


ЮРИДИЧНА ПСИХОЛОГІЯ

УДК [159.9:351.74](477)

DOI: <https://doi.org/10.32631/pb.2021.1.15>


НАТАЛЯ ЕДУАРДІВНА МІЛОРАДОВА,

доктор психологічних наук, доцент,
Харківський національний університет внутрішніх справ;

 <https://orcid.org/0000-0002-0716-9736>,
e-mail: natasham69@ukr.net;

НАТАЛЯ ЄВГЕНІВНА ТВЕРДОХЛЄБОВА,

Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»;

 <https://orcid.org/0000-0003-3139-4308>,
e-mail: natatv@ukr.net

ЗАСТОСУВАННЯ ПРОФЕСІЙНО-ПСИХОЛОГІЧНОГО КВЕСТУ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ПОЛІЦЕЙСЬКИХ

Презентовано результати аналізу зарубіжних і вітчизняних підходів до трактування, функцій та класифікації квест-технологій. Зазначено, що з метою створення належних умов для формування професійної компетентності майбутніх поліцейських, мотиваційної спрямованості на позитивні особистісні зміни та бажання професійного саморозгортання доцільно використовувати можливості інноваційних технологій навчання, зокрема тренінгів і квестів. Виокремлено освітній квест як окрему форму проєктних технологій. Розкрито особливості розробленого професійно-психологічного поліцейського квесту з елементами тренінгу «Особливості діяльності дільничного офіцера поліції (ДОП)», охарактеризовано його послідовні етапи: організаційно-підготовчий, реалізації та заключний.

Ключові слова: квест-технології, освітній квест, професійно-психологічний квест, правоохоронці, дільничні офіцери поліції.

Оригінальна стаття

Постановка проблеми

Підготовка конкурентоспроможних фахівців – одне з головних завдань сучасного закладу вищої освіти. Сучасні виклики і соціально-економічні проблеми сприяють пошуку нових шляхів ефективної, якісної та швидкої підготовки фахівця в межах ЗВО. На перший план виходять орієнтування на його потреби, інтереси, ціннісні орієнтири та спрямованість. Використання лише пасивного (наприклад, лекційні заняття) або активного (бесіда, дискусія, відеолекторій) підходів у навчанні є недостатнім для ефективного засвоєння знань та дотримання активної навчальної мотивації у слухачів. Це зумовлює пошук і застосування інноваційних інтерактивних підходів, орієнтованих на активну взаємодію учасників як з викладачем, так і між собою, сприяючи всебічному обміну знаннями, навичками, досвідом та емоціями. Головна відмінність інтерактивних вправ і завдань полягає у тому, що їх

спрямовано не тільки і не стільки на закріплення вивченого матеріалу, скільки на засвоєння нового.

Тому залучення учасників до процесу навчання є цінним ресурсом у розвитку позитивної освітньої мотивації та інтересу до отримання нових знань. Кожен з учасників цього процесу має унікальний особистий досвід, обмін яким з іншими учасниками сприяє засвоєнню нової інформації, ревізії та змінам в особистих поглядах і думках, створенню та опрацюванню нових шляхів вирішення проблемних ситуацій. Саме технологія квесту належить до тих, які покликано максимально залучити учасників, формуючи у них цікавість до процесу та прагнення дійти до фінішу.

Стан дослідження проблеми

Дослідження проєктних технологій у навчальному процесі проводили зарубіжні вчені Д. Дьюї, У. Кілпатрик, Е. Коллінгс. У 20-х роках

XX ст. методом проєктів зацікавилися радянські педагоги. Його прихильниками були Г. Ващенко, Б. Ігнат'єв, М. Крупеніна, С. Шацький, В. Шульгін та ін.

Саме квестинг (*questing*) зародився в Сполучених Штатах як концепція самостійного відкриття та пізнання навколишнього світу, де особлива увага звертається на власний досвід та особисте залучення. Родоначалниками квестингу вважаються С. Глазер і Д. Кларк. У перекладі з англійської мови слово *quest* – означає «пошук» – тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з прикладами або грою [1, с. 119].

