

Научная статья

УДК 378

EDN: <https://elibrary.ru/etxbea>

ИДЕН: 2018-0077-2/26-766

MOSURED: 77/27-024-2026-02-965

Область науки: 5. Социальные и гуманитарные науки
Группа научных специальностей: 5.8. Педагогика
Шифр научной специальности: 5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки)

Формирование понятийно-категориального аппарата будущего юриста: опыт разработки и применения настольных обучающих игр

Кирилл Алексеевич Ситников^{1,2}, Анастасия Сергеевна Ситникова³

¹ Московский университет МВД России имени В.Я. Кикотя, Москва, Россия

² Государственный академический университет гуманитарных наук, Москва, Россия, kirillsa@mail.ru

³ Воронежский институт МВД России, Воронеж, Россия, tyulya_n@mail.ru

Аннотация. Рассматривается опыт разработки и внедрения серии настольных обучающих игр, направленных на формирование понятийно-категориального аппарата будущих юристов при изучении теоретико-исторических правовых дисциплин. Авторами обосновывается потенциал геймификации как эффективного средства организации предметной информационно-образовательной среды. Представлены четыре авторские игры («Что такое ТГП?», «Что такое ИГПР?», «Что такое ИГПЗС?», «Что такое ОРГ?»). Делается вывод о том, что разработанная механика обладает универсальным характером и может быть экстраполирована на иные дисциплины.

Ключевые слова: настольные обучающие игры, понятийно-категориальный аппарат, геймификация, теоретико-исторические правовые дисциплины, теория государства и права, история государства и права, основы российской государственности

Для цитирования: Ситников К. А., Ситникова А. С. Формирование понятийно-категориального аппарата будущего юриста: опыт разработки и применения настольных обучающих игр // Психология и педагогика служебной деятельности. 2026. № 2. С. 185–191. EDN: ETXBEA.

Original article

Forming the conceptual and categorical framework of future lawyers: experience in developing and implementing educational tabletop games

Kirill A. Sitnikov^{1,2}, Anastasia S. Sitnikova³

¹ Moscow University of the Ministry of Internal affairs of Russia named after V.Ya. Kikot', Moscow, Russia

² State Academic University for the Humanities, Moscow, Russia, kirillsa@mail.ru

³ Voronezh Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia, Voronezh, Russia, tyulya_n@mail.ru

Abstract. This article examines the development and implementation of a series of educational tabletop games aimed at developing the conceptual and categorical framework of future lawyers when studying theoretical and historical legal disciplines. The authors substantiate the potential of gamification as an effective means of organizing a subject-based information and educational environment. Four original games are presented («What is TGP?», «What is IGPR?», «What is IGPZS?», and «What is ORG?»). It is concluded that the developed mechanics are universal and can be extrapolated to other disciplines.

Keywords: educational board games, conceptual and categorical apparatus, gamification, theoretical and historical legal disciplines, theory of state and law, history of state and law, foundations of Russian statehood

For citation: Sitnikov K. A., Sitnikova A. S. Forming the conceptual and categorical framework of future lawyers: experience in developing and implementing educational tabletop games. Psychology and pedagogy of service activity. 2026;(2):185–191. (In Russ.). EDN: ETXBEA.

Проблема выработки, накопления и передачи знаний новым поколениям является неперенной спутни-

цей человеческого общества на всем протяжении его развития. Особенно актуальная она для специализиру-

ющихся в данной области социальных институтов – образовательных организаций, в том числе организаций высшего образования.

Как справедливо отмечает К. С. Панченко, одним из неотъемлемых условий достижения нового качества образования в современном обществе является формирование и развитие информационно-образовательной среды, где обучающиеся наравне с получением профессионального образования имеют возможность развить способности и раскрыть свой творческий потенциал [7]. Она позволяет не просто адаптировать функционирование образовательной системы к социальной реальности, потребностям обучающихся, но и создавать условия для формирования новых, наиболее релевантных образовательных практик. В качестве одного из важнейших ее компонентов предстает предметная информационно-образовательная среда, которая предполагает интеграцию традиционных и инновационных образовательных ресурсов, которые, наряду с получением знаний, способствуют формированию новых способов действий обучающихся.

