

Прокопов С. О.,

старший викладач кафедри
економічної та інформаційної безпеки
Дніпропетровського державного
університету внутрішніх справ

ВИКОРИСТАННЯ ПОЛІЦЕЙСЬКИХ КВЕСТІВ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ДНІПРОПЕТРОВСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ВНУТРІШНІХ СПРАВ

Минуло майже п'ять років з моменту розроблення та впровадження у навчальний процес Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ професійно-ділової гри «Лінія 102». Інформаційно-технічна платформа квесту «Лінія 102» розроблена викладачами кафедри економічної та інформаційної безпеки [1]. За розпорядженням керівництва Національної поліції ця технічна платформа впроваджена в усі навчальні заклади МВС. Це підтверджує необхідність вивчення цієї інформаційно-технічної платформи курсантами-поліцейськими.

У доповіді буде надана увага новітнім методикам викладання навчального матеріалу для отримання знань та практичних навичок роботи з інформаційно-телекомунікаційною системою «ЦУНАМІ», емулятором якої є інформаційно-технічна платформа професійно-ділової гри «Лінія 102».

У тематичному плані вивчення дисципліни «Інформаційне забезпечення професійної діяльності», яка викладається на другому курсі факультетів підготовки фахівців для підрозділів кримінальної поліції, підготовки фахівців для підрозділів превентивної діяльності, підготовки фахівців для органів досудового розслідування Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ на вивчення теми «Інформаційно-технічна платформа оперативно-тактичних навчань «Лінія 102» заплановано два заняття по 2 години. Інформаційно-технічна платформа «Лінія 102» складається з сімох навчальних місць.

На першому практичному занятті курсанти вчаться кваліфіковано готувати повідомлення-фабули довільних подій та вмінню професійно вносити відомості повідомлень заявників в електронну картку системи «Лінія 102» (емулятор «ЦУНАМІ»). На початку заняття викладач мотивує курсантів щодо необхідності отримання навичок професійного передавання опису подій оператору 102 ситуаційних центрів ГУНП, які знадобляться в разі звернення до поліцейських громадян, яким необхідна допомога правоохоронців. Наводиться методика підготовки повідомлень про події, в яких обов'язково повинна міститись така інформація:

- що за подія трапилась;
- місце скоєння події;

- детальний опис осіб, які брали участь у події;
- наслідки події;
- детальний опис підозрюваних тощо.



Рис. 1. Інформаційно-технічна платформа «Лінія 102»

Після цього наводяться приклади навчальних повідомлень-фабул. Далі курсанти самостійно готують довільне повідомлення, яке будуть передавати під час виконання ролі заявника, та занотують його у конспект.

Наступний крок заняття – курсантам пропонується перегляд навчальних відеороликів, які розміщені на вебресурсі 102.dduvs.in.ua як мультимедійні рекомендації (рис. 2, 3) [2].

Далі курсанти самостійно заходять на робоче навчальне місце оператора 102 і викладач ще раз за допомогою мультимедійного проєктора показує дії, які їм необхідно буде виконати під час квесту щодо внесення необхідної інформації для створення електронної картки події (рис. 4).

