**Доклад**

**Применение ситуационного моделирования в криминалистической дидактике**

Сравнительный анализ качества расследования уголовных дел, расследованных в различный период времени в разных регионах, позволил нам определить общую тенденцию роста профессиональной грамотности следователей и одновременно с этим обнаружить повторяющиеся типовые следственные ошибки. Интервьюирования следователей, расследовавших эти дела, позволили сделать вывод о том, что в большинстве случае ошибки вызваны отнюдь не профессиональной неграмотностью, небрежностью и невнимательностью следователей, а именно неумением молодых специалистов, подчас имеющих достаточно высокий уровень теоретической подготовки, применить свои знания на практике.

В процессе практической деятельности молодой специалист встречается с незнакомыми ему ситуациями. В силу нетипичности большинства ситуаций, криминалистическая теория заранее обусловленный алгоритм их разрешения предложить не может, а бывший студент по причине невыработанности у него механизмов творческой деятельности неспособен самостоятельно разрешить нестереотипные задачи. Наш вывод подтверждается и результатами исследования вопросов научной организации труда следователей, согласно которым юридическое образование в целом дает достаточную теоретическую базу, но слабо формирует необходимые навыки и умения, позволяющие по окончании вуза самостоятельно вести расследование39.

Причина этого в том, что в настоящее время в обучении студентов-юристов криминалистике отдается предпочтение усвоению ими хорошо описанных методов решения определенного набора типовых казусных задач, при этом почти не уделяется внимания обучению способам поиска методов их решения. Однако представляется, что отмеченные проблемы никоим образом не могут быть исследованы и решены исключительно педагогикой, поскольку содержание обучения существенно влияет на его процесс. В связи с этим многими криминалистами неоднократно рассматривалась проблема соотношения криминалистики как науки и как учебной дисциплины. Причем многие авторы, не принимая во внимание содержательной стороны обучения, полагают, что все, что касается непосредственно самого процесса обучения, следует автоматически относить к предмету педагогики. В противовес укоренившемуся мнению С.И.Цветков вполне справедливо отметил, что "содержание обучения - это содержание науки криминалистики, а формы и методы обучения относятся к предмету педагогики. Однако содержание неизбежно раскрывается через формы и методы обучения"40.

Опыт нашей педагогической практики дает основания полагать, что в повышении эффективности учебного процесса значительную роль может сыграть внедрение в него ситуационного моделирования - метода, позволяющего сократить путь повторного "открытия" уже известных вариантов решения проблемы, способствующего формированию у студентов механизма сличения возникающих ситуаций с типовыми. Ситуационный подход в дидактике можно рассматривать как одну из разновидностей проблемного обучения, суть которого в общих чертах может быть сведена к выработке у студентов приемов самостоятельного исследования и решения поставленных нестереотипных задач. Весьма успешно замечено, что "современного обучаемого надо не столько "наполнять" знаниями, сколько учить их самостоятельно приобретать"41.

Анализ дидактических аспектов ситуационного моделирования позволяет выделить два основных направления его использования:

1) выработку у студентов навыков ситуационного подхода к анализу криминальной и криминалистической деятельности (т.е. обучение ситуационному моделированию); 2) применение ситуационного моделирования как метода обучения (т.е. обучение посредством этого метода).

Для обучения студентов ситуационному моделированию в криминалистике можно использовать предложенную нами методику моделирования криминальных и следственных ситуаций.

Ситуационное моделирование как метод обучения студентов имеет весьма широкий спектр применения, находя свое воплощение как в лекционных, так и в активных формах обучения. Можно выделить такие формы применения используемого в обучении ситуационного моделирования, как ситуации-иллюстрации, ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ролевые и компьютерные ситуационные игры.

Ситуации-иллюстрации могут быть весьма эффективно использованы в ходе изложения лекционного материала с целью пояснения отдельных теоретических положений. Причем в качестве иллюстрации могут использоваться как модели криминальных, так и модели следственных ситуаций. С их помощью возможно показать процесс следообразования в конкретной криминальной ситуации, либо проиллюстрировать правильное разрешение сложной ситуации, возникшей в ходе расследования того или иного преступления.

Применение в дидактических целях ситуации-оценки сводится к тому, что на занятии преподаватель излагает студентам основную характеристику реальной следственной ситуации, а также сообщает им о решении, принятом на основе ее анализа следователем. Студентам предлагается оценить данное решение, попытаться найти возможно допущенные следователем ошибки, объяснить их сущность, обосновав при этом свои выводы.