В современных условиях информатизации и цифровизации общества все большее внимание при формировании предметной информационно-образовательной среды уделяется созданию дистанционных курсов, аудио- и видеоконтента [8] и т. д. Однако не менее важная составляющая – обучающие игры.

Несмотря на ранее бытовавшие предубеждения, современной педагогической наукой, а также практикой доказано, что будущий специалист, вовлеченный в геймифицированный учебный процесс, не играет само собой, а обучается с определением правил обучения как игры. Особый смысл это приобретает в контексте юридической подготовки: игра учит жить не вседозволенностью, а по правилам (нормам – законам). Более того, в современной юриспруденции можно встретить исследования посвященные взаимосвязи игр и права. В частности, небезосновательным представляется тезис В. В. Архипова, полагающего, что «и право, и правила игры представляют собой формальные системы, а нередко – и формальные модели социальной жизни» [1]. Применительно к образовательному процессу это означает, что соблюдение игровых процедур (регламент, запреты, санкции за нарушения) может моделировать правовое поведение, формируя уважение к формальным нормам.

В целом же, геймификация способствует повышению уровня активности на занятиях и личной мотивации обучающегося, развитию критического мышления, творческих и аналитических способностей, а также долгосрочному усвоению учебного материала [2; 11].

Однако, как правило, игровые технологии ассоциируются у педагогического сообщества с деловыми и интеллектуальными играми, в виду чего при организации образовательного процесса практически полностью упускается из вида целый пласт настольных игр. Лишь в последние годы можно встретить первые единичные попытки как по адаптации и реализации потенциала классических настольных игр под нужды образователь-

ного процесса [4], так и созданию специализированных разработок [5; 13]. Однако данная проблематика остается все еще малоизученной, а количество доступных образовательных разработок крайне незначительно, что особенно остро наблюдается и на примере дисциплин юридического профиля.

В связи с этим доцентом кафедры теории государства и права Московского университета МВД России имени В.Я. Кикотя К. А. Ситниковым на основе опыта, накопленного ранее в Воронежском институте МВД России [6], была разработана серия настольных игр по теоретико-историческим правовым дисциплинам, успевшая получить свою апробацию в образовательном процессе нескольких вузов правоохранительной направленности.

Теоретико-исторические дисциплины являются одними из наиболее сложных для обучающихся, в том числе, ввиду объемного понятийно-категориального аппарата, который предстоит сформировать вчерашним школьникам. При этом осваиваемые понятия в дальнейшем будут использоваться на всех последующих дисциплинах в рамках цикла юридической подготовки. Формирование понятийно-категориального аппарата является базовым условием профессиональной социализации будущего юриста. Однако традиционные методы (лекции, семинары) не всегда в полной мере позволяют обеспечить высокий уровень вовлеченности обучающихся в рутинный процесс запоминания большого терминов.

В связи с этим выбор при разработке настольных игровых образовательных технологий пал на механику «Элиас». Подготовленные настольные обучающие игры посвящены четырем учебным дисциплинам:

- 1) «Что такое ТГП?» – теория государства права;
- 2) «Что такое ИГПР?» – история государства и права России;
- 3) «Что такое ИГПЗС?» – история государства и права зарубежных стран;
- 4) «Что такое ОРГ?» – основы российской государственности.

Все четыре итоговых образовательных продукта основаны на типовых правилах.

1. Разделитесь на команды (от 2 и более игроков) и решите, кто начнет игру. Первая команды выбирает, кто именно будет объяснять термины партнерам.

2. Объясняющий игрок берет карточку из стопки и начинает объяснять перечисленные в ней термины в течение 1 минуты (по договоренности можете сократить время).

3. При объяснении используйте другие слова, синонимы или антонимы (однокоренные нельзя)! Если какой-то термин «не поддается», пропустите его.

4. Когда будет угадан последний термин из карточки или закончится отведенное на раунд время, сосчитайте все слова, которые команда угадала правильно.

5. Аналогичным образом по очереди играют остальные команды.

