

develop operational thinking, ability to effectively and quickly act. To accept responsible decisions during professional duties under normal conditions, conditions of time limit, and sometimes limited resources, in a dark day of day, critical situations, etc. The focusing on the fact that no best interactive simulator can be a method of fire training, but acts as an effective auxiliary agent, which will definitely be available to a relevant fire training specialist in specific shooting exercises.

**Keywords:** *fire preparation, multimedia shooting, innovative technologies, simulations, electronic simulators*

УДК 340.12:378

DOI 10.31733/2078-3566-2021-1-28-33



**Юлія ХРИСТОВА**<sup>©</sup>

кандидат юридичних наук, доцент  
(Дніпропетровський державний  
університет внутрішніх справ)

### **ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ У ДНІПРОПЕТРОВСЬКОМУ ДЕРЖАВНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ ВНУТРІШНІХ СПРАВ**

У статті досліджено досвід впровадження квест-технологій навчання у процесі підготовки майбутніх фахівців в Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ. За результатами аналізу науково-довідкової літератури щодо визначення поняття та сутності гри, констатовано, що вчені визнають її високу ефективність для навчання дорослих порівняно з традиційними педагогічними методами, наголошуючи на її вагомих перевагах. Акцентовано на особливостях методики проведення та оцінювання практичних занять у формі квесту у процесі підготовки майбутніх поліцейських на кожному його етапі, а також семестрових екзаменів, захисту практики (стажування), державних атестацій. Наголошено на позитивній оцінці квест-технологій навчання практичними працівниками Національної поліції, залучених до їх проведення в Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ. Додатково обґрунтовано їх ефективність та доцільність подальшого використання закладами вищої освіти із специфічними умовами навчання, які здійснюють підготовку поліцейських.

**Ключові слова:** *технологія навчання, ігрова технологія, метод, квест, правнича освіта.*

**Постановка проблеми.** Актуальність питань щодо особливостей впровадження інноваційних технологій навчання в освітній процес зумовлена сталим підвищенням вимог до якості освіти в закладах вищої освіти. Сьогодні випускники повинні володіти не лише знаннями та вміннями, а й мати розвинену уяву, мислення, високий рівень самостійності, вміння вчитися впродовж усього життя. Отже, нові орієнтири на компетентнісний та особистісно-діяльнісний підхід до навчання вимагають застосування нових технологій освітньої діяльності для підготовки професійно мобільного фахівця у сучасних умовах євроінтеграційних процесів в Україні.

**Аналіз публікацій, в яких започатковано розв'язання цієї проблеми.** Питання впровадження квест-технологій в освітній процес закладів вищої освіти, у тому числі для підготовки співробітників Національної поліції України, досліджували: М. С. Гриневич, О. О. Жебровська, Т. В. Захарова, К. Ю. Ісмаїлов, Є. А. Ігумнова, М. Ю. Кадемія, І. В. Краснобрижій, О. Б. Лобанова, С. А. Осяк, С. О. Прокопов, І. В. Радецька, Е. В. Рижков, С. С. Султанбекова, О. В. Шестопалюк, Е. Н. Яковлева та ін.

**Мета:** на основі результатів аналізу досвіду впровадження квест-технологій навчання

© Христова Ю., 2021

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5175-9242>

[julia-3108@ukr.net](mailto:julia-3108@ukr.net)

у процесі підготовки майбутніх фахівців в Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ обґрунтувати їх ефективність та доцільність подальшого використання закладами вищої освіти із специфічними умовами навчання, які здійснюють підготовку поліцейських.

**Виклад основного матеріалу.** Оскільки ігрові технології є ключовим поняттям цього наукового дослідження, то насамперед слід звернутися до з'ясування його змісту. Зокрема, у Тлумачному словнику української мови слово «технологія» визначається як сукупність знань, відомостей про послідовність окремих виробничих операцій у процесі виробництва чогось; навчальний предмет, що викладає ці знання, відомості; сукупність способів обробки або переробки матеріалів, виготовлення виробів, проведення різних операцій тощо [1]. У філософії цей термін трактується як засіб досягнення визначеної мети, як процес перетворення будь-якої діяльності, а технологічність – як структурна розчленованість, упорядкованість, доцільна організованість будь-якого процесу соціальної діяльності на відміну від стихійних природних процесів [2].