Использование ситуации-упражнения предполагает то, что преподаватель ограничивается изложением сути следственной ситуации (например, конфликтной, тактического риска и т.д.) и предлагает студентам проанализировать эту ситуацию, произвести ее диагностику, попытаться на основе ее анализа выработать "за следователя" соответствующее решение. При этом учитывается то, что в задачах, которые ставит перед следователем практика, почти никогда не содержится полных достаточных данных для правильного их разрешения. Следователю приходится самостоятельно искать все недостающие сведения, в случае же невозможности этого - найти другой вариант разрешений возникающих задач и проблем. Именно поэтому задачи, предлагаемые студентами для решения, должны содержать заведомо неполный перечень исходных данных.

Однако возможности ситуационного моделирования гораздо полнее и ярче реализуются при его использовании в активных формах обучения: на семинарских и практических занятиях, в процессе которых решаются разноплановые ситуационные задачи, проводятся ситуационно-ролевые и компьютерные игры.

Использование ситуации-проблемы на практических занятиях по криминалистике можно осуществить следующим образом. Преподаватель располагает полной информацией о реальном инциденте из следственной практики. Студенты же получают о нем более или менее полное представление только посредством постановки преподавателю соответствующих вопросов об этом событии. После получения, по их мнению, вполне достаточной информации о ситуации студенты индивидуально проводят детальный анализ ситуации, формулируют проблему и уясняют ее суть, осуществляют выработку необходимого в данном случае решения.

Применение основных положений криминалистической ситуалогии в ходе обучения способствует выработке у студентов ситуационного подхода к анализу криминалистических объектов. Важным фактором формирования ситуационного мышления является дифференциация обучения в зависимости от состава обучаемых. Так, можно выделить: а) анализ и моделирование простых криминальных ситуаций; отображение и разрешение несложных типичных ситуаций расследования (студенты, слушатели, курсанты); б) моделирование и анализ сложных криминальных ситуаций; отображение и разрешение сложных ситуаций раскрытия и расследования преступлений (система повышения квалификации); в) моделирование и анализ нетипичных криминальных и моделирование следственных ситуаций для принятия управленческих решений по сложным многоэпизодным делам, по межрегиональным сериям преступлений (подготовка руководителей правоохранительных органов).

Метод компьютерного моделирования следственной ситуации, основы которого в криминалистической дидактике были разработаны С.И. Цветковым43, получил в настоящее время широкое распространение в юридических вузах России. Более трех десятков имеющихся в России подобных криминалистических и экспертных программ позволяют мгновенно в соответствии с содержащимися в них правилами реагировать на действия обучаемых в процессе учебного "расследования" тех или иных видов преступлений.

Уже использование одной из первых программ показало, что существует возможность параллельной, одновременной отработки вопросов по смежным уголовно-правовым учебным дисциплинам юридических вузов: уголовному праву, процессу, криминалистике. Программы дают возможность имитировать условия, требующие принятия не только тактических, но и процессуальных решений.

Обучающие системы, в основе которых лежит использование методов искусственного интеллекта, представляют собой одну из разновидностей экспертных систем. Такие системы выполняют несколько функций: осуществляют процесс обучения, диагностируют, производят оценку, а при необходимости и корректируют знания обучаемого, то есть, по сути дела, осуществляют весь процесс обучения. Обучающие системы дают возможность смоделировать количество и качество знаний обучаемого и его способность использования своих знаний в решении той или иной задачи. Кроме того, системы обнаруживают ошибки обучаемого и указывают ему их, анализируя модель и строя планы исправлений отмеченных ошибок.

Во многих вузах указанные системы широко применяются при обучении студентов различным отраслям права, но в то же время их использование имеет существенные ограничения. Они определяются тем, что в основе таких программ лежат, как правило, жесткие конструкции баз данных с однозначными логическими многокритериальными связями. В настоящее время наибольшие перспективы использования интеллектуальных обучающих систем лежат в сфере практического обучения, формировании умений и навыков принятия тактических решений в процессе раскрытия и расследования преступлений. Использование интеллектуальных систем, ориентированных на выработку практических умений и навыков профессионального мышления при принятии тактических решений, является в какой-то степени попыткой решить указанную проблему.

Именно использование в логической структуре программы баз знаний вместо баз данных и является основной особенностью предлагаемых эспертно-моделирующих систем. Без баз знаний любая автоматизированная система при проведении практического обучения, направленная на оптимизацию умений и навыков принятия решений в любой сфере деятельности, может быть использована в лучшем случае лишь для информационного обеспечения этого процесса. Основанная на криминалистических и правовых знаниях искусственная логика экспертно-моделирующих систем позволяет выявить и зафиксировать все допущенные ошибки. Использование при проведении практических занятий ситуационного моделирования на базе средств вычислительной техники значительно влияет на содержательную сторону занятий и, кроме того, в определенной степени меняет и саму методику проведения занятия.