6. Выигрывает та команда, которая наберет большую сумму очков по итогам всей игры.

Что такое ОРГ?



Основы российской государственности (ОРГ) - уникальный и интереснейший курс, который поможет вам осознать собственную гражданственность и патриотизм, создаст основу для понимания и оценки современных событий, выработки самостоятельных суждений и заключений. Но все это невозможно без должной понятийной базы. Так давайте приступим к её изучению играючи!

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Разделитесь на команды (от 2 и более игроков) и решите, кто начнет игру. Первая команда выбирает, кто именно из них будет объяснять термины своим партнерам.
2. Объясняющий игрок берет карточку из стопки и начинает объяснять перечисленные в ней термины в течение 1 минуты (по договоренности вы можете сократить время).
3. При объяснении используйте другие слова, синонимы или антонимы (однокоренные нельзя)! Если какой-то термин «не поддается», пропустите его.
4. Когда будет угадан последний термин из карточки или закончится отведенное на раунд время, сосчитайте вместе все слова, которые команда угадала правильно.
5. Аналогичным образом по очереди играют остальные команды.
6. Выигрывает та команда, которая наберет большую сумму очков по итогам всей игры.

ДОПОЛНЕНИЯ:

1. Вычитайте очки за каждый пропущенный термин.
2. Разрешите оппонентам «украсть» (то есть самим угадать и заработать за это очко) последний термин вашей карточки, если вы не успели сделать это сами за отведенное вам время.



© К. А. Ситников
Дизайн: У. А. Кукулин

Что такое ИГПЗС?

Дополнения

Вы можете разнообразить игру, например:

1. Вычитайте очки за каждый пропущенный термин.
2. Разрешите оппонентам «украсть» (то есть самим угадать и заработать за это очко) последний термин вашей карточки, если вы не успели сделать это сами за отведенное вам время.



Древний мир



Средневековье



Новое время



Новейшее время

© К.А. Ситников
Дизайн: Я.И. Одинокова

Учить ИГПЗС нелегко. Чего стоят одни лишь многочисленные термины. Но почему бы не сделать процесс самостоятельной подготовки увлекательным?

Правила игры

1. Разделитесь на команды (от 2 и более игроков) и решите, кто начнет игру. Первая команда выбирает, кто именно из них будет объяснять термины своим партнерам.
2. Объясняющий игрок берет карточку из стопки и начинает объяснять перечисленные в ней термины в течение 1 минуты (по договоренности вы можете сократить время).
3. При объяснении используйте другие слова, синонимы или антонимы (одновременно нельзя)! Если какой-то термин «не поддается», пропустите его.
4. Когда будет угадан последний термин из карточки или закончится отведенное на раунд время, сосчитайте вместе все слова, которые команда угадала правильно.
5. Аналогичным образом по очереди играют остальные команды.
6. Выигрывает та команда, которая наберет большую сумму очков по итогам всей игры.

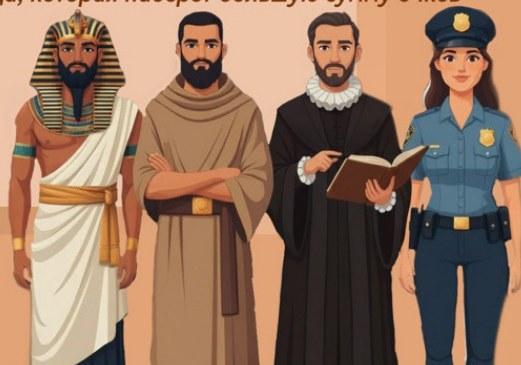


Рис. 1. Примеры правил обучающих настольных игр

Для того, чтобы сделать игру более гибкой и динамичной, правила предполагают также некоторые возможные дополнения.

1. Вычитайте очки за каждый пропущенный термин.
2. Разрешите оппонентам «украсть» (т. е. самим угадать и заработать за это очко) последний термин вашей карточки, если вы не успели сделать это сами за отведенное вам время.

Стоит учитывать, что избранная механика отличается указанием в правилах лишь наиболее важных аспектов организации игры, которые, однако, тоже могут меняться или дополняться иным образом в ходе применения образовательной технологии.

