



ҚЫЛМЫСТЫҚ ІС ЖҮРГІЗУ ЖӘНЕ КРИМИНАЛИСТИКА

УГОЛОВНЫЙ ПРОЦЕСС И КРИМИНАЛИСТИКА

УДК 34.06



СУЛЕЙМАНОВА ҒАЛИЯ ЖАНАБЕКОВНА

*заң ғылымдарының кандидаты,
Қазақстан Республикасының Ішкі істер
Министрлігі М.Бөкенбаев атындағы
Ақтөбе заң институты бастығының
ғылыми жұмыс жөніндегі орынбасары*



МЕДИЕВ РЕНАТ АМАНГЕЛДЫЕВИЧ

*(PhD) докторы,
Қазақстан Республикасының Ішкі істер
Министрлігі М.Бөкенбаев атындағы
Ақтөбе заң институты ғылыми-зерттеу және
редакциялық-баспагерлік жұмысын
ұйымдастыру бөлімінің бастығы*

ТЕРГЕУ ӘРЕКЕТТЕРІН СИТУАЦИЯЛЫҚ МОДЕЛЬДЕУ ОҚУ-ӘДІСТЕМЕЛІК КЕШЕНІ: «ВИРТУАЛЬДЫ ТІНТУ (ОҚУ)».

Түйін. Аталған мақалада ішкі істер органдарының болашақ қызметкерлерін дайындау әдісінің ведомстволық оқу орындарында құқық қорғау органдарының практикалық қызметіндегі серпінді дамушы міндеттерге, әдістерге және техникалық жабдықталуына бейімделуімен байланысты сұрақтары қарастырылады. Аталған аспектіде «Қылмыстық процесс» және «Криминалистика» пәндері қылмыстылықпен күресу тәжірибесіндегі технологиялық инновацияның неғұрлым белсенді таратушысы болып табылады. Қазақстан Республикасы ІІМ М.Бөкенбаев атындағы Ақтөбе заң институты оқу-әдістемелік кешен: ««Виртуальды тінту (алу)» тергеу әрекеттерін ситуациялық модельдеуді» осы жолмен ендіру жағдайында. Бағдарламалар курсанттар мен тыңдаушылардың жағдаяттарды/оқиғаларды, криминалистикалық полигондарды, тергеу әрекеттерін өз бетімен модельдеуге, құруға және олардың нұсқаларын табуға мүмкіндік береді. Сонымен қатар, бағдарламалар интерактивтік білім беру жүйесі мен білімді қадағалаудың электрондық жүйесін (тестілеу мен оқу тапсырмаларын орындау статистикасын қоса алғанда) қиыстырады.

Түйінді сөздер: «Қылмыстық процесс» және «Криминалистика» пәндері, оқу-әдістемелік кешен: «Виртуальды тінту (алу)», «Кримтехзертхана» компьютер классы.

Аннотация. В статье авторами рассматриваются вопросы методики подготовки будущих сотрудников органов внутренних дел в ведомственных учебных заве-

деніях с адаптацией к динамично развивающимся задачам, методам и технической оснащенности в практической деятельности правоохранительных органов. В данном аспекте дисциплины «Уголовный процесс» и «Криминалистика» являются наиболее активными проводниками технологических инноваций в практике борьбы с преступностью. По данному пути идет Актюбинский юридический институт МВД Республики Казахстан им. М. Букенбаева, в условиях внедрения учебно-методического комплекса: ««Виртуальный обыск (выемка)» ситуационное моделирование следственных действий». Программы позволяют курсантам и слушателям самостоятельно моделировать, (вос)создавать ситуации/инциденты, криминалистические полигоны, следственные действия и вырабатывать версии. Также программы совмещают интерактивную обучающую систему и электронную систему контроля знаний (включая тестирование и статистику выполнения учебных заданий).

Ключевые слова: дисциплины «Уголовный процесс» и «Криминалистика», учебно-методический комплекс: «Виртуальный обыск (выемка)», компьютерный класс «Кримтехлаборатория».

