

<https://doi.org/10.31108/2.2022.2.26.2>
УДК 159.9:330:614.8:378.147

Олена Винославська
Марія Кононець

ПЕРСПЕКТИВИ ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ КВЕСТ-КІМНАТ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ПСИХОЛОГІВ ДО НАДАННЯ ДОПОМОГИ У КРИЗОВИХ СИТУАЦІЯХ

Винославська Олена, Кононець Марія. Перспективи застосування освітніх квест-кімнат для підготовки психологів до надання допомоги у кризових ситуаціях.

Вступ. Підготовка психологів до надання допомоги у кризових ситуаціях має передбачати формування у них не тільки високого рівня професійних навичок (*hard skills*), але й цілого комплексу соціальних навичок (*soft skills*), зокрема навичок креативності, критичного мислення, здійснення ефективних комунікацій, оптимізації витрат часу, гнучкості і стресостійкості, що вимагає впровадження інноваційних форм та методів навчання. Однією з таких інновацій, що активно імплемтується у вищу освіту для розвитку соціальних навичок у фахівців різних спеціальностей, виступає застосування навчальних квест-кімнат як нової форми ігрового навчання. Саме тому аналіз доцільності впровадження нової форми навчання у підготовку практичних психологів є вельми актуальним.

Мета. Визначити перспективи застосування навчальних квест-кімнат для підготовки психологів до надання допомоги у кризових ситуаціях, а також для їхнього професійного вдосконалення й особистісного розвитку.

Результати. Значна кількість публікацій з досліджуваної проблеми свідчить про високий інтерес освітньої спільноти до імплементації нових інтелектуальних форм ігрового навчання у закладах вищої освіти. У статті розкрито зміст поняття «навчальна квест-кімната», а також важливе значення застосування навчальних квестів для розвитку соціальних навичок у майбутніх психологів. Проаналізовано доцільність і можливість застосування навчальних квест-кімнат для підготовки психологів до надання допомоги у кризових ситуаціях. Автори статті вбачають доцільність і перспективність застосування навчальних квест-кімнат для професійного вдосконалення психологів у таких галузях, як: організаційна психологія, економічна психологія, психологія бізнесу, психологія конфлікту, психологія здоров'я, педагогічна психологія та інших.

Висновки. Подана у статті інформація може бути корисною при імплементації квест-технології у професійно-теоретичну підготовку майбутніх психологів, а також у розвиток їхніх соціальних навичок.

Ключові слова: навчальна квест-кімната, підготовка психологів, кризова ситуація, особистісний розвиток, професійне вдосконалення.

Vynoslavska, Olena, Kononets, Maria. Prospects for the use of educational escape room in training psychologists to provide help in crisis situations.

Introduction. Training psychologists to provide help in crisis situations should include the formation of not only a high level of professional skills (*hard skills*), but also a range of social skills (*soft skills*), including skills of creativity, critical thinking, effective communication, time-management, flexibility and stress resistance, which requires to implement the advance forms and methods of learning. One of such innovation, which is actively implemented in higher education for the development of flexible skills in specialists in various specialties, is the use of educational escape room (EER) as a new form of game learning. That is why to analyze the feasibility of introducing a new form of education into the training of practical psychologists is very relevant.

Aim. To identify prospects for use of EER to train psychologists to provide help in crisis situations, as well as for their professional and personal development.

Results. A significant number of publications on the researched problem testifies to the high interest of the educational community in the implementation of new intellectual forms of game learning in higher education institutions. The article reveals the meaning of the concept of "educational escape room", as well as the importance of use EER for development of social skills (*soft skills*) in future psychologists. The expediency and possibility of using EER to train psychologists to provide help in crisis situations are analyzed. The authors of the article see the expediency and prospects of using EER for professional development of psychologists in such fields as organizational psychology, economic psychology, business psychology, conflict psychology, health psychology, educational psychology and others.

Conclusions. The information presented in the article can be useful in the implementation of quest technology for the professional and theoretical training of future psychologists, as well as for the development of their social skills.

Keywords: educational escape room, training psychologists, crisis situation, personal development, professional improvement.

Вступ. За даними багатьох сучасних досліджень, на початку XXI століття успішність фахівців різних спеціальностей визначається приблизно на 80% сформованими у них соціальними навичками (soft skills) і лише на 20% професійними навичками (hard skills) (Тілікіна, 2020; Klaus, Rohman & Hamaker, 2007 та ін.). Вимірювати і оцінювати соціальні навички на відміну від професійних дуже складно, проте цілком можливо створити умови для їхнього розвитку.

