

Список літератури: 1. Закон України «Про міліцію» від 20 грудня 1990 р. // Відомості Верховної Ради України. 1991. №4. 2. Кравченко Ю.Ф. Міліція України. К., 2000. 3. Закон України «Про оперативно-розшукову діяльність» від 18 лютого 1992 р. №2135 – XII // Відомості Верховної Ради України. 1992. №22.

Надійшла до редакції 16.10.02

М.Г. Щербаковський, М.Г. Чернець, Ю.В. Ільїн

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ПРОГРАМ ПРИ ПРОВЕДЕННІ ДІЛОВИХ ІГОР З КУРСУ КРИМІНАЛІСТИКИ

Одним з основних напрямків використання персональних комп'ютерів у навчальному закладі є інтенсифікація процесу навчання і підвищення його якості. Комп'ютерні технології застосовуються як консультативні, довідкові і навчальні професійно орієнтовані системи. Комп'ютерні технології як засіб навчання дають можливість вирішувати різноманітні задачі, починаючи від програмованого контролю знань до використання складних інтелектуалізованих навчальних програм. Поява в навчальному процесі персональних комп'ютерів дозволяє здійснювати викладання криміналістики на якісно новому рівні. Набір автоматизованих навчальних програм, що моделюють ситуації й окремі елементи діяльності, допомагає активізувати вивчення різних розділів криміналістики.

Сучасні комп'ютерні технології дозволяють реалізувати в навчальному процесі наступні функції [1, с.17]:

- контроль і самоконтроль знань;
- вправи і тренування для вироблення умінь і навичок;
- самонавчання;
- ділова гра (відпрацьовування умінь і навичок аналізу управлінських ситуацій і прийняття рішень);
- навчально-дослідницька робота з моделями об'єктів, явищ і процесів;
- консультація і довідки по бібліографії, нормативних актах, стандартах, термінології і т.д.

Однією з форм організації занять по вивченню криміналістики є проведення ділових ігор з використанням комп'ютерних програм. Це є одним з ефективних методів освоєння теоретичних положень курсу криміналістики і рішення навчально-пізнавальних задач практичної спрямованості. Ділові ігри покликані виробити в студентів здатність інтегрувати інформацію, отриману при вивченні різних дисциплін кримінально-правового циклу, уміння системно застосовувати наявні знання в практичній діяльності по розкриттю і розслідуванню злочинів, використовувати інформаційну базу даних, організовувати проведення спільних координованих дій різних служб правоохоронних органів.

Процес конструювання ділових ігор проходить три стадії: розробку концепції, конструювання ігрової моделі, доведення ігрової моделі до навчальної експлуатації [2, с.39]. На першій стадії визначається тема гри, навчальні цілі, установлюється послідовність розвитку слідчих ситуацій, визначаються вихідні, проміжні і кінцеві дані, наповнюються змістом

процесуальні і слідчі дії, оперативно-розшукові заходи, відбувається побудова композиції ділової гри, визначаються критерії оцінки й ін.

При розробці ділових ігор моделюються типові слідчі ситуації, що забезпечують активізацію існуючих знань у того, якого навчають, набуття ним навичок обробки криміналістично значимої інформації і розв'язання виникаючих задач. Причому студент повинний мати у своєму розпорядженні можливості використання арсеналу, що складається не тільки зі слідчих, але і з процесуальних, пошукових дій і інших необхідних заходів.

У процес «розслідування» повинна бути включена сукупність простих тактичних прийомів розслідування елементів, які найменше піддані змінам у різноманітних ситуаціях розслідування. Саме ці елементи є тими криміналістичними знаннями, що лежать в основі прийняття слідчим рішення про напрямок розслідування і проведення слідчих дій. Тільки вони можуть бути ефективно формалізовані і, отже, забезпечують необхідне представлення в діловій комп'ютерній грі. Так, на різних етапах розслідування характерні системи, серії слідчих дій і супутніх заходів типу «допит – розшук – огляд – впізнання», «розшук – обшук – допит – впізнання», «допит – допит – впізнання – очна ставка» і т.п., прийоми проведення і забезпечення яких типові.

На другій стадії створення ділової гри здійснюється формалізація ігрової моделі на основі комп'ютерних технологій. Для створення ділової гри, що містить великий обсяг інформації, необхідно формувати творчий колектив, у який входять фахівці з криміналістики й у галузі програмування. При цьому змістовний бік завдання (підготовка зображень, текстового і звукового оформлення і т.д.) забезпечує криміналіст.

На заключній стадії ігрова модель доводиться до готовності експлуатації в навчальному процесі.

