

УДК 378.147.227

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОБСТВЕННЫХ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ СТУДЕНТОВ В ДЕЛОВЫХ ИГРАХ

*А. С. Славко*

*Учебно-научный институт права  
Сумского государственного университета,  
ассистент кафедры международного,  
европейского и экологического права (Украина)  
e-mail: a.slavko@uabs.sumdu.edu.ua*

В профессиональной литературе уже неоднократно подчеркивалось, что система высшего юридического образования стоит перед целым рядом вызовов. Следовательно, для того, чтобы удовлетворить потребности будущего выпускника, юридический вуз должен ответить хотя бы на следующие вопросы:

1. Каким образом обеспечить комплексность в изучении юридических дисциплин? Для правоприменительной практики не существует деления на отрасли права: юрист должен одинаково хорошо уметь обосновать свою позицию с точки зрения материального права и доказать ее, пользуясь нормами процессуального права. Довольно распространенными являются ситуации, когда определенные отношения урегулированы и нормами публичного и нормами частного права. Все чаще определенная проблематика выходит за рамки только национальной правовой системы, требуя знаний в международном праве. Конечно, все эти дисциплины преподаются во время обучения, но навыков их комплексного применения студент может так и не приобрести.

2. Как научить студента поддерживать актуальность своих знаний после выпуска из вуза? Проблема обучения в течение жизни довольно часто поднимается в образовательной среде, но для юридической деятельности она особенно актуальна. Перманентное реформирование законодательства приводит к тому, что знания по некоторым юридическим дисциплинам теряют актуальность еще до того, как студент покинет учебное заведение. На практике юристу приходится почти ежедневно сталкиваться с изменениями в законодательстве — как такими, которые носят исключительно «косметический» характер, так и с такими, которые практически полностью меняют основы определенной отрасли права.

3. Как преодолеть преимущественно теоретический характер обучения? Во время получения юридического образования студент обычно имеет дело с абстрактными концепциями, которые мало коррелируют с тем, с чем он столкнется

в реальной жизни. Более того, овладения только такими концепциями недостаточно — нужен целый ряд сопутствующих практических навыков, без которых успешная юридическая деятельность если не невозможна, то чрезвычайно сложна.

Мы считаем, что одним из способов, который помогает бороться с вышеуказанными проблемами, является широкое внедрение в учебный процесс деловых и имитационных игр. В частности, Я. М. Бельчиков и М. М. Бернштейн убеждены, что деловая игра — это метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам группы людей или человека с ЭВМ в диалоговом режиме [1, с. 304].

В свою очередь, А. А. Балеев замечает, что деловыми играми принято называть динамическую имитацию реальных хозяйственных или иных ситуаций, которая по своему содержанию и методам реализации соответствует практической деятельности конкретных категорий работников [2, с. 32]. В литературе встречаются и другие определения понятия «деловая игра». В частности, последнюю определяют как имитацию, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной экономической ситуации в игровой форме [3, с. 210]; как виды игрового взаимодействия, связанные с распределением ролей, в ходе которого «проигрывается» та или иная деловая ситуация [4, с. 18]; как разновидность учебной технологии, в основу которой положен метод поиска решений в различных производственных ситуациях для закрепления полученных знаний, формирования у студентов практических навыков по избранной специальности, а также социального опыта посредством игры по заданным правилам [5] и т. д.

Исследователи отмечают, что деловые игры помогают студентам развивать следующие качества: 1) способность работать в команде; 2) способность брать на себя ответственность при решении различных вопросов; 3) умение проявлять инициативу; 4) навыки выявлять проблемы и искать пути их преодоления; 5) умение анализировать новые ситуации и применять для их анализа уже имеющиеся знания; 6) умение развивать взаимопонимание между участниками игры [6].

В свою очередь добавим, что применение в учебном процессе деловых игр способствует: 1) развитию более «гибкого» мышления (например, имитируя судебное заседание, студент будет вынужден «примерить» на себя роль одного из фигурантов процесса, подобрать аргументы в пользу каждой из сторон, предоставить более широкое или более узкое толкование законодательства и т. п.); 2) разработке навыков поиска и анализа информации (в случае, если для деловых игр используют не обычные и общеизвестные ситуации, а нетривиальные случаи; если выбранный кейс касается сферы законодательства, которая непосредственно не охватывается подавляющим большинством дисциплин; если оценка ситуации требует изучения смежной информации); 3) развитию уме-

ния оформлять процессуальные документы (исковые заявления, ходатайства, судебные решения, исполнительные листы, претензии), если сценарий деловой игры предполагает их использование; 4) наработке коммуникативных качеств и ораторских способностей, если сценарий игры предполагает дебаты или устную аргументацию собственной позиции.