Підготовка психологів до надання допомоги у кризових ситуаціях має передбачати формування у них не тільки високого рівня професійних навичок, але й цілого комплексу соціальних навичок, зокрема навичок креативності, критичного мислення, здійснення ефективних комунікацій, тайм-менеджменту, гнучкості і стресостійкості, що вимагає впровадження інноваційних форм та методів навчання. Однією з таких інновацій, що активно імплементується у вищу освіту для розвитку соціальних навичок у майбутніх фахівців, виступає застосування навчальних квест-кімнат як нової форми ігрового навчання. Отже, аналіз доцільності впровадження нової форми навчання у підготовку психологів, зокрема практичних, є вельми актуальним.

Мета дослідження. Визначити перспективи застосування навчальних квест-кімнат для підготовки психологів до надання допомоги у кризових ситуаціях, а також для їхнього професійного вдосконалення й особистісного розвитку.

Завдання дослідження:

1. Розкрити зміст поняття «навчальна квест-кімната» та показати важливе значення застосування навчальних квест-кімнат для розвитку соціальних навичок у майбутніх психологів.

2. Проаналізувати доцільність і можливість застосування навчальних квест-кімнат для підготовки психологів до надання допомоги у кризових ситуаціях.

3. Визначити перспективи застосування навчальних квест-кімнат для професійного вдосконалення психологів у різних галузях психологічної науки, а також їхнього особистісного розвитку.

Результати дослідження та їх обговорення. Як показано у дослідженні С. Ніколсона (2015), квести – це «командна гра з живою дією, в якій гравці знаходять підказки, вирішують головоломки і вирішують завдання в одній або декількох кімнатах для досягнення певної мети (зазвичай вихід з кімнати) в обмежений інтервал часу». Будучи інтерактивною грою, концепція використовує елементи пригодницьких ігор, рольових ігор, пошуку скарбів та телешоу (Nicholson, 2015). Перш ніж стати предметом наукових досліджень та частиною навчальних програм у закладах освіти, квести стали популярною розвагою в розважальних цілях. Комерційні квест-кімнати, вперше застосовані в Японії в 2007 році, були створені по всьому світу, а у 2018 році їх кількість перевищила 7200 (UNLOCK, 2020). В останні роки квест-кімнати також почали викликати інтерес в академічних колах. Незважаючи на те, що область досліджень з цієї проблеми усе ще залишається досить обмеженою, обсяг наукових публікацій в цій галузі швидко зростає (Fotaris & Mastoras, 2019).

Швидке поширення інтелектуального ігрового навчання, або гейміфікації, у деяких галузях сучасного суспільства пов'язане з активним використанням ігор та відеоігор. Освітня сфера не залишилася осторонь та прийняла гейміфікацію як одну з нових технологій навчання, що сприяють учінню. Так, у дослідженні К. Корнелла та М. Естебанель (2018) одну з його цілей було спрямовано на з'ясування та аналіз відгуків студентів, які вже мали досвід ігрового навчання. Це дозволило перевірити, чи сприяє гейміфікація мотивації студентів. Отримані результати підтвердили, що поставлена мета була досягнена, і що імплементация предметної гейміфікації у вищій освіті приносить користь процесу навчання студентів (Cornellà & Estebanell, 2018).

У 2019 році групою європейських учених у рамках проекту Erasmus+ UNLOCK був підготовлений огляд (UNLOCK, 2020), спрямований на узагальнення досвіду застосування навчальних квест-кімнат (educational escape room – EER) у середовищі вищої освіти та вивчення ролі викладачів у цій діяльності. Зазначимо, що назва ігрового методу навчання «Escape Education Room» перекладається дослівно як «кімната навчального пробігу в обмежений час», однак у сучасній літературі з досліджуваної проблеми зазвичай позначається як «навчальна квест-кімната».

У документі (UNLOCK, 2020) представлено огляд існуючої наукової літератури з навчальних квестів, відображено сучасні підходи та практики їх застосування у різних навчальних дисциплінах, а також висвітлено проблеми, що виникають при впровадженні навчальних квест-кімнат у закладах вищої освіти. Автори проєкту виявили, що більшість відібраних досліджень з навчальних квест-технологій проводилися в галузі охорони здоров'я, включаючи медицину, фармацевтику та догляд за хворими (53%). Дослідження щодо навчальних квест-кімнат в галузі комп'ютерних наук та інженерії склали на момент дослідження приблизно 22% від вивченої авторами проєкту наукової літератури. Ще 11% важко було віднести до будь-якої конкретної групи академічних дисциплін, здебільшого через те, що в цих галузях було замало публікацій. До цієї групи увійшла інформація про навчальні квест-кімнати в таких галузях, як: екологічна освіта, готовність до землетрусів, вивчення іноземних мов. Окрім того, кілька варіантів застосування навчальних квест-кімнат були виявлені в галузі бібліотечної освіти (8%) та інших природничих наук (8%). Також було виявлено, що лише 1,5% досліджень відносяться до галузі ділового адміністрування та права, але з цих навчальних дисциплін не було опубліковано жодних матеріалів досліджень, пов'язаних із застосуванням навчальних квест-кімнат, незважаючи на те, що ці галузі є дуже широко досліджуваними (Cain, 2021). Водночас слід зазначити, що прикладів застосування навчальних квест-кімнат у галузі психології, економіки, бізнес комунікацій та багатьох інших напрямів підготовки фахівців авторами проєкту UNLOOK наведено не було.