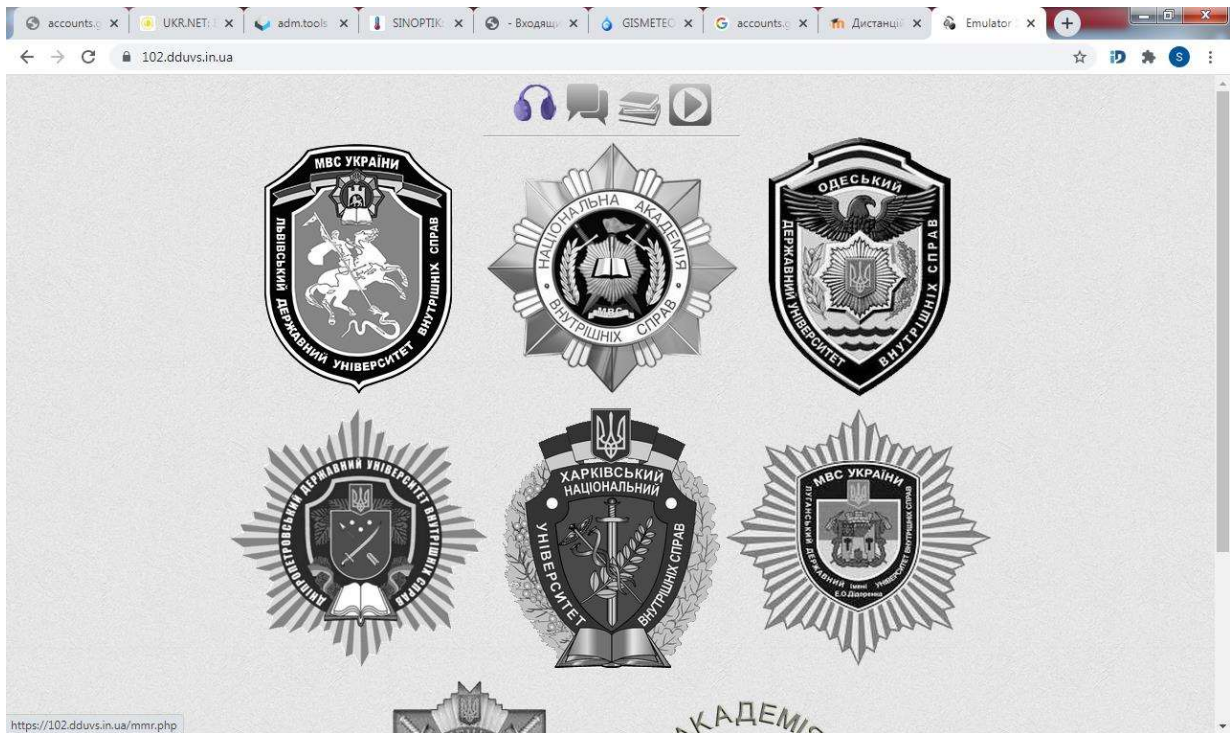


Рис. 2. Загальний вигляд вебресурсу «Лінія 102»

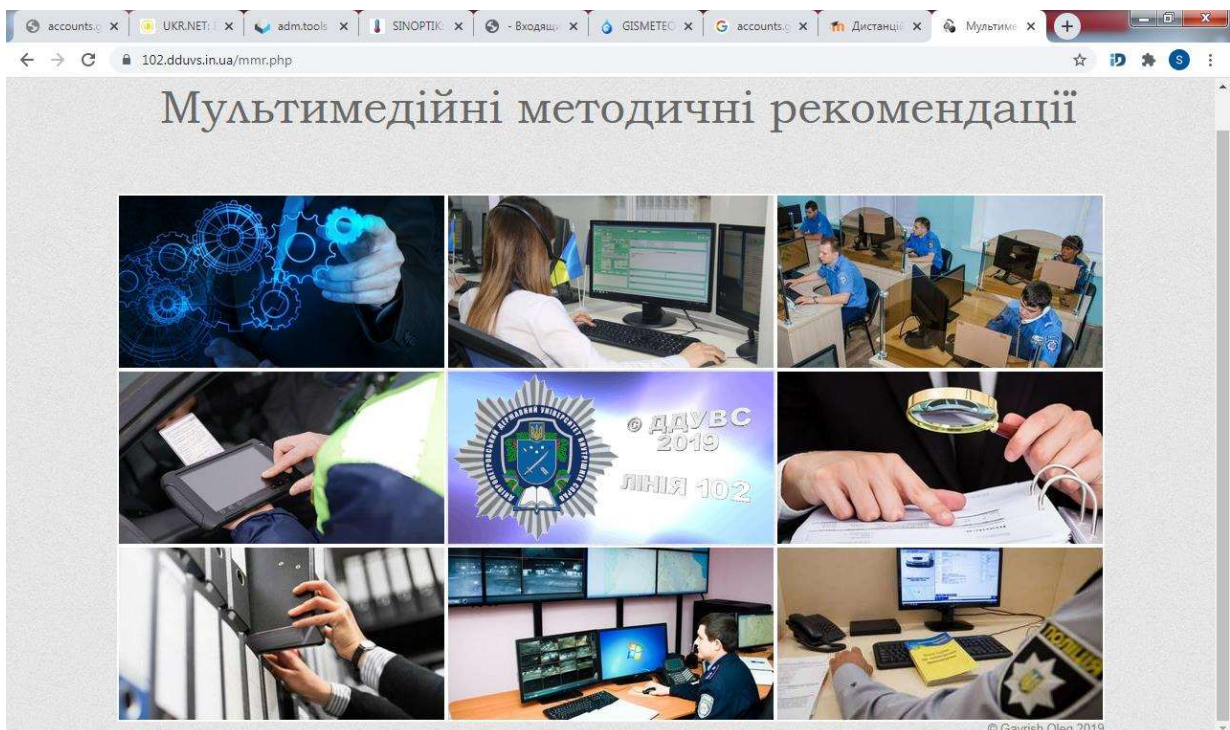


Рис. 3. Мультимедійні методичні рекомендації «Лінія 102»