У кінці XX ст. професор університету Б. Додж запропонував використовувати в процесі навчання пошукову систему, в якій треба шукати рішення. Саме в цей час квест-технології почали широко застосовуватися в освіті та вихованні дітей.

У своїх дослідженнях І. М. Сокол [2, с. 16–18] ґрунтовно розглянула наявні підходи до сучасного трактування поняття квест:

- особлива комп'ютерна гра; у 70-х роках В. Кроутер розробив програму «Colossal Cave Adventure», де за сюжетом головний герой виконує завдання, переміщуючись у печері, цю програму вважають першим передвісником сучасних квестів;

- сюжет літературного твору, в якому герою необхідно дійти до мети, виконуючи завдання та долаючи перешкоди;

- як сайт в інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи різні завдання;

- проблемне завдання (проєкт), завдання з елементами гри, для виконання якого використовують інформаційні ресурси;

- орієнтована на вирішення проблеми діяльність;

- особлива новітня освітня технологія.

Дослідниця зазначає, що розуміння квесту як особливої технології є найбільш коректним, таким, що не суперечить логіці наукового пізнання та дозволяє розкрити його сутнісні ознаки.

Розглядаючи функції квест-технологій, дослідниці О. О. Хващевська та В. С. Хорунжа виокремили серед них такі [3, с. 144]:

- освітню – залучення кожного учасника в активний пізнавальний процес; організація індивідуальної та групової діяльності, виявлення умінь і здібностей працювати самостійно з будь-якої теми;

- розвивальну – розвиток цікавості до предмета, творчих здібностей, уяви; формування навичок дослідницької діяльності, умінь

самостійної роботи з інформацією; розширення кругозору, ерудиції, мотивації;

- виховну – виховання вміння працювати в команді, виховання особистої відповідальності за виконання завдання, виховання позитивної цікавості до досліджуваного предмету.

Водночас, незважаючи на велику кількість досліджень із зазначеної теми, питання впровадження квест-технологій у підготовку працівників Національної поліції України для підвищення ефективності їх професійної діяльності потребує подальшого розгляду.

Мета і завдання дослідження

Метою статті є розкриття доцільності застосування квест-технологій у процесі підготовки дільничних офіцерів поліції України для оптимізації стратегій їх особистісних трансформацій на етапі професійного навчання.

Завданнями, спрямованими на досягнення вказаної мети, є: 1) узагальнення сучасних поглядів науковців щодо сутності освітнього квесту; 2) виокремлення умов, що сприяють підвищенню результативності та ефективності навчального квесту; 3) опис сценарію проведення професійно-психологічного квесту «Особливості діяльності дільничного офіцера поліції (ДОП)» та розкриття особливостей кожного з трьох етапів його проведення.

Наукова новизна дослідження полягає у виокремленні та характеристиці трьох основних етапів професійно-психологічного квесту з елементами тренінгу «Особливості діяльності дільничного офіцера поліції (ДОП)» та аналізі основних умов, що сприяють його результативності й ефективності.

Виклад основного матеріалу

Класифікацію квест-технологій презентовано в роботах І. М. Сокол [4], В. Dodge¹, Т. March². Від інших способів навчання квести відрізняються низкою моментів.

По-перше, квест – це навчальна гра, тобто ця технологія поєднує елементи гри і навчання, що підвищує її успішність, тому що коли

¹ Dodge B. Some Thoughts About WebQuests // San Diego State University : сайт. URL: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (дата звернення: 06.02.2021).

² March T. Why Web Quests? // Tom March.com : сайт. URL: <https://tommarch.com/writings/why-webquests/> (дата звернення: 06.02.2021).

людина отримує задоволення від процесу діяльності, то її результативність підвищується. Учасники не лише беруть участь у грі, а ще й отримують знання.

По-друге, кожен квест має конкретну тему. Це сприяє більшому зосередженню, ґрунтовному її аналізу та детальному опрацюванню її специфіки.

