

## **Космодемьянская Е.Е.**

кандидат юридических наук, доцент  
Сибирский юридический институт МВД России (г. Красноярск)

### **ИГРОФИКАЦИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИН КРИМИНАЛИСТИЧЕСКОГО ЦИКЛА: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ**

Игрофикация в образовании – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса [3].

Следует согласиться с позицией авторов о том, что «недостатком традиционного обучения студентов в вузе является недостаточная ориентация получаемых знаний на практическую деятельность. Поэтому учебные заведения разрабатывают и используют новые методы обучения, которые позволяют связать теорию и практику, высшее образование и профессиональную деятельность. К инновационным подходам относятся активные методы обучения, в состав которых входят деловые игры» [4].

Игра всегда содержит образ цели (зачем играть?) и набор правил (как играть?). К вышеперечисленному можно добавить систему отношений, которые возникают в ходе игры, что является действительно объективным фактом, выявленным в ходе проведения занятий семинарского типа, в частности по дисциплинам криминалистического цикла. Здесь мы будем вести речь о занятиях по дисциплине «Криминалистика» (все разделы), дисциплинам специализации «РП НОН», «РП ЛПК», «РП против ЛиС».

Для игрофикации процесса обучения наиболее полезной является следующая классификация элементов игры: динамики, механики и компоненты [1].

Динамики – это наиболее общие аспекты геймифицированной системы, которые нужно принимать во внимание и которыми следует управлять, но которые невозможно непосредственно внедрить в игру; являются, скорее, аналогами принципов игры. Основные динамики: 1) ограничения (лимиты или вынужденные компромиссы); 2) эмоции (любопытность, дух соперничества, разочарование, счастье); 3) нарратив<sup>1</sup> (последовательная, непрерывная сюжетная линия); 4) прогресс, продвижение (рост игрока и его развитие); 5) отношения (социальные взаимодействия, формирующие чувства товарищества, статуса и альтруизма).

Механики – основные процессы, которые движут действиями и формируют у игрока вовлеченность. Основные механики: 1) задания (любые

---

<sup>1</sup> Самостоятельно созданное повествование о некотором множестве взаимосвязанных событий, представленное читателю или слушателю в виде последовательности слов или образов. Часть значений термина «нарратив» совпадает с общеупотребительными словами «повествование», «рассказ».

задания, которые требуют усилий для их решения); 2) соревнование (один игрок или группа игроков побеждает, а второй (вторая) проигрывает); 3) сотрудничество (игроки должны работать вместе, чтобы достичь общей цели); 4) накопление ресурсов (получение полезных или коллекционных предметов); 5) вознаграждения (награды за определенные действия и достижения и др.).

Компоненты – это более конкретная форма, которую принимают механики и динамики. По сути, это достижения и бонусы.

Деловые игры, используемые в современной образовательной практике, предполагают моделирование предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности студента. В наиболее общем виде деловая игра представляет собой метод имитации (подражания, изображения, отражения) принятия управленческих решений в различных ситуациях по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам. При правильной организации игры обучающийся выполняет квази-профессиональную деятельность, т.е. деятельность профессиональную по форме, но учебную по своим результатам и основному содержанию. Как отмечено педагогами-психологами, легче принимаются решения в небольшой группе с нечетным количеством участников. Важной особенностью большинства игр является наличие ролевого взаимодействия, при этом роль понимается как сумма не только функций, но и образцов поведения. Роли структурируют группу. Это означает закрепление за каждым участником игры определенной позиции в группе.

В качестве примера реализации данного подхода в виде ролевой командной игры как одной из разновидностей деловых игр может служить проведение занятий семинарского типа по разделам «Криминалистическая тактика». Содержательно данный подход представлен в примерной методической разработке занятия по теме «Тактика ОМП», представленной ниже<sup>1</sup>.

Еще одной разновидностью деловых игр является групповая имитационная игра, выделяемая по таким критериям, как масштабы взаимодействия и предметных рамок. Это более высокий уровень организации занятия семинарского типа, применимый для проведения занятий по темам раздела «Криминалистическая методика расследования отдельных видов преступлений» курса «Криминалистика» и темам указанных ранее спецкурсов в разделах «Методики расследования различных видов преступлений, связанных с незаконным оборотом леса и лесопродукции» (методическая карта в приложении 2), «Методики расследования различных видов преступлений, совершенных несовершеннолетними», «Методики расследования различных видов преступлений, связанных с НОН».