Інтерес до навчання на основі ігрового методу сприяв виникненню успішних освітніх спільнот та асоціацій розробників ігор по всьому світу, незалежно від країни походження. Наприклад, до Спільноти творців навчальних ігор входять такі організації, як: Games for Change Society (некомерційна організація, яка допомагає творцям ігор та соціальним новаторам впливати на реальний світ за допомогою ігор та іммерсивних, або занурюючих у дію, медіа), Serious Games Society (аналітичний центр, де можна обговорювати та застосовувати на практиці майбутнє навчальних ігор), Breakout EDU (одна з найбільших спільнот, що накопичує і розробляє методології та інструменти для «кімнат навчального пробігу» в Північній Америці) та інші.

В Україні в 2008 році було створено Федерацію квеста України, метою діяльності якої є об'єднання усіх тих, хто створив у нашій країні новий формат розваг – інтелектуальні квест-перегони (Федерація квеста України, 2008). Сьогодні вони об'єднують організаторів автоквестів та розробників інтелектуально-розважальних квест-кімнат. Громадським об'єднанням Освітній ресурсний центр у співпраці з польським фондом Карта захоплень були організовані і проведені квест-майстерні за проєктом «Відкриття скарбів культурної спадщини Сокальщини» (Відкриття скарбів..., 2021; ГО «Освітній ресурсний центр», 2022).

Поступово запроваджують в Україні й навчальні квести-технології. Так, В. С. Кулішовим (2018) підготовлений навчально-методичний посібник із застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти, а у Львівському державному університеті внутрішніх справ запроваджено проведення поліцейського квесту (2019). Здійснюється підвищення кваліфікації викладачів ЗВО за програмою «Впровадження квест-технологій в освітній процес» (Сокол, 2018).

Аналіз наукових джерел дозволив виділити основні цілі і завдання, на досягнення яких найчастіше може бути спрямована імплементація навчальних квест-кімнат у закладах освіти.

Завдяки своєму підходу до активної участі студентів, навчальні квест-кімнати можуть поєднувати кілька різних точок зору щодо вирішення проблем (Cruz, 2019 та ін.). У багатьох описаних в літературі випадках запровадження навчальних квест-кімнат вказується на підвищену мотивацію та високе залучення студентів (UNLOCK, 2020). Водночас, коли більшість досліджень із застосування навчальних квест-кімнат зосереджуються на опануванні певних тем навчальних дисциплін (Lopez-Pernas, Gordillo, Barra & Quemada, 2019), інші дослідження мають на меті розвиток соціальних навичок, зокрема командних, таких як побудова команди і лідерство (UNLOCK, 2020). Тим не менш, не можна провести чітку межу між навчальними квест-кімнатами, в яких навчають лише соціальних навичок, і тими, де навчають лише знанням – найчастіше між обома аспектами існує взаємозв'язок. Але усе ж таки основна мета реалізації «навчального пробігу» полягає у сприянні розвитку так званих «навичок XXI століття» (Cruz, 2019), про які йшлося на початку статті. У такому контексті навчальні квест-кімнати мають стимулювати здатність учасників до критичного мислення,

сприяючи креативності й ініціативності, а також інтегральному використанню всіх цих навичок (UNLOCK, 2020). Окрім того, важливо зробити наголос на тому, що навчальні квест-кімнати значною мірою спрямовані на заохочення міждисциплінарного спілкування та командної роботи між учасниками в процесі опанування навчального матеріалу (Friedrich, Teaford, Taubenheim & Sick, 2020), а отже опосередковано сприяють розвитку соціальних навичок.

У процесі створення та імплементації навчальних квест-кімнат викладачі найчастіше виконують роль розробників ігор, модераторів або спостерігачів (Cain, 2021 et al.). Незважаючи на те, що обов'язки модератора також може виконувати навчений допоміжний персонал, вчені-дослідники витрачають багато свого часу як на розробку ідей, так і на розробку гри. Залежно від варіанта застосування навчальної квест-кімнати дослідники зацікавлені у спостереженні за поведінкою учасників гри з пробігом та ефективністю їхніх дій, оскільки вони відповідають за методологію реалізації гри й аналізують дії учасників, щоб отримати уявлення про результати експериментів.

