

УДК 37. 02:351.746.1(477)

В. О. ВИХРУЩ,

доктор педагогічних наук, професор, науковий співробітник науково-дослідного відділу Національної академії Державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького, м. Хмельницький

А. В. ВИХРУЩ,

доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри педагогіки та психології Тернопільського національного університету, м. Тернопіль

ФОРМУВАННЯ ПАРТНЕРСЬКИХ СТОСУНКІВ КУРСАНТІВ-ПРИКОРДОННИКІВ У ПРОЦЕСІ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБ-КВЕСТ: МЕТОДИЧНИЙ АСПЕКТ

У статті розглянуто проблеми формування партнерських стосунків курсантів-прикордонників на основі використання інтерактивних технологій, зокрема технології веб-квест. Особлива увага приділяється загальнодидактичним та методичним основам технології веб-квест, організації суб'єкт-суб'єктної взаємодії та партнерських взаємин у фаховій підготовці в умовах вищого військового навчального закладу.

Ключові слова: *інтерактивні технології, професійна підготовка, веб-квест, курсанти-прикордонники*

Постановка проблеми у загальному вигляді. У сучасних умовах співпраця, партнерство у вищій школі розглядається як один з аспектів сучасного освітнього процесу. Проте з ним пов'язаний і переломний для сучасної цивілізації момент, про який говорив свого часу М. Бахтін. Обґрунтуювавши свою філософію діалогічності, він характеризував сучасний період як перехід від цивілізації світу речей до світу діалогу, від світу об'єктних відносин до світу відносин суб'єктних. Людина мислить, створює, працює заради спілкування з іншим. Профільне навчання, яке ґрунтується на ідеї

партнерських стосунків із соціумом, передбачає нові педагогічні цінності, а саме рівноправну, педагогічно продуктивну взаємодію суб'єктів навчального процесу. Учені М. Бубер, Ф. Архіпов, М. Бахтін вважають, що авторитарна схема синхронного управління великою за чисельністю аудиторією, у тому числі й у вищій школі, уже давно втратила свою універсальність і стала згубною для продуктивного навчання. На противагу цьому підходо-ві, стверджує В. Ляудис, партнерські стосунки як основа розвивальної концепції партнерства у фаховій підготовці характеризуються як вища форма педагогічної взаємодії при розв'язанні творчих завдань і базуються на усвідомленні спільної мети, умінні розуміти іншого, знайти те спільне, що допоможе суб'єктам взаємодії діяти цивілізовано, розумно, на загальну користь [8]. Саме за такого підходу особлива увага приділяється формуванню групи компетенцій, що стосуються професійної діяльності людини: компетенції пізнавальної діяльності; компетенції інформатизованих технологій; компетенції спільної діяльності, спрямованої на забезпечення професійного та життєвого самовизначення майбутніх спеціалістів.

Веб-квести як технологія навчання є тим чинником, який забезпечує для майбутнього фахівця можливість оцінити знання і пізнати самого себе у тій чи іншій професійній сфері на основі розвитку природних здібностей і особистісних якостей, відчуті практичний бік свого майбутнього фаху та власну конкурентоспроможність на ринку праці.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано вирішення даної проблеми та на які опирається автор. Аналізуючи циклічний характер форм педагогічної взаємодії під час розв'язання творчих завдань, В. Ляудис виділяє таку їх послідовність: уведення у діяльність, розподіл дій між учителем та учнем, імітацію дії, підтримання дії, саморегулювання дії, самоспонування до дії, самоорганізацію дії. У міру переходу від однієї форми до іншої змінюється рівень її самоорганізації, способи спілкування, зростає свобода студента у прийнятті мети і смислу діяльності, а також у формулюванні нових форм [8]. Найбільш високоорганізованою формою вважається самоорганізоване навчання. В. Зав'ялов зазначає, що при самоорієнтованому підході викладач створює умови для розвитку, стає прикладом, допомагає знайти шлях до максимального розкриття потенціалу студента, його ресурсів. В умовах самоорганізованого навчання майбутні фахівці діють більш автономно: вони беруть на себе відповідальність та ініціативу у визначенні і реалізації мети навчання. Студент сам відповідає за свій вибір, свої результати [5]. Разом з тим він може погодитися з точкою зору іншого і

прийняти вибір, зроблений кимось іншим, але за ним завжди залишається право на свою позицію [1]. Такий шлях більш ефективний для цілеспрямованих особистостей, які прагнуть реалізувати свої амбіції, у тому числі і у професійній діяльності.

