

Гніденко Вікторія Ігорівна,
канд. юрид. наук, доцент кафедри правознавства,
керівниця юридичної клініки «Pro bono» юридичного факультету
Східноукраїнського національного університету
імені Володимира Даля

ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-СИМУЛЯЦІЙ ДЛЯ ВДОСКОНАЛЕННЯ ВИЩОЇ ЮРИДИЧНОЇ ОСВІТИ

Викладений у статті матеріал спрямований на дослідження можливих шляхів використання сучасних цифрових технологій та інструментів, які в умовах всебічної цифровізації суспільства в цілому та освітнього процесу зокрема зможуть сприяти підвищенню зацікавленості здобувачів освіти, покращенню процесу отримання практичних навичок та загальної якості вищої юридичної освіти.

В якості запропонованих новітніх освітніх технологій у дослідженні розглянуті онлайн-симуляції різних процесів юридичної діяльності, які можуть бути використані у фаховій підготовці майбутніх правників. Такий стимуляційний підхід пропонує здобувачам освіти безпечний інтерактивний засіб розвитку практичних навичок і отримання практичного досвіду із глибоким зануренням у процес.

У статті розглянуті основні потенційні переваги застосування інструментів онлайн-симуляції судових засідань та слідчих дій. Також приділяється увага деяким аспектам гейміфікації навчального процесу студентів-правників.

Ключові слова: *реформування юридичної освіти, цифрові компетентності, гейміфікація вищої освіти, освітні онлайн-симуляції, набуття практичних навичок студентами через гейміфікацію.*

Постановка проблеми. Чому юридична освіта не може бути сталою? Чи є це правильним питанням з неправильними відповідями, чи навпаки – неправильне питання з правильними відповідями, з точністю ніхто сказати не зможе, але обов'язок кожного викладача – зайняти позицію у викладанні, яка відображатиме його ставлення до концепції юридичної освіти. Говорячи про сталість юридичної освіти, треба зважати на низку факторів, які привносять у її зміст як негативні, так і позитивні риси. Вважаємо, що вища юридична освіта може бути сталою тільки у контексті сталого її розвитку та трансформації з урахуванням розвитку цифрових технологій та штучного інтелекту.

Нинішні вимоги ринку праці починають змінюватися, що відповідно вимагає від майбутніх правників опанування нових знань та отримання іншого набору навичок, навіть порівняно з вимогами 5-річної давнини. Так, за даними звіту Всесвітнього економічного форуму «Майбутнє робочих місць» до 2025 року 50 % усіх працівників потребуватимуть перекваліфікації, оскільки впровадження цифрових технологій зростатиме. Тож цілком очевидно, що сучасна юридична освіта потребує трансформації у контексті не тільки надання можли-

вості у межах освітньої програми опанувати необхідні навички, а й насамперед у контексті цифровізації самої освіти.

До того ж не варто забувати про реалії нашого сьогодення, у яких уже три роки знаходиться вся система освіти. Два роки пандемії коронавірусу і рік повномасштабного вторгнення показують нам ті пробіли у системі дистанційної освіти, які ми маємо. Але водночас ми отримали нове поле для діяльності та сталого розвитку юридичної освіти у контексті цифровізації, змінили методiku викладання юридичних дисциплін та включили в освітній процес нові інтерактивні форми навчання студентів-правників.

Аналіз останніх досліджень. Питання реформування вищої юридичної освіти періодично розглядаються як з наукового, так і з практичного погляду. До того ж деякі студенти також виявляють цікавість та беруть участь у реформуванні освітнього процесу на рівні університету шляхом внесення пропозицій змін освітньої програми, на якій навчаються. Серед науковців увагу цьому питанню приділили І. І. Шемелинець, який у своїй статті «Трансформація системи юридичної освіти в умовах війни та в післявоєнний період» «детально окреслив зміни в системі вищої освіти, та вищої юридичної освіти зокрема, які відбулися за період з 2014 року, а також управлінські рішення, прийняті в умовах воєнного стану. Дослідив підходи до трансформації окремих складових системи юридичної освіти, обґрунтував необхідність перегляду складників, рівнів, ступенів, умов ліцензування, змісту освітніх стандартів та освітніх програм, а також нормативно-правового регулювання системи юридичної освіти» [1, с. 8].