Annotation. This article discusses the questions of the methodology of training future employees of law enforcement bodies in departmental educational institutions with adaptation to dynamically developing tasks, methods and technical equipment in the practical activities of law enforcement bodies. In this aspect, the disciplines «Criminal Process» and «Criminalistics» are the most active vehicles of technological innovations in the practice of combating crime. This path is followed by the Aktobe Juridical Institute of the Ministry of Internal Affairs of the Republic of Kazakhstan named after M. Bukenbaev, in the context of the implementing of the educational-methodical complex: «Virtual search (seizure)» situational modeling of investigative actions. The programs allow students and listeners to independently model, (re) create situations / incidents, forensic testing grounds, investigative actions and develop versions. Also, the programs combine an interactive training system and an electronic knowledge management system (including testing and statistics on the performance of training assignments).

Key words: disciplines «Criminal Process» and «Criminalistics», educational-methodical complex: «Virtual search (seizure)», computer class «Crimetechlaboratory».

Құқық қорғау органдары қылмысты ашу мен тергеуде барлық күш-жігері мен мүмкіндіктерін, соның ішінде заманауи техникалық-криминалистикалық құралдарды да кеңінен қолданады. Қызмет барысында дәстүрлі сараптамалар — дактилоскопиялық, қолтаңбаны зерттеу ғылымдарымен қатар сараптаудың жаңа түрлері — генотипоскопиялық (ДНК), фоноскопиялық, адамның иіс іздерін табу (одорологиялық) да қолданылады, сонымен бірге компьютерлік криминалистиканың дамуына мүмкіндік беретін жоғары технологиялық техникалық-криминалистикалық құралдар да үдемелі түрде пайдаланылуда [1, с.150].

Бұл аспектідегі біздің ұстанымымыз — ведомстволық оқу орындарындағы ішкі істер органдарының болашақ қызметкерлерін даярлау әдісінің құқық қорғау органдарының практикалық қызметінің динамикалық даму үстіндегі міндеттеріне, әдістеріне және техникалық жабдықталуына сай тез бейімделіп отыру қажеттілігі.

«Қылмыстық процесс» және «Криминалистика» пәндері қылмыстылықпен күресу тәжірибесіндегі технологиялық инновацияның неғұрлым белсенді таратушысы болып табылады. Сондықтан, дәл осы сабақтардың заңдық пәндер ретінде ішкі істер органдарының болашақ қызметкерлеріне білім берудің озық үлгілері мен оқыту тәсілдеріне деген сұранысты неғұрлым белсенді қалыптастыруы толықтай заңды.



Профессор Ю.П. Гармаев өз еңбектерінде оқытуда баяндау, амалдар мен әдістер қолдану үлгісінде «Артта қалуды», әсіресе, білімді «ақырғы алушыға» дейін тиімді «жеткізуді» талап етілетін дағдылар мен біліктілік түрінде заманауи ақпараттық технологияларды кеңінен қолдану есебінен ұзартуға болады деп атап көрсетеді [2].

Аталған жағдайда құқық қорғау органдарының мамандарын оқытуда ынталандыру, оқу үрдісінің қарқынын арттыру, оның нәтижелілігі (оқу материалдарын, дағдылары мен біліктілігін игеру дәрежесі) жолымен заманауи ақпараттық технологияларды оқыту әдісіне ендіру сияқты бұрыннан бар мәселелерді шешуге жоғары ақпараттық технологиялардың жылдам дамуы жәрдемдесетіндігіне күмән жоқ.

Сонымен бірге, ғалым-заңгерлер оқу бағдарламасына (пәндеріне) жаңа ақпараттық технологияларды кіріктірмей, құқық қорғау органдарының қылмысты ашу және тергеу бойынша жұмыстарының тиімділігін арттыру мүмкін еместігі жайында түйін жасап отыр [3].

Оқу-әдістемелік кешен: Виртуальды тінту (алу) тергеу әрекеттерін ситуациялық модельдеу сұрағын қарастыруға көшпес бұрын тінту (алу) тактикасы мен әдісі сұрақтарының өзектілігін ашу міндетті деп санаймыз.