По-третє, квест – це безпосереднє залучення як творців (викладачів), так і учасників. З одного боку, розроблення завдань, інструкцій і маршрутів потребує уваги викладачів-розробників, а з іншого – в учасників немає можливості «виключитись» із завдання, оскільки це може призвести до помилок. Успішність проходження квесту залежить від чіткості викладення та розуміння інструкції, уваги та кмітливості під час виконання завдання, злагодженості дій учасників. Проходження маршруту може тривати від однієї до декількох годин залежно від завдань.

І останнє: наприкінці квесту обов'язково повинні фіксуватись досягнення. Це може бути якась матеріальна річ, яку треба знайти, використовуючи підказки, отримані в попередніх пунктах, або заповнений бланк із підтверджуючою інформацією. Нерідко у квестах також використовують інформаційно-комунікаційні технології та соціальні мережі: підтвердженням проходження завдання може бути пост у Фейсбук чи в Інстаграмі, фотографія у навчальному блозі чи заповнення гугл-форми.

Окремою формою квесту є освітній квест. Це спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні (слухачі) здійснюють пошук інформації за вказаними адресами, що охоплює пошук цих адрес чи інших об'єктів, людей, завдань тощо [5]. Це абсолютно нова форма навчальної і розважальної діяльності, в яку учасники активно залучаються, здобувають практико-орієнтовані знання та отримують заряд позитивних емоцій. Узагальнення поглядів науковців щодо сутності цієї технології навчання підкреслює, що:

1) освітній квест – інтегрована технологія, яка об'єднує ідеї проєктного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді і використання ІКТ; поєднує цілеспрямований пошук під час виконання головного проблемного і серії допоміжних завдань з пригодами або грою за певним сюжетом; веб-квест можна розглядати як один із різновидів квест-технології;

2) алгоритм квесту будується за логікою технології проблемного навчання – від постановки проблеми до шляхів її вирішення, пре-

зентування результату і рефлексії, що спрямовано на розвиток особистості як активного суб'єкта життєдіяльності;

3) освітні «продукти», отримані індивідуально або групою в результаті проходження квесту, можуть бути різними: від вирішення поставленої проблеми у вигляді відповіді на запитання до створення мультимедійних презентацій, відеороликів, сайтів, буклетів тощо;

4) інтрига і сюжет, що супроводжують цю технологію, є елементами ігрового навчання – рольової або пригодницької гри, яка, по суті, має командний характер;

5) використання спеціальних комп'ютерних програм, інформаційних можливостей мережі інтернет як у процесі виконання, так і в способах подання результату квесту й обміну думками характеризує цю технологію як інформаційно-комунікаційну.

Освітній квест – це своєрідна трансформація квесту літературного – педагогічна технологія, яка містить у собі набір проблемних завдань з елементами рольової гри, для виконання яких необхідні певні ресурси. Залежно від сюжетної лінії квести можуть бути:

1) лінійними, в яких гру побудовано ланцюгом: виконавши одне завдання, учасники отримують наступне, і так до тих пір, доки не пройдуть увесь шлях;

2) штурмовими, де всі гравці отримують основне завдання та перелік точок із підказками, але при цьому самостійно обирають шляхи виконання завдань;

3) кільцевими, що являють собою той самий «лінійний» квест, але замкнутий у коло; команди стартують із різних точок, які будуть для них фінішем [6, с. 43].

Так, В. С. Кулішов пропонує таку орієнтовну структуру освітнього квесту [7, с. 10]:

а) вступ (в якому визначаються тема та мета, прописується сюжет квесту, розподіляються ролі);

б) завдання (етапи, питання, рольові завдання);

в) порядок виконання (інструкції, бонуси, штрафи);

г) оцінювання (підсумки, призи, результати).