У своїй статті «Інтерактивні методики навчання студентів-правників на юридичному факультеті ДонНУ імені Василя Стуса» О. І. Антонюк вказує, що «результати багаторічного використання на юридичному факультеті ДонНУ імені Василя Стуса інтерактивних методик у навчальному процесі, поєднання теоретичного навчання з моделюванням юридичних практик підтвердили їх високу ефективність у процесі засвоєння теоретичних знань, набуття та розвитку навичок практичної діяльності щодо їх застосування» [2, с. 157].

У 2023 році вийшла монографія «Вдосконалення викладання у вищій освіті: теорія та практика», яка присвячена питанням впровадження парадигми вдосконалення викладання у вищій освіті. Цей напрям є одним із пріоритетів розвитку Європейського простору вищої освіти, до якого належить і вища освіта України [3].

Цифровізація вищої освіти знаходиться у фокусі Європейської асоціації університетів (European University Association, EUA) ще з 2012 р. Наразі EUA координує проєкт Supporting European universities in their strategic approaches to digital learning, DIGI-HE (2020–2023 pp.), який «спрямовано на вироблення підходів до розроблення інституційних стратегій розвитку та сприяння цифровіза-

ції шляхом поширення кращих практик, обміну досвідом серед керівного складу університетів та підтримки розвитку спільноти» [4].

У січні 2021 р. у межах зазначеного проєкту опубліковано порівняльний аналіз стану DELT у закладах вищої освіти Європи – «Digitally Enhanced Learning and Teaching in European Higher Education Institutions» (M. Gaebel, Th. Zhang, H. Stoeber, A. Morrisroe). Дослідження ґрунтувалося на результатах опитування керівників 368 закладів вищої освіти країн Європи і проведено у квітні-червні 2020 р. [5]. Аналіз як наукових, так і аналітичних досліджень дає змогу говорити про те, що цифровізація вищої юридичної освіти та застосування новітніх методик викладання наразі є актуальним питанням, що потребує подальшої розробки та активного впровадження до освітніх програм спеціальності 081 «Право».

Метою дослідження є запропонувати цифрові методики та інструменти навчання, які зможуть ефективно сприяти зацікавленості здобувачів освіти, підвищити рівень отримання практичних навичок та покращити якість вищої юридичної освіти.

Виклад основного матеріалу. Стратегією розвитку вищої освіти в Україні на 2022–2032 роки, схваленою Кабінетом Міністрів України (розпорядження від 23.02.2022 р. № 286-р), передбачено, що «вітчизняні ЗВО, активно застосовуючи цифрові інструменти, мають перейти до нових цифрових моделей навчання та створити умови для забезпечення конкурентоспроможності освітньої та науково-дослідної діяльності. Серед завдань, які стоять перед вітчизняними університетами щодо цифровізації, пріоритет надається розвитку цифрової компетентності науково-педагогічних працівників» [6]. Цифрові компетентності стають все більш важливими для викладачів права, оскільки вони дають змогу ефективно використовувати технології для покращення якості навчання і забезпечення студентів знаннями та навичками, які їм потрібні для успішної кар'єри в правовій галузі. Тому логічно постає питання визначення цієї компетентності.

Відповідно до положень Концепції розвитку цифрових компетентностей до 2025 року (розпорядження Кабінету Міністрів України від 03.03.2021 р. № 167-р) «цифрові компетентності – це динамічна комбінація знань, умінь, навичок, способів мислення, інших особистісних якостей у сфері інформаційно-комунікаційних і цифрових технологій, що визначає здатність викладача успішно брати участь у процесі соціалізації (власної та здобувачів вищої освіти) і провадити свою професійну діяльність із використанням таких технологій» [7]. У сучасних умовах функціонування вітчизняних університетів цифрова компетентність є базовою у профілі викладача університету задля виконання ним ефективно своєї професійної діяльності».

