

Научная статья

УДК 378.147

DOI: 10.57769/2227-8591.14.4.05

Д. М. Коляда, Т. И. Бугаева

ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ И ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ ЮРИСТОВ



КОЛЯДА Давид Михайлович – преподаватель-исследователь; Донецкий государственный университет; Университетская, 24, Донецк, Донецкая Народная Республика, 283001, Россия. SPIN-код РИНЦ: 3855-3796; ORCID: 0009-0001-1454-3220, david_koliada@mail.ru

KOLIADA David M. – Donetsk State University; 24 Universitetskaya; Donetsk, Donetsk People's Republic, 283001, Russia. ORCID: 0009-0001-1454-3220, david_koliada@mail.ru



БУГАЕВА Татьяна Ивановна – кандидат педагогических наук, доцент; Донецкий государственный университет; Университетская, 24, Донецк, Донецкая Народная Республика, 283001, Россия. SPIN-код РИНЦ: 6097-4393; ORCID: 0000-0003-1926-1633, bugaeva_tatyana@mail.ru

BUGAEVA Tatiana I. – Donetsk State University; 24 Universitetskaya; Donetsk, Donetsk People's Republic, 283001, Russia. ORCID: 0000-0003-1926-1633, bugaeva_tatyana@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается актуальность использования деловой игры в формировании профессиональных компетенций студентов юридических направлений подготовки. Указывается, что поскольку по своей сути, суд представляет собой состязание между сторонами, то для эффективной системы обучения будущих юристов очень удобно подходит метод деловой (ролевой) игры. Предложена усовершенствованная форма деловой игры, в которой применяется в качестве одного или нескольких участников игрового действия неодушевленная система – искусственный интеллект. Рассматривается методика проведения такой игры как с позиции основных игровых лиц судебного заседания (судья, секретарь, истец, ответчик, прокурор, адвокат, эксперты т. п.), так и с позиции ролей участников-организаторов, включая таких как модератор, фиксатор, аналитик, активный слушатель, оформитель, таймкипер. Особое внимание уделено особенностям использования интеллектуальных систем в деловой игре, и приведен пример сценария такой игры. Сформулирована положительная роль искусственного интеллекта, выступающего в качестве одной или нескольких игровых ролей, в частности указывается, что он становится достойным примером подражания для студентов-юристов в аргументации собственной позиции, наглядным шаблоном-образцом динамического типа в последовательном осваивании навыков аргументации, в правильном формировании алгоритмов рассуждений, для эффективного анализа материалов дела. Он также привносит проблемный характер в судебные ситуации, чем заставляет студентов-игроков находить необычные, нетривиальные решения, активизирует их мыслительную деятельность.

Ключевые слова: ДЕЛОВАЯ ИГРА, ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ, ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНТНОСТИ, БУДУЩИЕ ЮРИСТЫ, СУДЕБНОЕ ЗАСЕДАНИЕ

Для цитирования: Коляда Д.М., Бугаева Т.И. Применение метода деловой игры и искусственного интеллекта в профессиональной подготовке будущих юристов // Вопросы методики преподавания в вузе. 2025. Т. 14. № 4. С. 68–80. DOI: 10.57769/2227-8591.14.4.05

Статья открытого доступа, распространяемая по лицензии CC BY-NC 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2025.

Research article

DOI: 10.57769/2227-8591.14.4.05

APPLICATION OF BUSINESS GAME METHOD AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE LAWYERS

Abstract. The article examines the relevance of using business games in the formation of professional competencies of law students. It is pointed out that since the court is essentially a competition between the parties, the method of business role-playing is very convenient for an effective system of training future lawyers. An improved form of business game is proposed, in which an inanimate system, artificial intelligence, is used as one or more participants in the game action. The method of conducting such a game is considered both from the perspective of the main players of the court session (judge, secretary, plaintiff, defendant, prosecutor, lawyer, experts, etc.) and from the perspective of the roles of the participants-organizers, including those of moderator, fixer, analyst, active listener, decorator and timekeeper. Special attention is paid to the specifics of using intelligent systems in a business game, and an example of a scenario for such a game is given. The positive role of artificial intelligence, acting as one or more game roles, is formulated: in particular, it is indicated that it becomes a worthy role model for law students in arguing their own position, a visual template of a dynamic type in the consistent development of argumentation skills, in the correct formation of reasoning algorithms, for effective analysis of case materials. AI also introduces a problematic nature into judicial situations, which forces student players to find unusual, non-trivial solutions and activates their thinking.