На нашу думку, підвищенню результативності й ефективності навчального квесту сприятимуть:

– цікава та зрозуміла тема, яка має бути сформульована так, щоб захопити своїм змістом та спрямувати сферу пошуку та кроки у напрямку вирішення проблеми;

– об'єднання слухачів у групи, розподіл ролей, надання чітких рольових інструкцій та

створення відповідних умов для змагання та конкуренції;

- спільність дій учасників та взаємодопомога в умовах підвищеної емоційності, що стимулює обмін досвідом і знаннями між учасниками під час вирішення питань та виконання завдань квесту;

- особливості формулювання завдань, виконання яких потребує комплексного та креативного підходу на основі отриманих знань і наявних навичок;

- актуальний та цікавий сюжет, що відповідає навчальній меті;

- відповідність кількості учасників кількості інформації та завданням квесту, кожен повинен брати участь у роботі;

- дотримання регламенту, тобто обсяг завдань повинен відповідати часу, відведеному на їх виконання та на квест у цілому;

- складність завдань повинна відповідати знанням та можливостям учасників.

Доцільність застосування тренінгових технологій з елементами квест-технологій у підготовці працівників Національної поліції України підкреслив директор Департаменту персоналу, організації освітньої та наукової діяльності МВС України Г. О. Доскевич [8, с. 4]. Такі заняття отримали назву «поліцейський квест».

Основою поліцейського квесту є ситуаційний метод (наприклад, рольова чи ділова гра), змістову частину якого спрямовано на опанування курсантами алгоритму дій, пов'язаного з реалізацією поліцією своїх службових завдань.

Метою поліцейського квесту є зміна стереотипів організації занять і напрацювання елементів практичної роботи завдяки імітації майбутньої професійної поліцейської діяльності та моделюванню типової ситуації.

Сценарій квесту складено з урахуванням типових службових ситуацій, що сприяє зростанню позитивної спрямованості здобувачів вищої освіти не лише на навчання, а й на подальшу професійну діяльність. Спільність і динамічність дій підтримує інформаційний обмін між учасниками, позитивний соціально-психологічний клімат та згуртованість колективу. У підґрунтя проведення квесту було покладено ситуаційний метод, змістовну частину якого спрямовано на опанування курсантами алгоритму дій, пов'язаного з реалізацією дільничними офіцерами своїх службових завдань. Професійно-психологічний квест дозволив курсантам проаналізувати зміст службової діяльності й зосередити ува-

гу на реалізації професійних дій, спрямованих на виконання поставленого завдання та ухвалення рішення на підставі аналізу ситуації (напрямків діяльності, особливостей профілактичної діяльності, вчинення домашнього насильства).

Виходячи із напрямків діяльності¹ дільничних офіцерів поліції, ми розробили професійно-психологічний поліцейський квест з елементами тренінгу «Особливості діяльності дільничного офіцера поліції (ДОП)».

Метою квесту є закріплення знань стосовно особливостей професійної діяльності дільничного офіцера поліції на основі використання реальних фабул службових ситуацій для створення можливості розвитку навичок професійного спілкування, командного вирішення проблем, підвищення рівня мотивації та фахової компетентності.

До основних завдань віднесено такі:

- сприяння розвитку та трансформації структурних компонентів професійної діяльності дільничних офіцерів поліції;

- використання отриманих знань для виконання практичних завдань і вирішення проблемних ситуацій;

- розвиток та корекція комунікативних навичок і розуміння особливостей міжособистісних відносин;

- підвищення рівня професійної мотивації та спрямованості особистості дільничного офіцера поліції [9, с. 320];

- формування згуртованості та спрацьованості групи;

- сприяння розумінню учасниками професійно-психологічного квесту власного професійного «Я».

Тривалість усього квесту від початку до фінішу – дві години сорок хвилин. Проведення квесту містить у собі *три послідовні етапи*: організаційно-підготовчий, реалізації та заключний.

У табл. 1 подано детальну характеристику структури професійно-психологічного поліцейського квесту «Особливості діяльності дільничного офіцера поліції (ДОП)» відповідно до зазначених етапів.

¹ Про затвердження Інструкції з організації діяльності дільничних офіцерів поліції : Наказ МВС України від 28.07.2017 № 650 // База даних «Законодавство України» / Верховна Рада України.