Мета статті – окреслити загальнодидактичний потенціал технології веб-квест у системі підготовки курсанта-прикордонника та загальнометодичні проблеми, пов'язані із її використанням з метою формування партнерських умінь фахівця.

Виклад основного матеріалу дослідження. Модель партнерства у навчанні, яка є продуктивною в умовах посилення його індивідуалізації, застосування професійно орієнтованого і діяльнісного підходів до фахової підготовки у вищому навчальному закладі, передбачає розробку трьох параметрів: вибір компонентів методичної системи навчання; визначення типів активності студентів у навчанні з точки зору джерел даних змісту освіти; вибір стратегій (підходів) до навчання [1]. Залежно від рівня активності суб'єктів дидактичної взаємодії кожен з названих параметрів може розглядатися на трьох рівнях. Вибір компонентів методичної системи навчання може здійснюватися на рівні традиційного навчання, самоорганізованого навчання та самоорієнтованого навчання (найвищий рівень). Визначення типів активності студентів у процесі фахової підготовки з точки зору джерел даних змісту освіти здійснюється від рівня пасивного навчання через опосередковане до активного (найвищий рівень). Вибір стратегій (підходів) до навчання передбачає зростання активності суб'єктів дидактичної взаємодії у такій послідовності: заплановане навчання – гнучке плановане навчання – спонтанне навчання [1].

Партнерство звільняє викладача від догляду за курсантом, контролю за кожним його кроком, його вибором і сферою відповідальності. Викладач відчувається набагато комфортніше й отримує більшу можливість розкритися як професіонал.

З огляду на дидактичні можливості технологія веб-квест найкраще забезпечує реалізацію ідей самоорієнтованого навчання шляхом включення у навчальний процес ресурсів Internet і при цьому не вимагає особливих технічних знань. Детально розробленою є його структура, яка слугує своєрідною матрицею, дуже зручною для створення, організації і проведення веб-квесту.

Веб-квест може виконуватися індивідуально, але групова робота у рамках цієї технології є більш продуктивною. При цьому можна досягнути двох

цілей навчання – комунікації та обміну інформації, що є доволі проблематичним за умов традиційних підходів і масової практики фахової підготовки.

На думку науковців Є. Полат, С. Резцової, О. Фаєвцової, такий підхід сприяє вмінню планувати та організовувати як власну дослідницьку діяльність, так і здатність працювати у команді; розвиває уміння пропонувати й обстоювати свої ідеї у колективній роботі, а також адекватно оцінювати власні досягнення, порівнюючи їх із досягненнями партнерів по команді. Великий психолого-педагогічний і дидактичний потенціал веб-квесту, вихід цієї форми організації навчання власне за межі аудиторії та аудиторного часу, відповідність інформаційно-комунікаційним тенденціям розвитку суспільства й освіти робить веб-квест актуальним об'єктом сучасних педагогічних досліджень (О. Багузіна, О. Волкова, Г. Воробйов, О. Львова).

У літературі існує ціла низка тлумачень цієї назви [15–17]:

освітній веб-квест – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого потрібні ресурси Internet (http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest_collections.php);

веб-квести є міні-проектами, які ґрунтуються на пошуку інформації у Internet (Є. Нечитайлова);

освітній веб-квест – це сайт в Internet, з яким працюють курсанти, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу (Ю. Романцова);

веб-квест – це один з видів телекомунікаційних проектів (В. Невзорова, М. Гонtareва);

веб-квест – це дидактична структура, у рамках якої викладач формує пошукову діяльність курсантів, задає їм параметри цієї діяльності та визначає її час (Я. Биховський, Г. Шаматонова, М. Кашапов, Н. Ключева, І. Лоханіна). Саме ця точка зору і є базовою для авторського підходу.

