

*МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ВНУТРІШНІХ СПРАВ*

*МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
із проведення практичних занять у
формі інтерактивного поліцейського
квесту в закладах вищої освіти із
специфічними умовами навчання, які
здійснюють підготовку поліцейських*



*GUIDELINES
of conducting practical classes in the form of
an interactive police quest at institutions of
higher education with specific learning
conditions of training police officers*

Рецензенти:

Собакарь Андрій Олексійович – завідувач кафедри адміністративного права, процесу та адміністративної діяльності факультету підготовки фахівців для підрозділів превентивної діяльності Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ, доктор юридичних наук, професор полковник поліції

Басс Вікторія Олександрівна – доцент кафедри поліцейського права Національної академії внутрішніх справ, кандидат юридичних наук, доцент майор поліції

Вітвіцький С.С., Мердова О.М.

Методичні рекомендації із проведення практичних занять у формі інтерактивного поліцейського квесту в закладах вищої освіти із специфічними умовами навчання, які здійснюють підготовку поліцейських. Кропивницький: ТОВ «Прінт Медіа Про», 2022. 72 с.

У методичних рекомендаціях викладено авторську методику проведення практичних занять у формі інтерактивного поліцейського квесту, яка є інноваційним засобом навчання, спрямованим на посилення практичної складової освітнього процесу, орієнтованим на самостійну діяльність здобувача/здобувачки вищої освіти, що реалізується за допомогою інтерактивних засобів навчання і дозволяє модифікувати в онлайн середовищі алгоритми дій поліцейських у різних ситуаціях

Видання розраховане на науково-педагогічних (педагогічних) працівників закладів вищої освіти із специфічними умовами навчання, які здійснюють підготовку поліцейських, та стане у нагоді всім, хто цікавиться питаннями сучасної педагогіки вищої школи.

ЗМІСТ

2

ВСТУП

1. Організація практичних занять з використанням інтерактивних поліцейських квестів
2. Алгоритм проведення інтерактивного поліцейського квесту
3. Характеристика інструментів для створення інтерактивного поліцейського квесту
4. Приклад практичного застосування інтерактивного поліцейського квесту

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

CONTENT

INTRODUCTION

1. Organization of practical lessons using interactive police quests
2. Algorithm for conducting interactive police quest
3. Characteristics of tools for creating interactive police quest
4. The model of practical applying of an interactive police quest

CONCLUSIONS

REFERENCES

ВСТУП



Розвиток сучасної вищої освіти є неможливим без впровадження перспективних сучасних технологій в освітній процес, зміни підходів до викладання навчальних дисциплін, застосування різних методик, методів навчання, що трансформують відношення здобувачів/здобувачок вищої освіти до опанування навчальних дисциплін, розвивають в них не тільки спеціальні (фахові) компетентності, а й загальні компетентності, які являють собою динамічне поєднання когнітивних та метакогнітивних навичок, демонстрацію знань і розуміння, міжособистісних, інтелектуальних та практичних навичок, етичних цінностей. Крім того, сучасний випускник/випускниця закладу вищої освіти мають отримати якісні основи для власного розвитку.

INTRODUCTION

The development of modern higher education is unthinkable without the introduction of perspective modern technologies into the educational process, changing approaches to teaching academic disciplines, application of various techniques, teaching methods. These technologies and methods transform the attitude of higher education institutions' students towards mastering academic disciplines; develop not only special (professional) competences, but also general ones. The mentioned competences are a dynamic combination of cognitive and metacognitive skills, demonstration of knowledge and understanding, interpersonal, intellectual and practical skills, ethical values. In addition, a modern graduate of a higher education institutions should receive quality basis for his/her own development.



У зв'язку з цим науково-педагогічний склад повинен всіляко сприяти творчому опануванню знань, покращувати якість теоретичної і професійної підготовки, виховувати у майбутніх фахівців/фахівчинь прагнення до постійного збагачення і оновлення отриманих знань. На нашу думку, все це на сьогоднішній день можливо лише за допомогою поєднання класичних методів навчання з нестандартними методиками, прийомами опанування навчального контенту.





In this regard, the scientific and pedagogical staff should develop the forms of creative acquisition of knowledge of higher education institutions' students in every possible way; improve the quality of theoretical and professional training; educate future specialists the desire for constant striving for enrichment and updating of acquired knowledge. In our opinion, all this is currently possible only with the help of a combination of classical teaching methods with non-standard methods, technics of mastering educational content.

Загально визнано, що квест – це спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених проблемних завдань командами або окремими гравцями з елементами рольової гри. Що стосується навчальних квестів, то в спеціалізованій літературі вони розглядаються, як:

- вид дослідницької діяльності, для виконання якої здобувачі освіти здійснюють пошук інформації за вказаними реальним адресами;
- один з основних жанрів пригодницьких ігор, що вимагають від учасників рішення розумових завдань для просування за сюжетом;
- проектна діяльність, що поєднує в собі метод проектів та ігрові технології;
- засіб набуття здобувачами освіти маси позитивних емоцій, інтелектуального драйву;
- спосіб формування культури командної взаємодії, розвитку навичок спілкування та самореалізації»¹.

¹Швирка В.М. Квест як сучасна технологія навчання у вищій школі. Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. 2019. № 6 (329). Ч. II. С. 136.





It is generally recognized that the quest is a sport and intellectual competition, the basis of which is the consistent performance of previously prepared problem tasks by teams or by individual players with role-playing elements. As for educational quests, they are considered in the specialized literature as:

- «a type of research activity, for performing which the students search for information at the specified real addresses;
- one of the main genres of adventure games that require the participants to solve mental tasks to progress through the plot;
- a project activity that combines the project method and game technologies;
- the means for students to acquire a mass of positive emotions and intellectual drive;
- a way of forming a culture of team interaction, developing communication skills and self-realization»¹.

Shvyrka V.M. Quest as a modern learning technology in higher education. Bulletin LNU named after Taras Shevchenko. 2019. № 6 (329). Chapter II. P. 136.

Не дивлячись на різноманітність поглядів на питання їх визначення, зазначимо, що навчальним квестам властиві такі загальні ознаки, як: інтерактивність, командність, змагальність, проблемно-пошуковість, студеноцентрованість.



Despite the diversity of views on the issue of their definition, we note that educational quests are characterized by such general features as: interactivity, teamwork, competitiveness, problem-solving, student-centered orientation.



Зазначимо, що запровадження квест-технологій в освітній процес змінюють позицію викладача/викладачки в ньому, він стає викладачем-фасилітатором, який на відміну від традиційного розуміння «викладача», не є експертом і не навчає здобувачів/здобувачок вищої освіти, а надає їм спеціальні технології індивідуальної чи групової роботи для створення необхідного продукту.

Зауважимо, що сучасна молодь переважно отримує інформацію за допомогою різноманітних інформаційних гаджетів у мережі Інтернет. За даними соціологічних опитувань 88,5% молоді користуються комп'ютером вдома та 90,4% використовують Інтернет. При цьому основною метою використання Інтернету частіше за все є пошук різної тематичної інформації, інформації для навчання чи роботи тощо (53,2%)².



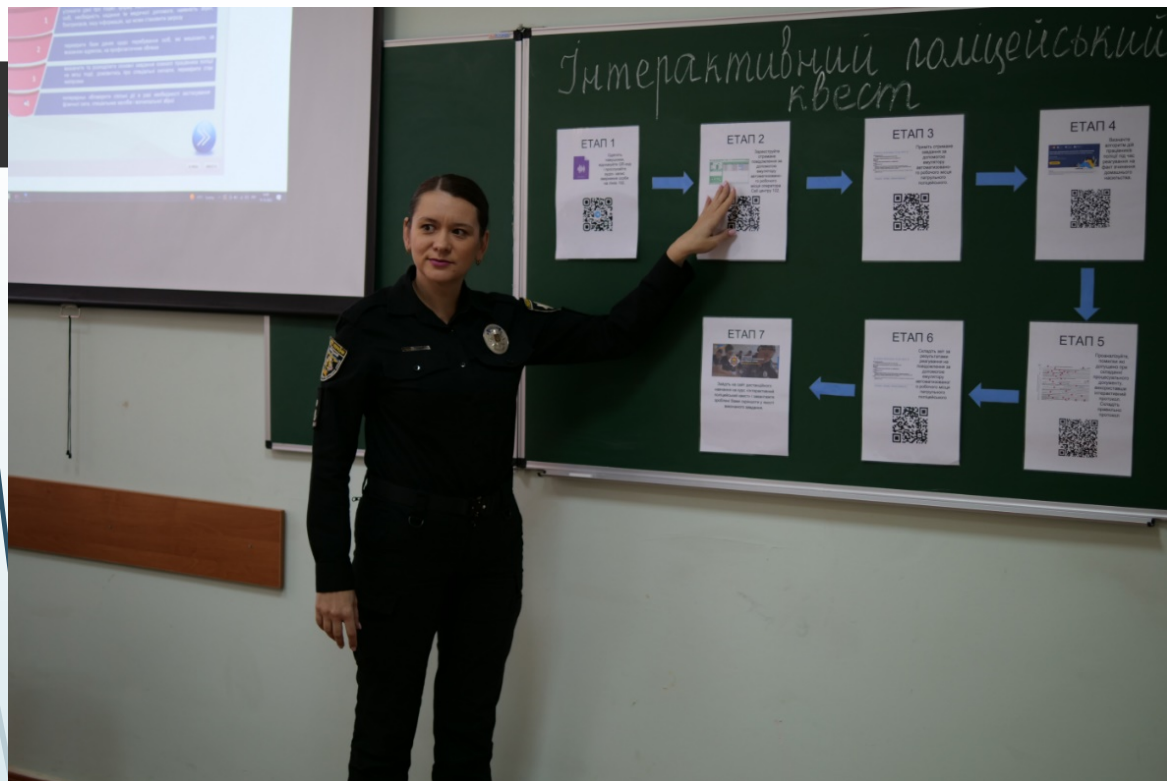
²Цінності української молоді: результати репрезентативного соціологічного дослідження становища молоді. К. : Міністерство молоді та спорту України, 2016. С. 30.