Таблиця 1

**Структура професійно-психологічного поліцейського квесту
«Особливості діяльності дільничного офіцера поліції (ДОП)»**

Назва	Зміст	Час
I. Організаційно-підготовчий етап		
Візитівка	Презентація команди	15 хв
Інструктаж		10 хв
Оцінювання очікувань	Вправа «Пісочний годинник»	15 хв
II. Етап реалізації		
Станція 1. Напрямки діяльності ДОП	Завдання 1 (групове)	15 хв
Станція 2. Види та ознаки домашнього насильства	Завдання 2 (групове)	20 хв
Станція 3. Профілактичні заходи	Завдання 3 1 питання (групове) 2 питання (індивідуальне)	20 хв
Станція 4. Ситуації домашнього насильства	Завдання 4 (групове)	25 хв
Станція 5. Професійне спілкування дільничного офіцера поліції	Завдання 5 (групове)	15 хв
III. Етап завершення		
Підбиття підсумків	Оголошення результатів квесту	25 хв

У межах *організаційно-підготовчого етапу* увагу зосереджено на вступній частині, інструктажі та проведенні підготовчих процедур.

У вступній частині викладачі повідомляють тему, мету й завдання квесту, ознайомлюють учасників із маршрутом, правилами виконання завдань, особливостями проходження станцій, підставами для отримання бонусів та санкцій і критеріями оцінювання індивідуальних та групових завдань на кожній станції. Саме на цьому етапі здійснюється низка процедур, спрямованих на активізацію уваги та творчого потенціалу учасників. Викладач зосереджується на проведенні коман-

доутворюючих вправ та аналізі очікувань учасників квесту.

Так, спочатку викладач організовує об'єднання учасників в 3 команди по 8 чоловік. Об'єднання здійснюється за допомогою кольорових стікерів (на столі розкладаються 3 види стікерів, кожен з присутніх обирає один – конкретного кольору). Потім команди обирають капітанів, назви команд, девіз та презентують по черзі свою «Візитівку».

Наступний крок спрямовано на отримання конкретних інструкцій від викладача щодо особливостей проходження маршруту. Кожна команда отримує маршрутний лист (табл. 2), згідно з яким команда рухатиметься по станціям.

Таблиця 2

Маршрутний лист

Команди	Вступна частина	Старт. Завдання 1	Завдання 2	Завдання 3	Завдання 4	Завдання 5 Фініш	Підбиття підсумків
№ 1	Ауд. № 9.00 40 хв	Ауд. № 15 хв	Ауд. № 20 хв	Ауд. № 20 хв	Ауд. № 25 хв	Ауд. № 15 хв	Ауд. № 11.15 25 хв
Відмітка проходження							

У маршрутному листі надається інформація стосовно початку та закінчення квесту, порядку та часу проходження станцій, місцезнаходження

станцій. У графі «Відмітка проходження» викладач, що перебуває на кожній станції, фіксує проходження командою конкретної станції.

Учасники ознайомлюються з регламентом квесту та місцезоташуванням станцій (надаються номери аудиторій та корпусів).

Однією з умов ефективності проведення квесту є дотримання учасниками та організаторами певних *правил*. До них віднесено такі.

Для викладачів:

- на кожній станції перебувають викладачі;
- викладачі не допомагають виконувати завдання, але можуть пояснювати його сутність;
- викладачі повинні уважно стежити за порушеннями правил та фіксувати їх у журналі;

– викладачі повинні чітко та конкретно надавати інструкції щодо виконання завдань.

Для учасників:

- чітке дотримання послідовності маршруту згідно з маршрутним листом;
- чітке дотримання правил та часу виконання завдань;
- під час виконання завдань не можна використовувати заборонені джерела інформації (книги, гаджети тощо);
- потрапити до станції та піти зі станції всі учасники команди повинні разом.

Викладач ознайомлює команди з особливостями нарахування балів за виконання індивідуальних та групових завдань (табл. 3).