Європейська рамка цифрової компетентності для освітян (DigCompEdu) визначає 22 компетентності, які згруповані у такі кластери цифрової компетентності викладача:

- професійне залучення (використання цифрових технологій для спілкування, співпраці та професійного розвитку);
- цифрові ресурси (пошук, створення та обмін цифровими ресурсами);
- викладання та навчання (управління та організація освітнього процесу за допомогою цифрових технологій);
- оцінювання результатів навчання студентів;
- підвищення інклюзивності та активного залучення студентів до навчання;
- розвиток цифрової компетентності здобувачів вищої освіти (через надання їм можливості використовувати цифрові технології для спілкування, створення контенту, розвитку та розв'язання проблемних ситуацій)» [8].

Вважаємо, що розвиток цифрової компетентності викладачів-правників є передумовою та складником цифровізації університету та підвищення якості опанування практичних навичок під час навчання. У цьому контексті найкращою методикою, на нашу думку, є застосування гейміфікації та створення онлайн-симуляцій.

Гейміфікація – це використання елементів гри в неігровому контексті з метою стимулювання активності, мотивації та підвищення інтересу до певного процесу. Вона може бути потужним інструментом у вищій юридичній освіті, оскільки вона може зробити процес навчання більш інтерактивним та інноваційним для студентів.

Можна виділити такі форми застосування гейміфікації в юридичній освіті:

1. Симуляції та рольові ігри: ці види діяльності можуть допомогти студентам зрозуміти практичне застосування правових концепцій і принципів. Наприклад, студенти можуть симулювати судовий процес або процес переговорів, що може допомогти їм розвинути навички адвокатування та ведення переговорів.

2. Інтерактивні тести та завдання: можуть бути розроблені для перевірки знань і розуміння студентами правових концепцій і принципів у активній формі. Студенти можуть змагатися один з одним або працювати в командах, щоб розв'язати юридичні проблеми та головоломки.

3. Тематичні дослідження та сценарії: можна використовувати для представлення реальних юридичних ситуацій і дилем для студентів для аналізу та обговорення. Це може допомогти їм розвинути критичне мислення та навички вирішення проблем.

4. Гейміфіковані системи управління навчанням: можуть бути розроблені, щоб надати студентам інтерактивний досвід навчання. Наприклад, студенти можуть заробляти бали або цифрові бейджі за проходження модулів, участь в обговореннях тощо.

5. Гейміфіковані дослідницькі проєкти: можуть бути розроблені, щоб заохотити студентів проводити правові дослідження та аналіз у більш приємний та інтерактивний спосіб. Наприклад, можна дати дослідницьку тему та запропонувати

вати їм знайти й проаналізувати відповідні справи та статuti в ігровому середовищі.

Загалом гейміфікація може допомогти зробити юридичну освіту більш привабливою, інтерактивною та ефективною. Це також може допомогти мотивувати студентів краще запам'ятовувати правові концепції та принципи.

Більш детально зупинимось на навчанні студентів-правників шляхом створення симуляцій. Така методика може бути ефективним способом допомогти їм розвинути практичні навички та отримати практичний досвід у безпечному та контрольованому середовищі. Симуляції можуть варіюватися від основних рольових вправ до складних комп'ютерних симуляцій, які імітують реальні юридичні сценарії.

Однією з переваг використання симуляцій у навчанні з права є те, що вони дають змогу юристам практикувати в середовищі з низьким рівнем ризику, де вони можуть робити помилки та вчитися на них без наслідків. Симуляції також можна використовувати для повторення складності юридичної практики, включно з переговорами, спілкуванням з клієнтами та адвокатською діяльністю у залі суду.

Ще одна перевага симуляційного навчання полягає в тому, що воно дає змогу юристам отримувати миттєвий зворотний зв'язок щодо їх роботи. Симуляції можуть бути розроблені так, щоб включати механізми зворотного зв'язку, які надають вказівки та пропозиції щодо покращення.

