
УДК 37:355.237

Олександр САМОХВАЛОВ,
*кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник,
Національна академія Державної прикордонної служби України
імені Богдана Хмельницького, м. Хмельницький*

Олександр ГОРБАЧОВ,
*Національна академія Державної прикордонної служби України
імені Богдана Хмельницького, м. Хмельницький*

Олексій БУРЛАКА,
*Національна академія Державної прикордонної служби України
імені Богдана Хмельницького, м. Хмельницький*

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ВОГНЕВОЇ ПІДГОТОВКИ

У статті подано обґрунтування можливості використання веб-квестів на заняттях з вогневої підготовки; розкрито їх сутнісну характеристику, описано класифікацію, структуру, особливості використання; зазначено, що веб-квест технології є потужним засобом розвитку пізнавального інтересу курсантів, формування їх професійної компетентності, підвищення мотивації до навчання.

Ключові слова: *технології веб-квест, вогнева підготовка, особливості використання, пізнавальний інтерес, професійна компетентність.*

Постановка проблеми у загальному вигляді. Активне входження Інтернету в усі сфери життєдіяльності людини актуалізує питання пошуку способів його використання в освітньому процесі.

© Олександр Самохвалов, Олександр Горбачов, Олексій Бурлака

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано вирішення даної проблеми та на які опираються автори. Одним із способів інтеграції Інтернету у навчання є веб-квест. Як показує аналіз психолого-педагогічної літератури, застосування веб-квестів у навчальному процесі вивчала ціла низка вітчизняних і зарубіжних дослідників: Я. С. Биковський, В. О. Вихрущ, Р. С. Гуревич, Є. І. Дударєва, М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Н. В. Ніколаєва, В. Dodge, Т. March та ін. Однак, незважаючи на певний інтерес науковців до цієї проблеми, вона залишається ще малодослідженою, а саме – потребують вивчення питання застосування веб-квестів у вищій військовій школі, зокрема на заняттях з вогневої підготовки.

Мета статті – провести огляд можливостей використання веб-квестів на заняттях з вогневої підготовки.

Виклад основного матеріалу дослідження. Як зазначає С. Т. Полторак та його однодумці у навчальному посібнику “Методика вогневої підготовки” [7], вогнева підготовка є одним із провідних предметів бойової підготовки військ. Її мета – навчити військовослужбовця вмiлого і повного використання високих вогневих можливостей зброї за різних умов обстановки. З огляду на це основними формами занять з вогневої підготовки військові педагоги вважають стрілецькі тренування, навчальні стрільби, бойові стрільби та тактичні навчання з бойовою стрільбою тощо, тобто заняття, які мають на меті практичне відпрацювання стрілецьких умінь і навичок.

Однак, як свiдчить практика, шлях до високої стрілецької майстерності лежить не лише через рухові уміння і навички, але і через знання, тому у вогневій підготовці фахівця провідне місце повинна посiдати і його теоретична підготовка. Військовослужбовці повинні мати уявлення про значення для стрільця фізичної, морально-вольової і психологічної підготовленості; знати історію розвитку озброєння та бойової техніки, засвоїти необхідність неухильного дотримання заходів безпеки, знання, з яких видів зброї виконуються певні вправи; твердо засвоїти загальні основи техніки виконання пострілу, відомості про балістику, гігієну, особливості подолання та профілактику несприятливих психічних станів. Безперечно заняття з вогневої

підготовки містять значний обсяг теоретичного матеріалу, проте на нього навчальною програмою виділяється досить невеликий обсяг часу. Одним із шляхів вирішення цієї складної проблеми, на нашу думку, є використання інформаційно-комунікаційних методів навчання, зокрема веб-квестів.

Насамперед, зазначимо, що термін “веб-квест” відносно новий: його в науковий обіг увів 1995 року американський дослідник, професор освітніх технологій університету Сан-Дієго (США) Б. Додж. Лінгвістичне тлумачення цього слова свідчить, що поняття “веб-квест” запозичене з англійської мови. “Веб” – мережа (наприклад, Інтернет-мережа), а “квест” – цілеспрямований пошук, змагання, гра, тобто веб-квест – це цілеспрямований пошук необхідної інформації в деякій мережі (мережі Інтернет) [5].