Виділяють чотири основні категорії зацікавлених сторін щодо запровадження навчальних квест-кімнат:

I – ініціатори проєкту (у більшості випадків це вчені-дослідники та викладачі, які відповідають за викладання предметів, при вивченні яких застосовуються навчальні квест-кімнати);

II – студенти як учасники або члени команди (фактично студенти є основними бенефіціарами проходження навчальних квест-кімнат. Вони можуть відрізнитися за своїми початковими знаннями та освітнім досвідом);

III – адміністрація установи (оскільки вона може забезпечити відповідну інфраструктуру чи надати фінансування);

IV – об'єднання приватних провайдерів квестів як співавтори (мається на увазі можливість співпраці з комерційними квест-кімнатами за напрямками призначення навчальних квест-кімнат, створення їх на підприємствах або отримання фінансування від зовнішніх сторін).

У цілому розробка та імплементація навчальних квест-кімнат передбачає витрату багатьох ресурсів, серед яких можна виділити такі основні категорії: людські ресурси, матеріальні ресурси, ресурси часу та фінансові ресурси.

Щодо впливу на розвиток студентів більшість дослідників вважає, що навчальні квест-кімнати сприяють командній роботі та співпраці (Fotaris & Mastoras, 2019 et al.) і можуть бути корисними для міжпрофесійного спілкування (Friedrich, Teaford, Taubenheim & Sick, 2020 et al.). Окрім того, навчальні квест-кімнати застосовуються для формування навичок вирішення проблем і розвитку творчих здібностей, навичок лідерства та координації. А необхідність вийти з кімнати за обмежений час допомагає гравцям навчитися працювати та приймати рішення в умовах дефіциту часу.

Інші дослідження показали, що після проходження навчальних квест-кімнат студенти краще запам'ятовують отримані знання. Мало того, що набутий досвід може сприяти покращенню знань, навчальні квести також можуть бути освітнім інструментом для підвищення впевненості студентів у застосуванні знань та певних методів вирішення проблем. Загалом досвід застосування навчальних квестів сприймається як цінний метод навчання (Friedrich et al., 2020).

Навчальні квест-кімнати дозволяють не тільки поглибити розуміння вже пройденого навчального матеріалу, але й зрозуміти взаємозв'язок між окремими темами навчальної дисципліни. Результати, що демонструють значно вищі показники складання іспитів після проходження навчальної квест-кімнати, підтверджують як позитивні ефекти навчання, так й їхню ефективність як методу узагальнення змісту лекцій (Lopez-Pernas et al., 2019).

Зважаючи на позитивні висновки багатьох дослідників щодо ефективності реалізації навчальних квест-кімнат у закладах освіти, варто проаналізувати, чим саме вони можуть бути корисними у підготовці психологів до надання допомоги у кризових ситуаціях. Поняття «кризова ситуація» застосовується у різних сферах наукових досліджень: медицині, психології, економіці, державному управлінні, менеджменті організацій, політиці, екології тощо. Водночас це поняття часто визначають як «порушення, зміну в гіршу сторону одного або декількох параметрів, характеристик будь-якої системи – людини, групи людей, організації, економіки, екології, суспільства в цілому» (Гізун & Лозова, 2016: 101), а трактування поняття «кризова

ситуація» майже в усіх сферах «включає такі характеристики як збитки, загрози функціонування, наявність жертв, непередбачуваність та раптовість» (там само: 106).

В умовах воєнного стану кризові ситуації «завжди характеризуються порушенням звичних (нормальних) умов життєдіяльності на об'єктах, на певній території або в державі в цілому» (Гута, 2017: 118). Атмосфері кризової ситуації притаманними є «дефіцит часу, невизначеність і непрогнозованість ситуації, неповнота і суперечливість інформації» (Бернадський, 2012: 101). Для більшості людей, зокрема цивільного населення, такі кризові ситуації майже завжди мають психотравмуючий характер. Саме через це люди, що пережили кризову ситуацію, часто не мають додаткових сил для прийняття змін та здійснення переходу від старого до нового, і тому більше за інших потребують допомоги практичного психолога.

Зазначимо, що в Україні наразі існують цікаві роботи щодо надання психологічної допомоги для подолання життєвих криз особистості (Злишков, Лукомська & Федан, 2016; Кісарчук та ін., 2014; Титаренко, 2007), а також психологічного супроводу адаптації до екстремальних ситуацій (Корольчук & Крайнюк, 2006; Розов, 2012; Смирнов & Долгополова, 2007). Тобто, теоретичні засади для підготовки практичних психологів вже напрацьовані, а закріплення знань і розвиток професійних умінь та навичок здійснюється в процесі практичних занять і психологічних тренінгів. Водночас надання психологічної допомоги в кризових ситуаціях, зокрема в умовах війни, вимагає від практичних психологів професійних дій в умовах дефіциту часу, непередбачуваності й раптовості. А запровадження навчальних квест-кімнат з практичної психології покликане вирішити завдання з розвитку саме таких соціальних навичок.