Проводити симуляцію в аудиторії з однокласниками цікаво і весело, але в такій ситуації наявна низка суб'єктивних факторів, які подекуди можуть впливати на результат симуляції. В онлайн-симуляції вплив таких факторів значно менший, адже немає ні симпатії до інших учасників, ні присутності викладача, а азарт, який з'являється як і під час звичайної комп'ютерної гри, підштовхує до перемоги.

Одним із варіантів є створення онлайн-симуляції консультивання клієнта у юридичній клініці. За основу для створення такої онлайн-симуляції можна взяти критерії оцінювання Національної олімпіади з консультивання клієнтів, яку щорічно проводить Асоціація юридичних клінік України.

У такій симуляції студент бере на себе роль консультанта, який працює в юридичній клініці, де він надає безкоштовні юридичні консультації клієнтам, які цього потребують.

У межах такої симуляції для студента можуть бути доступні такі опції: знайомство з клієнтом та встановлення доброзичливих відносин; отримання інформації щодо юридичної проблеми, яка турбує клієнта; визначення цілей та потреб клієнта; можливість ставити відповідні запитання, щоб зібрати більше інформації та визначити юридичні проблеми; надання юридичних порад та ва-

ріантів вирішення ситуації; пояснення потенційних наслідків та ризиків різних правових стратегій; допомога клієнту у прийнятті обґрунтованого рішення.

Онлайн-симуляція юридичного консультування може включати різні сценарії та юридичні проблеми, як-от суперечки між орендодавцем і орендарем, дискримінація під час працевлаштування, розірвання шлюбу або міграційне законодавство. До того ж слід передбачити, щоб змінювався типаж, характер, стать та вік клієнта.

Крім цієї онлайн-симуляції, можна також розробити й інші варіанти, наприклад, онлайн-симуляції судового процесу. У такій онлайн-симуляції студент зможе самостійно обрати справу із запропонованого переліку, зазначивши юрисдикцію та роль, яку він хоче виконувати (наприклад, суддя, адвокат, прокурор тощо). У підсумку студент отримує оцінювання за системою, що враховує дотримання процесуальних дій і рішень, а також правильність розв'язку правового спору. Водночас важливою є участь викладачів у створенні та розвитку зазначеної симуляції як одного з засобів розвитку практичних навичок студентів. Викладачі будуть займатись розробкою фабули, приділяти увагу деталям та різноманітним сценаріям справ, а також з часом вносити необхідні зміни, щоб уникнути однакового рівня складності для студентів різних курсів та освітніх ступенів. Також для студентів важливо під час практичних занять консультуватись та ставити запитання, які їм трапляються в симуляції; в обговоренні можуть брати участь усі студенти з подальшим поясненням викладача. Викладачі мають виступати менторами, тобто не надавати повного розв'язання справ студентам, а лише підказувати та ставити навідні запитання, щоб студенти самі могли дійти до правильного розв'язку.

Для проведення онлайн-симуляції судового засідання викладачі можуть використовувати різні програмні засоби, як-от платформи для відеоконференцій, програмне забезпечення для моделювання або віртуальні зали суду. Симуляція може залучати студентів до виконання різних ролей, як-от суддя, прокурор, захисник або свідок, і участь у імітаційному судовому процесі чи іншому судовому процесі.

Вважаємо, що онлайн-симуляції судових засідань з використанням технологій віртуальної реальності (VR) можуть забезпечити ще більш реалістичний досвід для юридичної освіти. VR може створити повністю інтерактивне та тривимірне середовище, даючи змогу студентам відчувати віртуальну залу суду та взяти участь у імітаційному судовому засіданні.

Крім зазначених онлайн-симуляцій, можна також розробити й інші варіанти, які будуть пов'язані з різними галузями права, наприклад, проведення слідчих дій на місці злочину за таким сценарієм: у помешканні сталося вбивство, і студент бере на себе роль детектива, який досліджує місце злочину.