Оскільки цей термін виник нещодавно, його дефініція неоднозначна. Серед дослідників можна знайти найрізноманітніші тлумачення цього поняття: тип навчальних інтернет-матеріалів [2]; освітній сайт, присвячений самостійній дослідницькій роботі учнів (зазвичай у групах) з певної теми з гіперпосиланнями на різні веб-сторінки [6]; орієнтована на вирішення проблеми діяльність, причому велика частина або уся інформація взята з Інтернету [8]; це сценарій організації проектної діяльності учнів з будь-якої теми з використанням ресурсів мережі Інтернет [1].

Українська дослідниця М. Ю. Кадемія розуміє веб-квест як спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні (студенти) здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за зазначеними адресами [5]. Водночас вона зазначає, що організація веб-квестів у всесвітній мережі вимагає від викладача (учителя) високого рівня предметної, методичної, інформаційно-комунікаційної компетентності. Веб-квест як проектна методика орієнтований на самостійну діяльність студента – індивідуальну, парну, групову, що здійснюється у певний проміжок часу, органічно поєднану з груповим підходом до навчання. Під час його проведення студенти стають учасниками захопливої подорожі в глобальній мережі, де протягом певного часу самостійно здійснюють пошук, аналіз, формалізацію, надання інформації.

Методологічною основою веб-квесту є активне навчання, що створює передумови для перетворення нової інформації, яку одержали студенти, на нові знання, які вони можуть використовувати в подальшій професійній діяльності.

Як зазначають дослідники, зокрема Р. С. Гуревич та М. Ю. Кадемія [3], використання веб-квестів сприяє:

формуванню навичок пошуку та структуруванню інформації за обраною проблемою;

розвитку мислення студентів, аналізу, узагальненню й оцінці інформації;

розвитку навичок роботи на комп'ютері; мережних навичок спілкування;

збільшенню словникового запасу;

розвитку самостійності, незалежного навчання.

На думку російської дослідниці Н. В. Ніколаєвої, інтерактивна методика веб-квестів навчає знаходити необхідну інформацію, здійснювати її аналіз, систематизувати і вирішувати поставлені завдання, її використання є нескладним, не потребує завантаження додаткових програм або отримання специфічних технічних знань і навичок – необхідним є лише комп'ютер з доступом до Інтернету [6].

Науковці, зокрема розробник веб-квестів Б. Додж, виділяють три принципи у класифікації веб-квестів [8]:

за тривалістю виконання – короткострокові та довгострокові;

предметним змістом – монопроекти, міжпредметні веб-квести;

типом завдань – переказ, компіляція, журналістські, конструкторські, творчі, переконуючі, розв'язок спірних проблем, самопізнавальні, аналітичні, оцінні, наукові.

Завдання на переказ – це найпростіший приклад використання Інтернету як джерела інформації. Такі завдання вважаються веб-квестом, за умови якщо формат і форма доповідей студентів відрізняються від оригіналів матеріалів; матеріал тексту не є простим копіюванням тексту з Інтернету в текстовий редактор; студенти вільні у виборі того, про що розповідають і яким чином організують знай-

дену інформацію; студенти використовують навички збирання, систематизації та обробки інформації.

Сутність компіляційного завдання полягає в тому, що студенти мають взяти інформацію з різних джерел і привести її до єдиного формату. Підсумкова компіляція може бути опублікована в Інтернеті або подана у вигляді нецифрового продукту, наприклад, книги.

Веб-квест, який створений на основі завдання-загадки, потребує синтезу інформації з набору джерел і створення головоломки, яку неможливо розв'язати простим пошуком відповіді на сторінках Інтернету. Навпаки, необхідно придумати загадку, розв'язок якої потребує: засвоєння інформації з множини джерел; складання інформації в єдине ціле за допомогою висновків, узагальнень із різних джерел інформації; виключення хибних відповідей, які спочатку вважалися вірними, а в процесі розгляду стали хибними.

У журналістських веб-квестах студенти мають зібрати факти та організувати їх у жанрі репортажу, новин, інтерв'ю тощо.

Конструкторський веб-квест потребує від студентів створення продукту або плану з виконання раніше визначеної мети в певних межах.

Творчий веб-квест вимагає від студентів створення продукту в заданому форматі. Творчі проекти схожі на конструкторські, проте є вільними і непередбачуваними у своїх результатах. У процесі оцінки таких проектів необхідно більше уваги приділяти творчості й самовираженню студентів.