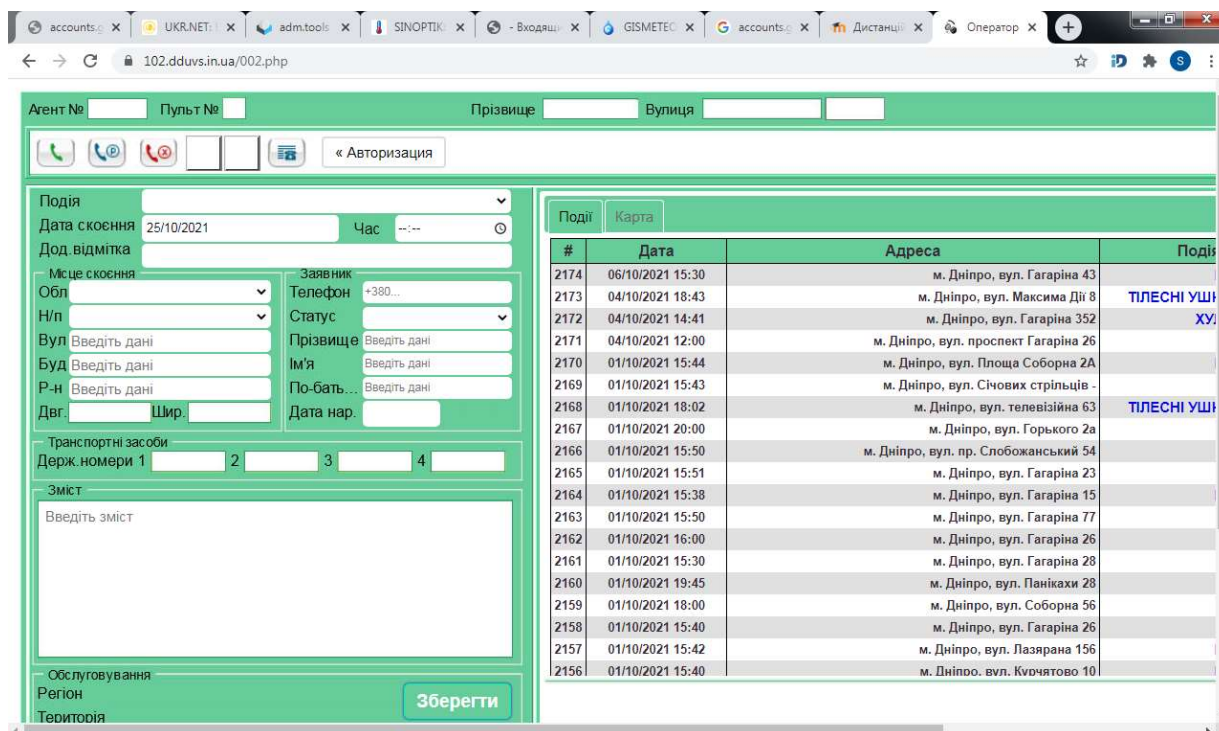


Рис. 4. Робоче навчальне місце оператора 102

Для проведення рольової гри курсантів поділяють на пари «заявник» та «оператор 102». Вони обмінюються мобільними телефонами. «Оператори 102» залишаються в навчальній аудиторії за комп'ютерами, на яких завантажені навчальні робочі місця операторів 102, а «заявники» залишають приміщення аудиторії і переміщуються на територію плацу або коридору університету, де розосереджуються, щоб не заважати один одному, і передають розроблені та занотовані повідомлення своїм напарникам. Під час прийому повідомлень «оператори 102» ставлять навідні запитання заявникам і відповідають за якість внесеної інформації в створену ними картку події, в спеціальному полі якої вводиться їхнє прізвище, ініціали та номер групи.

Після введення у повному обсязі інформації електронна картка спеціальною кнопкою «Зберегти» записується і попадає в базу даних. Оператору 102 необхідно запам'ятати порядковий номер збереженої картки 102, яка знадобиться для наступного заняття і виконання поліцейського квесту. По завершенню епізоду квесту курсанти міняються ролями і виконують дії, описані вище.