Таблиця 3

Критерії оцінювання індивідуальних і групових завдань

Завдання	Бали
Візитівка	Максимально 5 балів
Очікування	Максимально 5 балів
Станція 1. Завдання 1 (групове)	Максимально 12 балів
Станція 2. Завдання 2 (групове)	Кожний вид насильства з кількістю ознак (не менше 2) – 10 балів, одна додаткова ознака – 0,5 бала
Станція 3. Завдання 3 1 питання (групове) 2 питання (індивідуальне)	За виконання групового завдання (питання № 1) максимальна оцінка – 10 балів За виконання індивідуального завдання (питання № 2) максимальна оцінка – 5 балів Разом команда може отримати 50 балів
Станція 4. Завдання 4 (групове)	Максимальна оцінка – 10 балів
Станція 5. Завдання 5 (групове)	Максимальна оцінка – 5 балів

Ще одним питанням для розгляду на цьому етапі є особливості нарахування додаткових бонусів та винесення штрафів. Викладач ознайомлює учасників з умовами нарахування бонусів та накладення штрафних санкцій.

Наступний, другий етап квесту – це безпосередньо етап *реалізації*. Саме в межах цього етапу перебуває основний обсяг виконуваних завдань. На проведення цього етапу відведено 1 годину 35 хвилин загального часу. Передбачено виконання здобувачами вищої освіти завдань різних рівнів складності на п'яти станціях. Ці завдання (репродуктивні, репродуктивно-когнітивні, креативні) охоплюють великий обсяг навчального матеріалу з різних тем та напрямків діяльності дільничних офіцерів поліції. На виконання кожного завдання відведено конкретний проміжок часу. Умовою переходу до наступної станції є виконання попереднього завдання.

Завдання на кожній станції акцентують увагу учасників на конкретній темі, що дозволяє у стислий час зануритися у її специфіку. Темі обрано згідно з аналізом структурних компонентів професійної діяльності дільничних офіцерів поліції та основних напрямків їх діяльності.

Серед тем, обраних нами для проведення квесту, зазначено такі:

- напрямки діяльності дільничного офіцера поліції;
- особливості виявлення та реагування на факти домашнього насильства;
- профілактична діяльність дільничного офіцера поліції;
- особливості професійного спілкування дільничного офіцера поліції.

Особливості виконання завдань, обмеженість часу та незвична обстановка сприяють:

- застосуванню творчого креативного підходу до їх виконання;
- згуртованості команди, налагодженню та трансформаціям міжособистісних відносин;
- усвідомленню рівня і перспектив розвитку особистого професійного «Я» та готовності до виконання функціональних обов'язків.

Після проходження п'яти станцій та виконання всіх завдань команди завершують квест та повертаються в аудиторію, де відбувається його обговорення, тобто настає *завешальний* етап.

У межах цього етапу здійснюється обговорення проблемних питань, які виникали під час виконання завдань, підсумовується кількість групових та індивідуальних балів, здійснюється аналіз очікувань учасників та визначається команда-переможець.

Висновки

Отже, варто зазначити, що використання професійно-психологічного поліцейського квесту є активною формою групової роботи і передбачає застосування комплексу дій, спрямованих на підвищення рівня професійної підготовки поліцейських, розвиток та зміну структури міжособистісних відносин, навчальної та професійної мотивації і сприяє самореалізації особистості у професійному просторі.

Метод поліцейського квесту сприяє підвищенню рівня професійної компетенції внаслідок збільшення обсягу навчального часу, виділеного для практичної роботи, самостійного набуття та використання у практичній діяльності нових знань і навичок, ухвалення правильних рішень у межах своєї професійної компетенції, злагодженої роботи в команді.

Вищезазначене дає підстави для використання квест-технологій, а саме розробленого нами професійно-психологічного квесту з елементами тренінгу для оптимізації стратегій особистісних трансформацій правоохоронців на етапі професійного навчання.

Вищезазначене дає підстави для використання квест-технологій, а саме розробленого нами професійно-психологічного квесту з елементами тренінгу для оптимізації стратегій особистісних трансформацій правоохоронців на етапі професійного навчання.

