

**МИНИСТЕРСТВО ВНУТРЕННИХ ДЕЛ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Волгоградская академия**

**Организационно-деятельностная
криминалистическая игра
для учащихся 10-11 классов
«По горячим следам...»**

(методическое пособие)



Волгоград 2004

Организационно-деятельностная криминалистическая игра для учащихся 10-11 классов «По горячим следам...». – Волгоград: ВА МВД России, 2004. – 32 с. 50 экз.

Научный руководитель правового образования в лицее №7 – Анисимов П.В., заместитель начальника ВА МВД России по научной работе

Игру разрабатывали (методологи):

- Гордеева В.В., заместитель директора по учебно-воспитательной работе;
- Синкевич Ю.И., научный сотрудник отдела научной информации и координации научных исследований;
- Малыгин С.А., курсант 4 «К» курса;
- Скворцов В.И., слушатель 4 «А» курса

Консультанты-эксперты:

- Краинский В.М., заместитель начальника 2 «К» курса;
- Швец Н.Н., начальник следственного отдела УВД г. Волгограда

Сопровождающие:

Классные руководители Драчева О.М., Степанько С.Н.

Участники:

1. Учащиеся 10-11 классов лицея №7 правового направления (игроки).
2. Курсанты ВА МВД России (игротехники):
 - Чекулаев Е.С., курсант 4 «К» курса;
 - Лазновский В.В., курсант 4 «К» курса;
 - Скворцов В.И., слушатель 4 «А» курса;
 - Сорокоусова И.А., курсант 3 «А» курса;
 - Запаренко А.М., курсант 3 «А» курса;
 - Арбузова М.С., курсант 3 «Г» курса;
 - Кисанова О.В., курсант 3 «Г» курса;
 - Бондаренко О.А., курсант 3 «К» курса;
 - Солодова А.А., курсант 3 «К» курса;
 - Лазновская И.А., курсант 3 «К» курса;
 - Казначей И.М., курсант 2 «Б» курса;
 - Цветков П.А., курсант 2 «Г» курса;
 - Соседко Р.В., курсант 2 «Г» курса

*Нам достойных граждан надо
Воспитать – вот вся награда,
Для которой, право, стоит жить.
Постигаем мы, играя,
В чем культура правовая,
И с законом станем мы дружить.*