Поставлені задачі досягаються тим, що в процесі ділової гри за допомогою комп'ютерних програм, що функціонують у локальній комп'ютерній мережі, створюються різноманітні слідчі ситуації, подібні за своїми характеристиками з тими, котрі виникають у слідчій практиці при розкритті і розслідуванні злочинів. Студенти вчаться самостійно аналізувати вихідну ситуацію, вибирати процесуальні (слідчі дії) і непроцесуальні (оперативно-розшукові заходи) форми одержання відсутньої інформації, розраховувати можливі наслідки проведених заходів і т.д. Ділова гра продукує в студентів практичні навички, пов'язані із самостійним прийняттям рішень у тій чи іншій ситуації, уміння встановлювати міжособистісні контакти з учасниками процесу, аргументовано викладати свою точку зору. У процесі гри її учасники засвоюють рольові функції, які реалізуються співробітниками різних служб і підрозділів правоохоронних органів на стадії розкриття (виявлення) і розслідування окремих видів злочинів.

У ході практичного заняття у викладача, що контролює процес навчання, є можливість на будь-якому етапі включитися в процес рішення поточної задачі. Комп'ютерна програма дозволяє проаналізувати недоліки і помилки, що виникають при рішенні практичного завдання, запропонувати більш правильні варіанти, перевірити ступінь готовності кожного

студента. При цьому акцент робиться на реалізацію аналітичної і пізнавальної функцій у особи, яка навчається і виконує роль слідчого в діловій грі. Крім того, працюючи з комп'ютерною програмою, студенти одержують об'єктивні дані про рівень своєї компетентності, умінню аналізувати й оцінювати власні дії, впливати на поведінку, мислення і діяльність навколишніх осіб і тих, хто спілкується з ними, тощо.

Таким чином, ділові ігри, створені з використанням комп'ютерних програм допомагають забезпечити ефективне вирішення як загальноосвітніх, так і навчально-виховних завдань при вивченні курсу криміналістики [3, с.56]:

1) закріплення уявлень про розслідування злочинів, як єдиного інформаційно-пізнавального процесу (діяльності), що складається з виявлення і фіксації матеріальних і ідеальних слідів злочину (джерел інформації про вчинене діяння), добування з них потенційної інформації, використання (оперування) нею в доведенні;

2) розвиток навичок по застосуванню права, у першу чергу кримінально-процесуальних норм при відпрацьовуванні криміналістичних задач;

3) закріплення знань і відпрацьовування навичок комплексного використання наукових рекомендацій (методів, прийомів, технічних засобів) криміналістики при роботі з доказовою і орієнтуючою інформацією та її джерелами в ході розкриття і розслідування злочинів;

4) відпрацьовування навичок складання процесуальної і допоміжної документації;

5) розвиток навичок використання комп'ютерних технологій і криміналістичної техніки.

Методична схема (технологія) проведення ділової гри, у процесі якої зважаються змістовні задачі, складається з ряду етапів.

Перший етап (неігровий) – підготовка до гри. Він складається з короткого ознайомлення курсантів з умовами гри, розподілу ігрових ролей і ознайомлення з особливостями подачі інформації на моніторі комп'ютера. Курсанти готують необхідні для гри комп'ютерні програми, технічні засоби, довідкову, нормативну літературу й ін.

Другий етап – проведення ділової гри. Він складається з послідовної реалізації ряду кроків (програм) за рішенням проблемних ситуацій, запропонованих комп'ютерною програмою. На цьому етапі курсанти виконують наступні операції:

- самостійно виявляють джерела первинної інформації про злочин;
- витягають із установлених джерел кримінально-правову і криміналістично значиму інформацію;
- вивчають отриману інформацію з використанням прийомів формальної логіки і висувають криміналістичні версії;
- приймають процесуально обґрунтовані і тактично доцільні рішення;
- здійснюють планування розслідування й окремих слідчих дій;
- здійснюють заплановані заходи шляхом здійснення процесуальних і непроцесуальних дій і процедур;
- аналізують виниклі слідчі ситуації і вносять корективи в план діяльності;

– документально оформляють роботу.

У ході здійснення цього етапу викладач здійснює оперативне керування і коректування прийнятих студентами рішень. При цьому чергова порція інформації вводиться з урахуванням результатів виконання попереднього завдання. Інформація вводиться методом ймовірностей, наприклад, шляхом зміни конкретної ситуації, внесенням різних варіантів розвитку подій;

На третьому етапі гра завершується й аналізуються її результати. Задачами цього етапу є:

– розбір усього ходу заняття, підведення підсумків у цілому, по групі або бригаді;

– збір оформлених по типу кримінальної справи матеріалів занять, перевірка висунутих версій і шляхів їхньої перевірки, виставлення оцінки кожному курсанту.

Подальшими перспективними напрямками використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі є наповнення ділових ігор мультимедійними додатками і створення комп'ютерного курсу розслідування злочинів у цілому. Використання мультимедіа-технологій дозволяє візуалізувати і показати в динаміці процес проведення таких слідчих дій, як огляд місця події, обшук, відтворення обставин і обстановки події й ін. При цьому виробляється звукове і текстове коментування [4, с.246]. Об'єднання ділових ігор різної спрямованості (по розслідуванню різних видів злочинів), але тих, що мають однотипний підхід у представленні інформації, технологію, спеціалізовані інструментальні і програмні засоби, дозволяють створити комп'ютерний курс розслідування [5, с.171].