Мысалы, тергеушінің қылмысты тергеу кезінде қылмысқа қатысы бар жасырын объектілерді іздеу қажеттілігі туындайды, бұл кезде оған криминалист (маман) көмегі қажет болады. Бұл тінту жолымен жүзеге асырылады.

Қазақстан Республикасы ҚПК-ның 252-б. 1-т. сәйкес іс үшін маңызы бар нәрселерді немесе құжаттарды табу және алып қою, оның ішінде тыйым салуға жататын мүлікті табу мақсатында жүргізілетін тергеу әрекеті тінту болып табылады. Қазақстан Республикасының Конституциясы тұрғын үй-жайға қол соқпаушылыққа кепілдік береді. Алайда аталған нәрселер немесе құжаттар белгілі бір ғимаратта немесе өзге жерде, немесе нақты тұлғада деп жорамалдаушы мәліметтер жеткілікті болған кезде тінті жүргізіледі. Тінту іздестірудегі тұлғаны немесе адам мәйітін табу мақсатында жүргізілуі мүмкін (Қазақстан Республикасы ҚПК-ның 252-б. 2,3 т.т.).

Тінту міндеті:

а) ізделіп отырған объектілерді табу;

б) олардың тұрған жерін белгілеу,

в) табылған объектілерді жалпы және жеке белгілерін көрсете отырып сипаттау.

Тінту барысында тергеудегі қылмыстық іске қатысы жоқ, бірақ азаматтық айналымнан алынып тасталған немесе азаматтардың иелігінде болуына тиым салынған немесе қолдану үшін арнайы рұқсат алуды талап ететін объектілер (мысалы, атыс қаруы, радиоактивтік заттар және т.б.) табылуы мүмкін. Мұндай объектілер де алынады.

Алуға келсек, оның тінтуден тактика бойынша да, өндірісті ұйымдастыру бойынша да айтарлықтай айырмашылығы бар.

«Объектілерді тығып тастауы мүмкін» немесе «тергеушіге қарсылық көрсетуі мүмкін» деген сияқты жорамалдарға негіз болмаған жағдайда, белгіленген объектілер белгілі жерде алынады [4].

Тінту (алу) сияқты тергеушілік әрекеттердің тактикасы мен әдістемесі бойынша оқыту үрдісі Қазақстан Республикасы ІІМ Ақтөбе заң институтында теориялық өткізіледі және тәжірибелік сабақтармен бекітіледі.

Біздің ЖОО-ның курсанттары теориялық дағдылар мен білімді дәрісханаларда алса, тәжірибелік сабақтар криминалистикалық полигонда өткізіледі.

Сонымен бірге, институт аумағында 2016 жылдан бері «Қылмыстық процесс

және криминалистика» кафедрасының ұйымдастыруымен криминалистикалық полигон базасында «Оқиға болған жерді виртуальды қарау», «Виртуальды тінту (алу)» бағдарламалық қамтамасыз етілген «Кримтехзертхана» компьютерлік класы ашылды.

«Оқиға болған жерді виртуальды қарау», «Виртуальды тінту (алу)» бағдарламалары — бұл ситуациялық модельдеуге арналған виртуальды жаттығу құрылғысы, интерактивтік симуляторы.

«Шынайы» жағдайда оқытумен салыстырғанда виртуальды жаттығу құрылғылары мен интерактивтік симуляторларды қолданудың негізгі артықшылығы:

1. Шынайы техниканы қолданып оқытуға қарағанда стимуляторларды қолдану өз кезегінде арзанға түседі, әрі курсанттардың (тағылымдамадан өтуші-операторлардың) тәжірибесіздігінен күрделі техниканың бүліну қаупі толық жойылады. Жаттығу құрылғылары мен симуляторларды қолдану уақытты үнемдейді, техниканың бүліну қаупін қысқартады және оқыс жағдайларға даярлануға мүмкіндік береді.

2. Жаттығу құрылғылары мен симуляторлар әдеттегі жағдайда жаңадан жасауға мүмкін болмайтын жағдайларды тыңнан жасауға мүмкіндік береді.

