# 

|  |
| --- |
| Вандышева Елена Александровна |

|  |
| --- |
| Отделение прикладной политологии Факультета менеджмента  НИУ ВШЭ – Санкт-Петербург, кафедра прикладной политологии |

# **Название учебной дисциплины,**

|  |
| --- |
| Теория государства и права |

# **Название оригинальной методики проведения семинарских занятий**

|  |
| --- |
| Деловая игра «Законотворческий процесс» |

**Аннотация**

|  |
| --- |
| «Теория государства и права» включена в гуманитарный, социальный и экономический цикл, является обязательной и изучается студентами Отделения прикладной политологии НИУ ВШЭ - Санкт-Петербург, обучающимися по направлению 030200.62 Политология, на втором курсе.  Для успешного решения будущих профессиональных задач студенту-политологу необходимо достаточно свободно ориентироваться в системе законодательства, поскольку большинство политических решений опосредуется принятием нормативно-правовых актов. Как показывает практика, достижению этой цели способствует внедрение в образовательный процесс различных интерактивных технологий обучения.  Изучение темы «Правотворчество» завершается проведением деловой игры «Законотворческий процесс» (продолжительность 4 аудиторных часа).  В ходе подготовки к деловой игре студенты самостоятельно находят ответы на следующие вопросы (на самостоятельную работу по теме «Правотворчество» отводится 4 часа):   * кто наделен правом законодательной инициативы на федеральном уровне и в каких формах это право может быть реализовано; * каким требованиям должны соответствовать вносимые в порядке законодательной инициативы законопроекты, сопроводительные документы и материалы; * где и кем регистрируется законопроект и как происходит его движение; * каким образом проводятся чтения в Государственной Думе (далее – ГД) и рассмотрение в Совете Федерации (далее – СФ); * какими полномочиями обладает Президент РФ в ходе принятия закона; * какие документы оформляются на каждой стадии законотворческого процесса; * на каком этапе возможно участие институтов гражданского общества в законотворческом процессе и др.   Деловая игра «Законотворческий процесс» - это учебная игра с регламентированным временем, проводимая в режиме условно ускоренного времени. В качестве объекта игрового моделирования выступает **процедура принятия закона**.  ***Целями*** проведения деловой игры являются закрепление полученных теоретических знаний о правотворческом процессе, разработка алгоритма решения управленческих задач в деятельности органов власти, принимающих участие в законотворчестве, а также совершенствование навыков коллективной выработки решений.  Участие в деловой игре позволяет развить такие профессиональные компетенции будущих политологов, как способность к участию в организации управленческих процессов в органах власти и к рациональной организации и планированию своей деятельности; совершенствовать навыки публичной, научной и письменной речи.  ***Этапы (план проведения) деловой игры***  *Этап 1. Введение в игру*  На этом этапе преподаватель знакомит студентов со сценарием и правилами игры, критериями оценки, ориентирует на достижение целей, проводит консультирование, распределяет роли (с учетом пожеланий обучающихся). Работа организуется в четырех командах: 1) Инициаторы; 2) Государственная Дума; 3) Совет Федерации; 4) Аппарат Президента.  *Этап 2. Сбор материалов*  Студенты проводят поиск необходимых материалов и документов, изучают рекомендованные преподавателем и найденные самостоятельно источники, исходя из выбранной игровой роли, готовят законопроект и проекты необходимых заключений, постановлений (по образцам). При этом в любой момент (на занятии, в отведенное для очных консультаций время, посредством электронной почты или социальных сетей) студент может обратиться к преподавателю за разъяснениями по любым вопросам, связанным с подготовкой материалов для игры, что позволяет учитывать индивидуальные образовательные потребности. Разработаны также рекомендации для участников каждой из игровых команд.  *Этап 3. Игровой процесс* (согласно сценарию, **см. приложение 1**).  *Этап 4. Обсуждение итогов и впечатлений*  В ходе этого этапа подводятся итоги деловой игры «Законотворческий процесс», оценивается групповая и индивидуальная работа участников; преподаватель получает *обратную связь*.  На обсуждение, как правило, выносятся следующие вопросы:   1. Возникали ли трудности на этапе подготовке игры? Если да, какие именно? 2. Есть ли команды, которые, по мнению участников, не справились с игровыми ролями? 3. Какая команда, по мнению участников, лучше всех справилась с игровой ролью? 4. Какие из высказанных аргументов показались наиболее убедительными? 5. Можно ли утверждать, что какие-то из приведенных аргументов некорректны? 6. Чему Вы научились в ходе проведения игры? 7. Помогло ли участие в игре составить целостное представление о процессе разработки и принятия закона? 8. Остались ли какие-то вопросы? 9. Что стоит изменить при проведении подобных игр в дальнейшем?   В будущем, скорее всего, будет разработана анкета обратной связи, вопросы в которой будут направлены на выявление полезности игры для профессиональной подготовки, а также отдельных организационных недостатков.  Применяется также принцип «негативного опыта»: определяются, анализируются и обсуждаются в группе отдельные допущенные ошибки, при этом итоговая оценка не снижается.  ***Методы вовлечения студентов в обсуждение и совместную работу***  Обсуждение командных стратегий рекомендуется проводить с использованием метода «мозгового штурма». Ключевая роль в управлении дискуссией при обсуждении законопроекта и голосовании отводится студентам (спикеру ГД, председательствующему на заседании СФ). Однако если преподаватель видит, что дискуссия заходит в тупик или ведется не продуктивно, он может использовать технологию направляемой дискуссии.  Оценивается командная работа, что формирует потребность в совместной деятельности, стимулирует студентов учиться договариваться. Кроме того, используется взаимооценка (перед началом игры преподаватель обозначает необходимость следить за соответствием игровым ролям в каждой команде).  ***Порядок оценивания работы студентов на семинаре***  При оценивании работы студентов используется набор нижеперечисленных критериев, которые заранее доводятся до студентов, а также применяются для оценивания командами работы друг друга:   1. Уровень соответствия заданной игровой роли. 2. Качество представления информации. 3. Уровень аргументации. 4. Корректность полемики. 5. Соблюдение регламента. 6. Умение прийти к консенсусу.   Бланк оценивания групповой работы представлен в приложении 2.  В текущем учебном году, согласно программе дисциплины, накопленная оценка складывалась из оценки за аудиторную работу студента, фактически за работу на семинарах (вес 0,2) и текущей оценки (вес 0,8), которая включает в себя оценку за выполнение домашнего задания (вес 0,4) и оценки за коллоквиум (вес 0,6). В следующем учебном году удельный вес оценки за аудиторную работу (работу на семинарах) будет увеличен до 0,4. |