Розрізняють два види веб-квестів: для короткотермінової (мета – поглиблення знань і їх інтеграція, розраховані на одне – три заняття) і тривалої роботи (мета – поглиблення і перетворення знань курсантів, розраховані на тривалий термін – семестр або навчальний рік). Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної чи групової роботи курсантів з ними знаходиться на різних веб-сайтах. Крім того, результатом роботи з веб-квестом може бути публікація робіт у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в Internet), у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, мультфільму тощо.

В. Кругліков називає такі принципи інтерактивного навчання, на яких базується і веб-квест технологія: індивідуалізації, гнучкості, елективнос-

ті, контекстного підходу та розвитку співробітництва [6, с. 56]. На думку М. Мосіної, дана технологія дозволяє реалізувати як загальнодидактичні, так і власне методичні принципи навчання іноземних мов, зокрема принципи інтерактивності, автономності й автентичності [9, с. 172]. П. Сисоевим та М. Євстигнєєвим встановлено, що веб-квест є найскладнішою з низки інформаційно-комунікаційних технологій, таких як Hotlist, Treasure Hunt, Multimedia Scrapbook, оскільки у ньому можна вирішувати комплексні навчальні завдання, а відтак – і формувати різноманітні мовленнєві та дослідницькі уміння, професійні якості [12, с. 108]. Така підтримка нового методу, вочевидь, обумовлена тим, що детально розробленою є його структура, яка слугує своєрідною матрицею, дуже зручною для створення, організації і проведення веб-квесту. Функціональна сутність кожного з компонентів обумовлена його місцем у технології.

Ключовими елементами змістового наповнення структури веб-квесту є: вступ, де представлена конкретна проблема, яку слід вирішити учасникам проекту, стисло окреслений сценарій веб-квесту та ролі учасників;

завдання, де визначено результат пошукової (самостійної та колективної) роботи учасників: що саме очікуємо отримати як кінцевий продукт, головне, навіщо він був створений. Завдання повинно містити мотивацію для спільної пізнавально-пошукової діяльності, бути прив'язаним до реальних потреб курсантів, цікавим для них, надавати простір для їх творчості. Компонентом завдання може бути і список ролей, який програмує функції кожного учасника команди. Виконуючи ці функції, кожен курсант спочатку здійснює самостійний пошук і обробку інформації, а потім пропонує свій внесок для обговорення у колективі і, зрештою, для створення спільного кінцевого продукту веб-квесту;

список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання курсантами завдання (в електронному вигляді або на папері, де зазначені посилання на Інтернет-ресурси, адреси тематичних веб-сайтів);

етапи роботи, де завдання для самостійного виконання учасниками чергують із груповим обговоренням проміжних результатів роботи кожного і прийняттям рішень щодо створення/удосконалення та презентації кінцевого продукту веб-квесту.

Критерії методичної оцінки веб-квестів, які розробили В. Dodge і Т. March [14], спрямовані на визначення рівня реалізації поставлених завдань у кожному розділі: вступ – мотивуюча та пізнавальна цінність; завдання – проблемність, чіткість формулювання, пізнавальна цінність;

порядок роботи і необхідні ресурси – точність опису послідовності дій; релевантність, різноманіття і оригінальність ресурсів; різноманіття завдань, їх орієнтування на розвиток розумових навичок високого рівня; наявність методичної підтримки – допоміжних та додаткових матеріалів для виконання завдання; під час використання рольової гри – адекватний вибір ролей та ресурсів для кожної ролі; оцінка – адекватність представлених критеріїв оцінки типових завдань, чіткість опису критеріїв і параметрів оцінки, можливість вимірювання результатів роботи; підсумок – взаємозв'язок із вступом, точний опис навичок, яких набудуть курсанти у разі виконання пропонованого веб-квесту.

Веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на кількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату.

На практиці зазначені структура і критерії втілюються на взаємопідпорядкованих етапах роботи з реалізації веб-квест технології.

На першому етапі викладач проводить підготовчу роботу, знайомить із проблемою, формулює її. В умовах вищої школи, залежно від первинного рівня професійної підготовки курсантів, ці функції можуть бути здійснені і самими майбутніми фахівцями на засадах проблемного навчання. Якщо робота здійснюється в єдиній команді, то на виконання однієї ролі можуть претендувати 1–4 особи. Кожна роль передбачає своє завдання, яке слід виконати і представити звіт про виконану роботу в указаному в завданнях вигляді. У мікрогрупах, які за своєю кількістю не повинні перевищувати 6–8 осіб, розподіл ролей є чітким та індивідуалізованим. Усі члени команди/мікрогрупи повинні допомагати один одному і за необхідності навчати роботи з комп'ютерними програмами.