По закінченню заняття викладач підбиває підсумки, вказує на типові помилки та оголошує оцінки за виконані практичні вправи.

Під час другого заняття з вивчення інформаційно-технічної платформи професійно-ділової гри «Лінія 102» курсанти детально ознайомлюються з навчальними робочими місцями патрульного поліцейського [3] та диспетчера (чергового відділу поліції).

На початку заняття курсантам викладається навчальний матеріал. Після цього за допомогою мультимедії та інтерактивної дошки демонструються навчальні відеофільми можливостей робочих місць патрульного поліцейського та диспетчера (чергового відділу поліції), рис. 5, 6.

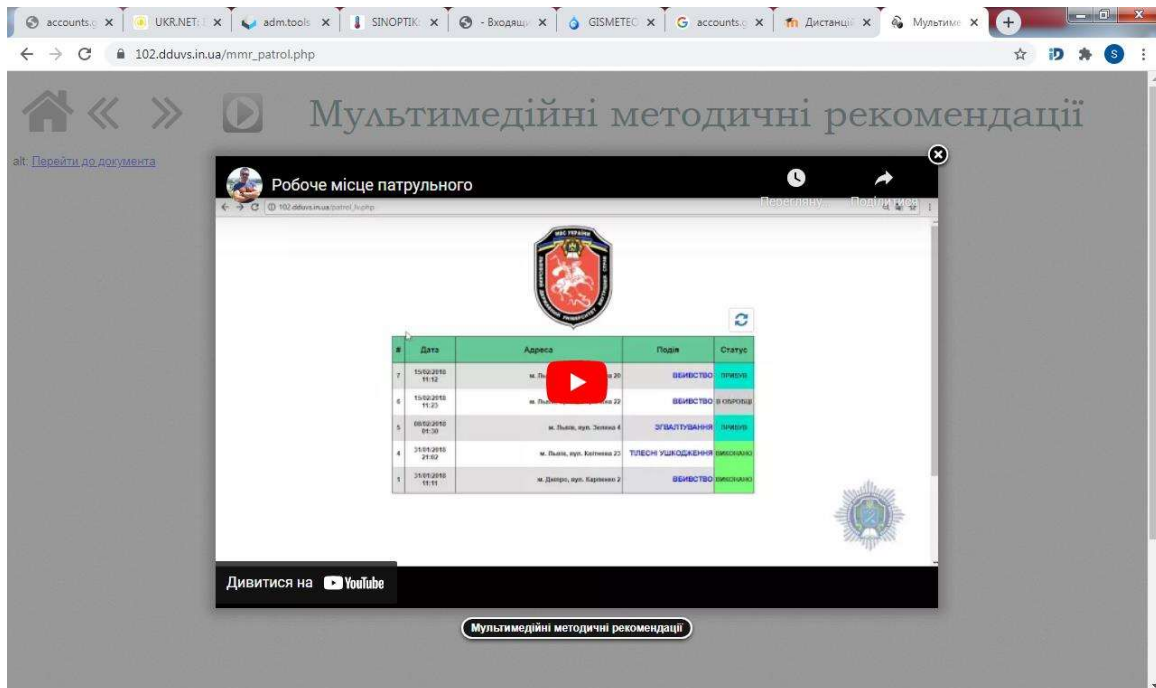


Рис. 5. Навчальний відеофільм робочого місця патрульного поліцейського

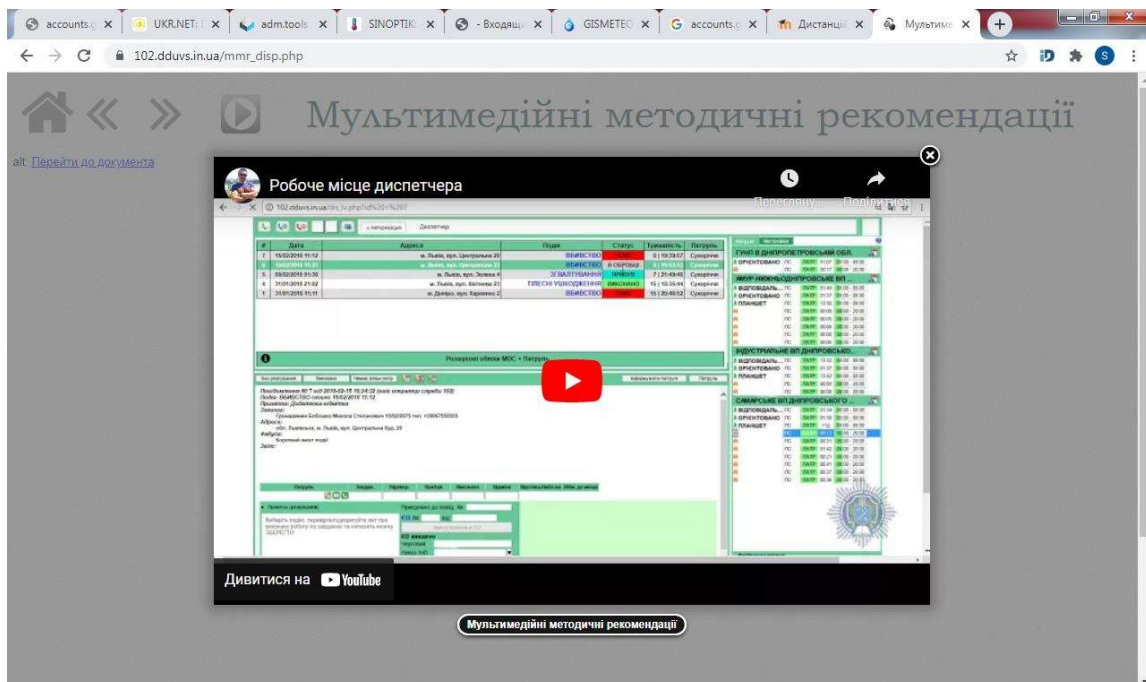


Рис. 6. Навчальний відеофільм робочого місця диспетчера

Далі викладач ще раз за допомогою мультимедійного проєктора показує дії, які їм необхідно буде виконати під час квесту вже безпосередньо з реальної навчальної оболонки «Лінія 102». Курсанти також заходять на робочі місця диспетчера на комп'ютерах навчальної аудиторії. Навчальні робочі місця патрульних поліцейських відкривають на своїх смартфонах, які імітують планшети патрульної поліції.

Поліцейський квест виконується у парі, де один курсант грає роль патрульного поліцейського і відпрацьовує матеріали електронної картки на підставі події, яку він придумав та передав, виконуючи роль «заявника». Наприкінці виконання практичних завдань складається детальний звіт щодо реагування на зазначену подію, до якого додаються фотографії з місця події (рис. 7). Звіт про виконану роботу надсилається диспетчеру.