У межах такої симуляції для студента можуть бути доступні такі опції: огляд території, щоб зібрати інформацію та виявити потенційних підозрюваних; допит свідків і збір доказів, як-от відбитки пальців, зразки ДНК і фотографії місця злочину; аналіз доказів та встановлення зв'язку між підозрюваними та знаряддям вбивства; представлення матеріалів справи прокурору, який вирішує, чи висувати звинувачення проти підозрюваного тощо. Онлайн-симуляція закінчується тим, що студент отримує відгук про свої навички розслідування та підсумок результатів справи. До того ж така симуляція може включати різні рівні складності, наприклад, різний ступінь складності доказів і алібі підозрюваних. Також можливо доповнити симуляцію можливостями надавати відгуки та підказки, які допоможуть студенту покращити свої навички розслідування та юридичні знання.

Загалом онлайн-симуляція слідчих дій на місці злочину може забезпечити студентів інтерактивним та практичним навчальним досвідом, щоб відпрацювати свої навички розслідування та отримати практичний досвід у сфері кримінального права.

Висновки. Впровадження моделей гейміфікації у систему юридичної освіти може допомогти покращити якість навчання, забезпечити доступність знань і розширити можливості навчання для студентів і викладачів. Загалом онлайн-симуляції можуть бути корисним інструментом у юридичній підготовці, оскільки вони пропонують майбутнім юристам безпечний, інтерактивний та цікавий спосіб розвитку практичних навичок і отримання досвіду.

Отже, основними перевагами онлайн-симуляції ми вважаємо:

1. Реалістичний досвід роботи: онлайн-симуляції можуть надати студентам реалістичний досвід роботи, даючи змогу їм побачити, як правильно комунікувати з клієнтом, як працює суд чи як здійснюється робота слідчого на місці вчинення кримінального правопорушення.

2. Розвиток навичок захисту інтересів: онлайн-симуляції можуть допомогти студентам-правникам розвинути навички захисту інтересів, наведення аргументів та контраргументів, перехресного допиту свідків, подання позовів та клопотань.

3. Інтерактивне навчання: онлайн-симуляції можуть забезпечити інтерактивний досвід навчання, даючи змогу студентам-правникам відпрацьовувати свої навички, отримувати незалежне оцінювання від системи та брати участь у обговореннях зі своїми одногрупниками та викладачами.

4. Час і економічність: онлайн-симуляції ідеально підходять для дистанційного навчання, що робить їх економічно ефективним варіантом юридичної освіти. Вони також економлять час, оскільки студентам можна проходити навчання у зручній для себе обстановці, не витрачаючи зайвого часу.

5. Універсальність: онлайн-симуляції можна використовувати для навчання різноманітним правовим концепціям і принципам, як-от адвокатування в суді, переговори та посередництво.

Цифровізація навчального процесу не може повністю витіснити «живе» спілкування здобувачів освіти з викладачами, адже мають бути спільні обговорення будь-якого контролю знань – онлайн-симуляції, чат-боту, інтерактивних тестів, переглянутих відеолекцій тощо. Викладачі мають звертати увагу на ефективність відповідних завдань та цікавитись думкою студентів щодо них, завдяки чому відокремлювати плюси, усуваючи мінуси, недоліки та помилки. Тоді цифровізація сприятиме розвитку освітнього процесу та позитивно вплине на реформування вищої юридичної освіти в Україні.