Keywords: BUSINESS GAME, ARTIFICIAL INTELLIGENCE, PROFESSIONAL COMPETENCIES, FUTURE LAWYERS, COURT SESSION

For citation: Koliada D.M., Bugaeva T.I. Application of business game method and artificial intelligence in professional training of future lawyers. *Teaching Methodology in Higher Education*. 2025. Vol. 14. No 4. P. 68–80. DOI: 10.57769/2227-8591.14.4.05

This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

© Published by Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, 2025.

Введение. Основная задача реформирования и модернизации системы высшего юридического образования в России заключается в формировании результативной инновационной образовательной среды в университетах. Это достигается за счет поддержки передовых инициатив, интеграции современных информационных технологий и новых подходов к обучению. Организация учебного процесса будущих юристов должна учитывать потенциал цифровых образовательных инструментов и быть направлена на формирование не только правовых компетентностей обучающихся, но и на развитие информационных знаний, умений и навыков. Современный студент должен обладать способностью к постоянному освоению новых правовых знаний, профессиональной гибкости и быстрой адаптации к изменениям в законодательной и информационной сферах.

Профессиональная подготовка юристов сталкивается с серьезными изменениями и трансформациями, обусловленными рядом значимых причин и факторов. Среди них выделяются расширяющиеся области правового регулирования, возникают новые отрасли права и происходят соответствующие обновления законодательной базы, глобальные тенденции интеграции и специализации в правовом поле, а также растущая междисциплинарность и цифровизация юридических наук. Данные явления порождают ряд важных научных и образовательных проблем, требующих нахождения новых технологий, методов и форм обучения будущих юристов.

Одной из таких продуктивных форм является деловая игра, представляющая собой симуляцию реальных условий профессиональной деятельности будущего юриста, позволяя ему погружаться в искусственно созданные практико-ориентированные ситуации и обстоятельства. Такой подход дает возможность участникам игры почувствовать себя непосредственно вовлеченными в ситуацию, применить полученные теоретические знания на практике и развить навыки решения конкретных профессиональных задач. Обучение в игровой форме предполагает не только знакомство с различными видами взаимодействия субъектов ролевого процесса, но и изучение методов такого взаимодействия. К ним относятся, например, процедуры отвода, подача ходатайств, работа с доказательствами, проведение судебных дебатов, постановка выводов по ключевым аспектам дела. Студентам необходимо освоить и понимать все указанные методы.

Формирование профессиональных компетенций студентов юридических направлений подготовки возможно лишь при тесной связи теории с практической деятельностью. Деловая игра может способствовать приобретению опыта составления не только процессуальных документов, но и освоению особенностей этапов судебного процесса и разновидностей судопроизводства, совершенствованию навыков анализа и разрешения конкретных правовых коллизий. Она также помогает развивать умения

публичного выступления, аргументированного изложения и защиты собственной правовой позиции. По своей сути, суд представляет собой состязание между сторонами, характеризующееся публичностью, заранее определенными и известными участникам правилами, а также конкретным результатом, который не только означает победу одной из сторон, но и способствует выявлению истины. В этом отношении судебное разбирательство отличается от других видов юридической деятельности своей ярко выраженной игровой и атональной природой, то есть активностью лиц, участвующих в судебном деле, продуктивностью в доказывании и обоснованностью своей позиции в споре.

Изучение последних исследований и публикаций, посвященных практико-ориентированному обучению студентов-юристов, служит основой для аргументации, выявляя при этом ранее нерешенные элементы общей проблемы, связанной с использованием деловых игр. Процесс внедрения инноваций в образовательные методики привлек внимание исследователей разного уровня, как теоретиков, так и практиков. Примером служат научные публикации Г.И. Баркаловой, Я.В. Наумова [1], В.Д. Хабалева, И.А. Петровой, В.М. Асмандиярова [2], Т.В. Худойкиной [3].

Научные исследования Г.В. Авенесяна, А.А. Романова, А.Х. Алимарданова [4], А.Ф. Вербилова, Р.Р. Ураева, А.И. Жуковой, Д.В. Косовской [5], Ю.А. Саранкиной, Г.Р. Валиевой, И.А. Ганиевой, М.Л. Болобан [6], Б.А. Цой, Р.Р. Гилязова, Я.Н. Родителевой, А.М. Богданова [7] посвящены применению интерактивных методов обучения в подготовке будущих юристов. По мнению авторов, успешное использование этого метода, в котором построение учебного процесса предусматривает активное сотрудничество студентов-юристов между собой и педагогом, в котором осуществляется взаимный обмен юридической информацией, опытом, мыслями, предполагается совместная работа над решением задач и коллективное создание новых знаний, все это требует внутренней готовности не только от студентов, но и педагогов, подводит всех участников игрового действия к значительным изменениям, соответствующим динамичным условиям стремительно меняющейся реальности.