Так, программа "следователь" дает возможность преподавателю: управлять ходом программы, при необходимости давать дополнительные вводные; просматривать список событий, лиц, предметов, попавших в поле зрения студента; вернуться "назад" и просмотреть выполненные студентом мероприятия (как бы "пролистать расследованное" в ходе деловой игры уголовное дело; сделать паузу во время занятия и через определенное время вернуться к тому же его этапу; индивидуализировать замечания по прохождению программ, выдавать их в автоматическом режиме; при необходимости распечатывать ту или иную информацию; предоставлять возможность студентам обращаться к справочной информации; одновременно осуществлять контроль работы нескольких групп студентов; знакомить игровые коллективы с правильным решением; в автоматическом режиме фиксировать и подводить итоги работы; выявлять типовые ошибки студентов.

Применение компьютерных систем с целью имитации реальной следственной ситуации существенно повышает интенсивность практических занятий. По сути дела, системы "управляют" действиями обучаемых, формулируя перед ними каждый раз новые и более сложные следственные ситуации. Кроме того, поскольку основное содержание учебной работы на практических занятиях по криминалистической методике (и в значительной части по криминалистической тактике) связано с анализом всей имеющейся информации, эффективность проведения занятия зависит от ее полноты, дополнения в зависимости от тактических решений, принятых обучаемыми.

Моделирование ситуации необходимо и в ходе использования компьютерных систем поддержки процесса принятия тактических решений. Здесь в основе модели лежит система взаимосвязанных понятий, отражающих различные аспекты информации о ситуации, сложившейся в процессе расследования преступлений. Такая модель в полуавтоматическом режиме сравнивается с заданной ситуацией. Это позволяет в соответствии с заложенными в программу правилами формулировать рекомендации для обучаемых и практических работников.

Имитационно-моделирующие системы себя полностью оправдали. Пути развития данной идеи лежат в разных плоскостях: расширение сферы использования имитационно-моделирующих систем на другие юридические науки; использования их для моделирования не только кадров текстовой информации, но и компьютерной графики (фотоизображений), схем, карт и даже мультипликации. В перспективе некоторые текстовые кадры могут заменяться звуковыми, например при имитации допроса; чрезвычайно перспективно использование компьютерных сетей в комплексе с имитационно-моделирующими программами, что позволяет усложнять имитацию ситуации не только за счет интеллектуальных возможностей программы, но и за счет одновременной и, возможно, конкурентной по содержанию, совместной учебной работе нескольких студентов.

Используемые в практике преподавания ролевые ситуационные игры отличаются от других методов тем, что их применение позволяет не только расширить познавательные возможности студентов, но и способствует выработке у них определенных управленческих навыков при решении тех или иных профессиональных задач.

В последнее время дидактические игры все больше находят свое применение в теории и практике профессионального обучения. Игра, при всей ее условности, дает возможность максимального приближения к реальной жизни, поскольку в ней студент оказывается поставленным в условия, близкие, реальные, похожие на жизненные, и должен действовать именно "сейчас, сразу же". В силу вышеуказанного в игре должен делаться акцент на основных моментах сложных ситуаций, принципиальных, но крайне обобщенных и условных. Преимущества ситуационно-ролевых игр перед реальным экспериментом состоят в том, что они:

1) способны обеспечить наглядность принимаемых решений;

2) позволяют положительно изменить масштаб исчисления времени (игра позволяет "жить быстрее");

3) дают возможность повторения имеющегося опыта с необходимым изменением установок (т.е. в игре можно несколько раз "проиграть", прожить одну и ту же следственную ситуацию, каждый раз принимая на ее основе новое решение и проверяя результаты его осуществления; причем чем сложнее представляется ситуация, тем важнее проверить как можно больше подходов к ней).

Следует отметить способность ситуационно-ролевых и компьютерных игр разнообразить учебный процесс, что, как показывают результаты наших практических исследований, снимает у студентов утомление от занятий и стимулирует у них повышенное внимание. Ученые, исследовавшие психологические основы ситуационной игры, полагают, что эффективность процесса обучения в ней обусловлена взрывом мотивации, т.е. резким повышением у студентов интереса к изучаемому предмету. При проведении учебных занятий методом игр значительно изменяется и роль преподавателя, задачи и функции которого сводятся не только к передаче студентам своих знаний, но и к максимальной стимуляции профессионального и творческого потенциала участников игры, как говорится, плохой учитель преподносит истину, хороший учит ее находить.

Особенностью ситуационного моделирования является его способность значительно расширить источники подачи информации, разнообразить ее формы. Так, если на лекционных и семинарских занятиях основным источником новых знаний является преподаватель, то при проведении практических занятий методом ситуационно-ролевых игр в числе обучающих в какой-то мере выступает и весь коллектив. Задача же преподавателя состоит в максимальном приобщении студентов к выработке необходимых им практических навыков и мобилизации творческого потенциала в решении нестереотипных следственных задач.