It should be noted that the introduction of quest technologies into the educational process changes the position of the teacher in it, he becomes a teacher-facilitator, who, unlike the traditional understanding of the teacher, is not an expert and does not teach students of higher education institutions, but provides them with special technologies of individual or group work to create the required product.

We should note that today's young people mostly receive information using various information gadgets on the Internet. According to sociological surveys, 88.5% of young people use a computer at home and 90.4% use the Internet. At the same time, the main purpose of using the Internet is most often the search for various thematic information, information for study or work (53.2%)².

²Values of Ukrainian youth: the results of a representative sociological study of the situation of youth. K.: Ministry of Youth and Sports of Ukraine, 2016. P. 30.



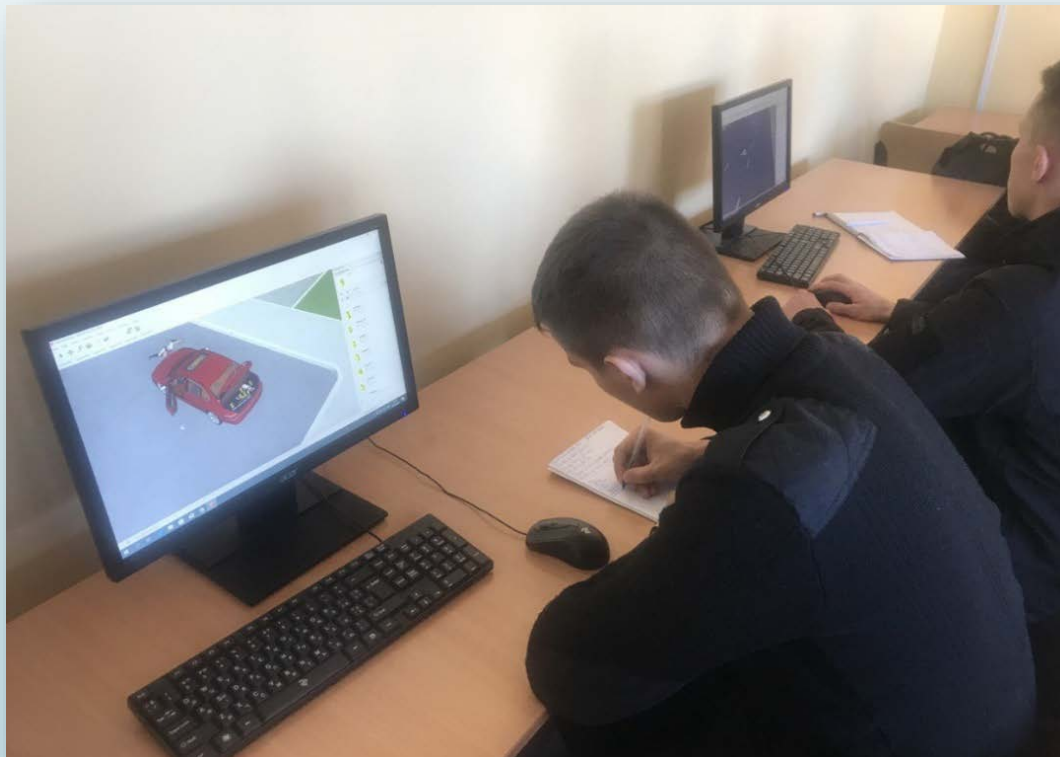
Використання інтерактивних технологій в освітньому процесі реалізує кілька основних методів педагогічної діяльності, які традиційно поділяються на активні і пасивні принципи взаємодії особи, що навчається, з комп'ютерною технікою. Пасивні інтерактивні продукти розробляються для управління процесом подання інформації (лекції, презентації, практикуми), активні – це

інтерактивні засоби, що передбачають активну роль здобувача/здобувачки вищої освіти. Інтерактивний поліцейський квест відноситься до активних методів навчання.

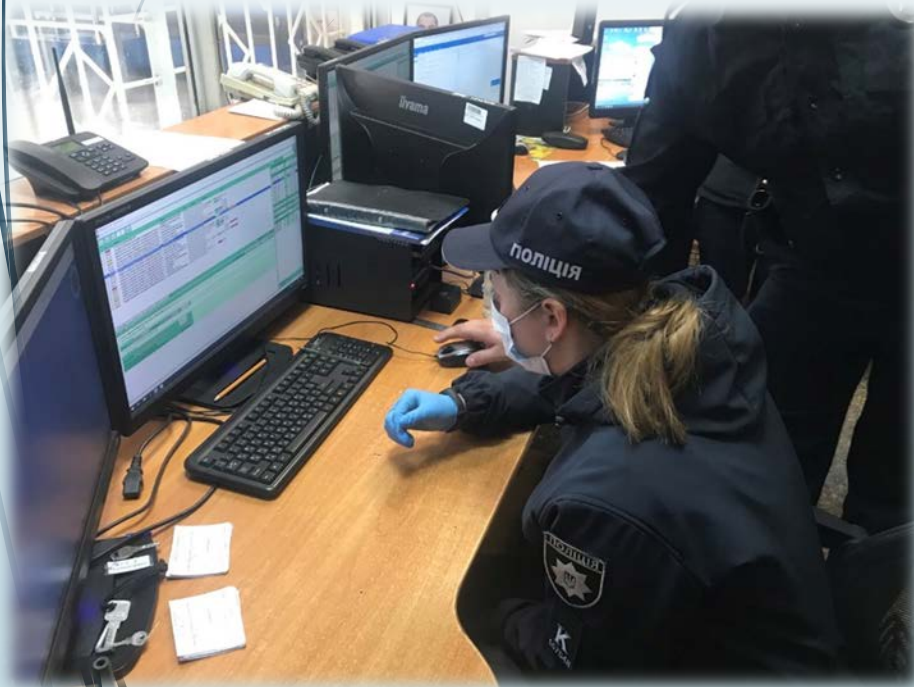
Інтерактивний поліцейський квест – є проектною методикою орієнтованою на самостійну діяльність здобувача/здобувачки вищої освіти (індивідуальну, парну, групову), що здійснюється через певний проміжок часу з використанням інтерактивних засобів навчання і передбачає поетапне виконання певних завдань.

Using of interactive technologies in the educational process implements several basic methods of pedagogical activity, which are traditionally divided into active and passive principles of interaction between a student and computer technology. Passive interactive products are developed to manage the process of presenting information (lectures, presentations, workshops), active are interactive tools that involve the active role of the student of higher education institutions. Interactive police quest refers to active learning methods.

Interactive police quest is a project methodology focused on the independent activity of higher education students (individual, pair, group), which is carried out over a certain period of time using interactive learning tools and involves the step-by-step performance of certain tasks.



Метою інтерактивних поліцейських квестів є поглиблення знань та їх інтеграція із використанням нестандартних форм проведення навчальних занять; активізація навчальної діяльності здобувачів/здобувачок вищої освіти; використання ІТ-засобів для вирішення професійних завдань; асинхронне виконання навчальних завдань з модифікацією в онлайн середовищі алгоритмів дій поліцейських у різних ситуаціях; заохочення здобувачів освіти до самостійної дослідницької діяльності під час розв'язання практично-пошукових завдань; розвиток умінь застосування отриманих знань у нестандартних умовах.



З огляду на це, особливої актуальності набуває впровадження таких прогресивних засобів як **інтерактивні поліцейські квести**, що активізують навчальну діяльність здобувачів/здобувачок вищої освіти, у тому числі і у закладах вищої освіти із специфічними умовами навчання, які здійснюють підготовку поліцейських. На нашу думку, одним з основних завдань модернізації відомчої освіти, має стати формування набору цифрових освітніх ресурсів, які доповнюватимуть навчально-методичні комплекси і урізноманітнюватимуть освітній процес.

The purpose of interactive police quests is deepening the knowledge and integrating them with the use of non-standard forms of conducting training sessions, practicing the educational activities of higher education students, using of IT to solve professional tasks, asynchronous performing of educational tasks with modification in the online environment of police action algorithms in various situations, encouraging the students to independent research activities while solving practical research tasks; developing the ability to apply the acquired knowledge in non-standard conditions.