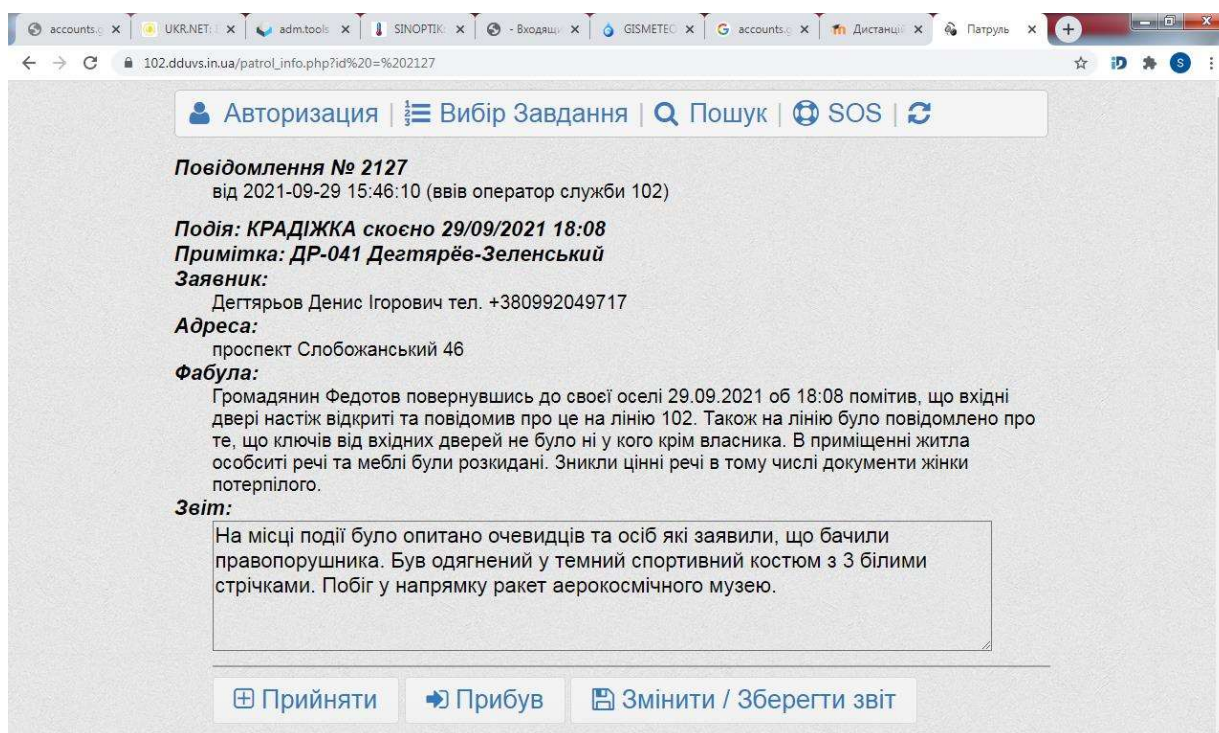


Рис. 7. Звіт про виконану роботу патрульного поліцейського

Другий курсант виконує роль диспетчера (чергового відділу поліції). Він на своєму робочому місці спостерігає як змінюється статус виконання завдання патрульним поліцейським «Нове», «В обробці», «Прибув», «Виконано», рис. 8. Перевіряє звіт напарника-патрульного поліцейського і в разі потреби вимагає від нього необхідних уточнень стосовно осіб, обставин та фото з місця події.

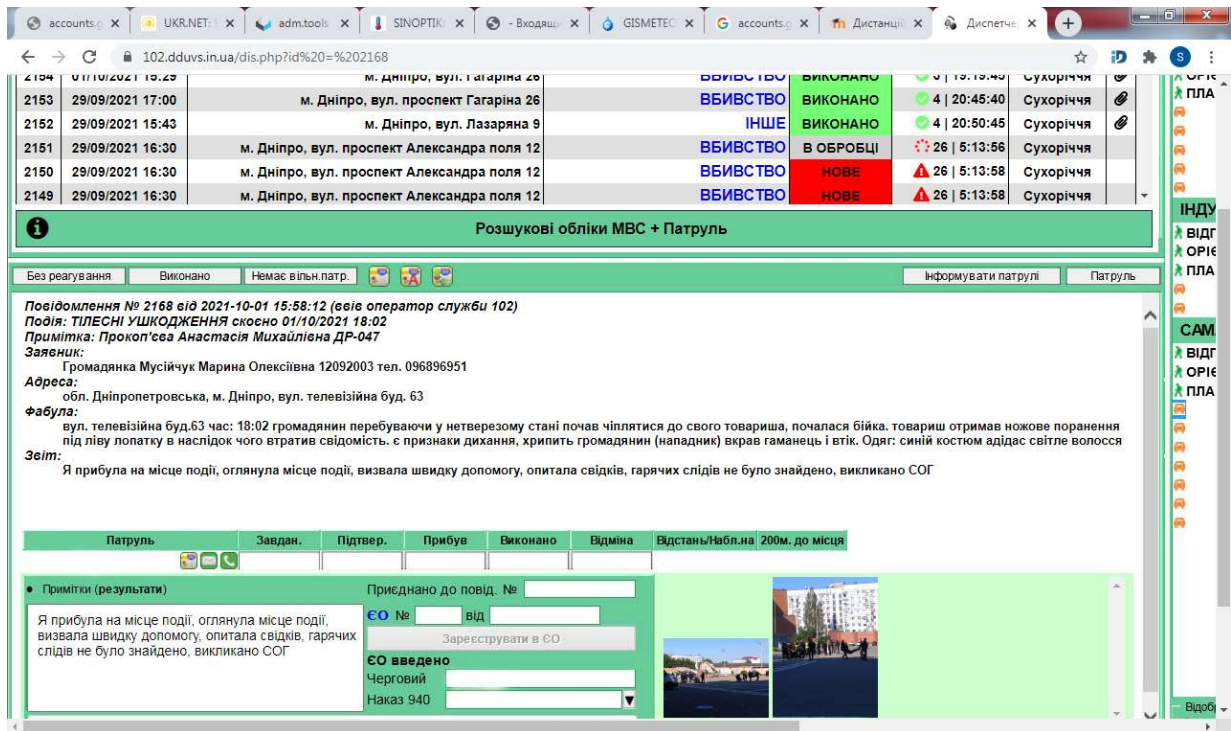


Рис. 8. Навчальне робоче місце диспетчера (чергового відділу поліції)

По закінченню відпрацювання завдання патрульним поліцейським на підставі електронної картки події та схвалення його звіту диспетчером курсанти міняються ролями і виконують кожен своє завдання поліцейського квесту.