Ученые, изучающие вопросы реализации деловых игр в студенческих коллективах юридических направлений подготовки, среди которых В.А. Адамантова [8], Е.Е. Дмитриева [9], Е.С. Иванова, А.В. Баркова [10], О.А. Кравченко [11], и др., определяют сущность инновационных явлений, связанных с их применением, посредством таких признаков, как польза, прогрессивность, позитивность, современность и действенность.

Целью исследования является описание методики применения деловой игры для студентов-юристов с использованием систем искусственного интеллекта (ИИ) при проведении судебного заседания.

Методы. Методологическую основу исследования составил деятельностный подход в игровой форме обучения с использованием интеллектуальных систем, заключающийся в организации интенсивной, постоянно меняющейся деятельности студентов. Суть этого подхода состоит в том, что освоение юридических знаний происходит через конкретную практическую деятельность, а правовые и информационные знания будущих юристов усваиваются лишь тогда, когда они могут ими воспользоваться, применяя их на практике в конкретных ситуациях судебного разбирательства.

Результаты и обсуждение. Нами предложена усовершенствованная форма деловой игры, в которой применяется в качестве одного или нескольких участников игрового действия неодушевленная система – искусственный интеллект. Деловая игра такого вида для студентов юридических специальностей имеет ряд уникальных особенностей, среди которых главным будет то, что один (или несколько) участников игры является не живым представителем процесса, а искусственным интеллектом. Для передачи вопросов и получения ответов от него, один из студентов, выступает в роли связующего звена (координатора), который следит за вводом и выводом информации через диалоговое окно или другие аудио и видео возможности интеллектуальной системы.

Созданная в ходе игры, например, модель судебного процесса соответствуют положениям Уголовно-процессуального Кодекса (УПК) РФ и отражают деятельность профессионалов, работающих в области судебного производства. Для достижения эффекта реалистичности в деловой игре, имитирующей судебные процессы, как правило желательно использовать специально подготовленное помещение – «Зал судебных заседаний». Это пространство должно быть оснащено компьютером с устойчивой связью через сеть интернет с одной или несколькими интеллектуальными системами высокого уровня, мультимедийной системой для демонстрации аудио- и видеоматериалов, проектором, а также столами и местами для судей, секретаря, экспертов, свидетелей, потерпевших, обвиняемых, обвинителя (прокурора), защитника (адвоката) и других участников процесса. В зале также должна быть предусмотрена трибуна для выступлений, большой монитор для вывода сообщений интеллектуальной системы в текстовом (при необходимости в звуковом или видео) формате, атрибуты государственной власти и символика судебной системы, включая мантии для судей, флаг и герб Российской Федерации. Перед проведением моделирования деловой игры,

обучающимся необходимо заранее ознакомиться с теоретическими аспектами темы разбирательства, выносимой в игровой формат. Это включает в себя изучение, например, материалов по дисциплине «Уголовный процесс» или «Интеллектуальное право», а также сведения лекционных и семинарских материалов, связанных с этими курсами [12].

Подготовка к проведению деловой игры включает в себя предварительные действия, которые должны быть выполнены не менее чем за две недели до ее начала. Преподаватель отправляет на общую почту (или в чат-группу) студентов план мероприятия, методические рекомендации, список рекомендуемой литературы, первоисточники документов и материалы судебной практики по указанной теме. Например, необходимо подготовить пакет документов, который включает: копии Уголовного Кодекса (УК) с комментариями; информацию или копии документов, подготовленных сторонами на этапе исполнения УК; информацию или копии документов, созданных сторонами в рамках досудебного урегулирования конфликтов, включая, например, переписки, претензии и др.; процессуальные документы, подготовленные и представленные сторонами в ходе судебного разбирательства для обоснования своей позиции, включая, к примеру, исковые заявления и уточнения к ним, ходатайства, материалы дела и т. д.; процессуальные документы, составленные судом в процессе разрешения подобных споров, включая такие акты, как определение о возбуждении дела и другие решения, постановления и определения и т. п. [13].

В дополнение к этому, в процессе подготовки преподаватель (он может выступать в роли модератора деловой игры) должен определить (назначить) роли, вытекающие из рассматриваемого дела. Эта процедура может включать, но не ограничиваться такими ролями, как судья, секретарь судебного заседания, истец, ответчик, прокурор, адвокат, эксперты и другие специалисты [15].