Аналіз науково-довідкової літератури свідчить про те, що термін «гра» також інтерпретовано по-різному. Наприклад, відповідно до Великого тлумачного словника української мови досліджуване поняття визначено як заняття, що підпорядковане сукупності правил і прийомів, або базується на певних умовах, що розкриває її процесуальний зміст. Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує, соціалізує та концентрується на конкретній меті, полягає у збагаченні особи знаннями, вміннями, досвідом та є процесом опанування знань, досвіду з урахуванням досягнень і недоліків минулого, набуття навичок, умінь виконувати певні дії, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, вміння [1].

В «Енциклопедії освіти» гра розглядається як вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства [3]. Відтак можна констатувати, основним завданням застосування ігор у людській діяльності є навчання.

Далі проаналізуємо більш детально представлений у науковій літературі спектр підходів до цієї проблематики. На думку С. О. Довбні, «гра – це конкретний прояв індивідуальної та колективної ігрової діяльності, яка має конкретно-історичний, багатовидовий, креативний і багатофункціональний характер» [4, с. 249]. С. Л. Рубінштейн вважає, що гра є вираженням певного ставлення людини до навколишньої дійсності. «Суть гри – у здатності, відображаючи, перетворювати дійсність. Уперше виявляючись у грі, ця сама загальна людська здатність вперше у грі і формується. Уперше формується і виявляється потреба людини впливати на світ – у цьому основне, центральне і саме загальне значення гри» [5, с. 587]. Федоренко О. І. переконаний, що гра допомагає здобути не тільки певний досвід фахівця, але і соціальний досвід: навички соціальної взаємодії. Управління людьми, формується психологічна спрямованість у діяльності і ставлення до неї, уміння керувати і підкорятися [6, с. 130].

Отже, з огляду на різноманітність підходів до сутності гри, можна констатувати, що всі дослідники визнають її високу ефективність для навчання дорослих порівняно з традиційними педагогічними методами, наголошуючи на її вагомих перевагах.

Одним із найбільш ефективних сучасних педагогічних елементів формування професійної компетентності майбутнього фахівця-поліцейського, необхідної для успішного здійснення майбутньої поліцейської діяльності, є практичні заняття у формі квесту, в ході яких курсанти отримують можливість навчитися приймати правильні рішення у межах своєї професійної компетенції та оволодіти відповідними навичками.

Як позитив, варто відмітити, що відповідаючи на поставлені запитання та виконуючи завдання квесту у складі команди, курсанти не лише самі навчаються, а й вчать один іншого, обмінюються досвідом і знаннями. Спільність дій сприяє тому, що інформація, яка була невідома одному учаснику або яку він забув, добре засвоюється в умовах підвищеної емоційності, притаманної командній роботі, а також дає змогу мобілізуватись і виконувати нестандартні завдання [7, с. 3].

У структурі практичного заняття у формі квесту на першому етапі (організаційно-підготовчому) учасників слід ознайомити з правилами, маршрутом та заздалегідь розробленими критеріями оцінювання якості виконання як індивідуальних, так і групових завдань на кожній станції. Крім того, відповідно до черговості фінішування доречно надавати командам додаткові бали, наприклад, першій – 5 балів, другій – 4 бали, третій – 3 бали, четвертій – 2 бали. На початковому етапі доцільно також провести анкетування здобувачів вищої освіти для встановлення особливостей їх суб'єктивних потреб у здобутті нових знань з теми, а також очікувань від виконання квесту за допомогою, наприклад, виконання вправи «Дерево очікувань».

На другому етапі (реалізації) варто передбачити виконання здобувачами вищої освіти, як мінімум на 4 локаціях, дослідницько-пошукових завдань різних рівнів складності (репродуктивні, репродуктивно-когнітивні, когнітивні та когнітивно-креативні), що охоплюють весь навчальний матеріал з теми; запропонувати, наприклад, логічні загадки-ключі для переходу до наступної станції після успішного виконання завдання.

Щодо організації проведення заключного етапу квесту, принагідно зауважимо, що в разі групового виконання завдань не завжди можна виділити та відповідно оцінити індивідуальний внесок конкретного учасника команди в загальний результат. У зв'язку з цим наполягаємо, що індивідуальне оцінювання рівня засвоєння тематичного матеріалу потребує виконання курсантами контрольних завдань.