Веб-квести з вирішення спірних проблем передбачають пошук і представлення різних, а інколи суперечливих думок з однієї проблеми і спробу привести їх до консенсусу.

Переконувальний веб-квест має на меті створення продукту, здатного переконати будь-кого. Таке завдання виходить за межі звичного переказу і вимагає від студентів розробки аргументів на користь будь-якого твердження, думки, варіанта розв'язку проблеми на основі матеріалів, одержаних у процесі роботи з квестом. Кінцевим продуктом такого проекту може бути лист, стаття, постер, відеозапис, мультимедійна презентація, веб-сторінка тощо.

Веб-квести, які орієнтовані на самопізнання, мають на меті краще пізнання самих себе, що може розвиватися через дослідження онлайн і офлайн.

Аналітичний веб-квест досліджує взаємозв'язок речей реального світу в межах заданої теми. Такі завдання дають підґрунтя для одержання студентами знань в умовах, за яких вони мають уважно вивчати речі, знаходити спільне і відмінне, а також знаходити приховані подібні явища, розуміти зв'язок причин і наслідків, обговорюючи їх значення.

Наукові веб-квести слугують для знайомства та залучення студентів до наукових досліджень у різних галузях знань. Інтернет містить історичну та свіжу інформацію, яка може бути корисною в будь-якій галузі науки.

Оцінні веб-квести представляють студентам низку предметів із запрошенням до їх оцінки або класифікації, вибору рішення з обмеженого списку або оцінки результатів проведених досліджень [5, 8].

За твердженням науковців [4–6] веб-квест повинен мати таку структуру:

вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квесту, план роботи або огляд усного квесту);

центральне завдання (завдання, питання, на які студенти мають знайти відповідь у межах самостійного дослідження, досягнутий результат);

список інформаційних ресурсів, які можна використати під час досліджень, зокрема ресурси Інтернет;

опис основних етапів роботи; керівництво до дії;

висновок (підсумки дослідження, питання для подальшого розвитку теми).

На думку Т. Марча, хороший веб-квест повинен мати інтригуючий вступ, чітко сформульоване завдання, яке провокує мислення вищого порядку, розподіл ролей, який забезпечує різні точки зору на проблему; обґрунтоване використання Інтернет-джерел. Кращі веб-квести демонструють зв'язок з реальним життям, їх можна застосовувати у різних навчальних дисциплінах або у галузях знань [9].

Дослідники у сфері педагогіки [3–6] виділяють такі етапи роботи над веб-квестом:

1. Початковий (командний) етап. На цьому етапі викладач проводить підготовчу роботу, знайомить студентів з темою, формулює проблему. Теми підбираються так щоб у процесі роботи над ними студент поглибив свої знання з предмета, що вивчається, або набув нові знання. Теми повинні бути цікаві і корисні для студентів, щоб студент мав змогу обрати собі справу до душі і працювати, усвідомлюючи необхідність вирішення поставленої проблеми. Одну й ту ж тему можуть вибирати декілька студентів, що робить цікавим обговорення результатів, оскільки їх роботи можуть висвітлювати тему з різних точок зору. Студенти знайомляться з основними поняттями обраної теми, матеріалами аналогічних проектів. Розподіляються ролі в команді: по 1–4 особи на 1 роль. Усі члени команди повинні допомагати один одному, вчити роботу з комп'ютерними програмами, спілкуватися в мережі.

2. Рольовий етап – індивідуальна робота в команді на загальний результат. На цьому етапі формуються дослідницькі навички студентів. У процесі пошуку відповідей на поставлені запитання, аналізу наукової інформації розвивається критичне мислення, уміння порівнювати й аналізувати, класифікувати об'єкти та явища, мислити абстрактно. Студенти набувають навичок трансформувати отриману інформацію для вирішення поставлених проблем. Накопичений досвід послідовних дій під керівництвом викладача допоможе кожному в організації своєї подальшої індивідуальної дослідницької діяльності у світовому інформаційному просторі.

3. На етапі оформлення результатів діяльності відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота передбачає відбір найбільш значущої інформації та представлення її у вигляді веб-сайта, html-сторінки, слайд-шоу, буклета, анімації, постера або фоторепортажу. На цьому етапі важливою є роль викладача як консультанта.