Аналіз літератури з проблеми дослідження дозволив також констатувати, що існують і з успіхом застосовуються навчальні квести з підготовки і професійного вдосконалення фахівців у таких галузях як крос-культурні відносини (UNLOOK, case #34), проблеми організаційного розвитку (UNLOOK, case #35), фінансово-економічні проблеми (UNLOOK, case #35; Laja, 2012), проблеми здорового способу життя (González et al., 2016). Існують дослідження, які підтверджують ефективність застосування навчальних квестів для професійного вдосконалення викладачів (Gómez-Carrasco, Monteagudo & Moreno-Vera, 2020 та ін.). Отже, автори статті вбачають доцільність і перспективність застосування навчальних квестів для професійного вдосконалення психологів у таких галузях, як: організаційна психологія, економічна психологія, психологія бізнесу, психологія конфлікту, психологія здоров'я, педагогічна психологія та інших.

Також зазначимо, що вже розпочато розробку навчальних квестів для підготовки психологів. Наприклад, однією із авторок цієї статті, Марією Кононець, у рамках міжнародного проєкту UNLOOK (квітень, 2022) запропоновано ідею створення навчальної квест-кімнати для студентів-психологів, яка отримала схвальні відгуки учасників проєкту. Наводимо стислий опис цього квесту.

Постановка: квест-кімната побудована так, що студенти опиняються в країні чудес (за мотивами казки Льюїса Керролла «Аліса в країні чудес»).

Тип навчальної квест-кімнати (EER): цифрова.

Навчальна квест-кімната (EER) працює з чітким розподілом цілей. Команді необхідно пройти всі рівні та визначити, які емоційні стани переживають герої казки. Також студентам необхідно дати практичні рекомендації героям казки, як позбутися стресу, фрустрації, конфлікту. Щоб рухатися далі, студенти повинні пам'ятати теоретичний матеріал з лекцій (наприклад: види стресу, типи фрустрації, види і типи конфліктів тощо). Перемагає студент, який добре знає теорію і розуміє, як її застосовувати на практиці, а також як цими теоретичними знаннями користуються герої казки.

Відповідність головоломок сюжету та жанру: анімація; фотографії; замки, ключі; символи; пляшечки з таємничою рідиною; чарівний гриб, який робить казкового героя величезним чи крихітним, залежно від того, з якого боку він його відкусить.

Перспективи застосування навчальних квестів для особистісного розвитку психолога полягають у їх важливому значенні для формування цілого ряду соціальних умінь, зокрема, критичного мислення, креативності, ініціативності, тайм-менеджменту, гнучкості й стресостійкості, а за умови роботи у команді – міжособистісної взаємодії та відповідального лідерства. Труднощі, з якими стикається студент при проходженні навчальної квест-кімнати через відсутність у нього адекватних умінь, виступають «стимулом для виявлення (ним – О.В.) активності» (Рябоконь & Чередниченко, 2021: 154). Спосіб поведінки студента у навчальній

квест-кімнаті зумовлений передусім глибиною сприймання квестових завдань як зовнішніх вимог, а також ступенем його внутрішньої мотивації на правильне розв'язання цих завдань у стислий проміжок часу.

У процесі створення навчальних квест-кімнат для психологів розробники мають чітко уявляти, які саме форми активності студентів «призводять не до відходу від проблеми, а до активного її вирішення» (там само: 156), програмуючи разом з тим поведінкові реакції студентів при виконанні квестових завдань, що зумовлює внутрішні зміни і, відповідно, формування в них тих чи інших гнучких навичок. Отже, застосування цієї інноваційної інтерактивної технології навчання дозволяє цілеспрямовано впливати на розвиток певних особистісних якостей в учасників квестових змагань.

Висновки.

1. Виходячи з викладеного вище, імплементацію навчальних квест-кімнат у закладах вищої освіти слід розглядати як нову форму інтелектуального ігрового навчання, спрямовану на формування у студентів різних спеціальностей професійних та соціальних навичок, їхній особистісний розвиток та професійне вдосконалення.

2. Оскільки надання психологічної допомоги в кризових ситуаціях, зокрема в умовах війни, вимагає від практичних психологів професійних дій в умовах дефіциту часу, непередбачуваності й раптовості, то запровадження навчальних квест-кімнат з практичної психології покликане вирішити завдання з розвитку саме таких соціальних навичок.

3. Можна передбачити, що у найближчій перспективі застосування навчальних квест-кімнат скоріш за все стане доцільним у підготовці й професійному вдосконаленні практичних психологів для роботи в галузі економічної психології, організаційної психології, психології бізнесу, психології конфлікту, психології здоров'я, педагогічної психології та інших.

4. Певну цінність може мати застосування навчальних квест-кімнат для особистісного розвитку психологів, зокрема, таких їхніх якостей, як: інноваційність, критичне мислення, креативність, ініціативність, відповідальне лідерство, гнучкість і стресостійкість, здатність до роботи в команді та відповідального лідерства, які є конче необхідними у ХХІ столітті.