Наприкінці заняття для закріплення теоретичних знань курсанти виконують загальний тест на тему «Інформаційно-технічна платформа оперативно-тактичних навчань «Лінія 102». Викладач підбиває підсумки заняття та оголошує оцінки.

Наведена вище методика проведення практичних занять методом поліцейського квесту дозволяє курсантам, окрім теоретичних знань, отримати практичні навички та компетенції, необхідні правоохоронцям, зрозуміти інформаційні потоки та дії поліцейських по реагуванню на події громадян. Це безсумнівно впливає на мотивацію курсантів щодо опанування навчальної дисципліни «Інформаційне забезпечення професійної діяльності» і подальшого навчання у поліцейському ЗВО.

Бібліографічні посилання

1. Акімова О. О., Гавриш О. С., Махницький О. В., Прокопов С. О., Рижков Е. В., Тюря Ю. І. Методичні рекомендації проведення оперативно-тактичних навчань на основі інформаційного моделювання дій нарядів та інших підрозділів Національної поліції. Дніпро : ДДУВС, 2017. 37 с. URL: <http://er.dduvs.in.ua/handle/123456789/939>
2. Прокопов С. О. Інформаційне забезпечення професійно-орієнтованої ділової гри

«Лінія 102». *Актуальні питання протидії злочинності в сучасних умовах: вітчизняний та зарубіжний досвід* : матеріали II Міжнар. науково-практ. конф. (м. Дніпро, 15 березня 2018 р.). Дніпро : ДДУВС, 2018. С. 439–443. URL: <http://er.dduvs.in.ua/handle/123456789/1348>

3. Прокопов С. О. Навчальне автоматизоване робоче місце патрульного поліцейського в інформаційно-технічній платформі інтерактивного комплексу з підготовки здобувачів вищої освіти та практичних працівників національної поліції у ДДУВС. *Економічна та інформаційна безпека: проблеми та перспективи* : матеріали Всеукр. науково-практ. конф. (м. Дніпро, 14 квітня 2017 р.). Дніпро : ДДУВС, 2017. С. 151–157. URL: <http://er.dduvs.in.ua/handle/123456789/3317>

Прокопович-Ткаченко Д. І.,
в.о. завідувача кафедри кібербезпеки,
Університету митної справи
та фінансів, м. Дніпро,
кандидат технічних наук

НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ ХМАРНИХ ІНФОРМАЦІЙНО-ТЕХНІЧНИХ СИСТЕМ

Останнім часом хмарні постачальники продемонстрували рух до консолідації технологій навколо інфраструктурних платформ, баз даних і навіть додатків. Поряд з цією тенденцією іншим помітним напрямом, який демонструють постачальники хмарних послуг, є інтеграція «кількох нових технологій», таких як операційні навантаження та галузеві стандарти.

Завдяки останнім досягненням у технології тунелювання постачальники хмарних послуг з метою вдосконалення разом сервісів з локальними центрами обробки даних, імовірно, позиціонують «гібридну хмару» з найвищою технологією управління пакетами, для чого використовуються нейромережі та квантові технології. Ця пропозиція, ініційована у 2021 році, може продовжувати змінювати маркетинг та менеджмент для постачальників хмарних послуг та постачальників послуг комунікацій.

Іншим прикладом консолідації платформи є «мультихмара» або гібридна хмара, де наскрізне хмарне середовище може містити принаймні дві загальнодоступні та одну приватну хмару згідно з різноманітними типами хмарних обчислень [1].

До 2021 року архітектура загальнодоступних хмар буде відрегульована відповідно до зростаючих потреб клієнтів, і багато приватних хмар будуть перетворені в гібридні хмари, що дозволить їм зв'язуватися та взаємодіяти з загальнодоступними хмарами. Управління мультихмарного середовища можуть бути наділені або оператором бізнесу, або зовнішнім постачальником послуг. Найбільша перевага багатовхмарного середовища – це відсутність