Сонымен қатар, берілген бағдарламалық қамтамасыз етуде қолдануға болады:

- тергеушілерді және тергеуші-криминалистерді, курсанттарды, заң мамандығының студенттерін (қайта) даярлау және тағылымдамадан өткізу үшін;

- «шиеліністі» жағдайда, жаңа/күрделі криминалистикалық техникамен жұмыс жасау дағдыларын алуда тергеу әрекеттерін еңбекпен өтеу үшін.

Бағдарламалар жағдайларды/оқиғаларды, криминалистикалық полигондарды, тергеу әрекеттерін өз бетінше модельдеуге, (қайтадан) құруға және нұсқаларын жасауға мүмкіндік береді.

Бағдарламалар интерактивтік білім беру жүйесі мен білімді бақылаудың электрондық жүйесін (тестілеу мен оқу тапсырмаларының орындалуын қосқанда) біріктіреді.

Сонымен қатар, ғалымдар мен сараптамашылар жақын арада 15 жылдың перспективасы ішінде білімді жетілдіру мен болашақ мамандарды даярлаудың өзекті бағыттарының бірі оқытудың «ойын» компоненттерін (оқытудың «геймификациясы») арттыру деп атап көрсететіндігін айта кеткім келеді [5].

Ойын түрінде оқытудың технологиясы «модельдеу» жағдайында «жаңғыртуға» және оның барлық көріністерінің (білімінде, дағдыларында, ептілігіне, эмоциялық-бағалау қызметінде) тәжірибесін игеруіне бағытталған оқу үрдісінің үлгісі ретінде, бұл мәселені педагогикадағы жаңашылдық демейміз — бұл теорияны Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Элькониний және т.б. талқылаған [6].

Ойын технологиясын тәжірибелік нысанда жүзеге асыру бізге жақсы таныс және жаппай кеңінен таратылған «іскерлік», «рөлдік ойындар», сонымен бірге оқу «криминалистикалық полигондары» болып табылады, ал соңғы жылдары ситуациялық модельдеуге арналған компьютерлік бағдарламалар, «виртуалды» жаттығу құралдары мен «маңызды ойындар» симуляторлары [7].

«Виртуальды тінту (алу)» оқу-әдістемелік кешенініне байланысты жалпы ақпарат мен техникалық талаптарға қатысты не жатады десек, ол РФ «Сараптаманың іргелік жүйесі» ЖШҚ ведомстволық оқу орындарының курсанттарына, заңгерлік ЖОО-ның студенттеріне, ІІО-ның тәжірибелі қызметкерлеріне және криминалистика саласындағы мамандарға арнап дайындаған.

Бағдарлама екі тәртіптемемен жұмыс жасайды: модельді (виртуалды криминалистикалық полигондарды) құру режимі және тәжірибелі маманның жүргізу тінту орнының шынайы оқиғаға барынша жақын моделін жасауына, ал білім алушы-



лардың осы модельді зерттеуіне мүмкіндік беретін оқыту тәртіптемесі. Кешен жасырынған заттарды табу, тінту жүргізу орнының толық суретін жасау және модельді оқуға қатысты материалдармен толықтыру мақсатында ғимаратқа тексеру жүргізуге мүмкіндік беретін құралдармен жасалған. Бағдарламаның интерфейсі инициативті және қарапайым.

Бағдарламалық қамтамасыз ету екі режиммен жұмыс жасайды:

1. «Модельді құру» режимі — бұл тәртіптемеде тінту орны үлгінеді: ішкі көріністегі заттардың орналасуы, киім бөліктерінің орналасымы, құпия орындар, қылмыстар мен іздердің саймандары, қылмыстың жалпы суретін



1 – сурет

сипаттау, кез келген бұйымға ескертпе жазбаларды қосу; қызметтік құжаттарды, оқу әдебиеттерін және оқиға орнын тінту моделіне тестілерін бекіту мүмкіндігі жүзеге асырылды.

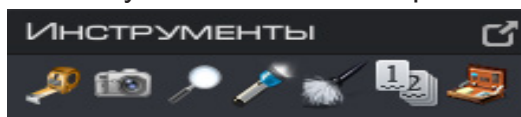
2. «Оқыту режимі» — бұл тәртіптемеде тінтуді жүргізу үлгіленеді. Оқиға болған жерді қарау хаттамасы толтырылады, фотокесте жасалады және тестілеу орындалады.