Отличаются между собой представленные игры по нескольким параметрам:

- 1) визуальное оформление, чтобы каждый из подготовленных комплектов игровых карт вызывал соответствующий ассоциативный ряд, связанный с изучаемой дисциплиной, у обучающихся;
- 2) условной вводной частью правил (таблица 1);
- 3) набором понятий, представленных на картах, зависящим от непосредственного содержания курса.

Последнее обстоятельство обусловило и различное структурирование понятий, а значит и деление игровых карт на части в каждой из разработок (таблица).

Таблица 1

Особенности разработанных обучающих настольных игр

Название игры	Введение в правилах	Структура
«Что такое ТГП?»	ТГП – это фундаментальная юридическая наука. Однако подготовка даже к такой сложной дисциплине может быть увлекательной!	• Часть I; • Часть II.
«Что такое ИГПР?»	История отечественного государства и права чрезвычайно богата и многогранна. Потому и велик понятийно-категориальный аппарат соответствующей дисциплины, которую предстоит освоить будущему юристу. Однако не стоит бояться, ведь даже с этим вызовом можно справиться в игровой форме!	• Доимперский период; • Российская империя; • Советская Россия; • Российская Федерация
«Что такое ИГПЗС?»	Учить ИГПЗС нелегко. Чего стоят только лишь многочисленные термины. Но почему бы не сделать процесс самостоятельной подготовки увлекательным?	• Древний мир; • Средневековье; • Новое время; • Новейшее время
«Что такое ОРГ?»	Основы российской государственности (ОРГ) – уникальный и интереснейший курс, который поможет вам осознать собственную гражданственность и патриотизм, создаст основу для понимания и оценки современных событий, выработки самостоятельных суждений и заключений. Но все это невозможно без должной понятийной базы. Так давайте приступим к ее изучению играючи!	• I раздел; • II раздел; • III раздел; • IV раздел; • V раздел.

Представленное структурирование наборов карточек с понятиями, изучаемыми в рамках четырех перечисленных учебных дисциплин, вне всякого сомнения, не лишено недостатков (например, деление истории России по логике «Доимперский период – Российская империя» Советская Россия – Российская Федерация» является укрупненной и не отражает всех особенностей развития отечественного права и государства), однако оно наиболее удобно с методической точки зрения. Избранный подход, с одной стороны, позволяет в течение изучения курса обучающимися увеличивать количество используемых в игре понятий. Благодаря этому преподаватель может проследить процесс (в том числе его дефекты) приращения знаний по мере прохождения новых тем.

С другой стороны, он не препятствует использованию полного набора понятий на любом этапе обучения, а также комбинированию игровых материалов.

Игровые карты «Что такое ТГП?» (рис. 2) разделены на две части: первая половина курса «Теория государства и права» (введение в учебную дисциплину, теория государства и базовые темы теории права) и вторая половина курса (оставшиеся темы, в рамках которых углубляются знания в области общеправовой теории).



Рис. 2. Настольная обучающая игра «Что такое ТГП?»

Игровые карты «Что такое ИГПР?» (рис. 3) и «Что такое ИГПЗС?» (рис. 4) распределены по хронологическому критерию, что также обусловлено наиболее устоявшимся подходом к изучению курсов «История государства и права России»/«История отечественного государства и права» и «История государства и права зарубежных стран».



Рис. 3. Настольная обучающая игра
«Что такое ИГПР?»



Рис. 4. Настольная обучающая игра
«Что такое ИГПЗС?»

С 1 сентября 2023 г. обучающиеся первых курсов всех форм обучения и направлений подготовки высшего образования приступили к изучению новой дисциплины «Основы российской государственности». Данное преобразование затронуло и образовательные организации системы МВД России. В связи с тем, что представленный модуль существует сравнительно недавно, вопрос его методического обеспечения по сей день представляется особенно острым и требующим участия всего педагогического сообщества. Флагином процессов по выработке решений, направленных на выработку оптимального оформления и содержательного наполнения курса для вузов правоохранительной направленности, стал Московский университет МВД России имени В.Я. Кикотя [3; 12].