Для успешного осуществления дидактической ситуационно-ролевой игры необходима тщательная ее подготовка. Мы полагаем, что весьма ощутимую пользу преподавателю может принести предварительно им составленный план-сценарий, состоящий из двух частей: а) игровой, рассчитанной на студентов, в которой достаточно подробно излагается ролевая суть предстоящей игры; б) тактической, предназначенной непосредственно для преподавателя, в которой отражается специфика и построение занятия в целом, распределение "ролей" между студентами, планируется ход и анализ результатов проведенной игры, например, в ходе дискуссии и т.д.

Ученые, занимающиеся теоретическими вопросами дидактических ситуационно-ролевых игр, в числе основных конструктивных элементов любой деловой игры выделяют: участников игры; правила; информационный массив44. На практических занятиях по криминалистике в игре участвуют студенты, которые исполняют соответствующие роли, определяемые преподавателем. В качестве основных правил криминалистической ситуационно-ролевой игры выступают соответствующие нормы уголовно-процессуального кодекса или рекомендации криминалистики. Информационный массив игры представлен информацией о реальной следственной ситуации, которую преподаватель и предлагает студентам "смоделировать" во время игры. Кроме того, в качестве информационного массива будут выступать и знания студентами соответствующих теоретических вопросов по соответствующей теме криминалистики.

В тактической части модельно-игрового сценария должны быть отражены и такие вопросы, как: цели игры, объекты моделирования, игровой комплекс, инструктаж студентов, правила игры. Перед непосредственным проведением ситуационно-ролевой игры целесообразно провести опрос студентов, чтобы выяснить, как усвоены ими теоретические положения темы, имеющей приоритетное значение для разрешения предстоящей игровой ситуации. Необходимо добиваться того, чтобы студенты четко усваивали соответствующие теоретические положения криминалистики, поскольку в процессе игры нет времени для длительных размышлений и тщательного обдумывания выбора того или иного варианта поведения. В игре, как и при оперативной оценке и разрешении реальной ситуации, приходится действовать экспромтом, мобилизуя все знания, навыки и умения, раскрывая в процессе решения задач все потенциальные возможности.

Заметим, что решение ситуационных задач методом ролевых игр имеет и свою специфику. Несмотря на то, что в целом игра идет по заранее разработанному преподавателем сценарию, все же трудно спрогнозировать все ситуации, в которых может оказаться каждый из исполнителей, поскольку в такого рода играх всегда предусматривается некая вариабельность. Траектория движения показателей моделируемой ситуации полностью находится в руках самой группы.

Применение аудио- и видеотехники в дидактических криминалистических играх способно во многом повысить качество последующего разбора игровых ситуаций. Демонстрируемая студентам видеозапись проигранной ими же ситуации позволяет фиксировать их внимание на тех или иных этапах (кадрах) игры, дает возможность вполне однозначно выявлять положительные и отрицательные моменты в уяснении, оценке и разрешении ситуации. Последующий просмотр видеозаписи в ходе разбора результатов ситуационно-ролевой игры позволяет произвести качественный анализ занятия, обратить внимание студентов на процессуальные, тактические и коммуникативные аспекты.

Ситуационное моделирование находит свое применение и в процессе повышения квалификации следственных работников, одной из форм которых являются систематически проводимые учебно-методические семинары. На таких семинарах может быть проведен, к примеру, анализ следственных ситуаций, возникающих в ходе допроса, выявляющий способность допрашивающего управлять ситуацией и трансформировать ее в благоприятном для следствия направлении (следователям предлагается для этого фонограмма реального или учебного допроса). Также предварительно изученное уголовное дело из числа расследованных может быть проанализировано на семинаре на ситуационной основе.

Как в процессе обучения студентов, так и в ходе повышения квалификации следственных работников рекомендуется использовать и деловые игры45. Безусловно, "проигрывание", предварительная проработка следователями типовых следственных ситуаций имеет определенный тактический смысл. Игровое разрешение основных типовых следственных ситуаций, с которыми постоянно приходится сталкиваться на практике, вырабатывает у обучаемых ситуационное мышление, обеспечивающее правильное уяснение сути наличной следственной ситуации, ее грамотную диагностику и своевременное разрешение.

При проведении занятий по решению ситуационных задач и при использовании метода ситуационно-ролевых игр предпочтительно давать студентам не абстрактные вводные, а сложные следственные ситуации (проблемные, конфликтные, организационного управленческого типа, тактического риска) из практики расследования реальных уголовных дел, оставшихся в числе нераскрытых.