Перспективи подальших досліджень полягають в аналізі того, чи є нова ігрова форма методу активного навчання ефективнішою, ніж інші освітні формати підготовки психологів, та якою мірою. Крім того, необхідно дослідити у майбутньому як на результати навчання за новою формою впливає дизайн навчальних квест-кімнат.

Література

1. Бернадський, Б. В. (2012). *Міжнародні конфлікти: курс лекцій*. Київ: ВД «Персонал».
2. Відкриття скарбів культурної спадщини Сокальщини (2021). <https://questy.org.ua/>
3. Гізуң, А., & Лозова, І. (2016). Аналіз дефініції поняття кризова ситуація та основних аспектів концепції управління безперервністю бізнесу. *Ukrainian Scientific Journal of Information Security*, 22(1), 99–108.
4. ГО «Освітній ресурсний центр». *Квесту*. (2022). <https://orc.org.ua/quests>
5. Гута, С.С. (2017). Поняття «кризова ситуація, зумовлена воєнно-політичними чинниками», «воєнно-політична криза» в теорії державного управління. *Інвестиції: практика та досвід*, 7, 116–120.
6. Завдання до проведення поліцейського квесту. (2019). <file:///C:/Users/%D0%91%D0%B5%D0%B7%20%D0%BF%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8F/Downloads/kvest2.pdf>
7. Зливков, В.Л., Лукомська, С.О., & Федан, О.В. (2016). *Психодіагностика особистості у кризових життєвих ситуаціях*. Київ: Педагогічна думка, 2016. <https://core.ac.uk/download/pdf/77241343.pdf>
8. Кісарчук, З. Г., Омельченко, Я. М., Лазос, Г. П., Литвиненко, Л. І. та ін. (2014). *Психологічна допомога постраждалим внаслідок кризових травматичних подій: методичний посібник / за ред. З.Г. Кісарчук*. Київ: Логос.
9. Корольчук, М. С., & Крайнюк, В. М. (2006). *Соціально-психологічне забезпечення діяльності в звичайних та екстремальних умовах: навч. посіб.* Київ: Ніка-Центр.
10. Кулішов, В. С. (2018). *Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навчально-методичний посібник*. Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України.
11. Розов, В. И. (2012). *Психология экстремальных ситуаций: адаптивность к стрессу и психологическое обеспечение: науч.-практ. пособ.* Київ: КНТ; Саммит-Книга, 2012.
12. Рябокони, В. В., & Чередниченко, Т. В. (2021). Кризова ситуація як джерело розвитку особистості. *Вісник Національного університету оборони України*, 1(59), 151-157. doi: 10.33099/2617-6858-21-59-1-151-157
13. Смирнов, Б.А., & Долгополова, Е.В. (2007). *Психология деятельности в экстремальных ситуациях*. Харьков: Гуманитарный Центр.
14. Сокол, І.М. (2018). *Впровадження квест-технологій в освітній процес: програма підвищення кваліфікації*. Сертифікат про акредитацію: Серія УД № 14007743 Виданий за рішенням Акредитаційної комісії від

- 27.12.2018 р. Протокол № 133. Наказ МОН України № 13 від 08.01.2019. <https://lpnu.ua/vprovadzhennia-kvest-tekhnologii-v-osvitnii-protses>
15. Титаренко, Т. (2007). *Життєві кризи: технології консультування*: в 2 частинах. (Серія «Психол. інструментарій»). Київ: Главник Ч. 1; Ч. 2.
16. Тілікіна, Н. В. (2020). *Навички XXI століття та умови їх формування і розвитку для молоді*. <https://dismp.gov.ua/navychky-khkh-stolittia-ta-umovy-ikh-formuvannia-i-rozvytku-dlia-molodi/>
17. Федерація квеста України(2008). <https://web.archive.org/web/20081212012046/http://www.kbect.net.ua/>
18. Cain, J. (2021). Exploratory implementation of a blended format escape room in a large enrollment pharmacy management class. *Currents in Pharmacy Teaching & Learning*, 11(1), 44–50. <http://doi.org/10.1016/j.cptl.2018.09.010>
19. Cornellà, C. P., & Estebanell, M. M. (2018). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. *Campus Virtuales*, 7(2), 9–25.
20. Cruz, M. (2019). Escaping from the traditional classroom – The 'Escape Room Methodology' in the Foreign Languages Classroom. *Babylonia – Rivista Svizzera Per L'insegnamento Delle Lingue* (3), 26–29.
21. Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). Escape Rooms for Learning: A Systematic review. In *ECGBL 2019 European Conference on Game Based Learning*. Denmark: Academic Conferences and publishing limited. doi.org/10.34190/GBL.19.179
22. Friedrich, C., Teaford, H., Taubenheim, A., & Sick, B. (2020). Interprofessional Health Care Escape Room for Advanced Learners. *The Journal of Nursing Education*, 59(1), 46–50. doi.org/10.3928/01484834-20191223-11
23. Gómez-Carrasco, C.J., Monteagudo Fernández, J., Moreno-Vera, J.R., & Sainz-Gómez, M. (2020). Evaluation of a gamification and flipped classroom program used in teacher training: Perception of learning and outcome. *PLoS ONE* 15(7): e0236083. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0236083>
24. González, C. S., Gómez, N., Navarro, V., Cairós, M., Quirce, C., Toledo, P., & Marrero-Gordillo, N. (2016). Learning healthy lifestyles through active videogames, motor games and the gamification of educational activities. *Computers in human behavior*, 55, 529-551. [doi:10.1016/j.chb.2015.08.052](https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.052)
25. Klaus, P., Rohman, J., & Hamaker, M. (2007). *The hard truth about soft skills: workplace lessons smart people wish they'd learned sooner*. New York, Harper Collins Publishers.
26. Laja, P. (2012). *How to use gamification for better business results*. <https://blog.kissmetrics.com/gamification-for-betterresults/>
27. Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. *IEEE Access*, 7, 31723–31737. doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2902976
28. Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
29. UNLOCK. (2020). *Creativity through game-based learning at higher education*. WWW.UN-LOCK.EU