Наприклад, дійовими особами веб-квесту “Тероризм – глобальна проблема людства” (www.spodon.ru/quest/terror/index.index.html) можуть бути:

історик, чийм завданням є пошук інформації про витоки виникнення проблеми тероризму, дослідження історичних аспектів виникнення і розвитку тероризму у світі та в нашій країні;

політолог, який досліджує вплив тероризму на світову політику;

юрист, який здійснює добір нормативно-правової бази з даної проблеми, визначає вид і рівень кримінальної відповідальності за здійснення кримінальних дій;

начальник ЦО та НС інформує про заходи попередження і безпеки, правила поведінки в умовах здійснення теракту і дій населення в умовах

надзвичайних ситуацій, пов'язаних із поведінкою терористів та екстремістів;

міжнародний оглядач збирає інформацію, пов'язану із досвідом боротьби з тероризмом у різних країнах, заходами забезпечення безпеки, визначає рівень психологічного впливу тероризму на населення та соціальні прошарки, у яких можливо формування терористичних угруповань.

Завдання веб-квестів є окремими блоками запитань і переліком адрес у Internet, де можна одержати необхідну інформацію. Необхідною є конкретизація/уточнення кроків виконання основного завдання веб-квест.

Абстрагуючись від "змістовного" наповнення завдання, проаналізуємо зміст веб-квесту з огляду на виконання певних інтелектуальних та загальнопедагогічних дій. Запитання формулюються таким чином, щоби під час відвідання сайта курсант був змушений зробити відбір матеріалу, виділивши головне з тієї інформації, яку він знайшов. Б. Додж визначив такі види завдань для веб-квестів:

| | | |
|---|---|---|
| Переказ: | Компіляція: | Творче завдання: |
| демонстрація розуміння теми на основі представлення матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді. | трансформація формату інформації, одержаної з різних джерел: книги мудрості, віртуальної виставки, капсули культури тощо. | творча робота у певному напрямі професійної діяльності, розробки відеоролика. |
| Планування та проектування: | Самопізнання: | Аналітична задача: |
| розробка плану або проекту на основі заданих умов. | будь-які аспекти дослідження особистості. | пошук і систематизація інформації. |
| Детектив, головоломка, таємнича історія: | Досягнення консенсусу: | Оцінка: |
| висновки на основі суперечливих фактів. | вироблення рішення з гострої проблеми. | обґрунтування певної точки зору. |
| Журналістське розслідування: | Переконання: | Наукові дослідження: |
| об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів). | схилення на свій бік опонентів або нейтрально на лаштованих осіб. | вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел. |

Веб-квест може бути успішним засобом навчання майбутніх фахівців публічного виступу, якщо він розроблений з урахуванням системи певних принципів. Перший принцип стосується урахування розробником веб-квест змісту професійно орієнтованого навчання таким чином, як він представлений у робочій програмі певної кафедри, а саме – змістовної тематики, цільових умінь, типових ситуацій ділової комунікації спеціалістів тощо. Інший принцип відображає градацію складності завдання, що є основою веб-квесту. Виходячи з вищенаведеної класифікації завдань Б. Доджа [14], а також із п'ятирівневої класифікації веб-квесту, запропонованої О. В. Волковою [3, с. 76–77] на основі урахування рівня їх складності, пропонується починати навчання професійно орієнтованого виступу з веб-квест-компіляції, який передбачає виконання спочатку репродуктивних, а невдовзі – і репродуктивно-когнітивних типів завдань.

На етапі виконання завдання формуються дослідницькі навички студентів. Під час пошуку відповідей на сформульовані запитання серед значної кількості інформації розвивається критичне мислення, уміння порівнювати й аналізувати, класифікувати об'єкти та явища, мислити абстраговано.

Методичну допомогу у виконанні завдання кожним членом групи може надати алгоритм роботи кожного учасника веб-квесту:

1. Вивчи тему на основі опрацювання запропонованих джерел інформації. Знайди самостійно цікаві ресурси (тексти та ілюстрації) у мережі Internet відповідно до обраної ролі у мікрогрупі (розділ “Джерела інформації” можна поповнити новими посилками).