4. Обговорення результатів роботи над веб-квестами можна провести у вигляді конференції, для того щоб студенти мали можливість показати свою роботу, що дасть можливість усвідомити значущість виконаної роботи. Команда висуває студента, який захищатиме

проект. Викладач може порекомендувати виступ студента, чий внесок у роботу був мінімальний через низку причини. Такий студент, усвідомлюючи відповідальність перед усією командою, докладе максимум зусиль, щоб вивчити матеріал, розібратися у проблемі, гідно представити проект, і тим самим набуде певних компетенцій. Таким чином закладається відповідальність за виконану роботу, самокритичність, взаємопідтримка й уміння виступати перед аудиторією. Після завершення роботи над проектом і підбиття підсумків важливо використовувати матеріальне і моральне стимулювання високих результатів. Робота з веб-квестами може бути запропонована і як домашнє завдання для студентів, які цікавляться предметом. Позитивний результат дає цей вид діяльності у процесі підготовки до олімпіад, оскільки розширює кругозір і ерудицію. Реальне розміщення веб-квестів у мережі у вигляді веб-сайтів, веб-сторінок, які створені самими студентами, дозволяє значно підвищити мотивацію до навчання студентів.

Ще одним важливим етапом розробки веб-квесту є критерії його оцінювання. Критерії оцінки можуть бути різними (наприклад, за часом презентації, оригінальністю, інноваційністю тощо). По суті, в оцінці підсумовується досвід, який був набутий студентами у процесі виконання самостійної роботи за допомогою технології “веб-квест”. Так Б. Додж за критерії оцінки веб-квесту рекомендує приймати: оригінальність роботи, її дослідницький характер, якість аргументації, навички роботи у групі, якість письмового тексту, якість усного виступу (презентації) тощо [8].

За твердженням науковців [5] характерними особливостями веб-квесту, що відрізняють його від інших технологій, зокрема від методу проектів, є такі:

- 1) заздалегідь визначаються ресурси, в яких є інформація, необхідна для розв’язання проблеми;
- 2) веб-квест однозначно визначає порядок дій, який має виконати студент для одержання необхідного результату;
- 3) обов’язковим складником цієї технології є перелік тих знань, умінь і навичок, котрі зможуть набути студенти, які виконують цей веб-квест;
- 4) однозначно визначені критерії оцінки виконаних завдань.

Безперечно, технологія веб-квест має певні труднощі використання у навчальному процесі: перш за все, для виконання завдань учні (студенти) повинні мати доступ до мережі; по-друге, технологія потребує певного рівня комп'ютерної грамотності; по-третє, повільний Інтернет може обмежувати тип завантажуваних ресурсів (наприклад, відеоматеріалів). Однак, на нашу думку, наявність труднощів не повинна стати вагомою перешкодою у використанні цього методу в навчальному процесі будь-якого навчального закладу, адже він наділений величезним самоосвітнім потенціалом.

Наведемо приклад розробки веб-квесту, його деяких розділів, які використовуються у вивченні дисципліни “Вогнева підготовка, особиста безпека та застосування сили” майбутніми офіцерами-прикордонниками.

Структура веб-квесту представлена чотирма стандартними розділами: вступ, завдання, виконання, оцінювання. У вступі формулюється проблема, називається тема і мета веб-квесту.

Тема веб-квесту: “Засоби посилення прикордонних підрозділів”.

Мета веб-квесту: поглиблення знань з теми “Засоби посилення прикордонних підрозділів”, розвиток пізнавальної активності курсантів у вивченні дисципліни “Вогнева підготовка, особиста безпека та застосування сили”.

У завданні до веб-квесту вказуються групи і ролі учасників проекту, визначаються форми представлення кінцевого результату. Курсантам пропонується розділитися на групи, кожна з яких займається вивченням конкретного виду зброї в контексті заданої теми.

Вибираючи ролі, курсанти можуть орієнтуватися на свої схильності, інтереси або, навпаки, “спробувати себе” у незвичній ролі. Пропонується такий набір ролей: історик, конструктор, практик. Кожній ролі прописується завдання та пропонується перелік інформаційних ресурсів для його виконання:

історик – вивчає історію створення зброї та біографію її розробників;

конструктор – досліджує тактико-технічні характеристики зброї;

практик – вивчає умови проведення стрільби з обраного виду зброї.

Список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання завдань, подається курсантам у формі електронних посилань.

Підсумковий результат самостійної роботи курсантів утілюється в оформленій презентації. Процедура самостійної роботи, яку необхідно виконати учасникам проекту, включає такі етапи: поділ на групи, вибір ролі та лідера групи, виконання завдання, оформлення презентації.