В. В. Гордеева

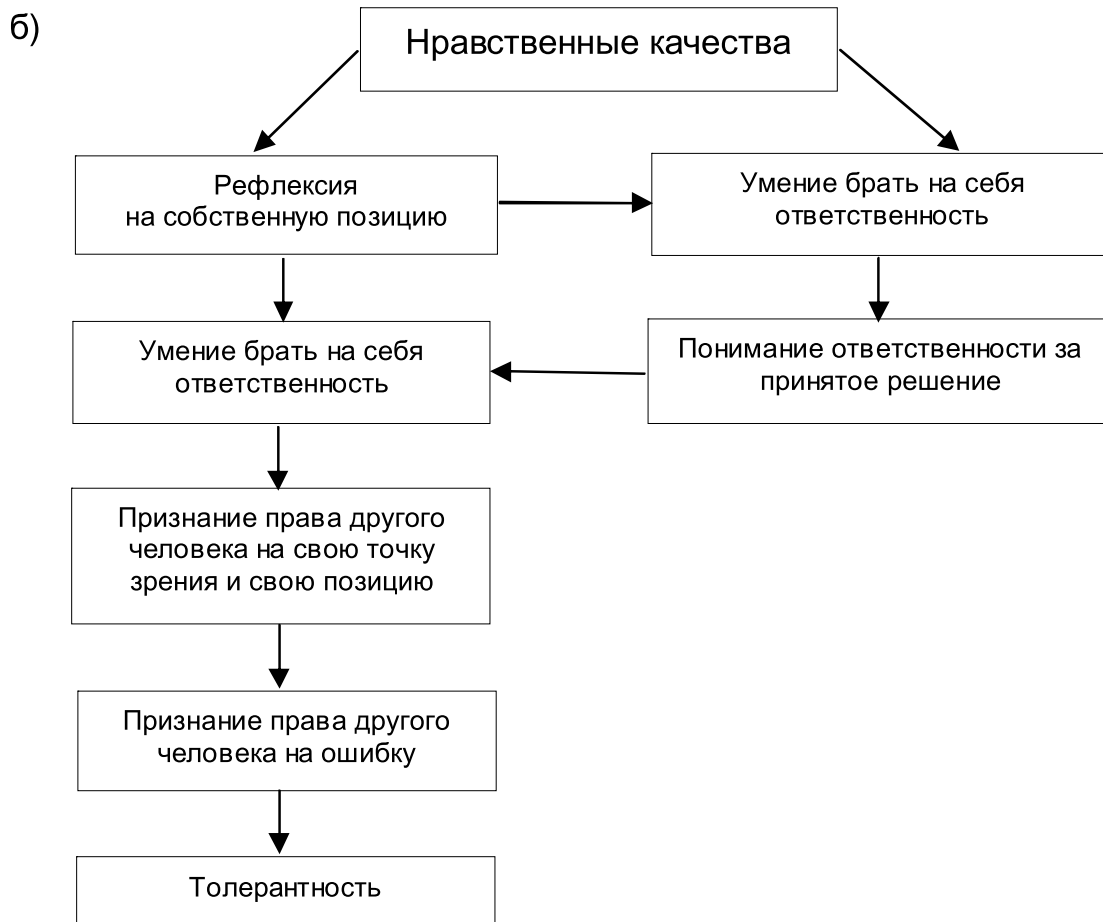
Введение

Являясь одним из основных институтов социализации личности, школа играет особую роль и в процессе правовой социализации, целенаправленно формируя полноценного члена общества, способного ориентироваться в правовой среде и действовать с полным осознанием ответственности за свои решения и действия. Усвоение правовых знаний становится эффективнее, если они изучаются вместе с реалиями жизни. Сейчас, когда общество захлестнула волна преступности, особенно важно своевременное проведение в действие такого средства профилактики правонарушений и преступлений, как формирование законопослушных граждан, уделение особого внимания умению добывать правовую информацию и пользоваться ею. *Право – это тот предмет, который учит мыслить, принимать решения, результативно и бесконфликтно разрешая жизненные проблемы, т. е. приспособливает учащегося к самостоятельному и автономному существованию после школы.* Однако правовая культура – это не только правовые знания, правосознание, это еще и навыки к их применению, основанные на практическом юридическом знании, поэтому участие в организационно-деятельностных играх, как одной из форм усиления практической направленности в изучении предмета, профессиональных юристов, курсантов ВА МВД России формирует и укрепляет интерес школьников, усиливает мотивацию их деятельности, учит быть человеком толерантным, принимать решения и воплощать их, хорошо зная границы своей свободы. Наиболее эффективным является обучение, при котором ученик погружен в реальную или правдиво смоделированную жизненную ситуацию и принимает самостоятельные решения, что позволяет ему увидеть поле собственных действий по ее преобразованию, обеспечивает переход от правовых знаний к гражданской позиции. «Игра, – замечает С.А. Шмаков, – выверенный веками, народным опытом, социально-культурными нормами общества фактор социализации личности. Детская игра – гарантия и условие свободного развития культуры всего общества».

Игра имеет колоссальные возможности для формирования как критического мышления, так и нравственных качеств учащихся.

Формирование критического мышления и нравственных качеств как основы саморазвития можно представить в виде следующих схем:





Эти схемы показывают, что организационно-деятельностную игру «По горячим следам...» можно рассматривать как социально-психологический тренинг – «специально организованное общение, психологическое воздействие которого основано на активных методах групповой работы. В ходе работы в группах происходит овладение определенными знаниями и коррекция поведения личности, формируются навыки межличностного взаимодействия, развиваются рефлексивные способности, умение гибко реагировать на ситуацию, анализировать собственное поведение и быстро осваиваться в новых условиях.

**Пояснительная записка
к организационно-деятельностной
криминалистической игре «По горячим следам...»**

Организационно-деятельностная игра «По горячим следам...» обеспечивает переход учебной деятельности в учебной ситуации к практическим действиям в реальной жизни, что делает эту игру значимой не только для старшеклассников, но и для самих игротехников – курсантов ВА МВД России, поскольку в ней рассматриваются оптимальные пути проектирования и реализации каждым участником игры своего личностного потенциала. В процессе ОДИ возможно не только проживание каждым игроком реальной жизненной ситуации, но и постановка профессиональной рефлексии, позволяющей игрокам учиться анализировать профессиональную деятельность с точки зрения соотнесения ее с нормативными требованиями.

В процессе организационно-деятельностной игры решались следующие **задачи**:

1. Обучающие:

- исследовательские умения;
- навыки самостоятельной работы;
- умение вести диалог;
- умение рассматривать проблему с разных точек зрения;
- сбор необходимой информации;
- умение выстраивать аргументированный монолог;
- умение оценивать ситуацию;
- умение применить правовые знания на практике;
- профессиональное самоопределение;
- расширение кругозора.

2. Развивающие:

- умение анализировать ситуацию;
- умение определить причину и предусмотреть возможные последствия;

- развитие альтернативного мышления;

- умение отделить факт от мнения;

- умение делать выводы;

- развитие чувства команды;

- развитие чувства уверенности и умения самооценки;

- развитие чувства товарищества и взаимопомощи.

3. Воспитательные:

- умение работать в команде;

- воспитание толерантности;

- уважение другой точки зрения;

- признание права на ошибку;
- понимание права и ответственности;
- профилактика правонарушений.

ОДИ «По горячим следам...» можно определить как педагогическое средство, позволяющее создавать условия для развития способностей старшеклассника к самоопределению, самореализации и рефлексии как особой способности соотнесения игрового поступка и реальных критериев их индивидуального и социального оценивания. На основе анализа игровых поступков происходит развитие социального опыта.



Организационно-деятельностная игра «По горячим следам...» предоставила участникам возможность на собственном игровом опыте убедиться, к каким негативным последствиям приводят правонарушения человека или группы людей, осуществляющих взаимодействие, установила взаимозависимость нравственного, правового, гражданского поведения. Учащиеся осознали выбор как средство установления баланса между лично-значимым поведением и социально-должным и получили опыт использования человеком выбора как средства, ведущего к расширению индивидуальных и коллективных возможностей (рис. 1, 2).



Рис. 1. Работает группа экспертов-криминалистов

ПРОЦЕССУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОДИ «ПО ГОРЯЧИМ СЛЕДАМ...»

1. Выделение продукта деятельности – раскрытие преступления.
2. Квалификация преступления.
3. Построение этапов и процессов деятельности по раскрытию преступления во взаимосвязанную структурную целостность.
4. Рефлексия.

