

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Кулинченко Виктор Васильевич  
Должность: Директор  
Дата подписания: 16.02.2024 09:26:30  
Уникальный программный ключ:  
735d42842dd216f40de62a96a22a5064769e33a8

**КУБАНСКИЙ ИНСТИТУТ СОЦИОЭКОНОМИКИ И ПРАВА  
(ФИЛИАЛ) ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ПРОФСОЮЗОВ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«АКАДЕМИЯ ТРУДА И СОЦИАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ»**



**Д.Д. Стронский**

# ***ЗАКОНОТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС***

*(электронное учебно-методическое пособие -  
методическая разработка практического занятия  
в форме деловой игры)*



**КРАСНОДАР - 2020**

**КУБАНСКИЙ ИНСТИТУТ СОЦИОЭКОНОМИКИ И ПРАВА  
(ФИЛИАЛ) ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ПРОФСОЮЗОВ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«АКАДЕМИЯ ТРУДА И СОЦИАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ»**

**Д.Д. Стронский**

# ***ЗАКОНОТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС***

*(электронное учебно-методическое пособие -  
методическая разработка практического занятия  
в форме деловой игры)*

**Краснодар  
2020**

УДК 340.1  
ББК 67.0  
С 86

*Утверждено на заседании Ученого совета КубИСЭП  
(филиала) ОУП ВО «АТиСО»*

*27 мая 2020 г., протокол № 8*

***Рецензенты:***

*И.Р. Ульянова – заместитель начальника кафедры уголовного процесса Краснодарского университета МВД России, кандидат юридических наук, доцент.*

*Т.В. Мартынова – заведующая кафедрой государственно-правовых и общетеоретических дисциплин, кандидат юридических наук, доцент.*

***Стронский Д.Д.***

Законотворческий процесс: электронное учебно-методическое пособие - методическая разработка практического занятия в форме деловой игры. – КубИСЭП (филиал) ОУП ВО «АТиСО», 2020. –15 с.

Методическая разработка практического занятия в форме деловой игры «Законотворческий процесс» подготовлена в соответствии с рабочей программой дисциплины «Теория государства и права».

Адресована преподавателям направления подготовки 40.03.01 Юриспруденция с целью организации и проведения практических занятий в форме деловой игры по законотворческому процессу. Деловые игры относятся к активным методам обучения и позволяют моделировать реальные ситуации из правотворческой практики; способствуют формированию у студентов профессиональных, а также практических умений, необходимых для будущей профессиональной деятельности.

*©Д.Д. Стронский, 2020  
© КубИСЭП (филиал) ОУП ВО «АТиСО», 2020*

## Введение

Практическое занятие в форме деловой игры по теме «Законотворческий процесс» проводится для студентов специальности 40.03.01 Юриспруденция, в рамках изучения дисциплины «Теория государства и права».

Значение практического занятия состоит в том, что оно направлено на формирование практического опыта. Для успешного решения будущих профессиональных задач студенту необходимо достаточно свободно ориентироваться в системе законодательства, поскольку большинство политических решений опосредуется принятием нормативно-правовых актов. Как показывает практика, достижению этой цели способствует внедрение в образовательный процесс различных интерактивных технологий обучения.

Студенты в ходе занятия демонстрируют не только теоретические знания по указанной дисциплине, но и профессиональные навыки:

- способность к самостоятельности, коммуникациям, деловой активности;
- способности убеждать, аргументировать и защищать свою точку зрения, свою личную позицию.

# 1. Организация деловой игры

## Тема № 15: Законотворческий процесс

Цели практического занятия:

1. Продолжить формирование общепрофессиональных компетенций, соответствующих виду профессиональной деятельности.
2. Продолжить формирование общих компетенций, которыми должен обладать юрист.
3. Закрепление полученных теоретических знаний о правотворческом процессе, разработка алгоритма решения управленческих задач в деятельности органов власти, принимающих участие в законотворчестве, а также совершенствование навыков коллективной выработки решений.

Учебные задачи практического занятия:

1. Образовательная
2. Развивающая
3. Воспитательная

Тип практического занятия: практическое применение знаний и умений.

Форма практического занятия: деловая игра (имитационная).

Форма организации деятельности обучающихся: групповая (звеньевая).

Технология: практико-ориентированного развивающего обучения.

Методы обучения:

- групповой инструктаж;
- самостоятельное выполнение заданий в составе группы (звена);
- метод решения ситуационных заданий на практике;
- самооценка;
- взаимобучение в составе малой группы;
- обсуждение результатов в группах и с преподавателем.