Кроме основных игровых лиц судебного заседания, необходимо предусмотреть и другой набор ролей участников-организаторов, включая таких как: *модератор* или *координатор игры* (лицо, ответственное за организацию и взаимодействие всей деловой игры; чаще всего выступает сам преподаватель, но может быть заведующий кафедрой, декан, методист, обученный студент); *фиксатор* (регистрирует итоги работы участников); *аналитик* (анализирует высказанные мнения для выявления их сильных и слабых сторон); *активный слушатель* (пересказывает своими словами сказанное другими участниками, что способствует формулированию общей идеи; их может быть несколько); *оформитель* (предлагает зрительные образы материалов участников процесса, включая искусственный интеллект, и по сути, определяет креативную реализацию

их задумок); *таймкипер* (следит за временем, выделенным на этапы выполнения заданий). Студентам, которые по каким-либо причинам не смогли подготовиться к деловой игре, можно предложить альтернативные роли, такие как наблюдатель (слушатель) или хронометрист (тот же – таймкипер). Распределение ролей может варьироваться в зависимости от целей, поставленных преподавателем в деловой игре. Это позволяет каждому участнику (основному игроку) максимально полно быть задействованным в процессе работы судебного разбирательства или в качестве дополнительных игроков (экспертов, аналитиков, активных слушателей) участвовать в организационно-вспомогательных действиях по разбору и анализу действий основных игроков. Если в группе недостаточно студентов, то один из участников может взять на себя несколько ролей.

Деловая игра представляет собой симуляцию (имитацию) судебного процесса (разбирательства). Учитывая, что студенты заранее получают свою роль, каждый участник должен полностью войти в нее, ставя себя в позицию, которая ему отведена, и профессионально следовать ей в процессе игры. Причем, чем лучше он справляется со своей ролью участника заседания, тем выше получает оценку (рейтинг) своего профессионального роста [15].

После завершения выступлений всех основных участников судебного разбирательства, ожидается, что суд вынесет решение на основе анализа всех представленных аргументов и предложит соответствующее постановление.

В конечной части игрового процесса преподаватель (модератор) анализирует результаты судебного заседания, ведя обсуждение с участниками, включая и лиц организационно-аналитической группы, при этом не высказывает собственное мнение. Он стремится выявить допущенные ошибки и упущения, а также обнаружить возможные согласия и явные противоречия в сравниваемых выступлениях.

При этом, студенты, относящиеся к организационно-аналитической группе, также участвуют в анализе игровых ролей всех категорий. Они также обосновывают свои выводы в соответствии с их процессуальными ролями организаторов, аналитиков и наблюдателей. Очень точно и метко этот этап деловой игры охарактеризовал О.М. Шевченко: «...методическое значение ролевой игры на этом этапе заключается в проигрывании и опытной проверке командной стратегии решения проблем, а также в осознании и анализе собственного или чужого действия, при необходимости в изменениях точки зрения и линии поведения» [16: 27].

Таким образом, дискуссии в процессе деловой игры предоставляют студентам-юристам возможность выйти за рамки привычного мышления, сформировать новые способы рассуждений, а также узнать о себе новые

качества. В рамках деловой игры у каждого участника есть своя задача, зависящая от его роли, однако сценарий для этой роли не фиксируется заранее [8]. Это связано с тем, что трудно предсказать, в каком направлении будет двигаться судебное разбирательство, поскольку многое зависит от уровня знаний студентов по предмету и его осведомленности в законодательной области. Значительную роль также играет качество работы искусственного интеллекта, насколько он хорошо формирует свою позицию и соответствует отведенной ему роли. Поэтому для будущих юристов деловая игра представляет собой отличную возможность для глубокого самовыражения, включая планирование, принятие решений и контроль за результатом экспансивного усвоения правового опыта на уровне эмоционального интеллекта. Здесь экспансивное обучение будущих юристов способствует движению от отдельных действий к целостной профессиональной деятельности, формированию у них нового, расширенного информационно-правового объекта и способа деятельности, которая направлена на этот объект. Кроме того, важным аспектом деловых игр является преодоление интеллектуальных и познавательных трудностей в реализации профессиональной деятельности, а также возможность по-новому взглянуть на свой юридический опыт в ситуациях, где нет готовых решений [17]. Все элементы деловых игр способствуют развитию у участников творческого и исследовательского подхода к правоприменительной реальности.