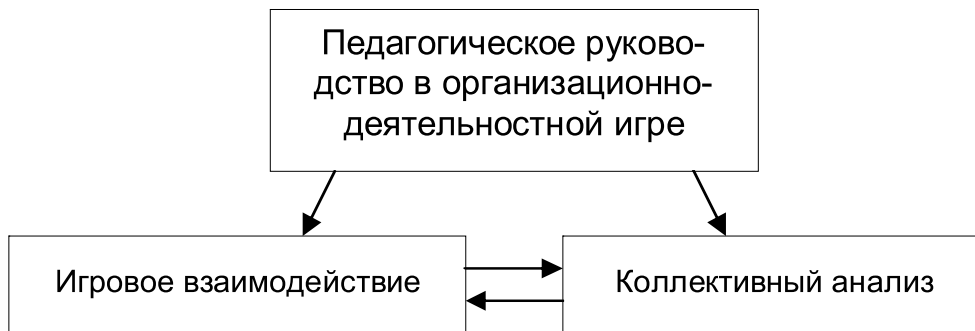


Рис. 2. Работает группа следователей

Хронология выездной организационно-деятельностной игры:

1. Сбор участников игры у входа в ВА МВД России: 8⁰⁰.
2. Инструктаж о соблюдении правил по технике безопасности: 8¹⁵ – 8³⁰.
3. Выезд на автобусе, экскурс в историю ВА МВД России, загородного учебного центра: 8³⁰ – 9³⁰.
4. Прибытие в загородный учебный центр, размещение: 9³⁰ – 9⁴⁵.
5. Экскурсия по ЗУЦу для учащихся лицея, завтрак (игротехники готовят место происшествия, дежурную часть и т.д.): 9⁴⁵ – 10¹⁵.
6. Подготовительный этап:
 - а) взаимное представление игротехников и игроков
 - б) формирование малых групп
 - в) работа игротехников в малых группах (ознакомление с заданиями для групп, инструктаж по технике безопасности): 10¹⁵ – 10⁴⁵
7. Игровая деятельность: 11⁴⁵ – 13¹⁰.
8. Рефлексия: 13¹⁰ – 14⁰⁰.
9. Обед: 14⁰⁰ – 15⁰⁰.
10. Коллективный анализ, знакомство с материалами СМИ: 15⁰⁰ – 16⁰⁰.
11. Показательные выступления по курсу личной безопасности: 16⁰⁰ – 17⁰⁰.
12. Дискотека: 17⁰⁰ – 18³⁰.
13. Выезд из загородного учебного центра: 18⁴⁰.
14. Прибытие к ВА МВД России: 20⁰⁰.

Организационно-деятельностная игра «По горячим следам...» является средством, позволяющим особым образом организовать мыследеятельность. Ее отличительной особенностью является то, что игра строится как реальное проживание игроками ситуации профессионалов с позиции ответственности и деятельности настоящего специалиста, открывает возможности для взаимодействия игротехников и игроков по построению единого для всех нормативного пространства. Эту игру можно рассматривать как практикум по изучению основ криминалистических знаний, основ уголовного права и процесса, оперативно-разыскной деятельности для учащихся юридических классов и курсантов.

СОДЕРЖАНИЕ

В ходе организационно-деятельностной игры «По горячим следам...» учащиеся ставятся перед фактом совершения преступления (см. приложение №1 – фабулу), анализируют возможные мотивы, участвуют в определении состава преступления, в раскрытии преступления в малых группах: следователей (рис. 3), оперативных сотрудников, криминалистов (рис. 4); являются понятыми, работниками дежурной части, работниками СМИ, освещающими дело, участниками оперативных совещаний.



Рис. 3. Группа следователей производит осмотр места происшествия



Рис. 4. Демонстрация содержимого чемодана эксперта-криминалиста

Модель развития деятельности малой группы

Ориентация:

- ожидание;
- изучение программы игры;
- изучение вводной / ориентировки;
- самоопределение в деятельности.

Деятельность:

- оценка ситуации;
- поиск путей раскрытия преступления;
- проектирование действий по раскрытию преступления.

Завершение:

- предъявление продукта деятельности;
- удовлетворение успехом;
- признательность (отзывы).

СООТНЕСЕНИЕ ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

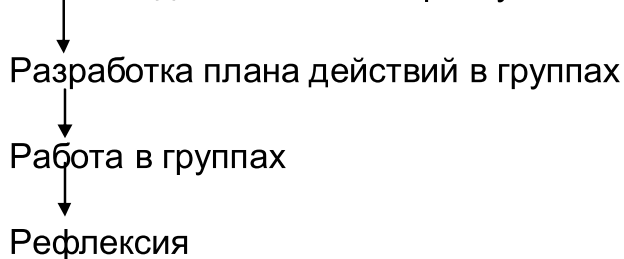
	Игротехник	Игрок
Дежурная часть	а) возглавляет дежурную часть; б) утверждает план действий, уточняет, вносит коррективы	а) является подчиненным; б) анализирует полученное сообщение, составляет план действий
Группа следователей	а) является руководителем группы; б) направляет деятельность, отдает распоряжения, возглавляет действия; в) проводит инструктаж по технике безопасности	а) является подчиненным; б) предлагает план действий в соответствии с инструкцией; в) получает инструктаж по технике безопасности; г) проводит необходимые действия
Группа криминалистов	а) является руководителем группы; б) направляет деятельность, отдает распоряжения; в) проводит инструктаж по технике безопасности	а) является подчиненным; б) проводит необходимые действия в соответствии с полученной инструкцией
Группа оперативных работников	а) является руководителем группы; б) направляет деятельность; в) проводит инструктаж по технике безопасности	а) является подчиненным; б) проводит необходимые действия в соответствии с полученными указаниями

Подготовительный этап игрового взаимодействия (стадия вызова):

- а) разработка фабулы;
- б) разработка инструкций с заданиями для групп;
- в) формирование групп из игроков и игротехников;
- г) разработка хронологии игры;
- д) организация питания учащихся;
- е) организация показательных выступлений по курсу личной безопасности;
- ж) организация досуга учащихся.

Структура работы над организационно-деятельностной игрой:

- I. Подготовка к ОДИ.
- II. Комплектование групп.
- III. Исследование места преступления:



Ход игры:

Вводный этап

а) Учащиеся делятся на группы:

- 1 группа – дежурная часть;
- 2 группа – следователи;
- 3 группа – оперативные работники;
- 4 группа – криминалисты;
- 5 группа – понятые;
- 6 группа – свидетели;
- 7 группа – преступники;
- 8 группа – журналисты;

б) Учащиеся получают правовую информацию о предварительном расследовании и схемы.