Одним із найбільш ресурсозберігаючим методом контролю у контексті часового обмеження навчального заняття і водночас результативним у питанні індивідуального оцінювання, який зберігає загальний концепт елементів ділової гри у межах квесту, а також поетапну кореляцію теоретичних знань з опануванням практичних навичок, є суцільне вхідне та вихідне експрес-тестування. Всі бали, отримані як у складі команди (в тому числі за черговістю фінішування), так і особисто (виконання вхідного та вихідного тестування), сумуються, обраховується середня арифметична (округлюється до цілого числа), яка і є оцінкою здобувача вищої освіти за проходження квесту з теми практичного заняття.

Під час підбиття підсумків заняття також доречно проаналізувати, чи справдилися очікування здобувачів вищої освіти від виконання квесту за допомогою, наприклад, вправи «Збираємо врожай знань».

Принагідно зауважимо, що проведення практичних занять у формі квесту за сценарієм, в який інтегровано завдання, складені на основі типових службових ситуацій, сприятиме зростанню позитивної мотивації здобувачів вищої освіти до навчання, адже вони не тільки самі навчаються, а й вчать один одного, обмінюються досвідом і знаннями, здобувають «м'які навички» (Soft skills).

Варто зауважити, що поліцейські квести можуть бути ефективно використані й у позааудиторній роботі здобувачів вищої освіти. Зокрема, з метою підвищення продуктивності самостійної роботи, розвитку логічного та креативного мислення, стимулювання пізнавальної мотивації курсантів під час дистанційного вивчення навчальних дисциплін доцільно використовувати інформаційно-комунікативні технології – вебквести, які розглядаються вченими як нові, ефективні та перспективні технології в медіадидактиці [8, с. 153–155; 9].

В умовах дистанційного навчання на особливу увагу заслуговують квести у вигляді комп'ютерної гри професійного спрямування, програмне забезпечення якої дасть змогу оцінити правильність рішень кожного її учасника під час виконання завдань [10, с. 253]. Найбільш яскравим прикладом реалізації поліцейського квесту є навчальна інформаційно-технічна платформа комплексних оперативно-тактичних навчань «Лінія-102» [11, с. 156–201].

Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ першим серед закладів вищої освіти системи МВС запровадив її при вивченні дисциплін поліцейської спрямованості у вигляді ділової гри «Лінія-102». Ця професійно-орієнтована ділова гра являє собою комплексні оперативно-тактичні навчання. Вона запроваджена як різновид навчальної або позанавчальної роботи з курсантами та студентами випускних курсів. Інформаційно-технічна платформа впроваджена в усіх навчальних закладах системи Міністерства внутрішніх справ. Вона розміщена на хостингу та підтримується фахівцями Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ [12, с. 215].

Використання навчально-інтерактивного комплексу «Лінія-102» створює унікальні умови для розвитку творчого потенціалу курсантів, на прикладному рівні пов'язує навчальний процес із практичною складовою майбутньої професії, скорочує терміни набуття здобувачами вищої освіти практичних навичок, суттєво підвищує їх мотивацію до навчання, сприяє формуванню емоційно-психологічної стійкості у майбутніх поліцейських, створює умови для заглиблення в аспекти суміжної юридичної та правоохоронної діяльності на навчальному етапі набуття професії, сприяє вдосконаленню навчального процесу у закладах зі специфічними умовами навчання, формує іміджевий потенціал нової поліції [12, с. 216].

Проведення практичних занять у формі квесту з використанням можливостей навчальних полігонів університету дає змогу здобувачам вищої освіти наблизитися до реалій практики, продемонструвати рівень засвоєння теоретичного матеріалу, визначитися із допущеними недоліками щодо організації та проведення заходів, у тому числі й під час складання оперативно-службових та процесуальних документів.

У Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ квест-технології також успішно використовуються для перевірки теоретичних знань, демонстрації набутих практичних

вмінь та навичок під час складання підсумкових контролів у формі екзаменів [13], державних атестацій [14] з навчальних дисциплін, а також захисту практики [15]. При цьому до складу екзаменаційних комісій залучаються керівники та досвідчені практичні працівники органів і підрозділів Національної поліції, які також позитивно оцінюють ефективність квест-технологій навчання для підготовки майбутніх поліцейських. Зокрема, за допомогою завдань квестів перед курсантами моделювалися умовні місця подій із різними картинами вчинення кримінальних правопорушень, а також поширених службових ситуацій в роботі поліцейських підрозділів превентивної діяльності, виконуючи які вони мали продемонструвати набуті вміння та навички працювати у складі слідчо-оперативних груп, проведення процесуальних та розшукових дій, складання службової документації [16].