Методы контроля:

- текущее наблюдение;
- самоконтроль обучающихся;
- устный опрос (фронтальный);
- групповая оценка работы.

Место проведения: конференц-зал

Материально-техническое оснащение (средства обучения):

1. Оборудование:

- столы;
- стулья;
- учебная доска;
- шкафы с учебно-методическими материалами.

2. Дидактическое оснащение:

- Конституция РФ

3. Средства наглядности и ТСО:

- видеофильм
- мультимедийный проектор – 1 шт.;
- экран – 1 шт.;
- компьютер–1 шт.;
- наглядные пособия;

4. Литература:

Основная литература:

1. Рассказов, Л. П. Теория государства и права: Учебник для вузов / Рассказов Л. П. - 7-е изд. - М.: ИЦ риор, НИЦ инфра-м, 2020. - 475 с.

Дополнительная литература:

1. Теория государства и права: Курс лекций / Под ред. Н.И. Матузова, А.А. Воротникова; Кулапов В. Л., Матузов Н. И., Малько А. В. - 3-е изд., перераб. и доп. - М.: Юр.Норма, НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 640 с.

## 2. Проведение деловой игры

### План проведения практического занятия

1. Организационный момент - 5 мин.
2. Постановка целей и задач - 5 мин.
3. Актуализация знаний студентов - 10 мин.
4. Содержательная часть занятия: проведение деловой игры - 30 мин.
5. Анализ и обобщение результатов игры - 10 мин.
6. Подведение итогов занятия- 15 мин
8. Рефлексия - 10 мин.

### Ход занятия

#### I. Организационный момент (5 мин.):

- приветствие,
- проверка присутствующих на практическом занятии по журналу,
- организация внимания и готовности к занятию.

#### II. Постановка целей и задач (5 мин.).

Преподаватель (проговариваются цели и задачи практического занятия):

В ходе подготовки к деловой игре студенты самостоятельно находят ответы на следующие вопросы (на самостоятельную работу по теме «Правотворчество» отводится 2 часа):

- кто наделен правом законодательной инициативы на федеральном уровне и в каких формах это право может быть реализовано;
- каким требованиям должны соответствовать вносимые в порядке законодательной инициативы законопроекты, сопроводительные документы и материалы;
- где и кем регистрируется законопроект и как происходит его движение;

- каким образом проводятся чтения в Государственной Думе (далее – ГД) и рассмотрение в Совете Федерации (далее – СФ);
- какими полномочиями обладает Президент РФ в ходе принятия закона;
- какие документы оформляются на каждой стадии законотворческого процесса;
- на каком этапе возможно участие институтов гражданского общества в законотворческом процессе и др.

III. Содержательная часть практического занятия - проведение деловой игры (30 мин).

#### Этап 1. Введение в игру

На этом этапе преподаватель знакомит студентов со сценарием и правилами игры, критериями оценки, ориентирует на достижение целей, проводит консультирование, распределяет роли (с учетом пожеланий обучающихся). Работа организуется в четырех командах: 1) Инициаторы; 2) Государственная Дума; 3) Совет Федерации; 4) Аппарат Президента.

#### Этап 2. Сбор материалов

Студенты проводят поиск необходимых материалов и документов, изучают рекомендованные преподавателем и найденные самостоятельно источники, исходя из выбранной игровой роли, готовят законопроект и проекты необходимых заключений, постановлений (по образцам). При этом в любой момент (на занятии, в отведенное для очных консультаций время, посредством электронной почты или социальных сетей) студент может обратиться к преподавателю за разъяснениями по любым вопросам, связанным с подготовкой материалов для игры, что позволяет учитывать индивидуальные образовательные потребности. Разработаны также рекомендации для участников каждой из игровых команд.

#### Этап 3. Игровой процесс



#### Этап 4. Обсуждение итогов и впечатлений

В ходе этого этапа подводятся итоги деловой игры «Законотворческий процесс», оценивается групповая и индивидуальная работа участников; преподаватель получает обратную связь.

На обсуждение, как правило, выносятся следующие вопросы:

1. Возникали ли трудности на этапе подготовке игры? Если да, какие именно?
2. Есть ли команды, которые, по мнению участников, не справились с игровыми ролями?
3. Какая команда, по мнению участников, лучше всех справилась с игровой ролью?
4. Какие из высказанных аргументов показались наиболее убедительными?
5. Можно ли утверждать, что какие-то из приведенных аргументов некорректны?
6. Чему Вы научились в ходе проведения игры?
7. Помогло ли участие в игре составить целостное представление о процессе разработки и принятия закона?
8. Остались ли какие-то вопросы?
9. Что стоит изменить при проведении подобных игр в дальнейшем?