I этап:

Выслушав донесение участкового милиционера, следственно-оперативная группа в дежурной части собирается.

Каждая группа игроков проанализировала донесение участкового милиционера, определила задачи по деятельности в плане самоопределения каждого участника и группы в целом в осмотре места происшествия, дальнейших действиях, определила основные позиции по соблюдению техники безопасности. Коллективный анализ донесения способствовал и коллективной мыследеятельности.

II этап:

Имея довольно глубокие правовые знания, игротехники демонстрируют осмотр места происшествия с позиций профессионалов, подключая игроков к вспомогательной работе, дублированию показанного, создают проблемные ситуации, используя принцип диалогичности, развивают у игроков способность высказывать свое мнение без боязни быть неправым в предлагаемой собственной версии.

III этап:

Каждая группа демонстрирует свои действия в соответствии с разработанным планом, используя необходимый теоретический материал и диалог как форму общения, осуществляя игровое взаимодействие игротехников и игроков (рис. 5).



Рис. 5. Задержание преступников

IV этап:

Рефлексия. Учащимся предлагается ответить на вопросы. Каждый из участников высказывает свое отношение к игре, дает оценку деятельности каждой группы.

V этап:

Анализ ОДИ с позиций игротехников.

VI этап:

Составление синквейна и кластера по понятиям *закон* и *правоохранительные органы*.

Р е ф л е к с и я (стадия размышления).

В стадии размышления были предложены такие виды учебной деятельности, как синквейн и кластер. Синквейн происходит от французского слова, означающего «пять», и состоит из пяти строк:

ПЕРВАЯ СТРОКА: существительное, обозначающее тему синквейна.

ВТОРАЯ СТРОКА: два прилагательных, раскрывающих какие-то интересные характерные признаки явления, предмета, заявленного в теме синквейна.

ТРЕТЬЯ СТРОКА: три глагола, раскрывающих действия, свойственные данному предмету, явлению.

ЧЕТВЕРТАЯ СТРОКА: фраза, раскрывающая суть явления, предмета, усиливающая предыдущие две строки.

ПЯТАЯ СТРОКА: существительное, выступающее как итог, вывод, подводящее черту.

Работая над понятием *закон*, каждая группа предложила свой вариант синквейна. В результате коллективного анализа был отобран следующий синквейн.

Закон.

Суровый, справедливый.

Предупреждает, защищает, наказывает.

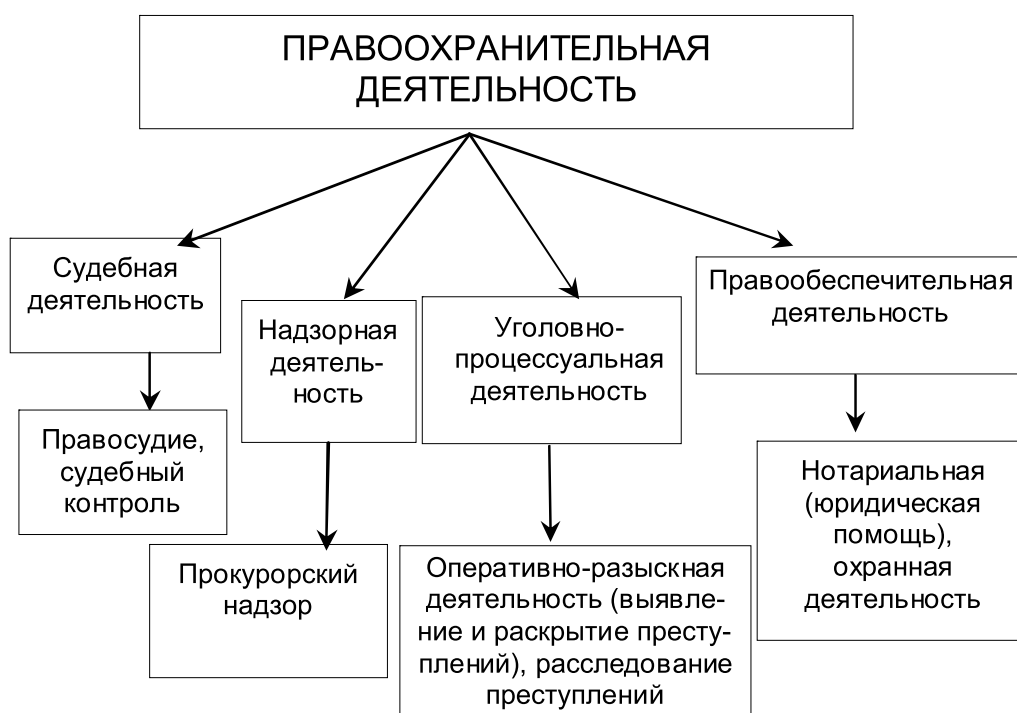
Условие существования правового государства.

Необходимость.

Систематизация деятельности правоохранительных органов была проведена в форме кластера (понятие «кластер» переводится как «гроздь, пучок»). Вначале он представлял собой хаос различных понятий: прокуратура, закон, адвокатура, прокурор, милиция, обвинение, суд, следствие, адвокат, судья, уголовное дело и т.д.

Не обращая внимания на ошибки, школьники и курсанты записывали все, что приходило им на ум в связи с работой правоохранительных органов. По мере появления идей, порой самых несерьезных, между самыми подходящими из них стали прослеживаться определенные закономерности. Количество идей не ограничивалось, равно как и связи между ними.