In view of this, the implementation of such progressive tools as **interactive police quests**, which activate the educational activities of higher education institution's students, including higher education ones with specific training conditions that train police officers, is of particular relevance. In our opinion, one of the main tasks of the modernization of departmental education should be the formation of a set of digital educational resources that will expand educational and methodological complexes and diversify the educational process.



Враховуючи це, науково-педагогічним складом Донецького державного університету внутрішніх справ розроблено методичні рекомендації із проведення практичних занять у формі інтерактивного поліцейського квесту в закладах вищої освіти із специфічними умовами навчання, які здійснюють підготовку поліцейських, з урахуванням загальних вимог Методичних рекомендацій з проведення практичних занять у формі поліцейського квесту в закладах вищої освіти, які здійснюють підготовку кадрів для Міністерства внутрішніх справ України та Національної поліції з.

³Лист Департаменту персоналу, організації освітньої та наукової діяльності МВС України «Про використання методичних рекомендацій з проведення поліцейського квесту» від 12.10.2018 року № 22/2-5178





*"Бібліотека"
інструментів для
моделювання сцен*



Taking this into account, the scientific and pedagogical staff of the Donetsk State University of Internal Affairs developed methodological recommendations of conducting practical classes in the form of an interactive police quest in institutions of higher education with specific teaching conditions that train police officers. It is implemented due to general requirements of the Methodological recommendations for conducting practical classes in the form of a police quest in institutions of higher education that train personnel for the Ministry of Internal Affairs of Ukraine and the National Police ³.

³Letter of the Department of Personnel, Organization of Educational and Scientific Activities of the Ministry of Internal Affairs of Ukraine "On the use of methodological recommendations for conducting a police quest" dated 10.12.2018 No. 22/2-5178

I. ОРГАНІЗАЦІЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ПОЛІЦЕЙСЬКИХ КВЕСТІВ

I. ORGANIZATION OF PRACTICAL LESSONS USING INTERACTIVE POLICE QUESTS





1.1. Організація та проведення практичних занять з використанням інтерактивних поліцейських квестів покладається на кафедру (кафедри, у разі проведення міждисциплінарних інтерактивних поліцейських квестів), що їх ініціює.

До проведення практичних занять з використанням інтерактивних поліцейських квестів як експерти можуть залучатися практичні працівники територіальних органів поліції та інших правоохоронних органів з урахуванням змістовної специфіки конкретного заняття (далі експерт-практик).





1.1. The organization and conducting of practical classes using interactive police quests is the responsibility of the department (departments, in the case of interdisciplinary interactive police quests) that initiates them.

Practitioners of territorial police bodies and other law enforcement agencies can be involved as experts in conducting practical classes using interactive police quests, taking into account the content specifics of a particular class (hereinafter expert-practitioner).

1.2. Проведення практичних занять з використанням інтерактивних поліцейських квестів передбачається навчально-методичними матеріалами освітніх компонентів з розробленням відповідних сценаріїв проведення інтерактивного поліцейського квесту, що розглядаються та затверджуються рішенням відповідної кафедри/кафедр.

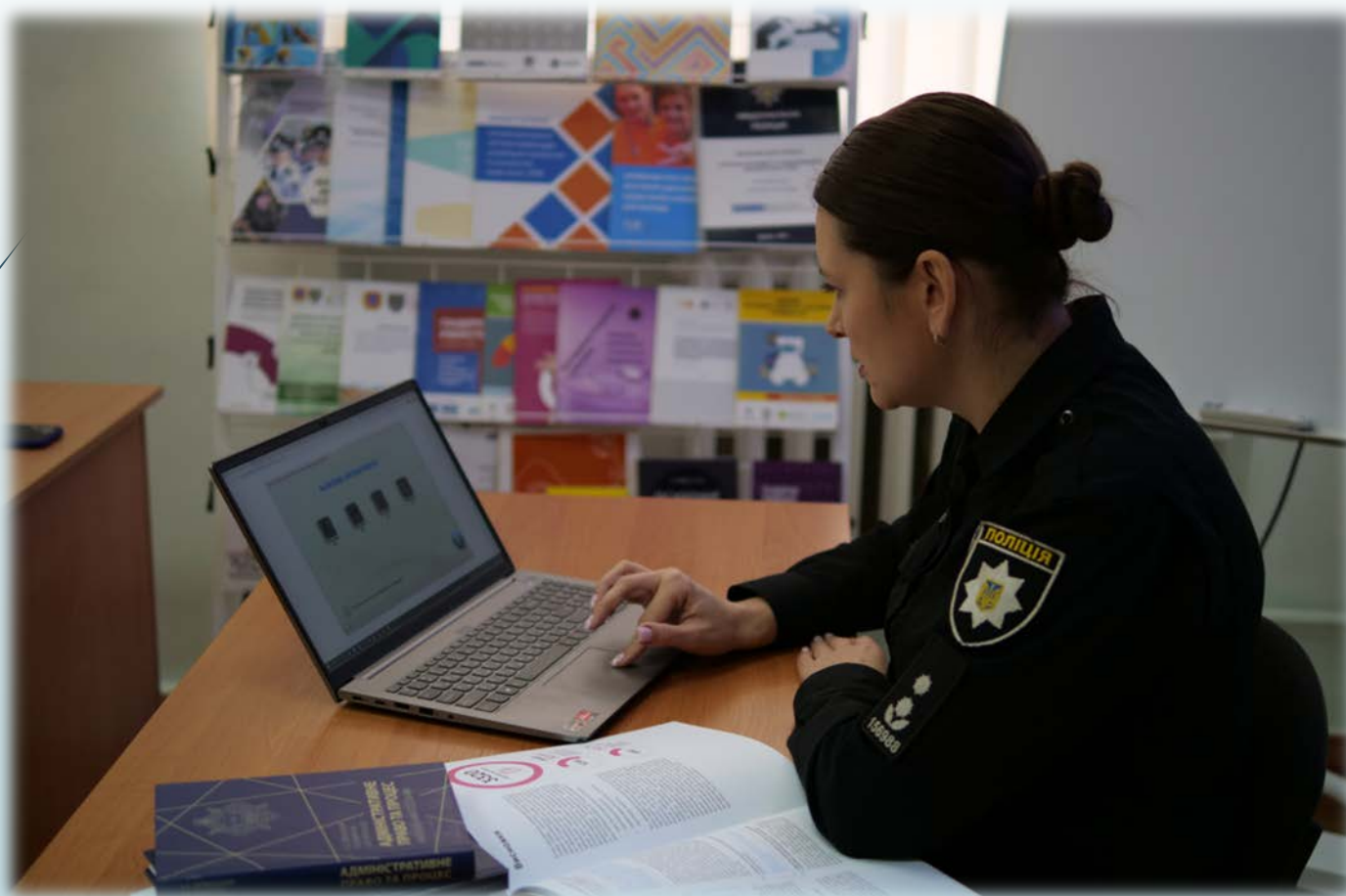




1.2. Carrying out practical classes with the use of interactive police officers' quests is assumed by educational and methodical materials and educational components with development of relevant scenarios interactive police quest that are considered and approved by the decisions of corresponding department / departments.

1.3. Організація проведення практичних занять з використанням інтерактивних поліцейських квестів передбачає:

1.3.1. Розробку сценарію інтерактивного поліцейського квесту (далі – Сценарій) відповідно до обраного виду такої форми проведення навчальних занять з використанням інтерактивних засобів навчання, які можуть бути як власно розробленими, так і запозиченими з інших джерел.





1.3. Organization of carrying out practical classes with the use of interactive police officers' quests provides:

1.3.1. Development of the interactive police quest script (further – Scenario) due to the chosen type of such a form of conducting training sessions using interactive learning tools, which can be both self-developed and borrowed from other sources.

Сценарій має передбачати:

28

- мету, завдання, терміни проведення інтерактивного поліцейського квесту;
- інтерактивні вхідні та вихідні анкети (визначення потреб курсантів/курсанток, рівня обізнаності з обраної теми, набутих знань тощо), пам'ятки, рекомендації, інструкції, шаблони тощо, які мають бути доступні учасникам до початку поліцейського квесту;
- інтерактивні завдання;
- список інформаційних джерел, інтернет-ресурсів тощо;
- інформацію про необхідні програмні засоби для проведення інтерактивного поліцейського квесту (комп'ютери, спеціалізоване програмне забезпечення тощо);
- порядок та критерії оцінювання виконання завдань.

Сценарій інтерактивного поліцейського квесту за можливості має погоджуватися із працівниками територіальних органів поліції з урахуванням змістовної специфіки конкретного заняття.

1.3.2. Узгодження з навчально-методичним відділом ЗВО часу для проведення інтерактивного поліцейського квесту, у випадку застосування квестів, розрахованих на тривалий час – декілька навчальних занять.