References

- Bernadskyi, B. V. (2012). *Mizhnarodni konflikty: kurs lektsii [International Conflicts: a course of lectures1]*. VD «Personal». [In Ukrainian]
- Vidkryttya skarbiv kulturnoi spadschyny Sokalschyny [Discovering the Culture Treasures of Sokal Region]. (2021). <https://questy.org.ua/> [In Ukrainian]
- Gizun, A., & Lozova, I. (2016). Analiz definitsii ponyattya kryzova situatsia ta osnovnykh aspektiv kontseptsii upravlinnya bezperernistyuu biznesu [Analysis of the concept of crisis situation and the basic aspects of the concept of continuous business management]. *Ukrainian Scientific Journal of Information Security*, 22(1), 99–108. [In Ukrainian]
- GO «Osvitnii resursnyi tsentr». Kvesty [GO Education Resource Center]. (2022). <https://orc4.org.ua/quests> [In Ukrainian]
- Guta, S. S. (2017). Ponyattya «kryzova situatsia, zumovlena voyenno-politychnymy chynnykamy», «voyenno-politychna kryza» v teorii derzhavnogo upravlinnya [The concept of crisis situation caused by military and political factors; a military and political crisis in the theory of public administration]. *Investysii: praktyka ta dosvid*, 7, 116–120. [In Ukrainian]
- Zavdannya do provedennya politseiskogo kvestu [Police Quest Assignments]. (2019). <https://tinyurl.com/5d5h85bf> [In Ukrainian]
- Zlyvkov, V.L., Lukomska, S.O., & Fedan, O.V. (2016). *Psykhodiagnosticska osobystosti u kryzovykh zhyttyevykh situatsiakh [Psycho-assessment of personality in crisis situations]*. Pedagogichna dumka. <https://tinyurl.com/4wxu8wpj> [In Ukrainian]
- Kisarchuk, Z. G., Omelchenko, Ya. M., Lazos, G. P., & Lytvynenko, L. I. (2014). *Psykhologichna dopomoga postrazhdalym vnaslidok kryzovykh travmatychnykh podii: metodychni posibnyk [Psychological help to victims of traumatic events]*. Logos. [In Ukrainian]
- Korolchuk, M. S., & Krainyuk, V. M. (2006). *Sotsialno-psykhologichne zabezpechennya dialnosti v zvychnykh ta ekstremalnykh umovakh [Social and psychological support in normal and extreme conditions]*. Nika-Tsentr. [In Ukrainian]
- Kulishov, V. S. (2018). *Zastosuvannya kvest-tehnologii u profesiino-teoretychnii pidgotovtsi uchniv zakladiv profesiinoi (profesiino-tekhnichnoi) osvity: navchalno-metodychni posibnyk [Application of quest technology in professional and theoretical training of students of professional (vocational) institutions]*. BINPO UMO NAPN Ukrainy. [In Ukrainian]
- Rozov, V. Y. (2012). *Psykhologiya ekstremalnykh situatsiy: adaptivnost k stressu i psikhologicheskoe obespechenye [Psychology of extreme situations: adjustment to stress and psychological support]*. KNT; Sammyt-Knyga, 2012. [In Russian]

