

*Овсянников Ю.В.,*

кандидат юридических наук

Сибирский юридический институт МВД России (г. Красноярск)

### **ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДНА ИЗ ФОРМ ПРАКТИЧЕСКОГО ЗАНЯТИЯ**

В нашей стране ведется интенсивный поиск приемов, методов и форм организации учебного процесса. Проводится в этом направлении работа и в Сибирском юридическом институте МВД России. Подтверждением может служить учебно-методический форум профессорско-преподавательского состава, ежегодно проводимый на базе института.

Обучение слушателей факультета заочного обучения, переподготовки и повышения квалификации Сибирского юридического института МВД России имеет специфику, обусловленную, прежде всего, временными рамками экзаменационных сессий. Поэтому для успешного усвоения учебного материала большое значение приобретают аудиторные занятия со слушателями, а также их самостоятельная работа в межсессионный период.

Использование активных методов обучения позволит наряду с теоретической подготовкой привить слушателям практические навыки по применению учебного материала в своей практической деятельности.

При изучении курса уголовного процесса в системе заочного обучения важное значение отводится практическим занятиям, которые позволяют закрепить теоретический материал, полученный при чтении лекций, самостоятельной подготовке. Одной из интересных, полезных и увлекательных форм практического занятия является проведение деловой игры. В игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций<sup>1</sup>.

Деловая игра по уголовному процессу – один из активных методов обучения, суть которого заключается в том, что получение и закрепление знаний происходит посредством производства процессуальных действий путем принятия решений самими слушателями по разработанному сценарию в обстановке, приближенной к деятельности правоохранительных органов. Метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний, переводу их в деятельностьный контекст. То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому учащемуся без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре при-

---

<sup>1</sup> Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход : метод. пособие. М. : Высш. шк., 1991. С. 7-132.

обретает статус метода. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление какой-то сферы человеческой реальности»<sup>1</sup>. Функциональные особенности этого метода обучения определяют ряд требований, при выполнении которых деловая игра по уголовному процессу будет не только целесообразной, но и весьма эффективной.

К числу таких требований отнесем следующие.

1. Высокий уровень теоретической подготовленности слушателей и прочное знание ими уголовно-процессуального законодательства по вопросам, по которым проводится деловая игра. Любая деловая игра всегда должна быть подчинена выработке навыков и умений правильно применять нормы уголовного и уголовно-процессуального законодательства. Получение таких навыков и умений может иметь место только тогда, когда слушатели хорошо ориентируются в той теме, по которой планируется деловая игра. Поэтому перед тем, как начать деловую игру, преподаватель должен убедиться в готовности группы к данному методу обучения посредством осуществления контроля за уровнем подготовки слушателей. Формы контроля могут быть различны, однако наиболее приемлемой является «экспресс-контроль» в силу своей динамичности и быстроты.

2. Строгое соблюдение правила о постепенности перехода от простых заданий к более сложным. Активный характер данного метода обучения требует известного к нему привыкания. Использование его от случая к случаю не даст положительных результатов, поскольку информация от этого метода весьма специфическая и усвоение такой информации требует необходимой систематичности проведения деловых игр. В то же время настоятельно необходима при таком методе обучения постепенность. Для начала следует проигрывать наиболее простые следственные и процессуальные действия, в частности допросы, очные ставки, предъявление обвинения и т.п. Причем постепенно с каждой деловой игрой необходимо усложнять задания.

3. Наличие четко, детально отработанного и выверенного по времени сценария. Сценарий – это базовый элемент игровой игры, в нем находят свое отражение предмет игры, вопросы проблемности и совместной деятельности. Под сценарием деловой игры понимается описание в словесной форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, а также преподавателя, ведущего игру. В сценарии отображается общая последовательность игры, разбитая на основные этапы, операции и шаги. Сценарий игры должен создаваться с таким расчетом, чтобы слушатели имели возможность продолжить игру с того места, где она закончилась вчера – и так до «бесконечности». Целесообразно фабулу сценария брать из конкретного уголовного дела. Возможны два подхода к составлению сценария:

---

<sup>1</sup> Гинзбург Я.С. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика. Новосибирск : Наука, 1987. С. 63.

– когда сценарий составлен преподавателем, с регламентацией поведения каждого участника игры;

– когда слушатели сами готовят сценарий проведения деловой игры.