Имея устойчивые знания, игротехники смогли подвести игроков к созданию следующего кластера:



Кластер был использован в групповой работе, причем учащимся всех групп было дано одно и то же задание. Между группами возникла дискуссия по поводу выделенных смысловых единиц, вначале между игроками, а затем не выдержали и приняли участие в разговоре сами игротехники.

Таблица 1

**Психолого-педагогические заключения
по результатам деятельности в группах**

Название группы	Уровень самооценки учащихся	Заключение	Примечание
Группа следователей	У>П	Низкая самооценка (установка на успех преобладает над притязаниями)	Не знают свои возможности, боятся высказывать свое мнение
Группа криминалистов	П>У	Высокая самооценка, притязания не имеют границ	Суеются, обижаются на невнимание, амбициозны
Группа оперативников	У=П	Высокая самооценка, достигают поставленной цели	Соответствуют представлениям о работе сотрудников ОВД

$$\text{Уровни самооценки в группе} = \frac{\text{успех (У)}}{\text{притязания (П)}}$$

Таблица 2

**Лист экспертной оценки организационно-деятельностной игры
«По горячим следам...»**

Критерии	Понимание роли (0-2 балла)	Правильность самостоятельного выполнения задания (0-5 баллов)	Коллективный анализ работы в группах					Итого баллов	Коэффициент эффективности	Уровень усвоения материалов
			аргументированность (1-3 балла)	полнота (1-3 балла)	речевая культура (1-3 балла)	ответы на вопросы (1-3 балла)	синквейн, кластер (1-3 балла)			
Участники практикума										
Группа следователей	2	3	3	2	3	3	3	19	86%	Высокий
Группа криминалистов	2	4	3	3	2	3	3	20	91%	Высокий
Группа оперативников	2	5	2	3	2	3	3	20	91%	Высокий
Дежурная часть	2	5	2	2	2	2	3	18	82%	Высокий
Количество баллов	8	17	10	10	9	11	12	77		
Коэффициент эффективности	100%	85%	83%	85%	75%	92%	100%	Сред. балл. 19	87,5%	Высокий

Критерии оценок:

Коэффициент игры (k) = количество набранных баллов / количество максимальных баллов · 100%:

- $80\% \leq k \leq 100\%$ – высокий уровень;
- $60\% \leq k \leq 79\%$ – оптимальный уровень;
- $45\% \leq k \leq 59\%$ – удовлетворительный.

Заключение

ОДИ «По горячим следам...», как и любая другая организационно-деятельностная игра, учит учащихся самостоятельно добывать знания, выбирать необходимые сведения среди громадного потока информации, критически относиться к ним, формируя критическое мышление. А критическое мышление – это мышление рефлексивное, оно не может возникнуть, если у учащегося отсутствуют знания, в данном случае правовые.

Проверка знаний учащихся, равно как и курсантов, не свелась к простой форме ответов на вопросы. Рефлексия обеспечила взгляд на себя со стороны, так как были созданы условия для соотнесения своих знаний со знаниями других участников, с теми представлениями, которые имелись в результате изучения теоретического материала. Немаловажным фактом было выявление самими учащимися ошибок, совершенных в процессе усвоения, их анализ с целью самостоятельного нахождения причин неверного решения той или иной правовой задачи.

Благодаря игровой технологии, обеспечивающей реализацию правовых знаний на практике, процесс формирования как критического мышления, так и правового сознания не ограничивается ни набором методических приемов, ни знанием специфических терминов и понятий, форм и правил культуры правового поведения, а активизирует мыследеятельность каждого участника (рис. 6).

Предложенный синквейн был быстрым и мощным инструментом для рефлексирования, синтеза и обобщения полученной информации и в полном объеме отразил знания о понятии *закон*. Систематизация информации о видах деятельности правоохранительных органов, их инфраструктуры была проведена в виде такой формы организации учебного материала, как кластер. В окончательном виде он говорит о том, что учащиеся, работая в группах на вполне удовлетворительном уровне, имеют представление о правоохранительной деятельности. Каждая из сформированных групп пользовалась полной организационной деятельностью самостоятельно и представляла собой совокупность обучающихся, творческий потенциал которых был направлен на увеличение личностных и коллективных интеллектуальных ресурсов и поиск эффективного использования этих ресурсов во взаимозависимых действиях по раскрытию преступлений. Все поставленные цели были реализованы, о чем свидетельствует мониторинг, оценка развития группы.

- Таким образом, в ОДИ «По горячим следам...» достигнуты:
- актуализация имеющихся у учащихся правовых знаний и представлений;
 - активизация интеллектуальной деятельности;
 - пробуждение интересов к правовым дисциплинам;
 - формирование профессионального интереса;
 - актуализация проблемы выбора профессии на личностном уровне;
 - определение положения в коллективе, в системе межличностных взаимоотношений.



Рис. 6. Обработка приемов самозащиты

МАТЕРИАЛЫ:

- 1) фабула дела (приложение №1);
- 2) инструкции с заданиями для работы групп (приложение №2);
- 3) вопросы для рефлексии (приложение №3);
- 4) чемодан экспертов, манекен, дымовые шашки, наручники, муляжи оружия;
- 5) видеокамера, фотоаппарат, аудиотехника;
- 6) отчеты групп о проделанной работе (приложение №4).

Приложение 1

Фабула дела

Теплым сентябрьским днем Шкурупин и Козаев постучали в дверь дома Николаевых, представились сотрудниками «облгаза», пришедшими для проверки газового оборудования (АГВ). Когда хозяйка, пенсионерка Николаева Эльвира Петровна, приоткрыла дверь, Шкурупин и Козаев ворвались в помещение, сбили хозяйку с ног, ударили по голове тяжелым предметом. После этого, собрав все ценные вещи (драгоценности, деньги, телевизор, видеоплеер и др.), преступники скрылись с места происшествия на автомобиле.