12. Ryabokon, V. V., & Cherednychenko, T. V. (2021). Kryzova sytuatsia yak dzherelo rozvytku osobystosti [Crisis situation as a source for personality development]. *Visnyk Natsionalnogo universytetu oborony Ukrainy*, 1(59), 151-157. doi:10.33099/2617-6858-21-59-1-151-157 [In Ukrainian]
13. Smirnov, B.A., & Dolgoplova, E.V. (2007). *Psikhologia deyatelnosti v ekstremalnykh situatsiakh [Psychology of activity in extreme situations]*. Gumanitarnyi Tsent. [In Russian]
14. Sokol, I.M. (2018). *Vprovadzheniya kvest-tekhnologii v osvittii protses: programa pidvyschennya kvalifikatsii [The use of quest technologies in the educational process: a refresher course]*. Sertyfikat pro akredytatsiyu: Seria UD # 14007743 Vydanyi za rishennyam Akredytatsiinoi komisii vid 27.12.2018 r. Protokol # 133. Nakaz MON Ukrainy # 13 vid 08.01.2019. <https://tinyurl.com/28wxf77f> [In Ukrainian]
15. Tytarenko, T. (2007). *Zhyttyevi kryzy: tekhnologii konsultuvannya [Life crises: counseling technologies]*. (Seria «Psykhol. instrumentarii»). Glavnyk. [In Ukrainian]
16. Tilikina, N. V. (2020). *Navychky XXI stolittya ta umovy yikh formuvannya irozvytku dlya molodi [Skills of the 21st century and conditions for their formation and development among young people]*. <https://tinyurl.com/35a7pm4e> [In Ukrainian]
17. Federatsia kvesta Ukrainy (2008). [Quest Federation of Ukraine]. <https://tinyurl.com/yb3k63h6> [In Ukrainian]
18. Cain, J. (2021). Exploratory implementation of a blended format escape room in a large enrollment pharmacy management class. *Currents in Pharmacy Teaching & Learning*, 11(1), 44–50. <http://doi.org/10.1016/j.cptl.2018.09.010>
19. Cornella, C. P., & Estebanell, M. M. (2018). GaMoodlification: Moodle al servicio dela gamificación del aprendizaje. *Campus Virtuales*, 7(2), 9–25.
20. Cruz, M. (2019). Escaping from the traditional classroom – The 'Escape Room Methodology' in the Foreign Languages Classroom. *Babylonia – Rivista Svizzera Per L'insegnamento Delle Lingue* (3), 26–29.
21. Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). Escape Rooms for Learning: A Systematic review. In *ECGBL 2019 European Conference on Game Based Learning*. Denmark: Academic Conferences and publishing limited. doi.org/10.34190/GBL.19.179
22. Friedrich, C., Teaford, H., Taubenheim, A., & Sick, B. (2020). Interprofessional Health Care Escape Room for Advanced Learners. *The Journal of Nursing Education*, 59(1), 46–50. doi.org/10.3928/01484834-20191223-11
23. Gómez-Carrasco, C.J., Monteagudo Fernández, J., Moreno-Vera, J.R., & Sainz-Gómez, M. (2020). Evaluation of a gamification and flipped classroom program used in teacher training: Perception of learning and outcome. *PLoS ONE* 15(7): e0236083. <https://doi.org/10.1371/journal>.
24. González, C. S., Gómez, N., Navarro, V., Cairós, M., Quirce, C., Toledo, P., & Marrero-Gordillo, N. (2016). Learning healthy lifestyles through active videogames, motor games and the gamification of educational activities. *Computers in human behavior*, 55, 529-551. doi:10.1016/j.chb.2015.08.052
25. Klaus, P., Rohman, J., & Hamaker, M. (2007). *The hard truth about soft skills: workplace lessons smart people wish they'd learned sooner*. New York, Harper Collins Publishers.
26. Laja, P. (2012). *How to use gamification for better business results*. <https://blog.kissmetrics.com/gamification-for-betterresults/>.
27. Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. *IEEE Access*, 7, 31723–31737. doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2902976
28. Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
29. UNLOCK. (2020). *Creativity through game-based learning at higher education*. WWW.UN-LOCK.EU

Відомості про авторів

Винославська Олена Василівна, кандидатка психологічних наук, професорка, професорка кафедри психології і педагогіки Київського політехнічного інституту імені Ігоря Сікорського, Київ, Україна.

Vynoslavska, Olena, PhD (Psychology), Professor, Professor of Psychology and Pedagogy Department, Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute, Kyiv, Ukraine.

E-mail: olenavynoslavska@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0311-376X>

Кононець Марія Олександрівна, кандидатка психологічних наук, доцентка, доцентка кафедри психології і педагогіки Київського політехнічного інституту імені Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна.

Kononets, Maria, PhD (Psychology), Associate Professor, Associate Professor of Psychology and Pedagogy Department, Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute, Kyiv, Ukraine.

E-mail: kononets.maria@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9303-707X>

Отримано 10 травня 2022 р.
Рецензовано 31 травня 2022 р.
Прийнято 5 червня 2022 р.