Важливим етапом використання технології веб-квест є оцінювання роботи курсантів. Опис критеріїв і параметрів оцінки веб-квесту дається курсантам з моменту оголошення завдання. Це мотивує їх діяльність на конкретний результат, стимулює досягнення успіху. Оцінюється як групова, так й індивідуальна робота. Оцінка результатів виконання веб-квесту здійснюється за п'ятьма критеріями: розуміння завдання, виконання ролей, використання інтернет-ресурсів, обробка інформації, оформлення результатів.

Параметри оцінювання веб-квесту наведені нижче.

1-й критерій – розуміння завдання. Робота демонструє точне розуміння завдання – 3 бали. У роботу включені матеріали, які мають як пряме, так і опосередковане відношення до неї, – 2 бали. Робота мало пов'язана з темою веб-квесту – 1 бал.

2-й критерій – виконання ролей. Ролі яскраво виражені, забезпечують виконання завдання – 3 бали. Ролі розподіляються, проте дії не завжди відповідають обраній ролі – 2 бали. Ролі не виконуються – 1 бал.

3-й критерій – використання інтернет-ресурсів. Уся інформація точна; використовується достатня кількість веб-джерел; джерела цитуються правильно – 3 бали. Не вся інформація взята з достовірних джерел; використовується обмежена кількість веб-джерел; частина інформації неточна або стосується теми опосередковано – 2 бали. Випадкова підбір матеріалів; використовується одне веб-джерело; інформація неточна або не стосується теми – 1 бал.

4-й критерій – обробка інформації. Демонструється критичний аналіз і оцінка використаних матеріалів, визначена власна думка; висновки аргументовані – 3 бали. Недостатньо виражена власна думка і критична оцінка інформації; порівняння проводяться, але висновки відсутні – 2 бали. Зібрана інформація не аналізується і не оцінюється – 1 бал.

5-й критерій – оформлення результатів. Робота добре структурована і відредагована, вирізняється яскравою індивідуальністю – 3 бали. Логічне подання інформації, привабливе оформлення роботи – 2 бали. Матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; творчий підхід відсутній (має місце просте копіювання інформації із джерел) – 1 бал.

Шкала оцінювання веб-квестів: 15–12 балів – відмінно; 11–8 балів – добре; 7–5 балів – задовільно.

Досвід показує, що на завершальному етапі технології веб-квест доцільне проведення публічної презентації, виконаної курсантами роботи, організація її конструктивного обговорення. Дуже важливо, щоб в обговоренні й оцінці результатів виконання веб-квесту взяли участь як викладач, так і самі курсанти. Відкрите оцінювання власної роботи і роботи колег дозволяє сформулювати суб'єктивні критерії оцінювання, коректно висловити зауваження і пропозиції, визначити найцікавіші методичні “знахідки”.

Висновки. Проведене дослідження дозволяє стверджувати, що технології веб-квест є потужним засобом розвитку пізнавального інтересу курсантів, формування їх професійної компетентності взагалі, самоосвітньої зокрема, підвищення мотивації до навчання. Їх використання на заняттях з вогневої підготовки дозволяє: розвивати навички інформаційної діяльності; формувати позитивне емоційне ставлення до процесу пізнання, підвищувати якість засвоєння знань; розвивати творчий потенціал курсантів; формувати загальні уміння оволодіння стратегією засвоєння навчального матеріалу. При цьому тематика веб-квестів може бути самою різною, проблемні завдання можуть відрізнятися складністю свого виконання. Значний самоосвітній потенціал цієї методики дозволяє використовувати веб-квести для опрацювання тем, які навчальною програмою виносяться на самостійне опрацювання.

Подальші наукові розвідки будуть спрямовуватися на експериментальне вивчення специфіки формування тактико-технічної компетентності військового фахівця засобами технологій веб-квест.