**Висновки.** Досвід впровадження квест-технологій навчання як передового педагогічного сегменту в процес підготовки майбутніх фахівців в Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ свідчить про їх ефективність для підготовки висококваліфікованого професійно мобільного фахівця у сучасних умовах євроінтеграційних процесів в Україні. Крім того, в умовах дистанційного навчання на особливу увагу заслуговують вебквести професійного спрямування. З огляду на вище викладене пропонуємо використовувати досвід впровадження квест-технологій у навчальний процес Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ іншими навчальними закладами системи МВС.

#### Список використаних джерел

1. Бусел В. Т. Великий тлумачний словник сучасної української мови. Київ : Ірпінь, Перун, 2007. 1736 с.
2. Новая философская энциклопедия / под. ред. В. С. Степина. Москва : Мысль, 2001. 2659 с.
3. Кремень В. Г. Енциклопедія освіти. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 300 с.
4. Довбня С. О. Гра як історико-педагогічний феномен. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2011. Вип. 9. С. 245–249.
5. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб. : Питер 2000. 705 с.
6. Федоренко О. І. Використання ділових ігор при вивченні правових дисциплін у процесі підготовки майбутніх правоохоронців до професійної діяльності. *Вісник Національного університету оборони України*. 2014. № 4 (41). С. 129–134.
7. Доскевич Г. О. Методичні рекомендації з проведення практичних занять у формі поліцейського квесту в закладах вищої освіти, які здійснюються підготовку кадрів для Міністерства внутрішніх справ України та Національної поліції. Київ : Мін. внутр. справ; Департ. персоналу, організ. освіти та наук. діяльн.; Управл. проф. освіти та кадрів, 2018. 5 с.
8. Гриневич М. С. Медіаосвітні квести. *Вища освіта України*. 2009. № 3. 150–156.
9. Кадемія М. Ю. Активізація пізнавальної діяльності студентів на основі використання веб-квестів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2011. Вип. 28. С. 319–323. URL: [http://ito.vspu.net/SAIT/inst\\_kaf/kafedru/matem\\_fizuka\\_tex\\_osv/www/intel/files/web\\_projects/web\\_quest.htm](http://ito.vspu.net/SAIT/inst_kaf/kafedru/matem_fizuka_tex_osv/www/intel/files/web_projects/web_quest.htm) (дата звернення: 01.03.2021).
10. Христова Ю. В., Христов О. Л. Упровадження квест-технологій навчання у процесі підготовки майбутніх фахівців в закладах вищої освіти МВС України. *Формування професійно мобільного фахівця: європейський вимір* : матеріали V Всеукр. наук.-практ. конф., 25 квіт. 2019 р. Дніпро : МВС; ДДУВС, 2019. С. 252–254.
11. Краснобрижий І. В., Прокопов С. О., Рижков Е. В. Інформаційне забезпечення професійної діяльності : навч. посіб. Дніпро : ДДУВС, 2018. 218 с.
12. Краснобрижий І. В., Прокопов С. О. Деякі аспекти використання у навчальному процесі тренінгів з елементами квест-технологій. *Науковий вісник Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ*. 2019. № 2. С. 213–217.
13. Екзаменаційна сесія у формі квесту: інтерактивно та продуктивно! Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ : вебсайт. URL: <https://dduvs.in.ua/2021/03/17/ekzamenatsijna-sesiya-u-formi-kvestu-interaktyvno-ta-produktyvno>.
14. І знову інновації: у ДДУВС державну атестацію провели у форматі квесту. Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ : вебсайт. URL: <https://dduvs.in.ua/2020/06/05/innovatsiyi>.
15. Граючи у квест, курсанти захистили практику. Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ : вебсайт. URL: <https://dduvs.in.ua/2019/02/12/grayuchy-u-kvest-kursanty-zahystyly-praktyku>.
16. Новітні методи у процесі складання іспиту: на базі ДДУВС – поліцейський квест. Дніпропетровський державний університет внутрішніх справ : вебсайт. URL: <https://dduvs.in.ua/2020/07/02/novitni-metody-u-protsesi-skladannya-ispytu-na-bazi-dduvs-politsejskyj-kvest>.

