиционных проектов, также варьируется. «Инвесторы» выбирают инвестиционный проект и получают соответствующий вопрос или задание. Если «инвестор» дает верный ответ, то его капитал увеличивается на стоимость задания, при неверном ответе капитал на эту же сумму уменьшается.

Блиц-игра «Кубик»

На шести гранях специально подготовленного игрового кубика расположены названия пройденных тем. Обучающиеся индивидуально или в команде подбрасывают кубик, получая от педагога вопросы соответствующей темы. Данная игра направлена на повторение и закрепление знаний по определенным разделам дисциплин.

Блиц-игра «Волшебные карточки»

Педагог готовит два вида карточек, на одних карточках изложено определение понятий, на других написаны термины. Карточки перемешиваются и раскладываются чистой стороной вверх. Задача студентов, открывая по две карточки, отыскать пары. Данная игра направлена на закрепление знаний, а также на тренировку памяти и внимания.

Блиц-игра «Физкульт-привет»

Группа обучающихся разделяется на две и более команды. После чего им выдаются «эстафетные палочки» – листы бумаги, свернутые в виде веера. Участники команд по очереди отвечают на вопросы, изложенные на

гранях веера, передавая друг другу «эстафетную палочку». Выигрывает та команда, которая первая правильно ответит на все вопросы.

Данная блиц-игра превращает проверку знаний из скучного написания контрольной работы или опроса в увлекательную деятельность соревновательного характера, которая побуждает личную заинтересованность студентов.

Блиц-игра «Поле чудес»

Игра проходит по типу известного всем развлекательного шоу. Ведущий загадывает слово (словосочетание), указанное на доске, формулируя конкретный вопрос. Участники игры (индивидуально или в команде) называют букву алфавита, которая, как они считают, присутствует в загаданном слове. Если такая буква есть в слове, то она открывается на табло, а игрок получает определенное количество баллов (если таких букв несколько, то баллы начисляются за каждую). Выигрывает тот игрок, который отгадает слово целиком. Данная игра позволяет обобщить и систематизировать знания по теме, разделу или всей дисциплине.

Блиц-игра «Экспромт»

Студентам необходимо написать стихотворение, используя изученные на занятии термины. Данная игра не только способствует развитию творческих способностей обучающихся, но и помогает закрепить знания по теме.

Блиц-игра «Художник»

Педагог называет одному из студентов какое-либо из изученных понятий, а он, в свою очередь, изображает данное понятие на доске.

Остальные пытаются догадаться, какое понятие было загадано. После того как слово правильно отгадано, обучающиеся называют его точное определение.

Блиц-игра «Реклама»

Участникам игры необходимо разработать и представить устную рекламу изученным на занятиях терминам, объектам, явлениям, событиям или теме в целом.

В результате выполнения данного задания студенты лучше усваивают пройденный материал, а в процессе презентации рекламы развиваются их коммуникативные способности.

Использованная литература

1. Дидактические игры: методическое пособие / Под ред. М. Г. Нефедовой. М.: Дрофа: Астрель, 2016. 57 с.

2. Зарецкий И. А. Основные принципы и методы обучения праву в современной школе.// www.pedsovet.org

3. Евсеева И. Г. Формирование законопослушного поведения и правовое воспитание учащейся молодежи: практическое пособие / Под ред. И. Г. Евсеевой, Ю. В. Чуманова, Р. Б. Осокина [и др.]. Р.: ИП Коняхин А. В., 2019. 91с.

4. Е. А. Певцова. Учителю права: как организовать занятие// www. ychitel.ru.

5. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / под ред. М. Г. Ермолаева. – Сан. Пет.: КАРО, 2018. – 122 с.