Список використаних джерел

1. Шемелинець І. І. Трансформація системи юридичної освіти в умовах війни та в післявоєнний період. *Juris*, 2022, 8. URL: http://jes.nuoua.od.ua/archive/2_2022/2.pdf
2. Антонюк О. І. Інтерактивні методики навчання студентів-правників на юридичному факультеті ДонНУ імені Василя Стуса. *Правничий часопис Донецького університету*. 2017. Т. 1–2. С. 146–157. URL: <https://cutt.ly/L7shyxt>
3. Вдосконалення викладання у вищій освіті: теорія та практика / С. Калашнікова, Н. Базелюк, О. Базелюк, В. В. Фазан, Д. О. Лобода, І. В. Когут, Т. В. Луньова. 2022. URL: <https://cutt.ly/J7shpj4>
4. DIGI-HE. Supporting European universities in their strategic approaches to digital learning. European University Association. URL: <https://eua.eu/101-projects/772-digi-he.html>
5. Gaebel M., Zhang T., Stoeber H., Morrisroe A. Digitally enhanced learning and teaching in European higher education institutions. European University Association. 2021. URL: <https://eua.eu/resources/publications/954>
6. Стратегія розвитку вищої освіти в Україні на 2022–2032 роки. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 23.02.2022 р. № 286-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/286-2022-p>
7. Концепція розвитку цифрових компетентностей до 2025 року. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 03.03.2021 р. № 167-р. URL: <https://cutt.ly/17shd7W>
8. Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

References

1. Shemelynets, I. I. (2022). Transformatsiia systemy yurydychnoi osvity v umovakh viiny ta v pisliavoiennyi period. *Juris*, 8. URL: http://jes.nuoua.od.ua/archive/2_2022/2.pdf
2. Antoniuk, O. I. (2017). Interaktyvni metodyky navchannia studentiv-pravnykiv na yurydychnomu fakulteti DonNU imeni Vasyliia Stusa. *Pravnychyi chasopys Donetskoho universytetu*, (1–2). P. 146–157. URL: <https://cutt.ly/L7shyxt>
3. Kalashnikova, S., Bazeliuk, N., Bazeliuk, O., Fazan, V. V., Loboda, D. O., Kohut, I. V., & Lunova, T. V. (2023). Vdoskonalennia vykladannia u vyshchii osviti: teoriia ta praktyka. URL: <https://cutt.ly/J7shpj4>

4. DIGI-HE. Supporting European universities in their strategic approaches to digital learning. European University Association. URL: <https://eua.eu/101-projects/772-digi-he.html>
5. Gaebel, M., Zhang, T., Stoeber, H., Morrisroe, A. (2021). Digitally enhanced learning and teaching in European higher education institutions. European University Association. URL: <https://eua.eu/resources/publications/954>
6. Stratehiia rozvytku vyshchoi osvity v Ukraini na 2022–2032 roky. Rozporiadzhennia Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 23.02.2022 r. № 286-r. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/286-2022-r>
7. Kontsepsiia rozvytku tsyfrovyykh kompetentnostei do 2025 roku. Rozporiadzhennia Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 03.03.2021 r. № 167-r. URL: <https://cutt.ly/17shd7W>
8. Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

Hnidenko Viktoriia. Use of online simulations for improvement of higher legal education.

The article presented is based on the research material of possible ways of using modern digital technologies and tools, which, in the conditions of comprehensive digitalization of society as a whole and the educational process, including providing assistance in increasing the activity of education seekers, improving the process of acquiring practical skills and the overall quality of higher legal education.

Online simulations of various processes of legal activity, which can be used in the professional training of future lawyers, are presented as the latest educational technologies proposed in the study. This stimulating approach offers learners a safe education and an interactive means of developing practical skills and gaining hands-on experience with deep immersion in the process.

The article presents the main advantages of using tools for online simulation of court hearings and investigative actions. Attention is also paid to some aspects of the gamification of the educational process of law students. Overall, gamification can help make legal education more engaging, interactive, and effective. It can also help motivate students to better remember legal concepts and principles.

The use of simulations in legal education can help students learn the law in a practical way and develop the skills needed to work as a lawyer in real life. However, it is also important to consider that simulations cannot completely replace real practical experience and professional training.

The author of the article considers the main advantages of online simulation to be: realistic work experience, development of skills for protecting interests, presenting arguments and counter-arguments, cross-examination of witnesses, etc.; interactive learning; time and economy; versatility of use for teaching various legal concepts and principles.

Keywords: *legal education reform, digital competences, gamification of higher education, educational online simulations, students' acquisition of practical skills through gamification.*