Согласно действующей федеральной концепции УМК «Основы российской государственности» одна из важнейших задач, которую требуется решить в контексте расширения мировоззренческой и гуманитарно-просветительской составляющей академической подготовки, является развитие интерактивных образовательных технологий. В этой связи и было принято решение о необходимости подготовки четвертой настольной обучающей игры «Что такое ОРГ?» (рис. 5).



Рис. 5. Настольная обучающая игра
«Что такое ОРГ?»

Безусловно, данный модуль нельзя отнести к числу теоретико-исторических правовых дисциплин. Однако в условиях подготовки квалифицированных юристов он неразрывно связан с ними, будучи направленным на формирование гражданской и профессиональной идентичности и мировоззрения. Кроме того, модуль, представляя собой «хаб» большого количества дисциплин социо-гуманитарного профиля, закономерно вообрал в себя и часть понятийного аппарата теории и истории государства и права.

Структурирование карточек в данной игре было обусловлено делением соответствующего курса, согласно федеральной концепции УМК на 5 разделов:

- 1 раздел – «Что такое Россия»;
- 2 раздел – «Российское государство-цивилизация»;
- 3 раздел – «Российское мировоззрение и ценности российской цивилизации»;
- 4 раздел – «Политическое устройство России»;
- 5 раздел – «Вызовы будущего и развитие страны».

По итогам апробации рассмотренных обучающих игр в образовательном процессе Московского университета МВД России имени В.Я. Кикотя, Воронежского института МВД России, Смоленского государственного университета и ряда иных вузов, можно говорить о том, что разработанный образовательный продукт может быть применен в двух форматах.

Во-первых, опыт показал, что настольные обучающие игры применимы в рамках аудиторной работы:

- в качестве способа входного контроля знаний из школьного курса правоведения и обществознания (обучающиеся только пришли в стены образовательной организации высшего образования, находятся на этапе адаптации, а такая форма позволит безболезненно оценить «поле» для будущей работы преподавателя);
- в качестве инструмента для организации коротких письменных работ («летучек») в начале занятий с целью проверки сформированности понятийного аппарата обучающегося на каждом этапе изучения дисциплины;
- в качестве способа промежуточного контроля знаний, позволяющего выявить лакуны перед аттестацией.

Во-вторых, доказало свою эффективность применение представленных обучающих игр в рамках внеаудиторной работы, где можно как организовать ана-

логичный промежуточный контроль, так и провести полноценное соревновательное/конкурсное мероприятие (в группе, на факультете, в университете и т. д.).

Так, например, в преддверии Дня юриста, 2 декабря 2025 года на базе Центра исследований права и культуры Юридического факультета ГАУГН были организованы и проведены межвузовские интеллектуальные игры (в частности, применялись «Что такое ОРГ?», «Что такое ТПП?») [9]. Полученные отзывы от участников мероприятий свидетельствовали о востребованности применявшихся разработок.

Кроме того, говоря о внеаудиторной работе с обучающимися нельзя забывать о самостоятельной подготовке (самостоятельной работе) как одном из важнейших элементов образовательного процесса, который должен носить систематический и непрерывный характер. Эффективная организация самостоятельной подготовки напрямую связана с умением человека реализовать рациональное использование своего времени [10]. Настольные образовательные игры в этой связи могут выступать как один из дополнительных инструментов, направленных одновременно на то, чтобы:

- разнообразить процесс самостоятельного изучения и закрепления учебного материала;
- с должной эффективностью использовать время, отведенное на такую работу.

При этом необходимо четко понимать, что обучающие настольные игры ни в коем случае не должны восприниматься в качестве замены традиционных подходов к организации образовательного процесса. Это лишь яркое и вместе с тем, как показывает опыт, эффективное его дополнение. Способствует оно, помимо выполнения непосредственных задач, обозначенных ранее, и развитию Soft skills:

- совершенствование навыков командной работы
- выработка способности адаптироваться к изменениям, принимать быстрые решения;
- развитие коммуникативных навыков;
- развитие стратегического мышления и т. д.