Надійшла до редакції 20.03.2021

### References

1. Busel, V. T. (2007) Velykyy tлумachnyy slovnyk suchasnoyi ukrayins'koyi movy [Large explanatory dictionary of the modern Ukrainian language]. Kyiv : Irpin', Perun. 1736 s. [in Ukr.]
2. Novaya filosofskaya éntsyklopediya [New philosophical encyclopedia] ; pod. red. V. S. Styopina. M. : Mysl', 2001. 2659 s. [in Russ.]
3. Kremen', V. H. (2008) Entsiklopediya osvity [Encyclopedia of Education]. Kyiv : Yurinkom Inter. 300 s. [in Ukr.]
4. Dovbnya, S. O. (2011) Hra yak istoryko-pedahohichnyy fenomen [Game as a historical and pedagogical phenomenon]. Pedahohichna osvita: teoriya i praktyka. Vyp. 9. S. 245–249. [in Ukr.]
5. Rubinshteyn, S. L. (2000) Osnovy obshchey psikhologii [Fundamentals of general psychology]. SPb. : Pyter. 705 s. [in Russ.]
6. Fedorenko, O. I. (2014) Vykorystannya dilovykh ihor pry vyvchenni pravovykh dystsyplin u protsesi pidhotovky maybutnikh pravookhorontsiv do profesiynoyi diyal'nosti [The use of business games in the study of legal disciplines in the preparation of future law enforcement officers for professional activities]. *Visnyk Natsional'noho universytetu oborony Ukrayiny*. № 4 (41). S. 129–134. [in Ukr.]
7. Doskevych, H. O. (2018) Metodichni rekomendatsiyi z provedennya praktychnykh zanyat' u formi politseys'koho kvestu v zakladakh vyshchoyi osvity, yaki zdiysnyuyut'sya pidhotovku kadrov dlya Ministerstva vnutrishnikh sprav Ukrayiny ta Natsional'noyi politysi [Methodical recommendations for conducting practical classes in the form of a police quest in higher education institutions, which provide training for the Ministry of Internal Affairs of Ukraine and the National Police]. Kyiv : M-vo vnutr. sprav; Depart. personalu, orhaniz. osvity ta nauk. diyal'n.; Upravl. prof. osvity ta kadrov. 5 s. [in Ukr.]
8. Hrynevych, M. S. (2009) Mediaosvitni kvesty [Media educational quests]. *Vyshcha osvita Ukrayiny*. № 3. 150–156. [in Ukr.]
9. Kademiya, M. Yu. (2011) Aktyvizatsiya piznaval'noyi diyal'nosti studentiv na osnovi vykorystannya veb-kvestiv. Suchasni informatsiyi tekhnolohiyi ta innovatsiyi metodyky navchannya v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiya, teoriya, dosvid, problemy [Activation of cognitive activity of students on the basis of use of web-quests]. Vyp. 28. S. 319–323. URL : [http://ito.vspu.net/SAIT/inst\\_kaf/kafedru/matem\\_fizuka\\_tex\\_osv/www/intel/files/web\\_projects/web\\_quest.htm](http://ito.vspu.net/SAIT/inst_kaf/kafedru/matem_fizuka_tex_osv/www/intel/files/web_projects/web_quest.htm). [in Ukr.]
10. Khrystova Yu. V., Khrystov, O. L. (2019) Uprovadzhenya kvest-tekhnolohiy navchannya u protsesi pidhotovky maybutnikh fakhivtsiv v zakladakh vyshchoyi osvity MVS Ukrayiny [Introduction of quest-learning technologies in the process of training future specialists in higher education institutions of the Ministry of Internal Affairs of Ukraine]. Formuvannya profesiyno mobil'noho fakhivtsya: yevropeys'kyy vymir : materialy V vseukr. nauk.-prakt. konf., 25 kvit. 2019 r. Dnipro : MVS; DDUVS. S. 252–254. [in Ukr.]
11. Krasnobryzhy, I. V., Prokopov, S. O., Ryzhkov, E. V. (2018) Informatsiyne zabezpechennya profesiynoyi diyal'nosti [Introduction of quest-learning technologies in the process of training future specialists in higher education institutions of the Ministry of Internal Affairs of Ukraine] : navch. posib. Dnipro : DDUVS. 218 s. [in Ukr.]
12. Krasnobryzhy, I. V., Prokopov, S. O. () Deyaki aspekty vykorystannya u navchal'nomu protsesi treninhiv z elementamy kvest-tekhnolohiy [Some aspects of the use in the educational process of trainings with elements of quest technologies]. *Naukovy visnyk Dnipropetrovs'koho derzhavnoho universytetu vnutrishnikh sprav*. 2019. № 2. S. 213–217. [in Ukr.]
13. Ekzamenatsiyina sesiya u formi kvestu: interaktyvno ta produktyvno! [Exam session in the form of a quest: interactive and productive!]. Dnipropetrovs'kyy derzhavnyy universytet vnutrishnikh sprav : veb sayt. URL : <https://dduvs.in.ua/2021/03/17/ekzamenatsiyina-sesiya-u-formi-kvestu-interaktyvno-ta-produktyvno/>. [in Ukr.]
14. I zнову innovatsiyi: u DDUVS derzhavnu atestatsiyu provely u formati kvestu [Exam session in the form of a quest: interactive and productive!]. Dnipropetrovs'kyy derzhavnyy universytet vnutrishnikh sprav : veb sayt. URL : <https://dduvs.in.ua/2020/06/05/innovatsiyi/>. [in Ukr.]
15. Hrayuchy u kvest, kursanty zakhystyly praktyku [Playing the quest, the cadets defended the practice]. Dnipropetrovs'kyy derzhavnyy universytet vnutrishnikh sprav : veb sayt. URL : <https://dduvs.in.ua/2019/02/12/grayuchy-u-kvest-kursanty-zakhystyly-praktyku/>. [in Ukr.]
16. Novitni metody u protsesi skladannya ispytu [The latest methods in the process of passing the exam]: na bazi DDUVS – politseys'kyy kvest. Dnipropetrovs'kyy derzhavnyy universytet vnutrishnikh sprav : veb sayt. URL: <https://dduvs.in.ua/2020/07/02/novitni-metody-u-protsesi-skladannya-ispytu-na-bazi-dduvs-politsejskyj-kvest/>. [in Ukr.]