## **Место в рабочем учебном плане НИУ ВШЭ**

|  |
| --- |
| Факультет: Отделение прикладной политологии Факультета менеджмента НИУ ВШЭ - Санкт-Петербург  Год обучения/Специализация/магистерская программа: 2-ой год обучения / Направление 030200.62 Политология (бакалавриат) / Специализация не предусмотрена  Тип курса (обязательный/по выбору): обязательная дисциплина  Продолжительность чтения дисциплины: 162 часа, из них 62 часа – аудиторные занятия (30 часов лекций и 32 часа семинаров) 100 часов – самостоятельная работа.  Семинар по теме «Правотворчество» проводится в форме деловой игры «Законотворческий процесс», которая длится 4 аудиторных часа. В целом на изучение данной темы в соответствии с программой учебной дисциплины «Теория государства и права» отводится 9 часов (в том числе 5 аудиторных часов: 1 час – лекция, 4 часа – семинар, 4 часа самостоятельной работы).  Анализируя опыт использования деловой игры «Законотворческий процесс», отметим, что подобная постановка задач действительно стимулирует студентов самостоятельно знакомиться с литературой, изучать противоположные точки зрения, чтобы занять собственную позицию. То есть через разбор практических проблем студенты приходят к осознанию необходимости ориентироваться в существующих теоретических подходах, их объяснительных возможностях.  При этом обращение к проблемам, рассматриваемым традиционно в рамках конституционного права (изучение этой дисциплины базовым учебным планом политологов не предусмотрено), позволяет осмыслить целый ряд тем курса «Теория государства и права», таких как концепции правового государства (в частности, место законодательной власти в системе разделения властей), источники права (понимание разницы между законом и подзаконным актом), норма права (уяснение процесса превращения инициативы в общеобязательное правило), система права (при проектировании закона необходимо разбираться, нормами какой отрасли регламентируются соответствующие отношения), правоотношения, функции государства, политический режим (затрагиваются вопросы участия институтов гражданского общества в законотворческом процессе).  Это положительно сказывается на освоении материала курса, что подтверждается результатами экзамена. В частности, при ответе на экзаменационный вопрос «Стадии законотворческого процесса» у студентов, участвовавших в игре, не возникает трудностей, они достаточно четко представляют, как инициатива становится законом, какие акторы влияют на этот процесс, на каких этапах возможно участие институтов гражданского общества. |