Список використаних джерел

1. Андреева Н. В. Компьютерные технологии в обучении иностранным языкам : учебное пособие / Н. В. Андреева. – Калининград : Изд-во Калининградского ун-та, 2002. – 101 с.
2. Быковский Я. С. Образовательные квест-проекты [Электронный ресурс] / Я. С. Быковский // Информационные технологии в образовании : материалы IX международной конференции (9-12 ноября 1999 г., Москва) / Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании и др. – Режим доступа : <http://ito.bitpro.ru/1999>
3. Гуревич Р. С. Технология веб-квест як один із способів використання Інтернет у навчанні / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія // Актуальні проблеми державного управління, педагогіки та психології : зб. наук. пр. / головн. ред. В. Г. Бутенко – Вип. 1 (6). – Херсон : Херсон. нац. техн. ун-т, 2012. – С. 268–272.
4. Інтернет в гуманитарному освітанні : учеб. пособие для студ. высш. уч. завед. / под. ред. Е. С. Полат, А. Е. Петров, М. В. Моисеева. – М. : Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 2001. – 272 с.
5. Кадемія М. Ю. Сутність і зміст технології веб-квест / М. Ю. Кадемія // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. / редкол.: І. А. Зязюн (голова) та ін. – Київ–Вінниця : ТОВ фірма “Планер”, 2012. – Вип. 29. – С. 380–387.
6. Николаева Н. В. Образовательные веб-квесты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Н. В. Николаева // Вопросы Интернет-образования : электрон. журнал / ред. В. В. Якушина – 2002. – № 7. – Режим доступа : http://vio.fio.ru_07
7. Полторак С. Т. Методика вогневої підготовки : навчальний посібник / С. Т. Полторак, О. В. Лавніченко, Ю. М. Черніченко, В. В. Задирака, А. О. Пожидаев. – Харків : Військовий інститут внутрішніх військ МВС України, 2003. – 181 с.
8. Dodge B. Web-Quest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks [Electronic resource] / Bernie Dodge. – 2002. – URL : <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
9. March T. The Learning Power of WebQuests / Tom March // Educational Leadership. – December 2003/January 2004. – Volume 61. – Number 4. – URL : <http://tommarch.com/writings/ascdwebquests>

Рецензент – кандидат психологічних наук, доцент Тробюк В. І.

Стаття надійшла до редакції 27.05.2016

Самохвалов А. Б., Горбачев А. Н., Бурлака А. В. **Использование веб-квестов на занятиях по огневой подготовке**

В статье представлено обоснование возможности использования веб-квестов на занятиях по огневой подготовке; раскрыта их существенная характеристика, описаны классификация, структура, особенности использования; указано, что технологии веб-квест являются мощным средством развития познавательного интереса курсантов, формирования их профессиональной компетентности, повышения мотивации к обучению.

Ключевые слова: *технологии веб-квест, огневая подготовка, особенности использования, познавательный интерес, профессиональная компетентность.*

Samohvalov O. B., Horbachov O. M., Burlaka O. V. **The Use of Web-Quests at Fire Training Classes**

The article studies the possibility of WebQuests use at fire training classes. It has been stated that the way to a specialist's high shooting skills is not only through his motor skills and abilities, but also through his knowledge, so during a serviceman's fire training the principal place should also be given to theoretical training. They should understand the importance of physical, moral and volitional as well as psychological readiness for the shooter, know the history of weapons and military equipment and master the necessity of strict observance of safety measures, knowledge concerning what types of weapons certain exercises are performed with. They should also know the general basics of shot technique, information about ballistics, hygiene, special features of overcoming and prevention of unfavourable mental states thoroughly. Undoubtedly, fire training classes contain a significant amount of theoretical material, but the curriculum provides the fire training with a very limited amount of time.

It has been ascertained that one of the solutions of this complex problem is to use information and communication teaching methods, a Web-Quest in particular – a problematic task with elements of a role-playing game, which involves the use of Internet resources.

Inherently the basis of WebQuests is a project technique that focuses on self-dependent work – an individual, pair or group one, which is performed during a certain period of time. This method is well combined with a group teaching approach. The methodological basis of the WebQuest is active learning, which creates conditions for the conversion of new information into new knowledge that can be used in future professional activities.

It is indicated that the WebQuest technology is a powerful means of cadets' cognitive interest development, their professional competence forming and increase of their motivation for learning. Their use at fire training classes allows you: to develop the skills of information activities; to form positive emotional attitude to the learning process, to improve the quality of learning; to develop creative potential of cadets; to form common skills of mastering the educational material learning strategy. Besides the subjects of WebQuests can be very different and problematic tasks may differ in their degree of difficulty. The significant self-educational potential of this technique allows using WebQuests to study themes that belong to the independent study section of the curriculum.

Keywords: *WebQuest technology, fire training, special features of the use, cognitive interest, professional competence.*