

*Опалинський Ю.В., професор кафедри кримінального права Національної академії внутрішніх справ, кандидат юридичних наук, доцент,*

## ФОРМИ І МЕТОДИ ПРАКТИЧНОГО НАВЧАННЯ

Протидія значному зростанню злочинності можлива на основі поліпшення підготовки фахівців для національної поліції, підвищення ефективності їх професійної діяльності. Навчальний процес має бути максимально наближеним до потреб практичної діяльності.

Практичне навчання є однією з сучасних прогресивних педагогічних технологій, яке отримало широке поширення в цивільних і відомчих навчальних закладах[1], йому притаманні наступні основні характеристики: міждисциплінарний характер формування предметного змісту блоку дисциплін (кримінальне право та процес, криміналістика тощо); моделювання типових ситуацій професійної діяльності працівників поліції; кожне заняття має свою мету навчання, спеціально відібраний зміст, відповідні форми і методи, систему поточного і підсумкового контролю тощо.

Практичний підхід вимагає застосування організаційних форм, спрямованих на вироблення у співробітників поліції

навичок і умінь адекватних та правомірних в конкретній практичній ситуації.

Найбільше відповідають завданням професійної підготовки слухачів та курсантів практичні заняття у вигляді рольової гри або навчань з використанням криміналістичного полігону.

Рольова гра - це одна із форм практичного навчання (може проводитися по ключових темах при навчанні), в якій імітується тактика поведінки співробітників поліції і їх взаємопов'язані функціональні дії при комплексному вирішенні завдань правоохоронної діяльності.

Навчання з використанням криміналістичного полігону (польова підготовка) - широкомасштабна форма практичного професійного навчання, спеціальної підготовки слухачів і курсантів в навчальних закладах [2].

При цьому, такі навчання можливо розглядати як широкомасштабну професійно-орієнтовану гру яка може проводитися по завершенню семестру і як варіант при атестації випускників.

Але, найбільш прогресивне на вимогу часу, це навчання з використанням квест-технологій (далі-квест), які допомагають знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, вчитися самостійно приймати рішення, навчають елементам практичної роботи [3].

Квести допомагають налагодити успішну комунікацію та взаємодію в команді, відчуті і сформувані взаємовиручку, брати на себе відповідальність і, при необхідності, навчитися без паніки мобілізуватися і швидко вирішувати нестандартні завдання. У свою чергу, залучення квесту в навчальному процесі, вимагають розвитку нових способів освіти та нових педагогічних технологій [1].

Структура освітнього квесту може бути різноманітною, а методична розробка навчального заняття носить практично-орієнтовану спрямованість, завдяки якій закріплюються і заглиблюються знання і вміння по темі, необхідні навички в професійній діяльності.

Квест має більш вузьку спрямованість, ніж будь-яке завдання, пов'язане з пошуковою діяльністю в Інтернеті і дозволяє запропонувати логічну схему технологічної системи навчання, в якій здійснюється індивідуальна робота з прийняття

практичних рішень [3]. Разом з тим, він пропонує можливість більш ефективного використання навчального часу. Він дозволяє викладачеві відстежити пошукову діяльність слухачів та курсантів і легко оцінити реальний результат.

Звичайно, все це передбачає розробку спеціального математичного та програмного забезпечення і передбачає використання саме інформаційних технологій. Такі програми застосовуються в різних навчальних дисциплінах і на різних рівнях навчального процесу. Вони можуть охоплювати окрему проблему, тему, можуть бути і міжпредметними.

Крім того, інноваційні освітні технології є показником прогресивного розвитку навчальних закладів, повинні стосуватися всіх сторін їх діяльності, всіх його робочих процесів і тому, розробка та забезпечення квест програм, не повинна бути проблемною для навчальних закладів.

Обов'язковим для всіх повинен бути інтерфейс програми, а саме: назва програми; шкала проходження тестування; вікно постановки завдань, видачі вступних і довідкових даних; час, відведений на виконання завдання тощо [4]. При цьому, квести розрізняють по тривалості та сюжету проведення.

Зазначимо, що типовий сценарій квесту повинен включати етапи створювання проблемної ситуації та визначення складу учасників, складання плану роботи, підбору необхідної інформації, визначення термінів реалізації квесту та критеріїв оцінки діяльності учасників.

Особливо, слід звернути увагу на кінцевий етап щодо оцінки результатів квесту та його учасників, проведення анкетування та формулювання висновків.

Отже, кожна з описаних вище організаційних навчальних форм має свої особливості в підготовці слухачів та курсантів, методикою проведення, способі контролю і оцінці результатів засвоєння, і в підсумку, може забезпечувати якісну професійну підготовку співробітників поліції.

Список використаних джерел:

1. Башлуева Н.Н. Внедрение современных педагогических технологий в процесс обучения курсантов вузов системы МВД/ Пробелы в российском законодательстве. Юридический журнал № 5/2012, с. 196-200Шр8: - Режим доступа: cyberleninka.ru

2. Коноплева И.Н. Эффективность тренингов для подготовки сотрудников правоохранительных органов к

деятельности в экстремальных условиях/ Электронный журнал «Психология и право», - 2011, - № 1, - С. 1-11. Режим доступа: [www.psyandlaw.ru](http://www.psyandlaw.ru)

1. Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? / І. М. Сокол // Комп'ютер у школі та сім'ї. - 2014. - № 2. - С. 28-31. - Режим доступа: <http://nbuv.gov.ua>

2. Онлайн семінар «Впровадження квест-технології в освітній процес», 30.10.2014. - Режим доступа:

<http://www.zhu.edu.ua>