В будущем, скорее всего, будет разработана анкета обратной связи, вопросы в которой будут направлены на выявление полезности игры для профессиональной подготовки, а также отдельных организационных недостатков.

Применяется также принцип «негативного опыта»: определяются, анализируются и обсуждаются в группе отдельные допущенные ошибки, при этом итоговая оценка не снижается.

Методы вовлечения студентов в обсуждение и совместную работу

Обсуждение командных стратегий рекомендуется проводить с использованием метода «мозгового штурма». Ключевая роль в управлении

дискуссией при обсуждении законопроекта и голосовании отводится студентам (спикеру ГД, председательствующему на заседании СФ). Однако если преподаватель видит, что дискуссия заходит в тупик или ведется не продуктивно, он может использовать технологию направляемой дискуссии.

Оценивается командная работа, что формирует потребность в совместной деятельности, стимулирует студентов учиться договариваться. Кроме того, используется взаимооценка (перед началом игры преподаватель обозначает необходимость следить за соответствием игровым ролям в каждой команде).

#### Порядок оценивания работы студентов на семинаре

При оценивании работы студентов используется набор нижеперечисленных критериев, которые заранее доводятся до студентов, а также применяются для оценивания командами работы друг друга:

1. Уровень соответствия заданной игровой роли.
2. Качество представления информации.
3. Уровень аргументации.
4. Корректность полемики.
5. Соблюдение регламента.
6. Умение прийти к консенсусу.

## Заключение

Методическая разработка практического занятия в форме деловой игры ориентирует обучающихся на отработку профессиональных и общих компетенций согласно ФГОС ВО по направлению подготовки 40.03.01 Юриспруденция.

Технология практико-ориентированного развивающего обучения реализуется за счет:

- высокого темпа обучения;
- использования интерактивных методов обучения и контроля;
- формирования практических умений с использованием развивающего потенциала групповой работы и новых информационных технологий.

Компетентностно– ориентированный подход к обучению реализуется за счет определения содержания деятельности обучающихся, направленной на формирование образовательных результатов (общепрофессиональных и профессиональных компетенций) согласно ФГОС ВО по направлению подготовки 40.03.01 Юриспруденция.

Анализируя опыт использования деловой игры «Законотворческий процесс», отметим, что подобная постановка задач действительно стимулирует студентов самостоятельно знакомиться с литературой, изучать противоположные точки зрения, чтобы занять собственную позицию. То есть через разбор практических проблем студенты приходят к осознанию необходимости ориентироваться в существующих теоретических подходах, их объяснительных возможностях.

При этом обращение к проблемам, рассматриваемым традиционно в рамках конституционного права (изучение этой дисциплины базовым учебным планом политологов не предусмотрено), позволяет осмыслить целый ряд тем курса «Теория государства и права», таких как концепции правового государства (в частности, место законодательной власти в системе

разделения властей), источники права (понимание разницы между законом и подзаконным актом), норма права (уяснение процесса превращения инициативы в общеобязательное правило), система права (при проектировании закона необходимо разбираться, нормами какой отрасли регламентируются соответствующие отношения), правоотношения, функции государства, политический режим (затрагиваются вопросы участия институтов гражданского общества в законотворческом процессе).

Это положительно сказывается на освоении материала курса, что подтверждается результатами экзамена. В частности, при ответе на экзаменационный вопрос «Стадии законотворческого процесса» у студентов, участвовавших в игре, не возникает трудностей, они достаточно четко представляют, как инициатива становится законом, какие факторы влияют на этот процесс, на каких этапах возможно участие институтов гражданского общества.

## Содержание

Введение.....	..4
1. Организация деловой игры.....	5
2. Проведение деловой игры.....	7
Заключение.....	11

**Данил Дмитриевич Стронский**

# ***ЗАКОНОТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС***

*(электронное учебно-методическое пособие -  
методическая разработка практического занятия  
в форме деловой игры)*

Усл. п.л. 0,9.

*Кубанский институт социэкономки и права  
(филиал) Образовательного учреждения профсоюзов  
высшего образования «Академия труда и социальных отношений»  
360062, г. Краснодар, ул. Атарбекова, 42*