О случившемся в дежурную часть Краснослободского РОВД сообщил сын Николаевой Эльвиры Петровны, Николаев Альберт Романович, пришедший домой через час после случившегося и госпитализировавший мать с черепно-мозговой травмой.

На место происшествия выехала оперативно-следственная группа. В результате проведенных оперативно-разыскных и следственных мероприятий преступление было раскрыто «по горячим следам», преступники схвачены.

Приложение 2

Задания для работы групп

Дежурная часть:

- определить процедуру принятия заявления о преступлении и реагирования на происшествие;
- определить комплекс мероприятий по выезду на место происшествия.

Следователь:

- определить порядок общего участия на первоначальном этапе расследования, руководство расследованием;
- продумать последовательность проведения следственных действий и иных мероприятий во взаимодействии с другими службами;

- порядок работы с подозреваемыми, условия дачи показаний;
- порядок передачи уголовного дела в суд.

Оперативные работники:

- предложить виды автоматизированных баз данных, способных дать оперативную информацию для раскрытия множественных преступлений;
- предложить способы и порядок задержания подозреваемых в совершении преступлений;
- порядок работы с подозреваемыми.

Специалисты-криминалисты:

- продумать виды экспертных оценок, помогающих процессу расследования в сборе доказательств;
- перечислить виды следов, способы их образования, приемы фиксации и изъятия.

Приложение 3

Вопросы для игроков к рефлексии

1. Сколько времени вы изучаете правовые дисциплины?
2. С какой целью вы участвуете в ОДИ?
3. В какой группе вы работали в ходе игры?
4. Что вам понравилось во время проведения игры?
5. Что не понравилось в игре?
6. Какие трудности вы испытывали во время проведения игры?
7. Чему вы научились во время проведения игры?
8. Какие недостатки вы заметили при проведении игры?
9. Довольны ли вы собой?
10. Довольны ли вы работой своей группы?
11. Хотели бы вы быть участником другой ОДИ?

Анализ ответов учеников показал, что основной массе учащихся понравилось быть игроком. Ребята отмечают недостаточное знание уголовного права и основ криминалистики и благодарят игротехников, курсантов академии, за предоставленную возможность почерпнуть эти знания через практикум. Лицеисты многому научились у игротехников, восторженно принимая их знания, умения и навыки. Каждый из них доволен игрой, своим в ней участием, желал бы поработать и в других группах. Единогласно было выражено желание участвовать в другой ОДИ.

Отчеты групп о проделанной работе

Гордеева В.В.,

заместитель директора лицея №7 по учебно-воспитательной работе

Организационно-деятельностная игра «По горячим следам...» оказала помощь учащимся лицея в усвоении элементарных правовых понятий и категорий, в ориентировании в правовой информации.

Ничто не учит так устойчиво, как превращение мысли в деятельность. Взаимодействуя с курсантами в игровой ситуации, лицеисты на деле убедились в значении деятельности правоохранительных органов, их роли в охране личности, прав и свобод граждан, интересов общества и государства от противоправных посягательств, в укреплении законности и правопорядка. Игра осуществлялась через организацию личностного взаимодействия всех субъектов на уровне «личность-личность». Общение через диалог, как реализация субъект-субъективных отношений, легло в основу организации коллективных обсуждений, коллективной мыследеятельности, коллективных эмоциональных переживаний.

Итогом коллективной деятельности в процессе ОДИ явился не столько решенный вопрос – раскрытие преступления, – но, главным образом, продвинувшееся самопознание всех участников игры, что, безусловно, будет способствовать развитию у молодежи способности предвидеть последствия поведения и действий, предвосхищать мыслью результат сделанного как для окружающих, так и лично для самого субъекта, содействовать развитию саморегуляции в свободном, но ответственном поведении.

Скворцов Виктор, старший следователь,

слушатель 4 «А» курса

Возьмем конкретную задачу: выработать доверие граждан к правоохранительным органам. Наиболее эффективным путем к ее выполнению будет воздействие на школьников, учащихся юридических классов, как наиболее восприимчивых и поддающихся обучению.

Криминалистическая игра «По горячим следам» формирует у учащихся представление о деятельности и взаимодействии следственных, оперативных и криминалистических работников правоохранительных органов, об основных процедурах в уголовном производстве, о правах и обязанностях участников уголовного процесса. Происходит социализация ребенка в ходе учебно-воспитательного процесса, ос-

воение современной системы социальных ценностей, идеи правового государства.

Наглядность проводимых действий, когда дети могут непосредственно наблюдать процессы осмотра места происшествия, обнаружения, фиксации и изъятия вещественных доказательств, розыскных мероприятий, допросов, задержания преступников, личного обыска, позволяет акцентировать внимание школьников на практически полезной информации, доступно довести ее.

Школьники видят, как проверяется поступившая информация о преступлении, как дежурная следственная группа оперативно выезжает на место происшествия, насколько тщательно следователь с помощью экспертов проводит осмотр места происшествия. Усвоение школьниками технических возможностей специалистов-криминалистов производит профилактическое, превентивное воздействие – они узнают, что в любой обстановке человек оставляет большое количество следов, которые можно идентифицировать, установить принадлежность к конкретному человеку, что будет являться веским доказательством в уголовном деле.

Таким образом, эффективность расследования преступления по горячим следам показывает всю пользу концентрации усилий сотрудников правоохранительных органов, применения полученных знаний и практических навыков.

Малыгин Сергей,
курсант 4 «К» курса

Цель криминалистической игры – осветить род деятельности следственно-оперативных и экспертно-криминалистических подразделений органов внутренних дел при расследовании преступлений по «горячим» следам. В целях этого была создана ситуация, имитирующая совершенное преступление, и курсантам Волгоградской академии ставилась задача на практике показать порядок совместной работы вышеуказанных подразделений.