The script is supposed to include:

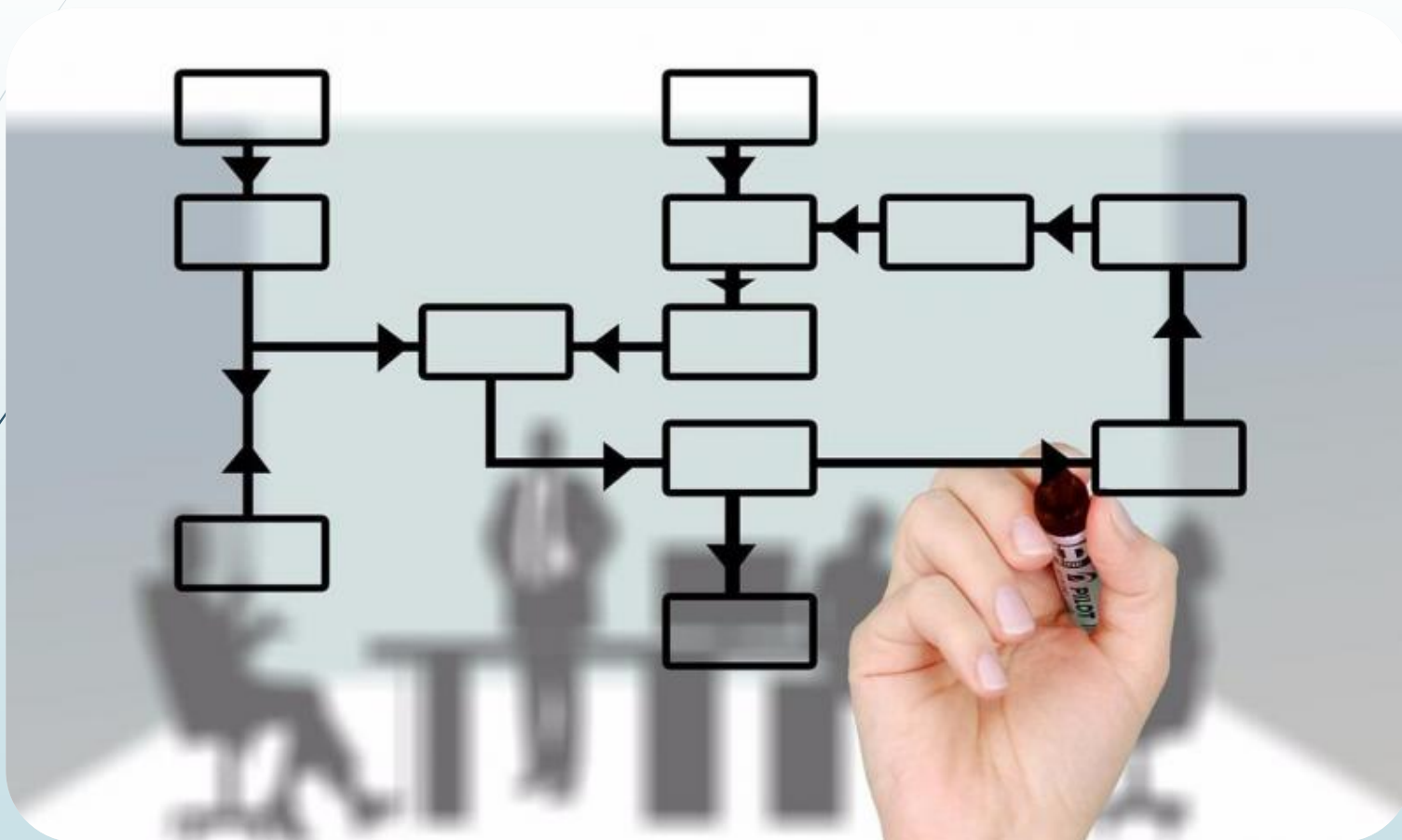
- purpose, tasks, terms of the interactive police quest;
- development of interactive input and output questionnaires (determining the needs of cadets, level of awareness of the chosen topic, acquired knowledge, etc.), tips, recommendations, instructions, templates, etc., which should be available to participants before the beginning of the police quest;
- finding out of interactive tasks;
- a list of information sources, Internet resources, etc.;
- working out the necessary means for conducting an interactive police quest (computers, specialized software, etc.);
- procedure and criteria for evaluating task performance.

If possible, the script of the interactive police quest should be agreed with the employees of the territorial police authorities, taking into account the content of the specific activity.

1.3.2. Time agreement of interactive police quest with educational and methodical department of the IHE is to be held only in case of their performing for a long time (several educational classes).

II. АЛГОРИТМ ПРОВЕДЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ПОЛІЦЕЙСЬКОГО КВЕСТУ

II. ALGORITHM FOR CONDUCTING AN INTERACTIVE POLICE QUEST





Проведення практичних занять з використанням інтерактивних поліцейських квестів здійснюється з урахуванням таких етапів:

32

2.1. Організаційний етап передбачає такі заходи:

- прибуття здобувачів/здобувачок вищої освіти до спеціалізованого комп'ютерного класу чи надіслання їм повідомлення у випадку проведення інтерактивного поліцейського квесту в дистанційному режимі;
- ознайомлення здобувачів/здобувачок вищої освіти із порядком проходження інтерактивного поліцейського квесту та необхідною документацією, надання їм відповідних інструкцій. Зазначені матеріали можуть бути створені за допомогою інтерактивних засобів;
- об'єднання здобувачів/здобувачок вищої освіти у групи (за потреби) та розподіл завдань між ними, з обов'язковим врахування рівня їх навчальних досягнень (групування різнорівневих здобувачів вищої освіти чи осіб однакового рівня), визначення форм роботи, що сприятимуть більш повній реалізації завдань профільної підготовки (індивідуальної, парної чи роботи в міні-групі) тощо;
- доведення до відома учасників/учасниць критерії оцінювання виконання завдань інтерактивного поліцейського квесту;
- проведення інтерактивного вхідного анкетування для закріплення навичок soft skills, вивчення рівня підготовленості до квесту та очікувань.

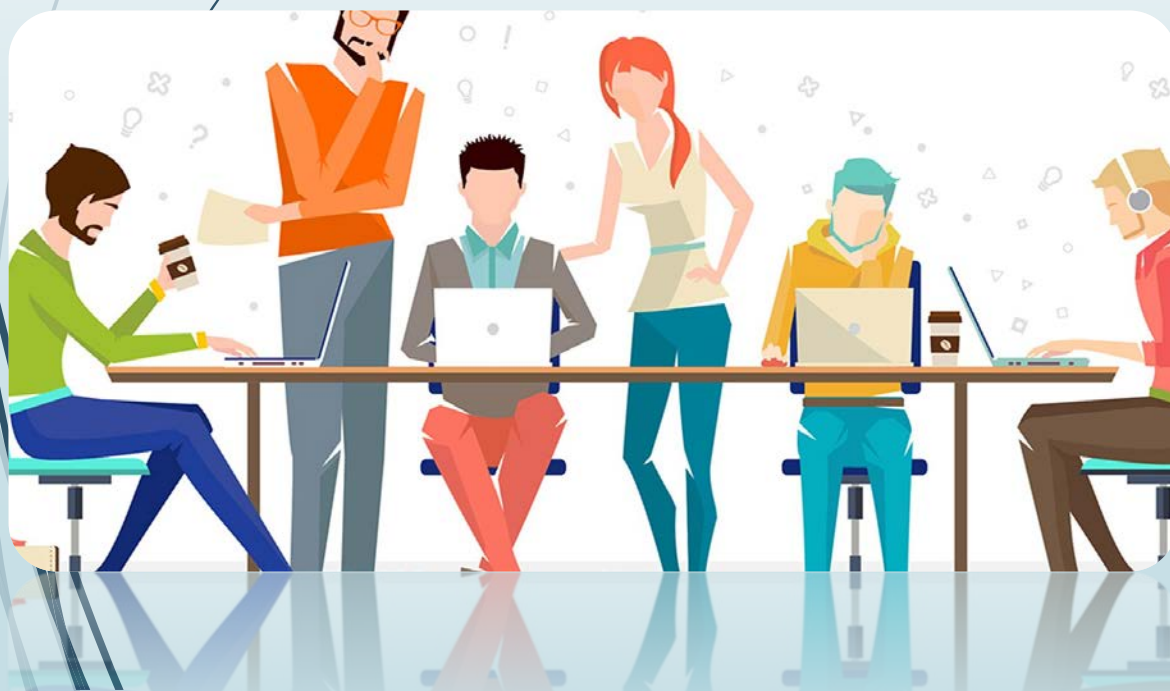
Conducting practical classes using interactive police quests is carried out by taking into account the following stages:

2.1. The organizational stage involves the following measures:

- arrival of higher education institutions' applicants to a specialized computer class or sending them a message in case of conducting an interactive police quest distantly;
- acquainting higher education institutions' applicants with the procedure for passing the interactive police quest and the necessary documentation, providing them with relevant instructions. The mentioned materials can be worked out using interactive means;
- uniting higher education institutions' applicants into groups (if necessary) and distributing tasks between them, with obligatory consideration of the level of their educational achievements (uniting of higher education institutions' applicants of different levels or people of the same level), defining the forms of work that will contribute to more complete implementation of specialized training tasks (individual, pair or mini-group work), etc.;
- informing the participants of the criteria for evaluating interactive police quest performance;
- conducting an interactive entrance questionnaire to consolidate soft skills, studying the level of preparation for the quest and expectations.