Ход и результаты уголовного процесса в деловой игре зависят от творческих решений участников и их действий, что требует от них серьезной подготовительной работы в развитии соответствующих компетенций по правовым вопросам. Без этих компетенций невозможно формирование уголовного дела, его прогресс на различных стадиях. В соответствии с пунктами 32 и 33 статьи 5 УПК РФ, процессуальные действия охватывают не только следственные и судебные, но и информационные действия, связанные, прежде всего с поисковыми процедурами, а также с аналитической работой, направленных на нахождение правильных и взвешенных судебных решений. В рамках деловых игр, особенно на подготовительном этапе, проявляется профессиональные умения в нахождении необходимых законодательных актов и примеров прецедентов подобного судебного дела. А на основном этапе судебного разбирательства деловой игры, эффективно проявляются не только речевые навыки, но и правовая осведомленность и подготовленность, что создает благоприятные условия практической направленности профессионального становления будущего юриста. Приведем пример (фрагмент) сценария деловой игры с участием искусственного интеллекта (DeepSeek AI).

Тема: Защита по делу о мошенничестве с использованием современных технологий
Суть дела:

Подозреваемый, Иван Петров, обвиняется в мошенничестве, связанным с использованием фальшивых документов для получения кредита в банке через интернет-платформу. В процессе расследования обнаружено, что он использовал поддельные удостоверения личности и другие документы.

Адвокат (DeepSeek AI)

выступает в роли защиты, а человек-юрист (Анастасия) – в роли прокурора.

Сценарий методики проведения деловой игры

Участники:

Координатор: Алексей – организует и координирует обсуждение.

Секретарь: Мария – фиксирует ключевые моменты и выводы.

Аналитик: Сергей – оценивает позиции обвинителя (прокурора) и защитника (адвоката).

Активный слушатель: Ольга – пересказывает и обобщает высказывания участников.

Оформитель: Екатерина – создает визуальные материалы и слайды.

Таймкипер: Николай – следит за временем, выделяя лимиты на каждую часть обсуждения.

Проведение деловой игры

Введение (5 минут):

Координатор представляет цели и задачи игры, определяет роли участников.

Начало обсуждения (15 минут):

Прокурор (Анастасия): «Уважаемые члены суда, мы обвиняем Ивана Петрова в мошенничестве, которое было совершено с использованием фальшивых документов. Мы имеем сходство методов, что указывает на систематический подход к совершению преступления».

Адвокат (DeepSeek AI): «Уважаемый суд, я хочу напомнить, что для признания человека виновным нужно представить неопровержимые доказательства. В данном случае необходимо подтвердить, что документы действительно были поддельными, и что мой клиент осознавал это в момент подачи заявки».

Подсказка участникам (10 минут): Модератор делает конкретные подсказки основным участникам игры.

Николай (таймкипер): «У нас осталось 5 минут на эту часть».

Обсуждение доказательств (20 минут):

Прокурор (Анастасия): «Как можно объяснить, что документы, представленные Иваном, имели схожесть с образцами, которые были орудием преступления?».

Адвокат (DeepSeek AI): «Уважаемый прокурор (Анастасия), стоит обратить внимание на то, что наличие схожих элементов не является достаточным доказательством мошенничества. Возможно, моя защита сможет доказать, что Иван Петров не имел осознанного намерения обмана».

Аналитик (Сергей): «Интересно, как вы собираетесь это сделать, А, что Адвокат (DeepSeek AI)? Есть ли у вас контрдоказательства?»...

Смена ситуации (15 минут):

Координатор (Алексей): «Теперь я хотел бы внести дополнительное обстоятельство. Представим, что подследственный все же узнал о фальшивых документах, но его подруга уговорила его подписать ложно представленные бумаги. Как это меняет дело?».

Участники обсуждают возможное исчезновение вины подследственного, внося путаницу в уже заявленные позиции

...Заключительные аргументы (10 минут):

Прокурор (Анастасия): «Тем не менее, это не освобождает от ответственности за действия. Он должен был проверить факт подлинности документов».

Адвокат (DeepSeek AI): «Тем не менее, в случае объема давления от третьих лиц, нельзя исключать возможность влияния на рациональное мышление Ивана. В этом контексте нужна тщательная проверка фактов».

Завершение игры

Координатор (Алексей): «Подводя итоги, мы рассмотрели различные аспекты данного дела и значимость в обсуждении деталей. Участники, что Вы вынесли из этой игры?».

Оценка результатов

Секретарь (Мария): «Важным оказалось учитывать, как влияние обстоятельств может изменить интерпретацию вины».

Аналитик (Сергей): «Процесс анализа аргументов показывает, как недочеты могут подтолкнуть к неправильному выводу».

Заключение

Игра продемонстрировала аспекты ведения дела по уголовному праву, а также возможности эффективного формирования профессиональных качеств участников деловой игры с применением системы искусственного интеллекта.