---

<sup>1</sup> Следует учитывать, что наполнение следовой картины места происшествия будет зависеть от содержания конкретной дисциплины.

По результатам оценки многолетнего проведения занятий семинарского типа в игровой форме по дисциплине «Криминалистика» полагаю возможным сделать следующие выводы:

– очевидна бóльшая эффективность учебных деловых игр по сравнению с традиционными формами обучения (например, решением задач), что достигается не только моделированием условий профессиональной деятельности, но и более полным личностным включением обучающихся в игровую ситуацию, интенсификацией межличностного общения, проявлением эмоциональных переживаний успеха или неудачи (т.н. обратная связь);

– в отличие от дискуссионных методов, возникает возможность направленной наработку будущими сотрудниками правоохранительных органов навыков решения задач, задаваемых в игровой форме, но воспроизводящих контекст значимых элементов профессиональной деятельности (т.н. профессиональное натаскивание);

– в ходе деловой игры могут быть достигнуты не только учебные, но и воспитательные цели, поскольку участие в деловой игре позволяет обучающимся преодолеть неиспользуемые варианты мышления и сценарии, стили общения, принять отличные от своих аргументы, мнения, выводы и научиться работать в команде.

Кроме того, стоит помнить о таких правах и свободах преподавателя, как свобода выбора и использования педагогически обоснованных форм, средств, методов обучения и воспитания и право на творческую инициативу, предусмотренных ч. 3. ст. 47 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [2].

Соглашаясь с мнением Джорджа Бернарда Шоу, который утверждал: «Мы не потому перестаем играть, что постарели, – мы стареем, потому что перестаем играть» – желаю всему профессорско-преподавательскому составу института молодости и креатива!

### **Библиографический список**

1. Евзикова, О. Геймификация: принципы, элементы, применение. – 2015. – URL: <http://teachtech.ru/gejmifikaciya/gejmifikaciya-principy-elementy-primenenie-chast-3.html>

2. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 07.10.2022) (с изм. и доп., вступ. в силу с 13.10.2022).

3. Олейник, Ю.П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия / Ю.П. Олейник // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 3. – URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20103>.

4. Тимошенко, Н.В. Деловые игры: плюсы и минусы / Н.В. Тимошенко // Новое слово в науке и практике: гипотезы и апробация результатов исследований. – № 27-1. – 2016. – С. 91-94.

## ОПИСАНИЕ ИГРОФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ ПО ТЕМЕ «ТАКТИКА ОМП»

| Этап                              | Вопрос  | Описание  |
|-----------------------------------|---|---|
| 1. Определение цели заказчика     | Зачем мы это делаем?  | – формирование у обучающихся системы навыков и умений применения криминалистических средств и методов, используемых в раскрытии и расследовании преступлений;<br>– формирование у обучающихся системы навыков и умений по реализации тактических приемов производства следственных действий (в данном случае ОМП) и оформления полученных результатов (составление Протокола)   |
| 2. Описание ваших игроков         | Кто наши обучающиеся? Каковы их интересы? Что их мотивирует и демотивирует?                                       | Будущие сотрудники следственных подразделений правоохранительных органов. Профессиональный интерес.<br>Мотивация – успешность в профессиональной деятельности и отсутствие взысканий за неправильно осуществленные действия.<br>Демотиватор – лень и несамостоятельно выбранный профиль обучения.   |
| 3. Описание желаемого поведения   | Какого поведения мы ждем от игроков?  | Включенность в процесс следственного действия и активное выполнение своих обязанностей с учетом распределенных ролей.   |
| 4. Обозначение пути игрока        | Какие действия будут совершать игроки? Как часто это нужно делать? Как узнать, что они совершили данное действие? | Следователь – руководитель СОГ, организует всех участников, ставит конкретные задачи каждому из них. Составляет Протокол ОМП.<br>Специалист-криминалист – оказывает помощь следователю в обнаружении, фиксации и изъятии следов на МП. Использует для этого чемодан «Криминалист».<br>Техник-криминалист – осуществляет фото- или видеофиксацию всего обнаруженного, составляет фототаблицу по результатам ОМП.<br>Оперативный уполномоченный – осуществляет сбор информации о возможных очевидцах события, проводит их опрос, докладывает о результатах следователю.<br>Кинолог со служебно-розыскной собакой – осуществляет поиск следов по путям подхода и отхода преступников, докладывает о результатах следователю. |
| 5. Определение удовольствия, фана | В чем удовольствие от игры?   | Тяжелый фан / Легкий фан / Серьезный фан / Социальный фан<br>Обоснование выбора: при правильной организации процесса реализуется поисковая активность обучающихся, удовлетворяются интерес по обнаружению скрытых следов, потребность в самореализации (убеждаются в своей профпригодности – качественный протокол, правильно оформленные схема и фототаблица); изымаются очевидные следы преступления; при выдвижении версий подтверждается (либо нет) механизм произошедшего в сравнении с реальным уголовным делом, тем самым запускаются процессы версионного мышления следователя.   |