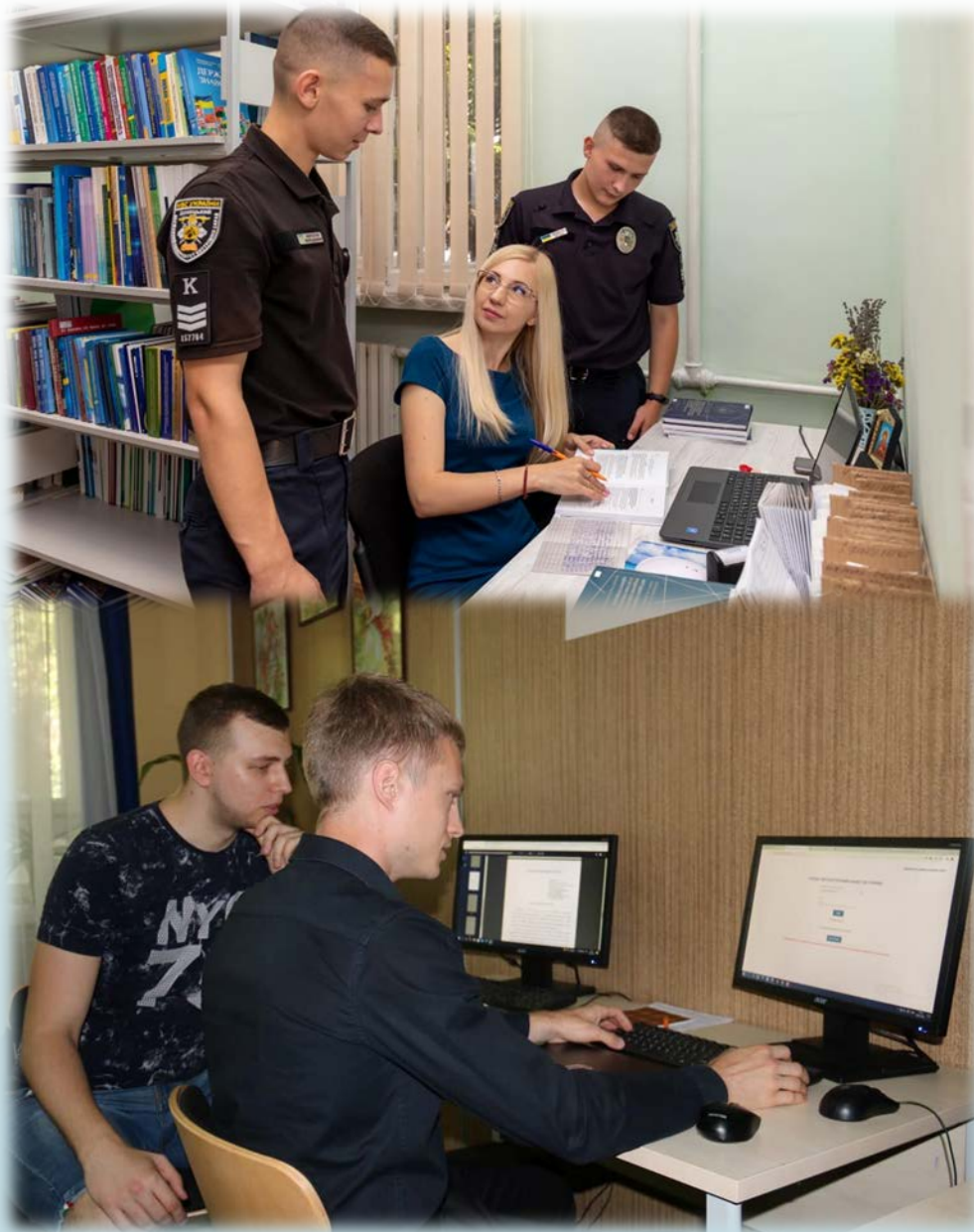
2.2. Робочий етап передбачає такі заходи:

- ознайомлення здобувачів/здобувачів вищої освіти з вимогами до виконання завдання та його документального оформлення, за необхідності визначення черговості роботи окремих груп (команд) учасників/учасниць із використанням інтерактивної візуалізації інформації;
- отримання інтерактивних завдань, передбачених етапами проходження інтерактивного поліцейського квесту;
- робота над виконанням інтерактивних завдань;
- складання процесуальних документів за результатами виконаних завдань відповідно до умов фабули квесту з можливістю завантаження їх до сховища даних, наприклад, Google Drive, сайту дистанційного навчання тощо;



- доповідь керівникам проведення інтерактивного поліцейського квесту про виконані заходи, отримані результати;
- оцінка результатів виконання інтерактивного поліцейського квесту.

2.2. The working stage includes the following:



- acquainting higher education institutions' applicants with the requirements for completing the task and its documentation, if necessary, determining the sequence of work of individual groups (teams) of participants using interactive visualization of information;
- receiving interactive tasks provided by the stages of passing the interactive police quest;
- working on the implementation of interactive tasks;
- drawing up procedural documents based on the results of completed tasks due to the conditions of the quest plot with the possibility of uploading them to a data repository, for example, Google Drive, a distance learning site, etc.
- reporting to the leaders about the obtained results of the interactive police quest;
- evaluating the results of the interactive police quest.

2.3. Підсумковий етап передбачає такі заходи:

- проведення інтерактивного вихідного анкетування;
- підведення підсумків практичного заняття у формі інтерактивного поліцейського квесту, яке може здійснюватися в очному режимі, або шляхом створення онлайн-зустрічі.





2.3. Final stage provides the following activities:

- conducting an interactive outgoing questionnaire;
- summarizing the results of the practical training class in the form of an interactive Police quest which can be conducted in person, or by organizing a meeting online;

III. ХАРАКТЕРИСТИКА ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ПОЛІЦЕЙСЬКОГО КВЕСТУ

Створення інтерактивних вхідних і вихідних анкет

Створення інтерактивного опитування, тестування можливе за допомогою таких сервісів:

- Kahoot (<https://kahoot.it/>),
- WordWall (<https://wordwall.net/uk/>),
- Google Форми (https://www.google.com/intl/uk_ua/forms/about/),
- Quizizz (<https://quizizz.com/>),
- Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>),
- Nearpod (<https://nearpod.com/>).

Посилання на інтерактивне опитування може надаватися шляхом надання посилання з кодом доступу чи можливістю сканувати QR-код.

III. CHARACTERISTICS OF TOOLS FOR CREATION AN INTERACTIVE POLICE QUEST

Creation of interactive incoming and outgoing questionnaires

Creation of an interactive questionnaire and testing becomes possible with the help of the following services:

- Kahoot (<https://kahoot.it/>),
- WordWall (<https://wordwall.net/uk/>),
- Google Forms (https://www.google.com/intl/uk_ua/forms/about/),
- Quizizz (<https://quizizz.com/>),
- Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>),
- Nearpod (<https://nearpod.com/>).

The link to an interactive questionnaire can be given through the reference with an access code, or through scanning QR-code.



Створення інтерактивного допоміжного контенту

40

Візуалізація інформації за допомогою публікації онлайн-ресурсів та представлення її у вигляді інтерактивних плакатів, аркушів, інфографіки можливе за допомогою таких сервісів:

- Genially – мультизадачний онлайн-сервіс для створення презентацій, інтерактивних зображень, карт, звітів, інфографік, вікторин, плакатів, відео, стрічок часу, ігор та віртуальних посібників тощо (<https://genial.ly/>),
- Prezi – це веб-сервіс, за допомогою якого можна створити інтерактивні мультимедійні презентації з нелінійною структурою, що має велику кількість можливостей візуалізації інформації (<https://prezi.com/>),
- Thinglink – це сервіс, що дозволяє створювати мультимедійні плакати (<http://www.thinglink.com/>).



Prezi



genially

Creation of interactive supporting content

Visualization of information through online-resources publication, and its presentation in the form of interactive posters, sheets, infographics becomes possible with the help of the following services:

- Gennially – multitasking online-service for creating presentations, interactive images, maps, reports, infographics, quizzes, posters, videos, time tapes, games, and virtual manuals, etc. (<https://genial.ly/>),
- Prezi – a web-service with the help of which it is possible to create interactive multimedia presentations with a non-linear structure allowing a great number of information visualization opportunities (<https://prezi.com/>),
- Thinglink – a service which allows to create multimedia posters (<http://www.thinglink.com/>).



Створення інтерактивних дощок

42

Інтерактивні дошки мають широкі можливості для використання їх при підготовці завдань інтерактивного поліцейського квесту, зокрема завдань для визначення алгоритму дій у конкретній поліцейській ситуації, яка подана у фабулі квесту, наприклад, надає можливість чіткого визначення їх послідовності із запропонованого набору дій, або самостійного написання таких дій за умовами фабули квесту.