### SUMMARY

**Yuliia V. Khrystova. Introduction of quest-technologies of training in the process of training future specialists in Dnipropetrovsk state university of internal affairs.** The article examines the experience of implementing quest technologies in the process of training future professionals at the Dnepropetrovsk State University of Internal Affairs. According to the results of the analysis of scientific and reference literature to

define the concept and essence of the game, it is stated that scientists recognize its high effectiveness for adult learning compared to traditional pedagogical methods, emphasizing its significant advantages.

It is emphasized that answering the questions and completing the tasks of the quest as part of the team, the cadets not only learn but also teach each other, exchange experience and knowledge, acquire "soft skills".

It is stated that web-quests can be effectively used in extracurricular work of higher education students in order to increase the productivity of their independent work, the development of logical and creative thinking, stimulating cognitive motivation during distance learning.

It is emphasized that in the conditions of distance learning quests in the form of a professional computer game deserve special attention, the software of which will provide an opportunity to assess the correctness of the decisions of each of its participants during the tasks.

It is emphasized that the use of the educational-interactive complex "Line-102" creates unique conditions for the development of creative potential of cadets and at the applied level connects the educational process with the practical component of the future profession.

It is emphasized that conducting practical classes in the form of a quest using the opportunities of training grounds of the university gives higher education students the opportunity to approach the realities of practice, demonstrate the level of theoretical material, identify shortcomings in the organization and conduct of activities, including in compiling operational and service and procedural documents.

Emphasis is placed on the peculiarities of the methodology of conducting and evaluating practical classes in the form of a quest in the process of training future police officers at each stage, as well as semester exams, defense practice (internship), state certifications.

Emphasis was placed on the positive assessment of practitioners of the National Police involved in their implementation at the Dnipropetrovsk State University of Internal Affairs. In addition, their effectiveness and expediency of further use by higher education institutions with specific training conditions that train police officers are substantiated.

**Keywords:** *learning technology, game technology, method, quest, legal education.*