| Этап                        | Вопрос   | Описание   |
|-----------------------------|--|--|
| 6. Определение инструментов | Какие динамики, механики, компоненты будут использованы? | <p><b>Динамики:</b> это ход игры, в данном случае соблюдение этапов и стадий ОМП: подготовительный (до выезда на МП, по прибытии); рабочий (общий обзор, детальный осмотр; в нем осмотр в статике и затем осмотр в динамике); заключительный (составление Протокола и дополнительных документов). На каждой из стадий выполняется только определенный функционал участниками СОГ. При несоблюдении санкции за нарушение: СОГ возвращается на первую стадию первого этапа до тех пор, пока не выполнит действия правильно.</p> <p><b>Механики:</b> это соблюдение процессуальных и криминалистических правил производства ОМП; последовательность выполнения действий (правило – осмотр в статике, затем в динамике).</p> <p><b>Компоненты:</b> функциональные роли каждого участника СОГ (выбор осуществляется по желанию с учетом интересов участников); определенный набор действий в соответствии с ролью; алгоритм игры.</p> |

### МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА ИМИТАЦИОННОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «Тактика осмотра места происшествия по ст.260 УК РФ»

| Компонент | Характеристика   |
|-----------|--|
| Цели      | <p><b>Педагогические цели:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>образовательные</i> – формирование у обучающихся системы навыков и умений применения <i>криминалистических средств и методов</i>, используемых в раскрытии и расследовании преступлений, в частности в ходе осмотра места происшествия по ст.260 УК РФ;</li> <li>– формирование у обучающихся системы навыков и умений по реализации <i>тактических приемов производства следственных действий</i> (в данном случае осмотра) и оформления полученных результатов (составление Протокола, схемы, фототаблицы);</li> <li>– <i>воспитательные</i> – формирование личностных организаторских качеств будущих сотрудников правоохранительных органов, ценностных установок обучающихся по соблюдению процессуальных и этических норм при производств следственного действия (осмотра места происшествия);</li> <li>– <i>развивающие</i> – развитие логического мышления при выборе тактических приемов осмотра, воображения – при построении версий о механизме преступления, памяти – при соотнесении рекомендаций криминалистики с наличной следственной ситуацией;</li> </ul> |

| Компонент                     | Характеристика  |
|-------------------------------|---|
|                               | <p>– <i>диагностические</i> – определение уровня знаний по теме «Тактика следственного осмотра», оценка личностных качеств участников следственного-оперативной группы с учетом функциональной роли каждого, <b>мониторинг взаимоотношений в группе!!!</b></p> <p>– <i>игровые</i> – обнаружение следов преступной деятельности, которые впоследствии позволят доказать причастность лица к преступному событию. <b>В данном случае происходит, наряду с иными, реализация поисковой составляющей деятельности будущего следователя.</b></p>  |
| Имитационная модель           | <p><i>Смоделированное место происшествия по следующим исходным данным: «ДАТА при объезде лесничим Сергеевко С.Ю. лесов в выделе № квартала № лесов КГБУ "Большемуртинское лесничество" Большемуртинского сельского участкового лесничества ЗАО "Большемуртинское" была обнаружена незаконная рубка деревьев породы сосна. Он произвел замеры пней, определил координаты GPS, сообщил о незаконной рубке в полицию...»<sup>1</sup>.</i></p> <p><i>Для обнаружения, фиксации и изъятия следов следственно-оперативной группе необходимо провести осмотр места происшествия с соблюдением норм уголовно-процессуального закона и в соответствии с тактико-криминалистическими рекомендациями.</i></p>  |
| Роли и инструкции для игроков | <p><b>Описание ролей участников</b></p> <p><i>Следователь</i> – руководитель СОГ, организует всех участников, ставит конкретные задачи каждому из них. Составляет Протокол осмотра места происшествия и схему к нему.</p> <p><i>Специалист-криминалист 1</i> – оказывает помощь следователю в фиксации геодезических координат места осмотра, в обнаружении значимых объектов на месте происшествия, используя для этого БВС (квадрокоптер).</p> <p><i>Специалист-криминалист 2</i> – оказывает помощь следователю в обнаружении, фиксации и изъятии объектов на месте осмотра. Использует для этого чемодан «криминалист».</p> <p><i>Специалист-лесотехник</i> – оказывает помощь следователю в обнаружении, фиксации и изъятии специфических для данного вида преступлений следов на месте осмотра.</p> |