Кроме того, не стоит забывать о достижениях технического прогресса — для облегчения поиска и сортировки информации, работы с документами, подсчета и т. п. можно использовать разнообразные устройства. Сейчас студенты в большинстве своем уже не нуждаются ни в ведении конспекта в бумажном виде, ни в письменных тестах, ни в устных подсчетах. Для облегчения всех этих процессов создано множество мобильных приложений и баз данных, которыми соискатели высшего юридического образования успешно пользуются. Следовательно, на стыке двух вышеописанных тенденций появилась идея активного внедрения в учебный процесс деловых игр с использованием различных технических устройств — ноутбуков, нетбуков, мобильных телефонов и т. д.

Наиболее апробированными автором являются деловые игры, которые проводились на базе двух дисциплин — «Основы права Европейского союза» и «Международно-правовой механизм защиты прав человека». Указанные дисциплины были выбраны по нескольким причинам: 1) значительная информационная база, которая включает в себя: нормативные акты как национального, так и международного характера, судебную практику, учебную литературу, статистические данные, научные концепции и т. п.; при этом, большое количество источников представлено на иностранном языке; 2) высокая «теоретичность» указанных дисциплин. Например, в отличие от гражданского или семейного права, студенты практически не сталкиваются с вышеприведенной проблематикой в повседневной жизни. Следовательно, в рамках изучения указанных дисциплин не только нужно ознакомить студентов со значительным объемом информации за ограниченное время аудиторного общения, но и закрепить хотя бы наиболее элементарные практические навыки.

В рамках изучения дисциплины «Основы права Европейского союза» проводилась игра, которая имитировала законодательный процесс в Европейском Союзе. Такая игра проводится в несколько этапов и длится до двух недель. Студентам предлагается кейс — определенная проблемная ситуация, которую следует решить:

Результаты исследования ученых показали, что в водах Средиземного моря катастрофически уменьшилось количество моллюсков, которые фильтруют воду (мидий, беззубок, рапанов и т. д.). В результате ухудшилось качество воды, уменьшилось количество промысловой рыбы, исчезли некоторые виды водорослей. Ученые определили несколько причин, которые привели к такой

ситуации: чрезмерный и нерегулируемый вылов моллюсков, сбросы промышленных отходов в море, чрезмерное размножение бактерий-вредителей, из-за которых болеют и умирают моллюски.

Часть студентов выступает в качестве «Европейской Комиссии». Их задачей является, во-первых, определение сферы компетенции (может ли Европейский союз принимать меры в данной сфере). Так как сохранение морских биологических ресурсов относится к исключительной компетенции ЕС, в дальнейшем «Комиссия» должна определить вид акта, который лучше урегулирует данный вопрос — решение, директива или регламент. После этого «Комиссия» переходит к непосредственному созданию акта, прописывая в нем нормы, которые помогут урегулировать ситуацию. Проект акта «Комиссия» передает в «Европейский парламент». Следующим этапом является предоставление выводов «Комитетом регионов» и «Европейским социально-экономическим комитетом», к которым обращается за предварительной оценкой проекта «Европейский парламент». Этот этап игры удобно проводить с помощью социальных сетей или мессенджеров — соответствующий проект находится в публичном доступе, и все участники игры могут оставлять собственные комментарии относительно качества проекта. «Европейский парламент» может как учесть замечания, так и оставить проект без изменений. Последний этап проходит на аудиторных занятиях. Сначала проходит два этапа обсуждения — в рамках «Европейского парламента» и «Совета Европейского союза». При этом каждый студент представляет или партию в рамках Европейского парламента или одного министра в рамках Совета Европейского союза (представительство определяется с помощью жеребьевки). Обсуждение может повлечь за собой внесение изменений в предложенный проект, работу согласительного комитета и др. На конечном этапе происходит два голосования. Для голосования в рамках «Европейского парламента» используются мобильные устройства и онлайн-ресурсы вроде Quizalize, Plickers, Kahoot! или Mentimeter. Последний из перечисленных особенно подходит, так как помогает обеспечить тайну голосования. Особенностью голосования в Совете Европейского Союза является то, что для принятия акта нужно не только 55 % голосов стран-членов, но и представительство не менее 65 % населения Союза. Мобильное приложение, которое дает возможность провести голосование в «Совете Европейского союза», можно скачать с сайта Европейского совета и Совета Европейского союза, или же воспользоваться встроенным «калькулятором голосов» на этом ресурсе. По результатам голосования акт считается принятым (если его в текущей редакции поддержали и «Европейский парламент» и «Совет Европейского союза») или непринятым (если один или оба «института» Европейского Союза проголосовали против).

В результате студенты не только закрепляют на практике теоретические знания, касающиеся законодательных процедур в Европейском союзе, распределения сфер компетенции в Европейском союзе, роли решений, директив и регламентов в правовой системе Европейского союза, но и приобретают навыки создания нормативных актов. Применение мобильных устройств, в свою очередь, облегчает коммуникацию между студентами и упрощает подсчет голосов. К тому же студенты используют специфическое приложение, которое ярко иллюстрирует распределение голосов между государствами ЕС.