Группа экспертов-криминалистов, которую составляли курсанты 2, 3 и 4 курсов факультета подготовки экспертов-криминалистов, входила в состав следственно-оперативной группы и, получив сообщение от дежурного о совершенном преступлении, выехала для осмотра места происшествия.

Одной из сложностей было освещение всей деятельности экспертов-криминалистов, именно этим и было обусловлено «совершение» данного вида преступления – грабеж с причинением тяжкого вреда здоровью, что предполагает наличие большого количества следов, с которыми приходится работать экспертам. В ходе игры группа экспер-

тов (на практике все это делается одним человеком) ознакомила зрителей с порядком обнаружения, фиксации и изъятия следов орудия взлома, ног, пальцев рук и крови, а также с процессом документирования и фотосъемки. Причем было показано несколько вариантов фиксации и изъятия с объяснением причин использования того или иного способа (например, изъятие следов орудий взлома производилось как пластилином, так и «пастой-К» с указанием положительных и негативных сторон данных методов). Осмотр места происшествия сопровождался комментариями экспертов про рассматриваемые следы, а также ученикам были заданы вопросы, на которые с учетом знаний, полученных в ходе экскурсионной практики на факультет экспертов-криминалистов, им необходимо было ответить.

Также в ходе осмотра места происшествия создавались дубликаты следов, с которыми желающие под руководством экспертов могли поработать.

Проведение такого рода игр я считаю не только полезным, но и необходимым для того, чтобы хоть как-то развеять завесу тайны в практической деятельности экспертов-криминалистов. Поскольку род занятий экспертов не нашел должного освещения ни в книгах, ни в сериалах несмотря на их милицейскую направленность (исключение составляет, пожалуй, лишь «Следствие ведут знатоки»), то проведение игр данного рода значительно расширит круг знаний учащихся, участвующих в подобных мероприятиях.

*Лазновская Ирина, специалист-криминалист,
курсант 2 «К» курса*

Я принимала непосредственное участие в криминалистической игре. Участвовала в осмотре места происшествия. Производила изъятие следов бурого цвета похожих на кровь. Параллельно с этим вовлекала в игру и школьников, у которых я спрашивала, что можно определить по данным следам. Услышав рассуждения участников игры, я предложила им послушать рассказ о следах в компетентной форме. По этим следам, предположительно крови, можно многое сказать. Сама кровь нас интересовала как объект доказательства, но не как биологическое вещество. И поэтому мы ее рассматривали с точки зрения объекта, с помощью которого можно было более подробно узнать о совершенном преступлении. Например, где располагался человек в момент нанесения ему раны, под каким углом нанесено повреждение и в каком месте. Потом я стала рассказывать школьникам и показывать на примере в ходе игры, что следы крови можно разделить на 4 вида. Первый вид – лужи крови, они образуются при сильном поражении больших кровеносных сосудов. По этим следам

крови можно определить, где располагался человек в момент нанесения ему ранения, перетаскивали ли его на другое место, сопротивлялся ли он. При этом я наглядно показывала образованные лужи крови возле имитируемого трупа. Второй – брызги крови, они обычно образуются в том месте, где непосредственно нанесено ранение. По характерным признакам можно определить, как было нанесено оно. Стоял ли при этом человек, бежал ли, лежал ли. Что впоследствии позволит предположить, когда наносились удары орудием преступления. В ходе игры дети размышляли о том, какое орудие применялось в данном происшествии. Третий – помарки, подтеки крови. Я рассказала на примере, где они могут образовываться на имитируемом трупе, который имелся в комнате, где было совершено преступление. Четвертый – капли крови, по которым можно определить, с какой высоты (приблизительно) они падали, под каким углом, перемещался или был неподвижен раненый. По этим характеристикам дети уже в некоторой степени смогли отличать один вид крови от другого. Проявляя интерес к игре, дети многому научились. Они вели себя так, что им было все интересно, так как в будущем они могут связать себя с одной из профессий: эксперт-криминалист, следователь, оперативный работник. Поэтому итогом криминалистической игры можно считать то, что дети увидели совместную деятельность работников правоохранительных органов не понаслышке.

***Казначей Иван, начальник дежурной части,
курсант 2 «Б» курса***

«От тюрьмы и от сумы не зарекайся!» – это суровое предупреждение пришло в наш быт из прошлого. Оно напоминает о самых неблагоприятных поворотах судьбы.

Ведь самые безрассудные поступки свойственны молодости. Именно в раннем возрасте сам человек нередко протаптывает тропинку к высокому забору с орнаментом из колючей проволоки. Не успев еще почувствовать радость жизни, он уже катается по полу в кабинете следователя, с трудом осознавая, что наступает ответственность перед законом, и при этом думает: «А может, пронесет, вдруг не поймают?». Страшно не то, что совершает преступник, а то, что его действия безнаказанны.

Игра «По горячим следам...» являет собой уникал-симбиоз «педагогическо-процессуальных знаний». В ней подросток осознает: 1) гигантскую работу, ведомую следователем, оперативником по сбору информации; 2) гигантскую работу, ведомую специалистами-криминалистами по сбору доказательств на месте происшествия – и все это поясняется и детализируется, что само по себе устраняет любую попытку мыслить

против закона, зная, что существуют процессуальные науки, против которых не устоит даже самый изощренный преступник.