При составлении сценария преподаватель должен руководствоваться следующими правилами:

– в нем должны быть четко, грамотно и процессуально правильно сформулированы все фразы, которыми должны пользоваться участники деловых игр. Например, в сценарий по судебному разбирательству включаются такие фразы, которыми открывается судебное заседание, объявляется, какое дело подлежит слушанию и т.д.;

– образцы процессуальных документов, используемых при деловых играх, должны быть безупречными в плане требований уголовно-процессуального закона. Например, в игре «Предъявление обвинения» постановление о привлечении лица в качестве обвиняемого должно быть законным и обоснованным;

– должна быть четко определена активная роль всех слушателей в игре с тем, чтобы не оказалось «зрителей», а все работали с учетом функциональной роли в игре;

– должны быть продуманы формы оценки участия всех слушателей в игре: оценку дает преподаватель, слушатели.

Здесь следует подчеркнуть, что работа слушателей по подготовке сценария, например, для проведения следственного действия, по своей структуре напоминает деятельность следователя по планированию следственного действия, когда тот должен в деталях продумать поведение как самого себя, так и других участвующих в нем лиц, предвидеть их возможное поведение. Это вырабатывает у слушателя привычку планировать не только вопросы, которые нужно разрешить, но и ту форму, в которой все будет сделано.

4. Наличие элементов проблемности. Деловая игра только тогда даст желаемый результат, когда в ней присутствуют элементы проблемности. Например, при предъявлении для опознания опознающий вдруг заявляет, что лично знает лиц, которые находятся в группе с опознаваемым.

Весь процесс разработки деловых игр разбивается на несколько этапов. Прежде всего выбирается цель игры (учебная, познавательная, практическая, педагогическая, воспитательная). Затем определяется игровой комплекс: участники игры, материальное и техническое обеспечение, разрабатывается черновой план игры, в ходе которого определяются и уточняются правила игры и документы, подлежащие написанию, уточняются отдельные узловые моменты игры, а также методика оценки игровой деятельности, анализа результатов игры.

Деловая игра должна заканчиваться подведением итогов. Причем система оценивания предполагает обеспечить, с одной стороны, контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований уголовно-

процессуального законодательства преподавателем, а с другой – способствовать развитию у слушателей критического подхода к своей практической деятельности. Система оценивания выполняет функции не только контроля, но и самоконтроля профессиональной деятельности, обеспечивает формирование игровой, познавательной и профессиональной мотивации участников деловой игры.

Широко распространенные в настоящее время деловые игры оказываются удовлетворительными именно с точки зрения целей и задач профессионального обучения. Исходя из имеющегося профессионального опыта, слушатели принимают решения и получают результаты своих действий. Следовательно, играющие могут в условиях конкуренции или кооперации с другими участниками анализировать и оценивать свои действия только по результатам. За счет имитации в игре особенностей профессиональной сферы деятельности или ее частных ситуаций участники имеют возможность сравнивать и критически оценивать эффективность уже имеющихся у них способов деятельности.

Деловая игра обладает определенностью как в процедуре проведения, содержании обсуждения итогов, так и в предсказуемости получаемых результатов. Деловые игры формируют тип мышления, ориентированный как на анализ и сопровождение деятельности правоприменителя, так и на анализ и прогнозирование развития возможных следственных ситуаций, возникающих в ходе осуществления практической деятельности.

*Топоев Т.А.*

Сибирский юридический институт МВД России (г. Красноярск)

**ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА  
С ОБУЧАЮЩИМИСЯ, ПРОХОДЯЩИМИ СЛУЖБУ  
В ПОДРАЗДЕЛЕНИЯХ ГИБДД МВД РОССИИ**

Кафедра административного права и административной деятельности органов внутренних дел Сибирского юридического института МВД России является одной из ведущих в подготовке кадров, прибывающих на обучение в рамках высшего образования, а также профессиональной подготовки и повышения квалификации. По учебным дисциплинам, проводимым кафедрой в рамках подготовки сотрудников, вновь поступивших на службу в органы внутренних дел Российской Федерации, существует ряд проблем, не позволяющих в полной мере проводить учебные занятия для слушателей факультета профессиональной подготовки, а также слушателей, прибывающих для повышения квалификации.

В частности, по учебной дисциплине «Актуальные вопросы деятельности подразделения ГИБДД» по теме «15.3.8. Приемы и способы выявле-