Применение систем искусственного интеллекта в качестве одной или нескольких игровых ролей вносит существенную новизну в сам процесс делового общения и обучения. Дело в том, что генерация ответов по ходу судебного разбирательства, опирается на очень обширный массив обрабатываемых данных и большую базу правоприменительных прецедентов с похожими делами, поэтому в целом игровая ситуация имитационного характера всегда направляется искусственным интеллектом в правовое русло, он отсекает крайности и негативы судебных действий, что в целом способствует созданию положительных образцов судебных разбирательств и воспитанию у студентов профессионально правильной правовой культуры судопроизводства.

С другой стороны, искусственный интеллект в игровом процессе, выступая в роли, например обвинителя или защитника, показывает не только образцово-шаблонные положительные примеры ведения судебной дискуссии, но и часто привносит проблемный характер в судебные ситуации, чем заставляет студентов-игроков находить необычные, нетривиальные решения, активизирует их мыслительную деятельность, подталкивая для будущей более серьезной подготовительной работы к заседаниям. Также, интеллектуальные системы, выступая в игровых ролях, могут показывать студентам, как необходимо критически оценивать предъявляемые аргументы, как последовательно осваивать навыки планирования, формировать алгоритмы рассуждений, анализировать и отстаивать собственные позиции.

Своими ответами и предъявляемой аргументацией они, по сути, обучают, как нужно исследовать проблему, учитывая не только теоретико-правовые основания, но и их практическое применение. В итоге студенты становятся способными разрабатывать и внедрять собственные информационно-правовые стратегии, необходимые для решения других конкретных задач, что повышает уровень их профессиональной компетентности.

Заключение. Деловая игра предоставляет интерактивную возможность не только выявлять и решать проблемы в игровых профессиональных ситуациях, но и способствует развитию информационно-правовой компетенции как участников, так и зрителей, включая аналитиков, активных слушателей и создателей визуальных материалов. Реализация предложенного подхода к формированию профессиональных качеств юристов на основе практико-ориентированного обучения в деловой игре с применением систем искусственного интеллекта, способствует формированию у студентов юридических специальностей процессуально-правовых и информационно-поисковых навыков и умений, что, в свою очередь, обеспечивает их высокую готовность к работе в области правозащиты с применением цифровых технологий.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. **Баркалова Г.И.** Российская модель практико-ориентированного обучения студентов – юристов в юридической клинике // Аллея науки. 2024. Т. 2. № 11(98). С. 186-192. –eISSN: 2587-6244– EDN WREJHK.

2. **Хабалев В.Д., Петрова И.А., Асмандияров В.М.** Проблемы практико-ориентированного обучения при подготовке юристов и пути их решения // Журнал прикладных исследований. 2025. № 2. С. 201-206. – DOI: 10.47576/2949-1878.2025.2.2.024. – EDN KRKALZ.

3. **Худойкина Т.В.** Технологии практико-ориентированного обучения студентов-юристов // Право и государство: теория и практика. 2022. 11(215). С. 151-152. – DOI: 10.47643/1815-1337_2022_11_151. – EDN SDQANS.

4. **Авенесян Г.В., Романов А.А., Алимарданов А.Х.** Особенности применения интерактивных технологий в профессиональной подготовке будущих юристов // Журнал прикладных исследований. 2024. № 2. С. 171-178. – DOI: 10.47576/2949-1878.2024.2.2.028. – EDN MHCVJD.

5. **Вербилов А.Ф., Ураев Р.Р., Жукова А.И., Косовская Д.В.** Интерактивные методы, применяемые при обучении будущих юристов: перспективы и особенности реализации // Евразийский юридический журнал. 2024. № 10(197). С. 445-446. –ISSN: 2073-4506 – EDN NFIXFZ.

6. **Саранкина Ю.А., Валиева Г.Р., Ганиева И.А., Болобан М.Л.** Особенности применения интерактивных методов обучения в подготовке будущих юристов // Human Progress. 2024. Т. 10. № 10. –DOI: 10.46320/2073-4506-2024-10a-25. – EDN BUUNNL.

7. **Цой Б.А., Гилязов Р.Р., Родителева Я.Н., Богданов А.М.** Особенности применения интерактивных методов обучения при подготовке будущих юристов // Евразийский юридический журнал. 2024. № 8(195). С. 483-484. –ISSN: 2073-4506– EDN NEEQLG.

8. **Адамантова В.А.** Деловая игра, как деятельностная технология формирования профессиональных компетенций будущих студентов-юристов // *E-Scio*. 2019. № 5(32). С. 716-719. –eISSN: 2658-6924 – EDN VXYWWW.