2. Добери матеріал, необхідний для роботи. Вивчи його (“занурення” у тему).

3. Виконай ту частину проекту, яка визначена твоєю роллю. Доведи роботу до кінця. Проконсультуйся із викладачем.

4. Оформи результати своєї роботи в електронному вигляді та передай їх членам мікрогрупи, які працюють на черговому етапі.

Пам'ятай, що твоя робота потрібна багатьом користувачам мережі: студентам і викладачам. Стався відповідально до своєї частини роботи.

Реалізація центрального завдання відбувається впродовж усього виконавчого етапу, коли учасники здійснюють статусні або постійні ролі відповідальних за певну частину роботи групи (Webmaster, Secretary, Powerpointer).

На етапі оформлення результатів відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота передбачає відбір найбільш значимої інформації і представлення її у вигляді веб-сайта, html-сторінки, слайд-шоу, буклету,

анімації, постера або фоторепортажу. На цьому етапі дуже важливою є роль викладача як консультанта.

Завершальним етапом є презентаційно-оцінювальний, який, на відміну від попередніх етапів індивідуальної роботи та роботи у мікрогрупах, є етапом публічним. Саме на ньому учасники веб-квесту презентують підсумки своєї роботи, виступають по черзі у ролях доповідача й експерта.

Щоб оцінити свої знання з теми, можна запропонувати на сайті пройти он-лайн тест. Під час роботи із завданнями веб-квесту можна використовувати он-лайн чат з метою обговорення одержаних матеріалів і можливостей для їх подальшого використання.

Оцінка кінцевого продукту веб-квесту, де описуються критерії оцінки як кінцевого продукту – його зміст, оформлення, якість презентації, так і роботи і досягнень кожного з учасників. Б. Додж [14] рекомендує використовувати від 4 до 8 критеріїв, які можуть включати оцінку: дослідницької та творчої роботи; якості аргументації; оригінальності роботи; навичок роботи у мікрогрупі; усного виступу; мультимедійної презентації; письмового тексту тощо. Різняться також і форми оцінювання: при груповій студенти оцінюють роботу інших груп за певними критеріями, обирають найбільш вдалу роботу або окремі елементи різних, діляться своїми враженнями; при індивідуальній – кожен учасник відповідає на питання анкети або пише аналіз своєї роботи (що сподобалось або не сподобалось, яка частина роботи була найскладнішою або залегкою, що пізнав нового). Відкрите оцінювання власної роботи та роботи колег дозволяє вчитися бути коректним у висловлюванні зауважень, визначати найбільш цікаві знахідки у виконаних завданнях, формувати власні критерії оцінювання. Обов'язковою є участь викладача, який коментує виконання роботи, оцінює досягнення, аналізує помилки, дає поради, керівництво до дій із порадами щодо організації та презентації інформації, зібраної та опрацьованої під час веб-квесту.

Висновок. В умовах технології веб-квест забезпечується розвиток навичок спільної діяльності та почуття відповідальності за команду, а отже, створюються формальні і неформальні основи для цілеспрямованого формування партнерських стосунків у курсантів-прикордонників, виробляються власні стратегії роботи з матеріалом, ставлення до нього. Майбутній фахівець включається в майбутню професійну діяльність, навчається виділяти професійне завдання і шукає спосіб структуризації інформації. Два типи діяльнісних технологій використовуються в партнерському навчанні: проблемна і технологія проектної діяльності. Проблема, що виникає в ді-

яльності, ставить курсанта-прикордонника перед необхідністю формулювати цілі, вимагає шукати відповіді і мобілізувати свої способи діяльності на спільну мету, тобто створює умови для партнерського навчання. Партнерство зобов'язує ввести обов'язкове інформування інших суб'єктів взаємодії щодо результатів власної діяльності і взаємне виконання зобов'язань.

Перспективи подальших розвідок у даному напрямі полягають у більш детальній методичній розробці можливостей веб-квесту в умовах фахової підготовки курсантів-прикордонників за такими напрямками: використання інформатизованих технологій для розв'язання професійних завдань та способів їх презентації; самонавчання і самоорганізація курсантів-прикордонників в умовах веб-квесту; технологія роботи у команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль з урахуванням фахової діяльності).