До найбільш розповсюджених ресурсів створення інтерактивних дощок відносяться такі:

- Padlet – мультимедійний ресурс для створення, спільного редагування та зберігання інформації. Він підходить для організації інтерактивної роботи, а також для додавання навчальних матеріалів на самостійне опрацювання. Онлайн-ресурс може використовуватися як індивідуально, так і колективно. У падлети (блокноти) можна завантажувати різні типи файлів: зображення, посилання, документи, аудіо чи відео. Дошку можна відправити поштою, експортувати в PDF чи зображення, або поширити в соціальні мережі (<https://uk.padlet.com/>);
- Jamboard – це інтерактивна дошка для мозкових штурмів, співпраці та синхронного або асинхронного зворотного зв'язку. Дошка стане помічником під час обміну ідеями для вирішення певного завдання, а також для виконання завдань на дистанційній платформі (<https://jamboard.google.com/>);

Creation of interactive boards

Interactive boards have a wide range of possibilities of their usage while preparing for an interactive Police quest, in particular, for tasks implying algorithm of actions determination in a specific police situation which is outlined in the plot of a quest, for instance, gives the possibility of the identification of sequence of suggested set of actions, or independent writing of such actions in accord with the plot of the quest.

The most widely spread resources of interactive boards creation are the following:

- Padlet – a multimedia resource for creation, joint editing, and information storage. It fits for interactive activities organizing, as well as for giving educational materials for independent study. This online resource can be used individually, and collectively. Different types of files can be loaded into Padlets (notebooks), specifically images, references, documents, music, or video. It can be sent by mail, be exported in PDF format, or spread in social networks (<https://uk.padlet.com/>).
- Jambord – is an interactive board for brainstorming, collaboration, synchronous, or asynchronous feedback. The board will be an assistant in the exchange of ideas process in order to solve some task, as well as to do some tasks on a distance learning platform (<https://jamboard.google.com/>).



- Linoit – це віртуальна дошка інформації, яка пропонує різноманітні шаблони та дозволяє публікувати нотатки, відео та документи. Підходить для створення нотаток та інструкцій для виконання завдань і для проведення рефлексії. Можна організувати творчі види робіт: «розподіли», «об'єднай», «напиши своє враження» тощо (<https://en.linoit.com/>);
- Twiddla – це інтерактивна дошка призначена для спільної роботи здобувачів/здобувачок вищої освіти, яка має можливості розміщення текстів, ілюстрацій, вбудови документів. Крім того, дошка дає можливість спілкуватися за допомогою чату та звуку (<https://www.twiddla.com/>);
- Limnu – цей ресурс найбільш наближений за стилем до реальної маркерної дошки, саме тому може використовуватися в інтерактивному поліцейському квесті під час підготовки відкритих завдань, де здобувачу/здобувачці вищої освіти пропонується самотійно написати відповідь (<https://limnu.com/>).

- Linoit – is a virtual information board which offers different samples, and allows to publish notes, videos, and documents. It is suitable for creation of notes and instructions how to do the task, and to reflect. It is possible to organize creative work: divide, unite, write your impression (<https://en.linoit.com/>).
- Twiddla – is an interactive board designed for collaborative work of higher education learners which suggests the possibility to place texts, illustrations, insert documents. Besides, the board allows to communicate with the help of chat and sound (<https://www.twiddla.com/>).
- Limnu – this source is the closest by style to a whiteboard, that is why it may be used in an interactive Police quest while preparing to open tasks which offer higher education learners to write the answer on their own (<https://limnu.com/>).



Limnu

Програмний 3d комплекс «Віртуальний ситуаційний конструктор» є інноваційним інструментом освітньої діяльності закладів вищої освіти із специфічними умовами навчання, які здійснюють підготовку поліцейських, для створення інтерактивних 3d сцен, що імітують різні місця правопорушень.

Програмний 3d комплекс «Віртуальний ситуаційний конструктор» має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Сцени повністю інтерактивні, вони дозволяють дослідити територію та об'єкти в режимі реального часу; переміщуватися об'єктом з можливістю його перегляду з будь-якого ракурсу; змодельовану сцену можна передивлятися з трьох вимірів, з будь-якої точки: із-за кута, зверху, через вікно тощо.

Програма має можливості створення сцен правопорушень в квартирі, магазині, кафе, на відкритій місцевості, створювати місця дорожньо-транспортних пригод, використовуючи так звану бібліотеку засобів: людей, сліди, речові докази, знаряддя вчинення злочинів, автотранспортні засоби, перехрестя, дорожні знаки тощо.

Використання програмного 3d комплексу можливе у всіх видах професійного навчання поліцейських: первинної професійної підготовки; підготовки у закладах вищої освіти із специфічними умовами навчання; післядипломної освіти; службової підготовки. Його використання можливе в межах вивчення таких навчальних дисциплін як «Кримінальний процес», «Криміналістика», «Складання кримінальних процесуальних документів», «Безпека дорожнього руху», «Оформлення дорожньо-транспортних пригод», «Тактико-спеціальна підготовка», «Поліцейська діяльність» тощо.

Creation of interactive reality

Program 3d complex “Virtual situational constructor” is an innovative tool of educational activity in higher educational institutions which train policemen for interactive 3d scenes creation the latter imitating different places of crimes.

Program 3d complex “Virtual situational constructor” has instinctively clear interface. Scenes are fully interactive, they allow to investigate the territory and objects in real time, to move the object with the option of its revision from a different perspective. It is possible to view the modeled scene from three dimensions, from any point: across the corner, from above, through the window, etc.

The program has the possibility to create crime scenes in an apartment, in a shop, in a cafe, in an open space, places of traffic accidents, using a so called library of tools: people, physical evidences, crime commitment tools, vehicles, crossroads, road signs, etc.

The usage of 3d complex is possible for all types of professional training of policemen: initial professional training; training in higher educational institutions with specific learning conditions; postgraduate education; service training. The usage of this complex is possible within the scope of studying “Criminal process”, “Criminalistics”, “Compiling criminal procedural documents”, “Road traffic safety”, “Registration of a traffic accident”, “Special tactical training”, “Police performance”.



Переваги застосування:

48

- можливість використання готових (типових) ситуацій, а також моделювання ситуацій для кожного конкретного випадку, у тому числі різного рівня складності з урахуванням ступеня кваліфікації, підготовленості осіб, що навчаються;
- можливість поєднання логічного та образного способу засвоєння інформації;
- активізація освітнього процесу за рахунок посилення наочності;
- інтерактивність взаємодії педагога із здобувачами/здобувачками вищої освіти;
- гнучкість і інтеграція різних типів мультимедійної навчальної інформації (можливість періодичного оновлення програмного продукту: розширення функцій, технічних і навчальних можливостей);
- підвищення комунікативності суб'єктів освітнього процесу;
- можливість створення як групових, так і індивідуальних завдань.



Advantages of usage:

- possibility of prepared (typical) situations usage, as well as modelling the situations for each specific case, including different levels of complexity for each degree of qualification, and preparedness of students;
- possibility of combination of logical and visual ways of mastering information.
- educational process accelerating through visual aids enhancing;
- teacher and applicants of higher education institutions' interaction;
- flexibility and integration of different multimedia educational information (possibility of periodic updating of software product: expansion of functions, technical and studying possibilities);
- raising communication ability of educational process participants;
- ability to create group as well as individual tasks.

Організація та проведення онлайн-зустрічей для організаційного або підсумкового етапів проведення інтерактивного поліцейського квесту

Організація та проведення онлайн-зустрічей (для організаційного або підсумкового етапів проведення інтерактивного поліцейського квесту) передбачає використання можливостей сервісів:

- ZOOM – програма для організації відеоконференцій, яка надає сервіс відеотелефонії, що дозволяє підключати одночасно до 100 пристроїв безкоштовно, з 40-хвилинним обмеженням для безкоштовних акаунтів;
- GoogleMeet – сервіс відеотелефонного зв'язку, розроблений компанією Google.

Organizing and holding on-line meetings for organizational or final stages of an interactive Police quest conducting

Organizing and holding on-line meetings for organizational or final stages of an interactive Police quest conducting involves mastering the following services:

- ZOOM – the program for organization video conferences, which provides video telephony service, and allows to connect up to 100 devices for free, with 40-minute restriction for free accounts.
- GoogleMeet – video phone service developed by Google.



IV. Приклад практичного застосування інтерактивного поліцейського квесту

ФРАГМЕНТ СЦЕНАРІЮ ІНТЕРАКТИВНОГО ПОЛІЦЕЙСЬКОГО КВЕСТУ «АЛГОРИТМ ДІЙ ПРАЦІВНИКІВ ПОЛІЦІЇ ПІД ЧАС РЕАГУВАННЯ НА ФАКТ ВЧИНЕННЯ ДОМАШНЬОГО НАСИЛЬСТВА»

ІНСТРУКТАЖ

Шановні здобувачі та здобувачки вищої освіти ознайомтесь з інструкцією проходження інтерактивного поліцейського квесту «Алгоритм дій працівників поліції під час реагування на факт вчинення домашнього насильства»:

1. Інтерактивний поліцейський квест складається з 7 етапів, на кожному з яких Ви повинні виконати певне завдання, після виконання якого Вам необхідно зробити скріншот з екрану і зберегти його.
2. На кожному етапі інтерактивного квесту надається додаткова інструкція щодо його виконання і посилання у вигляді QR-коду на засіб (інструмент), за допомогою якого воно виконується.
3. Після проходження всіх етапів квесту скріншоти з виконаними завданнями завантажуються на платформу Moodle.