Запаренко Андрей, руководитель группы оперативных сотрудников,

курсант 3 «А» курса

На базе загородного учебного центра ВА МВД России была проведена игра под названием «По горячим следам...». Ее цель – наглядно продемонстрировать лицеистам практическую работу правоохранительных органов по раскрытию преступления, которое только что совершено. Я возглавлял группу оперативных сотрудников отдела внутренних дел. В задачу группы входило показать работу сотрудников криминальной милиции по раскрытию преступления и задержанию преступников, отразить взаимодействие сотрудников криминальной милиции с сотрудниками следствия, криминалистами и участковыми уполномоченными милиции. Задачи в процессе игры были между собой соединены, и поэтому их решение не составило особого труда. Раскрытие преступления группой было построено на основных методах оперативно-разыскной деятельности. После заслушивания сообщения о преступлении и выезда на место происшествия нами совместно с участковым уполномоченным милиции были проведены мероприятия по выявлению и опросу граждан, которые видели лиц похожих по приметам на преступников. Нами были обнаружены следы и предметы, которые, по нашим выводам, принадлежали преступникам и помогли нам в отыскании этих лиц. Все данные передавались следователю.

После отыскания преступников появилась еще одна задача, в основу которой входило задержание преступников. На мой взгляд, это действие стало одним из самых красочных в игре, поскольку при задержании были применены специальные средства. Далее ребятам была показана работа по производству личного обыска лиц, задержанных по подозрению в совершении преступления. Была показана специфика изъятия и фиксации орудий и предметов, имеющих значение для дела.

При проведении игры группа оперативных сотрудников совместно с участковым уполномоченным милиции отлично справились с задачами, поставленными организаторами игры, результатом чего стало раскрытие и эффективное задержание преступников в короткий отрезок времени, что и являлось основной целью работы группы.

Хочу отметить, что все действия были проведены на хорошем профессиональном уровне, что, на мой взгляд, дало возможность лицеистам понять основные задачи и способы деятельности оперативных сотрудников органов внутренних дел.

Соседко Руслан,
курсант 2 «Г» курса

На мой взгляд, такое мероприятие, как игра «По горячим следам...», важно и необходимо для подрастающего поколения. Это дает учащимся определенные знания в области правоохранительной деятельности, имеющей достаточно большое значение в правовой системе демократического общества.

Эта игра – упрощенный вариант действий сотрудников ОВД при расследовании преступлений. Учащиеся ознакомились с работой следователя, эксперта-криминалиста, сотрудника уголовного розыска, а также с работой милиции общественной безопасности. Они не остались безразличны к экспертизам, так подробно описанным курсантами факультета экспертов-криминалистов, интересна была также тактика действий оперативных сотрудников и, конечно, ключевой момент раскрытия преступления – захват преступников.

Самое сложное, конечно, это привлечь внимание, заинтересовать, это во многом зависит от возраста зрителя и действий самих «сотрудников». Еще на пути в загородный учебный центр ВА МВД РФ нам удалось поднять настроение лицеистов или, говоря профессионально, установить психологический контакт, что являлось моей первостепенной задачей.

На этих выездах на меня возлагались обязанности старшего оперуполномоченного группы уголовного розыска. Действия заключались в том, что я и мои «сотрудники» наглядно показывали действия оперативных сотрудников – опрашивали местное население, состоящее из учащихся лицей, осуществляли непосредственный захват «преступников». Было приятно видеть интерес в глазах ребят, желание помочь в поимке «преступника», наряду со словами: «Я знаю бандита!», «Я его видел!» и т.д. В моей оперативной группе были также девушки: Кисанова Ольга, Арбузова Мария, Шмакова Анна, которые показали себя с положительной стороны в этой мужественной работе.

Уже в конце дня, уезжая в город, видя веселые глаза, слыша песни, я понял, что день не прошел зря, что наша группа «сотрудников», играя, дала импульс к приобретению новых знаний, необходимых для будущих юристов.

По моему мнению, такие мероприятия очень полезны и нужны не только лицеистам, но и курсантам.

Хотелось бы, чтобы все последующее давало что-то новое, помогало социально-активной личности в приобретении нужных знаний.

РЕЦЕНЗИЯ

*на организационно-деятельностную игру
«По горячим следам...», имитирующую правовые ситуации*

Организация и проведение организационно-деятельностных игр в изучении правовых дисциплин обеспечивает реализацию практической направленности в обучении правовым дисциплинам, формирует у учащихся убеждения и оснащает навыками правового поведения в реальной жизни, является интерактивной формой обучения.

ОДИ «По горячим следам...» делает обучение активным, т.к. ставит ученика, курсанта в центр процесса обучения, сохраняя при этом познавательную ценность в самом обучении. Игровое взаимодействие курсантов и учащихся позволяет решать трудные проблемы, выйдя из обычной роли наблюдателя, создает потенциально более высокую возможность переноса знаний и опыта деятельности из учебной ситуации в реальную с позиции ответственности и деятельности настоящего профессионала.

Это обучение, погруженное в процесс общения, при котором преподаватель, консультант превращается во внимательного, заинтересованного соучастника и опытного «сталкера» (проводника).

Сочетание невербальных и вербальных приемов игрового взаимодействия делает эту игру высокоэффективной и значимой.

Участие в игре курсантов, имеющих обширные знания по юридическим дисциплинам, предохраняет участников от возможных ошибок и неточностей.

Данная разработка игры имеет большую педагогическую ценность и может быть использована для обучения правовым дисциплинам в профильных классах правового направления и как практическое пособие для курсантов.

Анисимов П. В.

ДЛЯ ЗАМЕТОК

**Организационно-деятельностная криминалистическая игра
для учащихся 10-11 классов
«По горячим следам...»**

Подписано в печать 12.01.2004. Формат 60X84/16. Бумага офсетная.
Гарнитура Arial. Печать офсетная. Физ. печ. л. 2.
Заказ № 29/217. Тираж 50.

Волгоградская академия МВД России.
Редакционно-издательский отдел.
400089, Волгоград, ул. Историческая, 130.

ООП ВА МВД России.
400131, Волгоград, ул. Коммунистическая, 36.