Аталған режимді жіберу кезінде, тұтынушы интерфейсінің жинақтамасы орналастырылған бұл режимнің негізгі терезесі және қоршалған аумағы бар жеке тұрғын үйдің үш өлшемдік моделі (1-сурет) пайда болады.

«Оқыту» режимінде бөлшектік зерттеу жүргізуге арналған құрал-саймандар жинақтамасы (2-сурет) бар.

«Құрал-саймандар» жинақтамасы оқиға болған жерді неғұрлым мұқият, бөлшектік зерттеуге арналған зерттеу құрал-саймандарының жинағынан тұрады:

- «Өлшеуіш» — арақашықтықты өлшеу.
- «Фотоаппарат» — модельдің қызықтыратын тұстарын фотосуретке түсіру.
- «Лупа» — модельдің қызықтыратын тұстарын үлкейту.
- «Сараптамалық жарық көзі» — көрінбейтін іздерді табу.
- «Дактилоскопиялық қылқалам» — терлі-майлы іздерді табу.
- «Сызғыш және нөмірлер» — криминалистикалық сызғыштардың және нөмірлердің жинағы.
- «Алу» - табылған заттар мен іздерді алу.



2 – сурет

Сонымен бірге ескерту қажет, бұл үлгідегі бағдарламалар жоғары реалистік виртуалдық ортада сценарийлер мен оқиғалар көріністерін, жанжалдарды құруға және редакция-

лауға; жағдайларды (кейстерді) қайта жаңғыртуға, оқу тапсырмаларын даярлауға мүмкіндік береді. Ол үшін оқытушының немесе тәжірибе жинақтаушы жұмысшының құзыреттілігінде дайын нысандар (500-ден астам әртүрлі нысандар, қылмыс құралдары, іздер, айғақтар) және оқиғалар мен қақтығыстар орындары (пәтерлер, ғимараттар, жерасты жолдары және темір жол жолдары, гараждар; арнайы нысандар — кеме, ұшақ, пойыз және т.б.) орналастырылған кітапхана бар.

Бұл жерде тәжірибелік, қолданбалы мағына туралы айту қажет. Өзімізге белгілі, ішкі істер органдары қызметкерлерінің (тергеуші-криминалистердің) алдында 2 маңызды міндет тұр:

- тергеудің әрбір кезеңінде ретроспективті үлгілеу мүмкіндігін өзіне сақтау үшін оқиға орнының суретін мейлінше дәл тіркеу. Себебі, болған жағдай оқиғаның өз ізімен беріледі, ал кейін шынайы өмірде оны «қайта жаңғыртуға» немесе оған қайта оралу мүмкін емес;

- перспективті үлгілеуге арналған нұсқалар тізімін жасау. Сонымен бірге болған оқиға картинасы үнемі толықтырылып отырылады, ойша үлгілеу мүмкіндігі одан әрі күрделеніп, талдап тексеру дәрежесі артады.

Сондықтан, болған оқиғалар көрнекілікке ие болуы үшін, қиялындағы — түрлі нұсқаларда «қайта жаңғыртылған модель» нысанында «қайта жаңғырту» мүмкіндігін иемдену маңызды. Қатысушылар тергеу мен және сот өндірісін ұғыну үшін өзін оқиға жаңа болған орында жүргендей сезінуі тиіс және бұл қолжетімді болуы керек.

«Редактор» режимі өз бетінше үлгілеуге, жағдайларды/оқиғаларды, криминалистикалық полигондарды, тергеу әрекеттерін (қайта)құруға және осы негізде нұсқаларды жасауға мүмкіндік береді.

Осылайша, тәжірибе жинаушы қызметкер тек қана оқиғаны «ұйымдастыруды» жүргізіп қоймай, болған оқиғаның түрлі нұсқаларын көрімдеп және оларды «жеңе» (перспективті үлгілеуді жүзеге асыра) алады. Бұл тек толықтыру және тергеушінің жұмысын «ойша моделдеуді» кеңейту емес, бұл — жұмыстың сапалы деңгейі.