IV. An example of practical application of an interactive police quest

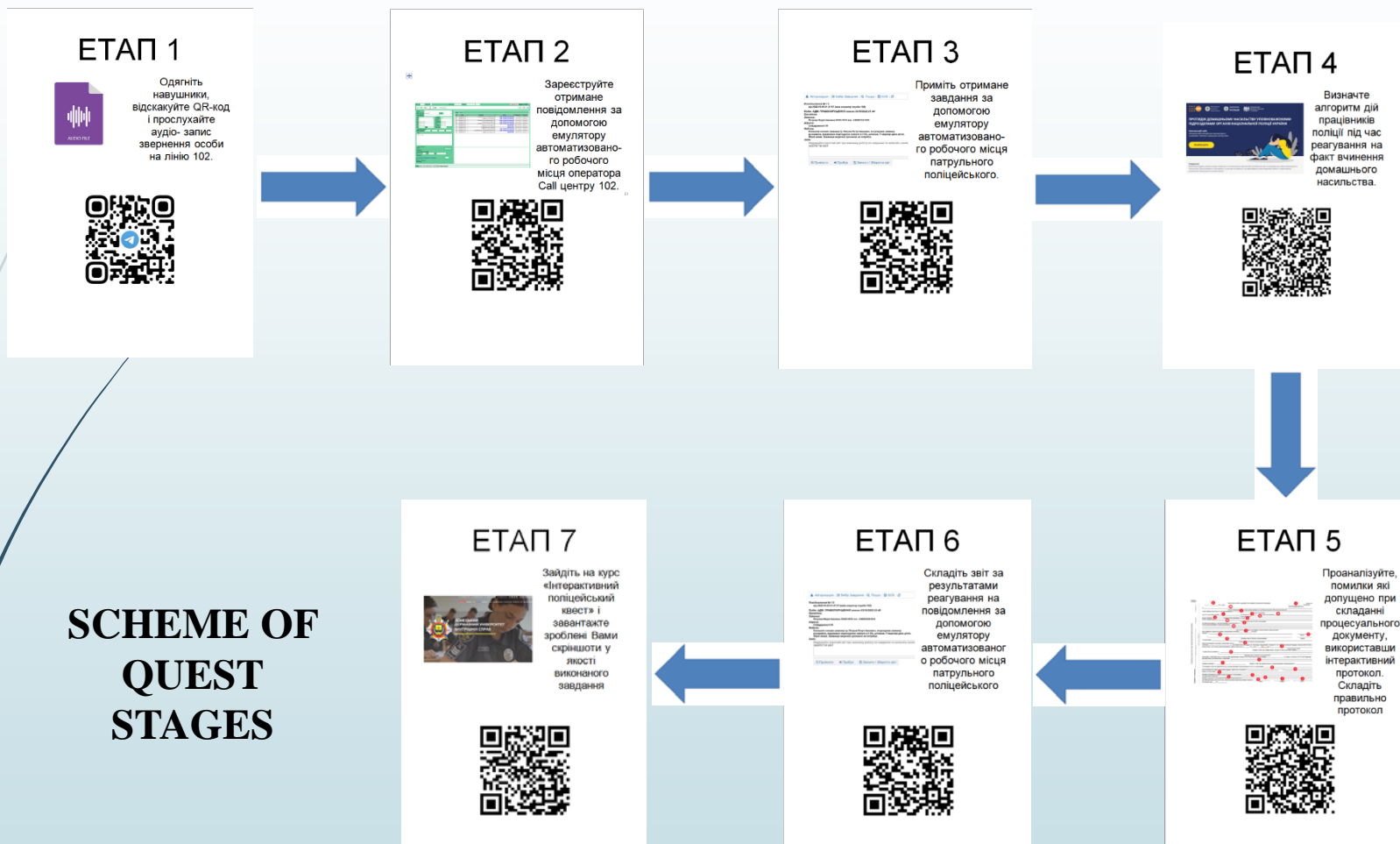
FRAGMENT OF THE SCRIPT OF THE INTERACTIVE POLICE QUEST "ALGORITHM OF POLICE OFFICERS' ACTIONS WHEN RESPONDING TO THE DOMESTIC VIOLENCE FACT"

BRIEFING

Dear applicants of higher education, read the instructions for completing the interactive police quest "Algorithm of police officers' actions when responding to the fact of domestic violence":

1. The interactive police quest consists of 7 stages, at each of which you have to complete a certain task, after completing it you need to take a screenshot from the screen and save it.
2. At each stage of the interactive quest, additional instructions are provided for its execution and a link in the form of a QR code to the means (tool) with which it is executed.
3. After completing all stages of the quest, screenshots with completed tasks are uploaded to the Moodle platform.

СХЕМА ЕТАПІВ КВЕСТУ



SCHEME OF QUEST STAGES

ЕТАП 1.

Одягніть навушники, відскакуйте QR-код і прослухайте аудіозапис звернення особи на лінію 102.

ЕТАП 2.

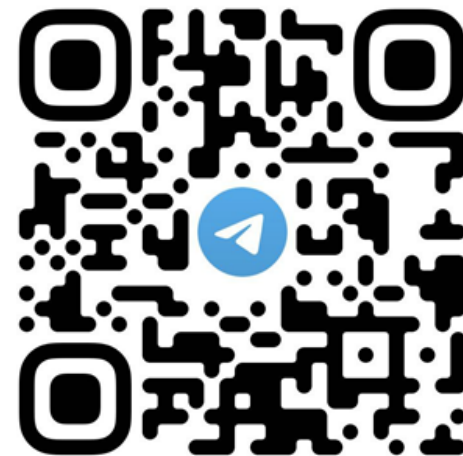
Зареєструйте отримане повідомлення за допомогою емулятору автоматизованого робочого місця оператора Call центру 102.

Доступ до емулятору автоматизованого робочого місця оператора Call центру 102 отримайте, відсканувавши QR-код і ввівши:

логін: 002_dn

пароль: 200_dn

Зробіть скріншот отриманого результату і збережіть його.



STAGE 1

Put on your headphones, scan the QR code, listen to the audio recording of a person's appeal to line 102.

STAGE 2.

Register the received message with the help of automated workplace emulator of a call center operator 102.

Get the access to automated workplace emulator of a call center operator 102 after scanning QR code and entering

login: 002_dn

password: 200_dn

Take a screenshot of the result and save it.



ЕТАП 3.

Прийміть отримане завдання за допомогою емулятору автоматизованого робочого місця патрульного поліцейського.

Доступ до емулятора автоматизованого робочого місця патрульного поліцейського отримайте, відсканувавши QR-код і ввівши:

логін: patrol_dn

пароль: lortap_dn

Зробіть скріншот отриманого результату і збережіть його.



STAGE 3.

Accept the received task with the help of automated workplace emulator of a patrol policeman.

Get the access to automated workplace emulator of a patrol policeman after scanning QR code and entering

login: patrol_dn

password: lortap_dn

Take a screenshot of the result and save it.



ЕТАП 4.

Визначте алгоритм дій працівників поліції під час реагування на факт вчинення домашнього насильства відповідно до етапів:

- перед виїздом на місце події;
- після прибуття на місце події;
- робота з кривдником;
- робота з постраждалою особою;
- робота з дитиною-свідком домашнього насильства;
- оцінювання вірогідності продовження чи повторного вчинення домашнього насильства (оцінка ризиків);
- складання плану особистої безпеки;
- завершальні дії поліцейських на місці події.

Для визначення правильного алгоритму дій працівників поліції під час реагування на факт вчинення домашнього насильства використовуйте інтерактивну онлайн-гру «Протидія домашньому насильству уповноваженими підрозділами органів Національної поліції», відсканувавши QR-код.

Зробіть скріншот обраного Вами варіанту на кожному етапі онлайн-гри «Протидія домашньому насильству уповноваженими підрозділами органів Національної поліції».

STAGE 4.

Determine the algorithm of actions of a police officer when responding to the fact of the committing domestic violence act according to the stages:

- before going to the scene
- upon arrival at the scene
- work with the offender
- work with the injured person
- working with a child who is a witness to domestic violence
- assessment of the probability of continuation or repeated committing domestic violence (risk assessment)
- drawing up a personal safety plan
- final actions of the police at the scene.

To determine the correct algorithm of police officers' actions when responding to an incident of domestic violence use **an interactive online game "Combating domestic violence by authorized units of National Police"** having scanned QR code.

Take a screenshot of your chosen option at every stage of online game "Combating domestic violence by authorized units of National Police"



ЕТАП 5.

Працівники поліції за виявленим фактом склали протокол про адміністративне правопорушення. Проаналізуйте, які помилки ними допущено при складанні процесуального документу, відсканувавши QR-код інтерактивного протоколу.