Проведенное исследование и полученный в ходе апробации опыт позволяют утверждать, что разработанная серия настольных обучающих игр («Что такое ТПП?», «Что такое ИГПР?», «Что такое ИГПЗС?», «Что такое ОРГ?») выступает действенным инструментом формирования понятийно-категориального аппарата обучающихся по программам высшего юридического образования. Игры доказали свою состоятельность как в рамках аудиторной работы, так и во внеаудиторной деятельности. Применение игровых механик способствует не только усвоению сложного терминологического материала, но и развития «мягких» компетенций, а также повышению интереса обучающихся к образовательному процессу. При этом представленные образовательные продукты не противопоставляются традиционным методикам, а призваны органично дополнить их. Значительное преимущество разработок – их механика. Она была подобрана и переработана таким образом, что при должном подходе возможно ее применение

и для других дисциплин: уголовного или гражданского права, уголовного процесса и т. д.

Список источников

1. Архипов В. В. Правила игры как нормативная система, или что общего между юриспруденцией и гейм-дизайном // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. № 1 (103). С. 220.
2. Шишлякова Е. В., Мамаева М. И., Голлоев К. Г., Лосева М. А. Геймификация в образовании: трансформация учебного процесса через игровые механики // Профессиональная ориентация. 2025. № 1. С. 92–103.
3. Клименко А. И., Ситников К. А. «Основы российской государственности» для правоохранителей // Научный вестник Омской академии МВД России. 2025. Т. 31. № 4(99). С. 397–403.
4. Краснова Т. И. Настольные игры в формировании коммуникативных навыков и креативности студентов высшей школы // Мир науки. Педагогика и психология. 2025. Т. 13. № 5. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/79PDMN525.pdf> (дата обращения: 11.02.2025).
5. Михеева Е. В., Пересунько А. Н. Геймификация образования: применение настольных игр в учебном процессе вуза // Современные наукоемкие технологии. 2025. № 10. С. 208–213.
6. Панченко К. С., Ситников К. А. Настольные игры кафедры теории и истории государства и права: справочник. Воронеж : Воронежский институт МВД России, 2024. 54 с.
7. Панченко К. С. Организация предметной информационной образовательной среды на примере теоретико-правовых дисциплин // Право и государство: теория и практика. 2022. № 2. С. 59–66.
8. Ситников К. А. Опыт применения подкастинговых технологий в образовательном процессе вуза (на примере преподавания теоретико-исторических правовых дисциплин) // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Проблемы высшего образования. 2024. № 1. С. 93–99.
9. Студенты московских вузов и ссузов отметили наступающий День юриста участием в интеллектуальных играх Юридического факультета // ГАУГН. URL: <https://gaugn.ru/obrazovanie/faculties/law/news/studenty-moskovskikh-vuzov-i-ssuzov-otmetili-nastupayushchiy-den-yurista-uchastiem-v-intellektualnykh/> (дата обращения: 11.02.2025).
10. Тюлина А. С. Особенности формирования профессионально-правовой культуры курсантов образовательных организаций МВД России // Гуманитарные исследования. Педагогика и психология. 2022. № 12. С. 55–65.
11. Абдыкерев Ж. С., Замятина О. М., Мозгалева П. И. Игровые технологии как инструмент мотивации и повышения качества подготовки студентов // Высшее образование сегодня. 2017. № 5. С. 20–25.
12. Клименко А. И., Мазуров И. И., Ситников К. А. Обзор научно-методической межрегиональной конференции по вопросам разработки основных положений модуля «Основы российской государственности» и его

внедрения в образовательный процесс вузов правоохранительной направленности // Вестник экономической безопасности. 2025. № 1. С. 84–89.

13. Шкитина Н. С., Касаткина Н. С. Настольная игра как средство профессиональной подготовки студентов педагогических вузов к деятельности классного руководителя // Вестник ЮУрГГПУ. 2019. № 3. С. 222–237.

References

1. Arkhipov V. V. Game Rules as a Normative System, or What Jurisprudence and Game Design Have in Common // Philosophical and Literary Journal «Logos». 2015. No. 1 (103). P. 220.