Жұмыстың екінші режимі («Оқушы») алдын ала дайындалған сценарийлар мен оқиға көріністері үшін дайындалған. Бұл түрдегі бағдарлама «квестке» ұқсас, өту үшін «бірегей» жағдайды, оқиға орнын және тергеу бойынша барлық кезеңдерді — айғақтарды табу, оларды алу және орау, құрбан болған адамды қарау, фотофиксациялау және өлшем жүргізу, мәліметтерді құжаттар (хаттамалар) үлгісіне салу, тестілеуден өту және т.б. зерттеуі тиіс. Бұл бөлім («game-based learning») ойынына негізделген оқытуға негізделген.

«Тартымды оқыту» нұсқасында дайындаушылар вертуалды шынайылық (Oculus Rift және ұқсас) дулығасын қолдану мүмкіндігін күшейткен. Виртуалды шынайылық дулығасының астына бейімделген интерфейсті орындау тәртіп бойынша «оқиғаға» қосылу деңгейін (және оқытудың тиімділігін) арттырып қана қоймай, білім алушылардың қосымша қызығушылығын (ынтасын) арттырады.

Қорытындылай келе, мұндай әдіс кезінде заманауи компьютерлік технологиялардың мүмкіндіктері мен ойын кезеңдерінің бірігіп кететіндігін, «қосылудың» және «батырудың» үлкен деңгейлеріне, зерттелетін жағдайға және жаңа кәсіби дағдыларды игерудің орасан зор тиімділігіне қол жеткізілетіндігін айта кетуге болады. Сонымен бірге симуляторлар маңызды ақпараттарды ұсыну бойынша тартымды басқаруда қарапайым күйде қалады, пайдаланушы үшін еске түсірулердің дамыған жүйесін, сонымен бірге үйренушілердің жіберілген қателерге өз бетінше сараптама жасауы үшін әрекеттерін бағалау жүйесін қосады.

Қолданылған әдебиеттер:

1. Грибунов О.П. Техничко-криминалистическое обеспечение раскрытия и расследования преступлений: отдельные аспекты современного состояния. Криминалистические чтения на Байкале – 2015: Материалы Междунар. науч.-практ. конф. // Вост.- Сиб. фил ФГБОУВО «РГУП»; отв. ред. Д. А. Степаненко. – Иркутск, 2015. – 480 с.



2. Гармаев Ю.П. Проблемы и перспективы внедрения новых технологий в межотраслевые средства противодействия преступности // Союз криминалистов и криминологов. 2014. № 2. стр. 98-107. - ISSN 2310-8681. - (<http://www.iuaj.net/node/1470>).

3. Ковалев С.А., Смагоринский Б.П. Использование криминалистического компьютерного моделирования при планировании расследования преступлений // Юридическая наука и правоохранительная практика. - 2013. - №4 (26). - 111-122 с. - С. 121. - ISSN 1998-6963. - (<http://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kriminalisticheskogo-kompyuternogo-modelirovaniya-pri-planirovanii-rassledovaniya-prestupleniy>).

4. Е.П.Ищенко, А.Г.Филиппов. Криминалистика: Высшее образование; Москва; 2007 ISBN 978-5-9692-0135-4.

5. Форсайт российского образования 2030 / «Форсайт Флот», Агентство стратегических инициатив, 2013. - (<http://asi.ru/molprof/foresight/12254/>); Global Education Futures Forum: Интерактивная карта будущего GEF 2035 (a-ver) // Global Education Futures. - (<http://edu2035.org/ru/>).

6. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. - Челябинск: Два комсомольца, 2011. - С. 140-146.

7. Карпенко, О.М., Лукьянова, А.В., Абрамова, А.В., Басов, В.А. Геймификация в электронном обучении / Дистанционное и виртуальное обучение. - 2015. - № 4. - С. 36. - ISSN 1561-2449. - (http://www.mu.h.ru/content/doc/2015/gamification_st_2015.pdf).