Список використаної літератури

1. Блинов А. О. Подготовка аналитиков для органов власти и управления / А. О. Блинов, О. С. Рудакова // Научный эксперт : научный электронный журнал. – Вып. 10. – 2008. – С. 22–29.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты / Я. С. Быховский [Электронный ресурс]. – Режим доступа : // <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>
3. Волкова О. В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов : дисс. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / О. В. Волкова. – Белгород, 2010. – 217 с.
4. Ворожцова И. Б. Культурологическая основа личностно-позиционной деятельности модели учения / И. Б. Ворожцова. – Ижевск : Изд. дом “Удмуртский университет”, 2001. – 190 с.
5. Завьялов В. Ю. Элементарный учебник дианализа / В. Ю. Завьялов. – Новосибирск : Изд-во Сибирского отделения Российской Академии медицинских наук, 2004. – 416 с.
6. Кругликов В. Н. Принципы интерактивного обучения / В. Н. Кругликов. – М., 1998.
7. Лямзіна Н. К. Веб-квест як засіб навчання майбутніх економістів публічного виступу / Н. К. Лямзіна // Педагогічний процес: теорія і практика. – 2012. – № 13. – С. 163–172.
8. Ляудис В. Я. Инновационное обучение и наука : учебное пособие / В. Я. Ляудис. – М. : Наука, 1992. – 159 с.
9. Мосина М. А. Веб-квест как средство организации учебной деятельности студентов в системе дистанционного обучения / М. А. Мосина // Иностраные

языки в дистанционном обучении : материалы II Международной научно-практической конференции (Пермь, 6–8 февраля 2006 г.). – Пермь, 2006. – С. 170–175.

10. Невзорова В. И. Накопление творческого продуктивного опыта студентами в мастерской разработчиков веб-квестов / В. И. Невзорова, М. Н. Гонtareва [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://vuz.exponenta.ru/PDF/FOTO/kaz/Articles/Gontareva-Nevezorova-2.pdf>

11. Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности / Ю. В. Романцова [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://festival.1september.ru/articles/513088>

12. Сысоев П. В. Использование современных учебных интернет-ресурсов в обучении иностранному языку и культуре / П. В. Сысоев, М. Н. Евстигнеев [Электронный ресурс]. – Режим доступа : www.lib.tsu.ru/mminfo/000349304/02/image/02-100.pdf/

13. Якиманская И. С. Технология личностно ориентированного обучения в современной школе / И. С. Якиманская. – М. : Сентябрь, 2000. – 170 с.

14. Dodge B. WebQuest Taxonomy: A Taxonomy of Tasks / Bernie Dodge. – 2002. – Режим доступа : <http://webquest.sdsu.edu/taxonomy.html>

15. <http://www.sportedu.by/Student/Student.php?ind=8>

16. http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php

17. <http://festival.1september.ru/articles/513088/>

Стаття надійшла до редакції 12.06.2013.

Выхрущ В. А., Выхрущ А. В. Формирование партнерских отношений курсантов-пограничников в процессе использования интерактивной технологии веб-квест: методический аспект

В статье рассмотрены проблемы формирования партнерских отношений курсантов-пограничников на основе использования интерактивных технологий, в частности, технологии веб-квест. Особое внимание уделено общедидактическим и методическим основам технологии веб-квест, организации субъект-субъектного взаимодействия и партнерских отношений в профессиональной подготовке в условиях высшего военного учебного заведения.

Ключевые слова: *интерактивные технологии, профессиональная подготовка, веб-квест, курсанты-пограничники*

Vykhruhshch V. O., Vykhruhshch A. V. Formation of partnerships of cadets-borderguards in the process of using of interactive technology Web Quest: methodological aspect

The article deals with the problem of formation of partnerships of cadets-borderguards in the process of using of interactive technologies including Web

Quest. The special attention is paid to general didactical and methodological principles of technology Web Quest, organization of subject-subject interaction and partnerships within professional training at the higher military educational institution.

Keywords: *interactive technologies, professional training, Web Quest, cadets-borderguards.*