

# Вебквест

## Сучасним дітям – сучасні технології



Росада Марина  
Олександрівна



# Що таке квест?

*Квест* – це гра, під час якої потрібно знайти вирішення для загадок і виконати низку завдань, щоб досягти мети. Цей формат занять дозволяє актуалізувати навчальний матеріал, потренувати логічне мислення, швидкість реакції та ввімкнути в дітях азарт дослідників і відкривачів.

*Основні характеристики:*

- ❖ обмежений час на виконання завдань різного типу і складності,
- ❖ чітка мета,
- ❖ визначена тематика,
- ❖ командна робота.



# Які бувають квести?

**Escape room** – коли потрібно за певний час виконати низку завдань, щоб вийти з кімнати.

**Квест у реальності** – коли події розгортаються в реальному світі, немає просторових обмежень (або вони дуже умовні). Різновид – квест-перформанс, коли, крім гравців, є актори-персонажі, які допомагають краще зануритись в атмосферу та цікавіше відіграти сюжет і розкрити тематику.

**WEB-квест** – коли всі взаємодії між учасниками переносяться у віртуальний простір.

Як бачите, щоб організувати квест, не треба багато простору (хоч з біганиною куди веселіше).

Досить однієї кімнати чи ноутбука і гарної підготовки.

# Підготовка до квестів

Сюжет

Правила

Механіка гри

Маршрут

Система оцінювання

Завдання

Підказки

Приз



# Етапи квесту



Створення команд

Розповідь історії та постановка  
ігрової мети

Оголошення правил та вручення  
маршрутного лист

Проходження маршруту за  
підказками та виконання  
завдань

Досягнення мети та нагорода

# Як зробити вебквест?

Під час дистанційного навчання педагог може організовувати вебквести. Складати їх можна самостійно.

Для тестових квестів підійдуть:

- ❖ *LearningApps* (для дидактичних ігор),
- ❖ *Kahoot*,
- ❖ *Socrative*,
- ❖ *ClassMarker*,
- ❖ *Plickers*.

Також можна скористатись готовими квестами, розробленими іншими педагогами



# Як зробити квест?

Якщо є час і бажання – можна в кооперації з батьками організувати квест у кімнаті/квартирі. Подумайте, яка тематика буде цікава зараз учням та який матеріал хочете через неї донести. Розробіть ряд завдань та вплетіть їх у невелику історію.

Наприклад, скористайтесь форматом Escape room і скажіть, що кімната навколо – загадкова фортеця. А її найбільше чудо (нехай це буде пакет смаколиків) – у скарбниці (тумбочці, яка закривається на ключ). Щоб знайти скарбницю, потрібно розв'язати ряд прикладів і виконати завдання.

Складність такого формату полягає у тісній взаємодії з батьками – приклади і завдання мають бути універсальними, щоб пасувати до різних приміщень. І досить простими для втілення. Проте ігрова форма додасть мотивації до виконання навчальних завдань.

# Вебквест від задуму до реалізації

<https://vseosvita.ua/webquest>

## Вебквести

Створіть власні вебквести та проводьте навчання з детальним контролем рівня знань



Шифратор

Створити вебквест

Створити сертифікат

Інструкція

Золота грамота



PRO Активувати PRO-акаунт

Всі вебквести

Мої вебквести

Видані

Шаблони

Обговорення

### Оберіть шаблон

L. Kharlamova

Будинок

Ванна

Великдень

Війна

Вітальня

Вода

Вулиця

Гардероб

Гелловін

Розгорнути всі (+36)



Адвент календар



Зимові канікули



Зала + кухня. Частина 2



Зала + кухня. Частина 1



# Вебквест від задуму до реалізації

*<https://vseosvita.ua/webquest>*

## 1 Налаштування гри

Згорнути ^

### Привітання на початку гри



Обмежити час за який потрібно виконати всі завдання

Час у хвилинах...

Обмежити загальну кількість невдалих спроб введення ключа

Кількість невдалих спроб введе

Видати сертифікат по завершенні гри

Код шаблону серти

[редактор  
сертифікатів](#)

Всі об'єкти активні, похитуються при наведенні, а курсор змінюється на вказівний палець ↑

# Вебквест від задуму до реалізації

<https://vseosvita.ua/webquest>

1 Налаштування гри

Розгорнути ▾

2 Налаштування рівнів

Вікна



+

Додати рівень  
(кімнату)

Назва рівня

Вікна












# Вебквест від задуму до реалізації

<https://vseosvita.ua/webquest/khatynka-kazok-13195.html>

## Вебквест: Хатинка Казок



-  Дошкільна освіта
-  4—5 років, 5—6 років
-  1 рівнів  6 підказок
-  Час виконання: **необмежений**
-  Шаблони: Хата
-  10  0  0

Обрати теку 



**ПОСИЛАННЯ ДЛЯ УЧНІВ**

на проходження цього вебквесту



**ПРИЗНАЧИТИ В ЖУРНАЛ**



**ПРОЙТИ ВЕБКВЕСТ**



**ДОДАТИ У CLASSROOM**

Ви можете додати цей вебквест у Google Classroom

## Вміст вебквесту:

### Налаштування гри

**Реакція об'єктів при наведенні:** Всі об'єкти активні, похитуються при наведенні, а курсор змінюється на вказівний палець

**Додано власні фрази, якщо підказка за об'єктом відсутня**

### Привітання на початку гри (показується учням)

Привіт, друже!

Ми раді, що ти зазирнув до Хатинки казок!

На тебе чекає справжня пригода! Ти готовий?

Тоді тобі лиш портібно постукати

Рівень №1 — Хатинка Казок [переглянути шаблон](#)



Цей рівень містить 7 інтерактивних об'єктів:

1 вихід. 4 сповіщення.

2 сповіщення з введенням відповіді.

Інтерактивні об'єкти на цьому рівні:

Мітка №1/7 Підкова [Вихід з рівня](#)

[Потрібно знайти і відкрити всі підказки \(з відповідями і без відповідей\)](#)

**Повідомлення перед виконанням умов виходу з рівня**

**Молодець!**

Ти знайшов усі підказки, виконав усі завдання від казкових героїв та віднайшов символ, який буде дарувати тобі удачу!

**Фінальне повідомлення:**

З нетерпінням чекаємо на тебе та готуємо для тебе нові пригоди!





Марина веде презентацію



Марина веде презентацію



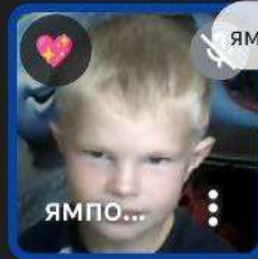
Тать...



Ната...



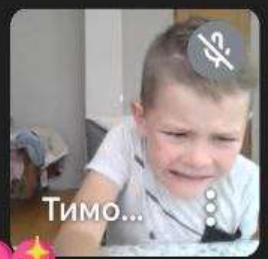
Елена



ямпо...



Олек...



Тимо...



Ви



Гали...



Ще 4 учасники



Marg...



Ще 2 учасники