9. **Дмитриева Е.Е.** Деловая игра "Информационные технологии в юридический конторе" // Деловая игра как технология интерактивного обучения : Сб. метод. разработок деловых игр по направлениям подготовки, осуществляемых в Государственном университете по землеустройству. Т.1. – М. : ФГБОУ ВПО ГУЗ, 2013. – С. 39-56. –ISBN: 978-5-9215-0219-2 – EDN YHISYN.

10. **Иванова Е.С., Баркова А.В.** Правовые интеллектуальные (деловые) игры как эффективный метод обучения студентов гражданско-правовой специализации по дисциплинам "Гражданское право" и "Арбитражный процесс" с элементами отработки навыков soft skills // Проблемы экономики и юридической практики. 2022. Т. 18. № 1. С. 125-130. – EDN QQIYHD.

11. **Кравченко О.А.** Модельное уголовное дело и деловая игра "Судебный процесс" : учебное пособие. – М. : "Проспект", 2023. – 200 с. – ISBN 978-5-392-38051-0. – EDN RRCGMX.

12. **Шкарлупина Г.Д.** Интерактивные и инновационные методы преподавания правовых дисциплин в вузе // *Методический поиск: проблемы и решения*. 2014. № 1(16). С. 19-24. –ISSN: 2227-6696– EDN SDKVNT.

13. **Хохлова Е.М.** Преподавание дисциплин "право" и "правоведение" с применением традиционных и инновационных методов обучения // *Социально-политические науки*. 2017. № 1. С. 88-90. – EDN YNFHNN.

14. **Сагитдинова З.И.** Отдельные аспекты современной методики преподавания уголовного права в вузе // *Правовое государство: теория и практика*. 2015. № 4(42). С. 121-126. –ISSN: 2500-0217– EDN VGHXPR.

15. **Митрофанова Т.В., Сорокин С.С., Деревянных Е.А.** Игровые подходы в подготовке будущих ИТ-специалистов: примеры и опыт // *Вопросы методики преподавания в вузе*. 2025. Т. 14. № 1. С. 126-136. – DOI : 10.57769/2227-8591.14.1.09. – EDN KYCPFV.

16. **Шевченко О.М.** Формирование общекультурных и профессиональных компетенций студентов при обучении предпринимательскому праву: вопросы методики преподавания // *Юридическое образование и наука*. 2011. № 2. С. 26-31. – ISSN: 1813-1190– EDN NXKANZ.

17. **Безуглов А.М., Дмитриев А.В., Михайлов О.Б., Серeda С.В., Сергеев М.В.** Проведение деловых игр в процессе профессионального обучения сотрудников правоохранительных органов // *Современные наукоемкие технологии*. 2023. № 10. С. 80-84. – DOI: 10.17513/snt.39795. –ISSN: 1812-7320– EDN UMYHOO.

REFERENCES

1. **Barkalova G.I.** Rossiyskaya model praktiko-orientirovannogo obucheniya studentov – yuristov v yuridicheskoy klinike // *Alleya nauki*. 2024. Т. 2. № 11(98). S. 186-192. –eISSN: 2587-6244– EDN WREJHK.

2. **Khabalev V.D., Petrova I.A., Asmandiyarov V.M.** Problemy praktiko-orientirovannogo obucheniya pri podgotovke yuristov i puti ikh resheniya // *Zhurnal prikladnykh issledovaniy*. 2025. № 2. S. 201-206. – DOI: 10.47576/2949-1878.2025.2.2.024. – EDN KRKALZ.

3. **Khudoykina T.V.** Practice-oriented technologies training of law students. *Law and state: theory and practice*. 2022. No 11(215). Pp.151-152. –DOI: 10.47643/1815-1337_2022_11_151. – EDN SDQANS.

4. **Avenesyanyan G.V., Romanov A.A., Alimardanov A.Kh.** Osobennosti primeneniya interaktivnykh tekhnologiy v professionalnoy podgotovke budushchikh yuristov // *Zhurnal prikladnykh issledovaniy*. 2024. № 2. S. 171-178. – DOI: 10.47576/2949-1878.2024.2.2.028. – EDN MHCVJD.