В умовах бурхливого розвитку наукових галузей, у тому числі і криміналістики, збільшення потоку різноманітної теоретичної, правової і методичної інформації з одночасним збереженням чи скороченням навчального часу ускладнюється процес навчання слухачів і набуття ними практичних навичок розслідування злочинів. У цих умовах одним з можливих напрямків підвищення ефективності викладання криміналістики є створення комп'ютерних тренажерів, призначених для освоєння теоретичних, методичних положень і накопиченого слідчого досвіду.

Методи активного навчання з використанням комп'ютерних технологій можуть забезпечити активізацію пізнавальної діяльності не тільки за допомогою інтенсифікації пред'явлення навчального матеріалу, але й у ще більшій мірі за допомогою моделювання реальних умов їх майбутньої практичної роботи. Такий підхід реалізує інтеграцію теоретичних відомостей і положень криміналістики з формуванням професійних якостей, що складають основу принципу практичної спрямованості навчання.

Досвід викладання криміналістики показує, що використання комп'ютерних ділових ігор забезпечує індивідуалізацію навчання, сприяє формуванню самостійності в процесі прийняття рішень і підвищення ефективності вивчення криміналістики.

Список літератури: 1. Дятлов В.С. Использование ЭВМ в учебных заведениях МВД СССР. М., 1989. 2. Кравченко Ю.А., Дубинин М.П. Постановка и решение на

ЭВМ игровых задач в органах внутренних дел // Учебное пособие. М., 1988. 3. Лукашевич В.Г. Опыт конструирования спецкурсов в форме деловых криминалистических игр // Пути и методы совершенствования преподавания специализированных курсов криминалистики: Межвузовский сборник научных трудов. К., 1990. 4. Бирюков В.В. Современные возможности компьютерных технологий в преподавании криминалистики // Актуальні проблеми сучасної криміналістики: Матеріали міжн.наук.-практ.конф.: У 2-х ч., Сімферополь, 2002. Ч.1. 5. Исмаилова Л.Ю., Крылов В.В. Основы компьютерного курса расследования // Актуальные проблемы расследования преступлений: Труды Академии МВД РФ. М., 1995.

Надійшла до редколегії 17.10.02

Є.О. Безсмертний

ДЕЯКІ ПИТАННЯ ДІЯЛЬНОСТІ ОРГАНІВ ВНУТРІШНІХ СПРАВ ЩОДО ОХОРОНИ ГРОМАДСЬКОГО ПОРЯДКУ В ОСОБЛИВИХ (ЕКСТРЕМАЛЬНИХ) УМОВАХ

Загострення політичної ситуації, що останнім часом відбувається в нашій державі, а мається на увазі, зокрема, проведення передвиборних компаній та виборів кандидатів у народні депутати до Верховної Ради України та у місцеві органи державної влади, потребує від органів внутрішніх справ за будь-яких обставин здійснення діяльності, пов'язаної з охороною громадського порядку і громадської безпеки, дотримуючись при цьому принципів законності та невтручання у діяльність будь-яких політичних партій та угруповань.

Про це неодноразово наголошувалось у виступах Президента України, Міністра внутрішніх справ, що стосувались питань забезпечення громадського порядку і громадської безпеки при виникненні надзвичайних (екстремальних) ситуацій.

Правова діяльність органів внутрішніх справ щодо забезпечення охорони громадського порядку і громадської безпеки за особливих (екстремальних) умов регламентується, насамперед, Конституцією України, Законом «Про міліцію», «Про правовий режим надзвичайного стану». «Про правовий режим воєнного стану», деякими іншими законодавчими та відомчими актами МВС України [1; 2; 3; 4].

Діяльність органів внутрішніх справ щодо охорони громадського порядку і боротьби зі злочинністю носить різнобічний, багатогранний характер, вона часто не прогнозована і не передбачувана в своєму розвитку.

Органи внутрішніх справ зобов'язані кваліфіковано діяти як в звичайних, так і в особливих (екстремальних) умовах, бути готовими до виконання додаткових спеціальних завдань, до роботи з великими моральними і фізичними навантаженнями і в більш складних умовах.

Забезпечення громадського порядку і громадської безпеки в діяльності органів внутрішніх справ за особливих (екстремальних) умов характеризується деякими рисами. Незважаючи на те, що проведення більшості заходів (демонстрацій, мітинги тощо), як правило, носить організований характер, їх проведення пов'язане із змінами дорожнього руху, режиму роботи деяких торгових, промислових закладів, підприємств, організацій, які на деякий час змінюють звичайний ритм життя. Окрім того, підготов-