Деловая игра, которая проводится в рамках дисциплины «Международно-правовой механизм защиты прав человека», предполагает предварительную подготовку студентов и аудиторную работу на семинарском занятии. Игра имитирует производство в Европейском суде по правам человека. На первом этапе проведения игры студенты разделяются на три команды: заявитель и его представители, правительство и собственно судьи. «Заявитель» и «Правительство» получают фабулу, которая содержит не только фактические обстоятельства дела, но и сведения, которые позволяют выяснить, насколько дело приемлемо. Пример фабулы приводится ниже:

Восемь заявителей ранее были гражданами как бывшей Югославии, так и других, кроме Словении, федеративных республик. Они постоянно проживали в Словении, но после получения Словенией независимости или не просили о предоставлении словенского гражданства, или им было отказано в этом ходатайстве. 26 февраля 1992, согласно новому закону «Об иностранцах», их имена были удалены из Реестра постоянных жителей, и они превратились в иностранцев без разрешения на жительство. В таком же положении оказались примерно 25 000 человек. Как утверждали заявители, никому из них никогда не сообщали о решении о снятии с регистрации, и они узнавали, что стали иностранцами, только впоследствии, когда пытались восстановить удостоверение личности. Вычеркивание их имен из реестра имело тяжелые и длительные негативные последствия: некоторые заявители стали лицами без гражданства, а других выселили из квартир, они не могли работать или путешествовать, потеряли все личное имущество и в течение нескольких лет жили в приютах или парках. Еще некоторые были задержаны и высланы из Словении. Окончательное решение национального суда по своему делу заявители получили в феврале 2018 года.

«Заявителям» предлагается составить исковое заявление, пользуясь интерактивным шаблоном, размещенным на сайте Европейского суда по правам человека. На аудиторных занятиях «Правительству» и «Заявителям» предлагается обосновать свою позицию со ссылкой на практику Европейского суда по правам человека (для этого студенты осуществляют поиск в базе решений ЕСПЧ) и национальных судов (используется Единый государственный реестр



судебных решений). После прений сторон «Судьи» выносят решения, оформленные по шаблону решений Европейского суда по правам человека.

Такая деловая игра не только заставляет студентов провести комплексный анализ судебной практики, а и предоставляет им практические умения по составлению процессуальных документов (искового заявления в Европейский суд по правам человека). Кроме того, студенты закрепляют навыки использования баз судебных решений (ЕСПЧ и национальных судов).

Подводя итоги, отметим, что, во-первых, применение вышеописанных деловых игр предоставляет обучению практическую направленность, в результате чего у студентов вырабатываются навыки составления процессуальных документов, разработки нормативно-правовых актов и тому подобное. Кроме того, работа над кейсами требует комплексного анализа действующего законодательства и судебной практики и дальнейшего их использования для производства. И, наконец, студенты приобретают навыки самостоятельного поиска информации, в первую очередь — материалов судебной практики, что в будущем поможет им постоянно обновлять и актуализировать свои знания уже самостоятельно. Поэтому, считаем, что опыт использования деловых игр доказывает их общую полезность для обучения будущих юристов.

#### **Список основных источников**

1. Бельчиков, Я. М. Деловые игры / Я. М. Бельчиков, М. М. Бирштейн. – Рига : АВОТС, 1989 – 304 с. [Вернуться к статье](#)
2. Балеев, А. А. Активные методы обучения / А. А. Балеев. – М., 1986. – 127 с. [Вернуться к статье](#)
3. Райзберг, Б. А. Современный экономический словарь. – 5-е изд., перераб. и доп / А. Б. Райзберг, Л. Ш. Лозовский, Е. Б. Стародубцева. – М. : ИНФРА-М, 2007. – 495 с. [Вернуться к статье](#)
4. Платов, В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение : учебник / В. Я. Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 192 с. [Вернуться к статье](#)
5. Романова, М. Ділова гра як засіб формування професійної компетентності молодших спеціалістів / М. Романова // Молодь і ринок. – 2014. – № 2. – С. 99–104. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir\\_2014\\_2\\_20](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2014_2_20). – Дата доступу: 02.03.2018. [Вернуться к статье](#)
6. Галузінська, Т. В. Ділова гра як активний метод навчання професійно-орієнтованого спілкування студентів-юристів [Електроний ресурс] / Т. В. Галузінська // Наук. записки Вінниц. держ. пед. ун-ту ім. М. Коцюбинського. Сер. Педагогіка і психологія. – 2012. – Вип. 36. – С. 399–401. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzvdpu\\_pp\\_2012\\_36\\_98](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzvdpu_pp_2012_36_98). – Дата доступу: 04.03.2018. [Вернуться к статье](#)