5. **Verbilov A.F., Urayev R.R., Zhukova A.I., Kosovskaya D.V.** Interaktivnyye metody, primenyayemye pri obuchenii budushchikh yuristov: perspektivy i osobennosti realizatsii // *Yevraziyskiy yuridicheskiy zhurnal*. 2024. № 10(197). S. 445-446. –ISSN: 2073-4506 – EDN NFIXFZ.
6. **Sarankina Yu.A., Valiyeva G.R., Ganiyeva I.A., Boloban M.L.** Osobennosti primeneniya interaktivnykh metodov obucheniya v podgotovke budushchikh yuristov // *Human Progress*. 2024. T. 10. № 10. –DOI: 10.46320/2073-4506-2024-10a-25. – EDN BUUNNL.
7. **Tsoy B.A., Gilyazov R.R., Roditeleva Ya.N., Bogdanov A.M.** Osobennosti primeneniya interaktivnykh metodov obucheniya pri podgotovke budushchikh yuristov // *Yevraziyskiy yuridicheskiy zhurnal*. 2024. № 8(195). S. 483-484. –ISSN: 2073-4506– EDN NEEQLG.
8. **Adamantova V.A.** Delovaya igra, kak deyatel'nostnaya tekhnologiya formirovaniya professionalnykh kompetentsiy budushchikh studentov-yuristov // *E-Scio*. 2019. № 5(32). S. 716-719. –eISSN: 2658-6924 – EDN VXYWWW.
9. **Dmitriyeva Ye.Ye.** Delovaya igra "Informatsionnyye tekhnologii v yuridicheskiy kontore" // *Delovaya igra kak tekhnologiya interaktivnogo obucheniya : Sb. metod. razrabotok delovykh igr po napravleniyam podgotovki, osushchestvlyayemykh v Gosudarstvennom universitete po zemleustroystvu*. T.1. – M. : FGBOU VPO GUZ, 2013. – S. 39-56. –ISBN: 978-5-9215-0219-2 – EDN YHISYN.
10. **Ivanova Ye.S., Barkova A.V.** Pravovyye intellektualnyye (delovyye) igry kak effektivnyy metod obucheniya studentov grazhdansko-pravovoy spetsializatsii po distsiplinam "Grazhdanskoye pravo" i "Arbitrazhnyy protsess" s elementami otrabotki navykov soft skills // *Problemy ekonomiki i yuridicheskoy praktiki*. 2022. T. 18. № 1. S. 125-130. – EDN QQIYHD.
11. **Kravchenko O.A.** Modelnoye ugolovnoye delo i delovaya igra "Sudebnyy protsess" : uchebnoye posobiye. – M. : "Prospekt", 2023. – 200 s. – ISBN 978-5-392-38051-0. – EDN RRCGMX.
12. **Shkarlupina G.D.** Interaktivnyye i innovatsionnyye metody prepodavaniya pravovykh distsiplin v vuze // *Metodicheskiy poisk: problemy i resheniya*. 2014. № 1(16). S. 19-24. –ISSN: 2227-6696– EDN SDKVNT.
13. **Khokhlova Ye.M.** Prepodavaniye distsiplin "pravo" i "pravovedeniye" s primeneniym traditsionnykh i innovatsionnykh metodov obucheniya // *Sotsialno-politicheskiye nauki*. 2017. № 1. S. 88-90. – EDN YNFHHN.
14. **Sagidtinova Z.I.** Otdelnyye aspekty sovremennoy metodiki prepodavaniya ugolovnogo prava v vuze // *Pravovoye gosudarstvo: teoriya i praktika*. 2015. № 4(42). S. 121-126. –ISSN: 2500-0217– EDN VGHXPR.
15. **Mitrofanova T.V., Sorokin S.S., Derevyannykh E.A.** Game approaches in training future IT specialists: examples and experience. *Teaching Methodology in Higher Education*. 2025. Vol. 14. No 1. Pp. 126–136. DOI: 10.57769/2227-8591.14.1.09– EDN KYCPFV.
16. **Shevchenko O.M.** Formirovaniye obshchekulturnykh i professionalnykh kompetentsiy studentov pri obuchenii predprinimatelskomu pravu: voprosy metodiki prepodavaniya // *Yuridicheskoye obrazovaniye i nauka*. 2011. № 2. S. 26-31. – ISSN: 1813-1190– EDN NXKANZ.
17. **Bezuglov A.M., Dmitriyev A.V., Mikhaylov O.B., Sereda S.V., Sergeyev M.V.** Provedeniye delovykh igr v protsesse professionalnogo obucheniya sotrudnikov pravookhranitelnykh organov // *Sovremennyye naukoymkiye tekhnologii*. 2023. № 10. S. 80-84. – DOI: 10.17513/snt.39795. –ISSN: 1812-7320– EDN UMYHOO.

Статья поступила в редакцию 22.09.2025. Одобрена 22.12.2025. Принята 29.12.2025.

Received 22.09.2025. Approved 22.12.2025. Accepted 29.12.2025.

© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2025.