<sup>1</sup> Приговор Большемуртинского районного суда Красноярского края от 23 ноября 2020 года в отношении Брезе Д.Д., обвиняемого в совершении преступления, предусмотренного ч.3 ст.260 УК РФ. // URL: <https://sudact.ru/regular/doc/> (дата обращения 17.11.2022).

| Компонент                          | Характеристика  |
|------------------------------------|---|
|                                    | <p><b>Иные лица</b><br/> <i>Лесничий</i> – обеспечивает прибытие СОГ к определенному выделу и кварталу лесов (конкретизирует место осмотра).<br/> <i>Техник-криминалист</i> – осуществляет фото- (видео) фиксацию всего обнаруженного, составляет фототаблицу по результатам осмотра.<br/> <i>Понятые (2 человека)</i> – наблюдают за ходом следственного действия, высказывают замечания по порядку его проведения.</p>  |
| <p>Регламент и правила</p>         | <p>Производство осмотра места происшествия осуществляется в соответствии с требованиями ст. 176-177 УПК РФ (процессуальные правила) и тактическими рекомендациями криминалистики (тактические правила). Эти правила излагались в ходе проведения занятий лекционного типа и отрабатывались на занятиях семинарского типа по дисциплине «Криминалистика».</p> <p>При нарушении тактического или процессуального правила все ранее обнаруженные и изъятые объекты признаются недопустимым доказательством, некачественное производство осмотра и, как следствие, утрата доказательств, распространяется на всю СОГ, работа признается неудовлетворительной.</p> |
| <p>Средства</p>                    | <p>Полигон «Лесной квартал» с заранее подготовленными муляжами срубленных деревьев и иных следов преступной деятельности.</p>   |
| <p>Игровые действия</p>            | <p>Каждый из участников СОГ выполняет свои функциональные обязанности в соответствии с выбранной ролью.</p>   |
| <p>Сценарий или блок-структура</p> | <p><b>Подготовительный этап:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– с учетом имеющейся в фабуле информации принять процессуальное решение о необходимости производства осмотра;</li> <li>– определить состав участников СОГ, выбрать каждому соответствующую роль;</li> <li>– составить план следственного действия;</li> <li>– прибыв на место производства осмотра, наметить наиболее целесообразный способ действия СОГ; дополнить состав СОГ иными участниками (специалистами) при необходимости.</li> </ul>  |

| Компонент                               | Характеристика  |
|---|---|
|   | <p><b>Рабочий этап:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– осуществить производство ОМП в соответствии с нормами УПК РФ;</li> <li>– реализовать намеченные в плане тактические приемы осмотра;</li> <li>– осуществить деятельность в соответствии с выбранной функциональной ролью каждым участником СОГ;</li> <li>– составить Протокол ОМП, его схему и фототаблицу.</li> </ul> <p><b>Заключительный этап:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– обсуждение хода и результатов следственного действия;</li> <li>– разбор допущенных ошибок;</li> <li>– рефлексия занятия с точки зрения трудностей и достижений в ходе игры.</li> </ul> |
| Система оценивания деятельности игроков | <p><b>Критерии оценивания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знание процессуальных требований к производству осмотра места происшествия, их соблюдение каждым участником в составе участников СОГ;</li> <li>– знание тактических правил производства осмотра, их реализация и эффективность поисково-познавательных действий;</li> <li>– выполнение в достаточном объеме своих функциональных обязанностей каждым участником СОГ;</li> <li>– сплоченность группы и ориентация на достижение общего результата.</li> </ul>  |
| Организация пространственной среды      | Осмотр места происшествия с учетом подготовленной фабулы на полигоне «Лесной квартал».  |