Список бібліографічних посилань

1. Кадемія М. Ю., Козяр М. М., Рак Т. Є. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: словник-госарій. Львів : СПОЛОМ, 2011. 327 с.
2. Сокол І. М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Запоріжжя, 2016. 284 с.
3. Хващевська О. О., Хорунжа В. С. Характерні особливості квест-технології як ефективного засобу навчання молодших школярів. *Інноваційна педагогіка*. 2019. Спецвип. С. 143–146. URL: <http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2019/specvipsk/33.pdf> (дата звернення: 06.02.2021).
4. Сокол І. М. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2014. Вип. 36 (89). С. 369–375.
5. Игумнова Е. А., Радецкая И. В., Сорока И. Ю. Опыт применения квест-технологии в профильном лагере экологической направленности. *Учёные записки Забайкальского государственного университета. Серия: Педагогические науки*. 2016. Т. 11, № 5. С. 17–27.
6. Осяк С. А. Образовательный квест – современная интерактивная технология. *Современные проблемы науки и образования*. 2015. № 1, ч. 2. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата звернення: 06.02.2021).
7. Кулішов В. С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти : навч.-метод. посіб. Біла Церква : БІНПО УМО НАПН України, 2018. 86 с.
8. Доскевич Г. О. Методичні рекомендації з проведення практичних занять у формі поліцейського квесту в закладах вищої освіти, які здійснюють підготовку кадрів для Міністерства внутрішніх справ України та Національної поліції. Київ, 2018. 5 с.
9. Твердохлебова Н. Є. Мотиватори організаційної поведінки правоохоронців на етапі професійної підготовки. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Психологічні науки*. 2019. № 1. С. 316–321.

Надійшла до редколегії 09.02.2021

МИЛорадова Н. Э., ТвЕрдохлебова Н. Е. ПРИМЕНЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО КВЕСТА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ ПОЛИЦЕЙСКИХ

Приведены результаты анализа зарубежных и отечественных подходов к трактовке, пониманию функций и классификации квест-технологий. Отмечено, что с целью создания надлежащих условий для формирования профессиональной компетентности будущих полицейских, мотивационной направленности на положительные личностные изменения и желание профессионального саморазвертывания целесообразно использовать

возможности инновационных технологий обучения, в частности тренингов и квестов. Выделен образовательный квест как отдельная форма проектных технологий. Раскрыты особенности разработанного профессионально-психологического полицейского квеста с элементами тренинга «Особенности деятельности участкового офицера полиции (УОП)», охарактеризованы его последовательные этапы: организационно-подготовительный, реализации и заключительный.

Ключевые слова: квест-технологии, образовательный квест, профессионально-психологический квест, правоохранители, участковые офицеры полиции.

MILORADOVA N. E., TVERDOKHLIEBOVA N. E. APPLICATION OF THE PROFESSIONAL PSYCHOLOGICAL QUEST IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF POLICE OFFICERS

The results of the analysis of foreign and domestic approaches to the interpretation and understanding of quest technologies are presented. It is noted that in order to create the proper conditions for the formation of future police officers professional competence, motivational focus on positive personal changes and the desire for professional self-development, it is advisable to use the possibilities of innovative teaching technologies, in particular, trainings and quests. During such classes, participants have the opportunity to learn how to quickly make the right decisions within the limits of their professional competence, applying the obtained theoretical knowledge, as well as to master and consolidate the necessary skills. The educational quest is highlighted as a separate form of design technologies. The features of the developed professional-psychological police quest with elements of the training "Features of the district police officer's activities" are revealed, its consistent stages are characterized: organizational and preparatory, implementation and final. It is noted that the basis of the police quest is the situational method, the content of which is aimed at mastering the algorithm of actions by the cadets associated with the implementation of the service tasks of the police. It has been revealed that the use of a professional-psychological police quest is an active form of group work and provides the use of set measures aimed at increasing the level of professional training of police officers, developing and changing the structure of interpersonal relations, educational and professional motivation, and contributes to the self-realization of the individual within the professional space. The authors emphasize the advisability of using a police quest, which contributes to the increase of professional competence level due to the increase of the study time amount allocated for practical work, the independent acquisition and use of new knowledge and skills in practice, making the right decisions within the framework of their professional competence, and well-coordinated teamwork.

Key words: quest technologies, educational quest, professional psychological quest, law enforcement officers, district police officers.