2. Shishlyakova E. V., Mamaeva M. I., Golloev K. G., Loseva M. A. Gamification in Education: Transformation of the Educational Process through Game Mechanics // Career Guidance. 2025. No. 1. P. 92–103.

3. Klimenko A. I., Sitnikov K. A. «Fundamentals of Russian Statehood» for Law Enforcement Officers // Scientific Bulletin of the Omsk Academy of the Ministry of Internal Affairs of Russia. 2025. Vol. 31. No. 4 (99). P. 397–403.

4. Krasnova T. I. Board Games in Developing Communication Skills and Creativity in Higher Education Students, in: World of Science. Pedagogy and Psychology, 2025, Vol. 13, No. 5. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/79PDMN525.pdf> (Accessed: February 11, 2025).

5. Mikheeva E. V., Peresunko A. N. Gamification of Education: Using Board Games in the University Educational Process, in: Modern Science-Intensive Technologies, 2025, No. 10. P. 208–213.

6. Panchenko K. S., Sitnikov K. A. Board Games of the Department of Theory and History of State and Law: A Handbook. Voronezh : Voronezh Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia, 2024. 54 p.

7. Panchenko K. S. Organization of a Subject-Based Information Educational Environment Using the Example of Theoretical and Legal Disciplines // Law and State: Theory and Practice. 2022. No. 2. P. 59–66.

8. Sitnikov K. A. Experience of Applying Podcasting Technologies in the Educational Process of a University (Using the Example of Teaching Theoretical and Historical Legal Disciplines) // Bulletin of Voronezh State University. Series: Problems of Higher Education. 2024. No. 1. P. 93–99.

9. Students of Moscow Universities and Colleges Celebrated the Upcoming Lawyer's Day by Participating in the Intellectual Games of the Faculty of Law // GAUGN. URL: <https://gaugn.ru/obrazovanie/faculties/law/news/studenty-moskovskikh-vuzov-i-suzov-otmetili-nastupayushchiy-den-yurista-uchastiem-v-intellektualnykh/> (Accessed: 11.02.2025).

10. Tyulina A. S. Features of the Formation of the Professional and Legal Culture of Cadets of Educational Organizations of the Ministry of Internal Affairs of Russia // Humanitarian Research. Pedagogy and Psychology. 2022. No. 12. P. 55–65.

11. Abdykerov Zh. S., Zamyatina O. M., Mozgaleva P. I. Gaming Technologies as a Tool for Motivating and Improving the Quality of Student Training // Higher Education Today. 2017. No. 5. P. 20–25.

12. Klimenko A. I., Mazurov I. I., Sitnikov K. A. Review of the scientific and methodological interregional conference on the development of the main provisions of the module «Fundamentals of Russian statehood» and its implementation in the educational process of universities with a law enforcement focus // Bulletin of Economic Security. 2025. No. 1. P. 84–89.

13. Shkitina N. S., Kasatkina N. S. Board game as a means of professional training of students of pedagogical universities for the activities of a class teacher // Bulletin of SUHPU. 2019. No. 3. P. 222–237.

Информация об авторах

К. А. Ситников – доцент кафедры теории государства и права Московского университета МВД России имени В.Я. Кикотя, старший научный сотрудник Центра исследований права и культуры Юридического факультета Государственного академического университета гуманитарных наук, кандидат юридических наук;

А. С. Ситникова – преподаватель кафедры теории и истории государства и права Воронежского института МВД России.

Information about the authors

K. A. Sitnikov – Associate Professor in the Department of Theory of State and Law at the Moscow University of the Ministry of Internal Affairs of Russia named after V.Ya. Kikot', a Senior Research Fellow at the Center for Law and Culture Studies at the Faculty of Law of the State Academic University for the Humanities, and a Candidate of Law;

A. S. Sitnikova – Lecturer in the Department of Theory and History of State and Law at the Voronezh Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia.

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article. The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 10.02.2026; одобрена после рецензирования 16.02.2026; принята к публикации 05.03.2026.

The article was submitted 10.02.2026; approved after reviewing 16.02.2026; accepted for publication 05.03.2026.