Візьміть чистий бланк протоколу про адміністративне правопорушення і складіть його правильно, виправивши допущені працівниками поліції помилки.

Зробіть скріншот правильно складеного протоколу про адміністративне правопорушення і збережіть його.



STAGE 5.

Police officers drew up a report on an administrative offense based on the established fact. Analyze what mistakes they made when drafting a procedural document by scanning the QR code of **the interactive protocol.**

Take a blank report form on an administrative offense and fill it in correctly, correcting the mistakes made by police officers.

Take a screenshot of the correctly drawn up administrative offense report and save it.



ЕТАП 6.

Складіть звіт за результатами реагування на повідомлення за допомогою емулятору автоматизованого робочого місця патрульного поліцейського.

Доступ до емулятора автоматизованого робочого місця патрульного поліцейського отримайте, відсканувавши QR-код і ввівши:

логін: patrol_dn

пароль: lortap_dn

Зробіть скріншот отриманого результату і збережіть його.



STAGE 6.

Compile a report on the results of the response to the message using the simulator of the automated workplace of the patrol police officer.

Access the patrol police automated workplace simulator by scanning the QR code and entering:

login: patrol_dn

password: lortap_dn

Take a screenshot of the result and save it.

ЕТАП 7.

Зайдіть на сайт дистанційного навчання Донецького державного університету внутрішніх справ на курс «Інтерактивний поліцейський квест «Алгоритм дій працівників поліції під час реагування на факт вчинення домашнього насильства» і завантажте зроблені Вами скріншоти як виконане завдання.



STAGE 7.

Enter the course «Interactive police quest «Algorithm of actions of police officers responding to the fact of domestic violence» on the distance education website of Donetsk State University of Internal Affairs and upload your screenshots as a fulfilled task.

ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ

Демонстрація викладачем/викладачкою правильного виконання кожного із етапів інтерактивного поліцейського квесту, проведення рефлексії.

ОЦІНЮВАННЯ ВИКОНАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ПОЛІЦЕЙСЬКОГО КВЕСТУ

Оцінювання виконання інтерактивного поліцейського квесту складається із середньоарифметичної оцінки за виконання:

1. Вхідного тестування, яке оцінюється максимум в 5 балів.
2. Виконання етапів інтерактивного квесту, яке оцінюється максимум в 5 балів за такою схемою:

- етап 1 – не оцінюється;
- етап 2 – 1 бал;
- етап 3 – 0,5 бали;
- етап 4 – 1 бал;
- етап 5 – 2 бали;
- етап 6 – 0,5 бали;
- етап 7 – не оцінюється.

$$K = (\text{оцінка вхідного тестування} + \text{оцінка етапів інтерактивного квесту}) / 2$$

SUMMING UP

The teacher demonstrates the correct fulfillment of each stage of the interactive police quest and reflects.

EVALUATION OF INTERACTIVE POLICE QUEST FULFILLMENT

Evaluation of the interactive police quest fulfillment consists of the average arithmetical evaluation for the fulfillment of the following:

1. Entrance testing, which is evaluated at a maximum of 5 points.
2. Fulfillment of the interactive quest stages, which is estimated at a maximum of 5 points according to the following scheme:
 - stage 1 – not evaluated;
 - stage 2 – 1 point;
 - stage 3 – 0.5 point;
 - stage 4 – 1 point;
 - stage 5 – 2 points;
 - stage 6 – 0.5 point;
 - stage 7 - not evaluated.

$$K = (\text{result of the entrance test} + \text{result of the interactive quest stages}) / 2$$

Інтерактивний поліцейський квест є інноваційною методикою навчання у закладах вищої освіти із специфічними умовами навчання, які здійснюють підготовку поліцейських, що дозволяє створити умови для перевірки отриманих теоретичних знань, відпрацювати вміння та навички з використанням інтерактивних завдань, шляхом створення віртуального середовища професійної діяльності.

Впровадження інтерактивного поліцейського квесту дозволяє:

- активізувати розумову діяльність за допомогою моделювання спеціальних умов для виконання професійних завдань у віртуальному середовищі, без використання спеціалізованих навчальних об'єктів та створення реальної обстановки професійної діяльності;
- організувати навчальну діяльність дистанційно у будь-який зручний час;
- формувати стійкий інтерес здобувачів/здобувачок вищої освіти шляхом застосування нестандартних підходів до освітнього процесу;
- активізувати сприйняття матеріалу засобами наочності;
- розвинути універсальні форми розумової діяльності здобувачів/здобувачок вищої освіти.

CONCLUSION

An interactive Police quest is an innovative studying technique in higher educational institutions with specific learning conditions which train policemen, and which allow to create conditions for received theoretical knowledge verification, to practice skills and abilities using interactive tasks, and creating virtual environment of professional activity.

Implementation of an interactive Police quest allows:

- to activate mental function through special conditions modelling in order to perform professional tasks in virtual environment, without using specific studying objects and creating real situation of professional activity;
- to organize educational process remotely at any convenient time;
- to form stable interest of higher education institutions' applicants by using non-standard ways in educational process;
- to activate the perception of studying material by using visual aids;
- to develop universal forms of mental activity of higher education institutions' applicants.



СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Швирка В.М. Квест як сучасна технологія навчання у вищій школі. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. 2019. № 6 (329). Ч. II. С. 135-141.
2. Цінності української молоді: результати репрезентативного соціологічного дослідження становища молоді. К. : Міністерство молоді та спорту України, 2016. 89 с.
3. Лист Департаменту персоналу, організації освітньої та наукової діяльності МВС України «Про використання методичних рекомендацій з проведення поліцейського квесту» від 12.10.2018 року № 22/2-5178.
4. Офіційний сайт сервісу Kahoot. URL: <https://kahoot.it/>
5. Офіційний сайт сервісу WordWall. URL: <https://wordwall.net/uk/>
6. Офіційний сайт сервісу Google Форми. URL: https://www.google.com/intl/uk_ua/forms/about/
7. Офіційний сайт сервісу Quizizz. URL: <https://quizizz.com/>
8. Офіційний сайт сервісу Mentimeter. URL: <https://www.mentimeter.com/>
9. Офіційний сайт сервісу Nearpod. URL: <https://nearpod.com/>
10. Офіційний сайт сервісу Genially. URL: <https://genial.ly/>
11. Офіційний сайт сервісу Prezi. URL: <https://prezi.com/>
12. Офіційний сайт сервісу Thinglink. URL: <http://www.thinglink.com/>
13. Офіційний сайт сервісу Padlet. URL: <https://uk.padlet.com/>
14. Офіційний сайт сервісу Jambord. URL: <https://jamboard.google.com/>
15. Офіційний сайт сервісу Linoit. URL: <https://en.linoit.com/>
16. Офіційний сайт сервісу Twiddla. URL: <https://www.twiddla.com/>
17. Офіційний сайт сервісу Miro (RealtimeBoard). URL: <https://miro.com/>
18. Офіційний сайт сервісу Limnu. URL: <https://limnu.com/>

REFERENCES

1. Shvyrka V.M. (2019). Kvest yak suchasna tehnolohiia navchannia u vushchii shkoli. Visnyk LNU imeni Tarasa Shevchenka. [Quest as modern learning technology at high school]. № 6 (329). Ch. II. S. 135-141.
2. (2016). Tsinnosti ukraïnskoi molodi: rezultaty reprezentatyvnoho sotsiologichniho doslidzhennia stanovyshcha molodi. [Values of Ukrainian youth: representative sociological study of the situation of youth] K. : Ministerstvo molodi ta sportu Ukrainy. 89 s.
3. (2018). Lyst departamentu personalu, orhanizatsii osviti ta naukovoi diialnosti MVS Ukrainy "Pro vykorystannia metodychnyh rekomendatsii z provedennia politseiskoho kvestu" vid 12.10.2018 roku № 22/2-5178. [Letter of the Department of Personnel, Organization of Educational and Scientific Activities of the Ministry of Internal Affairs of Ukraine "On the use of methodological recommendations for conducting a police quest" dated 10.12.2018 No. 22/2-517].
4. Official website of the service Kahoot. URL: <https://kahoot.it/>
5. Official website of the service WordWall. URL: <https://wordwall.net/uk/>
6. Official website of the service Google Form. URL: https://www.google.com/intl/uk_ua/forms/about/
7. Official website of the service Quizizz. URL: <https://quizizz.com/>
8. Official website of the service Mentimeter. URL: <https://www.mentimeter.com/>
9. Official website of the service Nearpod. URL: <https://nearpod.com/>
10. Official website of the service Genially. URL: <https://genial.ly/>
11. Official website of the service Prezi. URL: <https://prezi.com/>
12. Official website of the service Thinglink. URL: <http://www.thinglink.com/>
13. Official website of the service Padlet. URL: <https://uk.padlet.com/>
14. Official website of the service Jambord. URL: <https://jamboard.google.com/>
15. Official website of the service Linoit. URL: <https://en.linoit.com/>
16. Official website of the service Twiddla. URL: <https://www.twiddla.com/>
17. Official website of the service Miro (RealtimeBoard). URL: <https://miro.com/>
18. Official website of the service Limnu. URL: <https://limnu.com/>