

# Створення та використання вебквесту на платформі «Всеосвіта» для успішної цифровізації освітнього процесу

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.



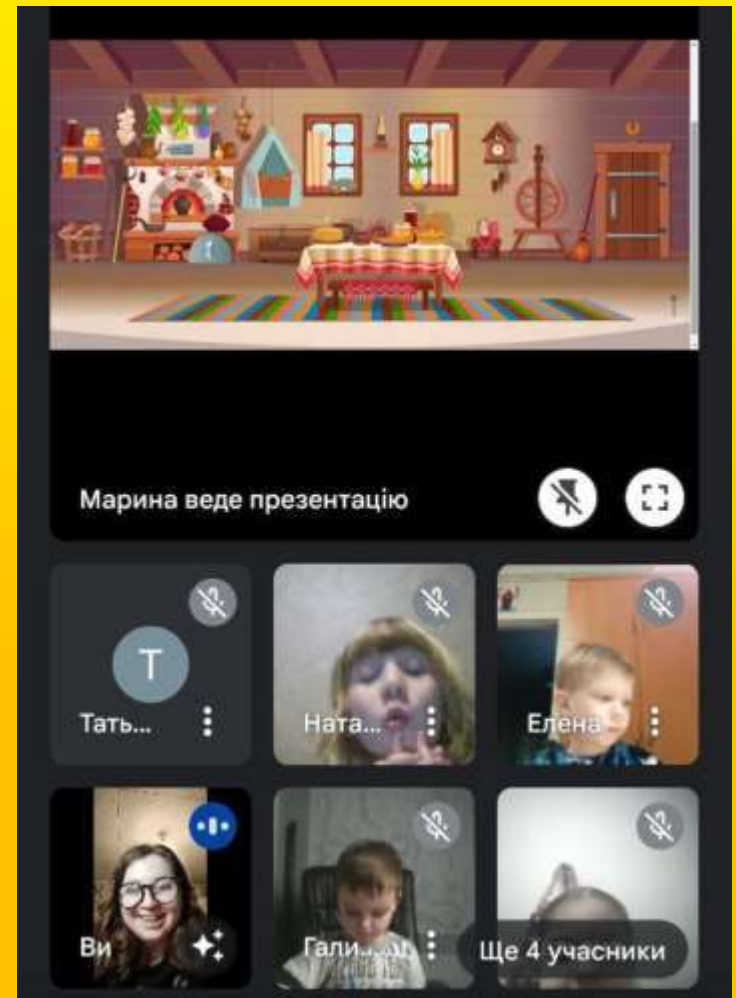
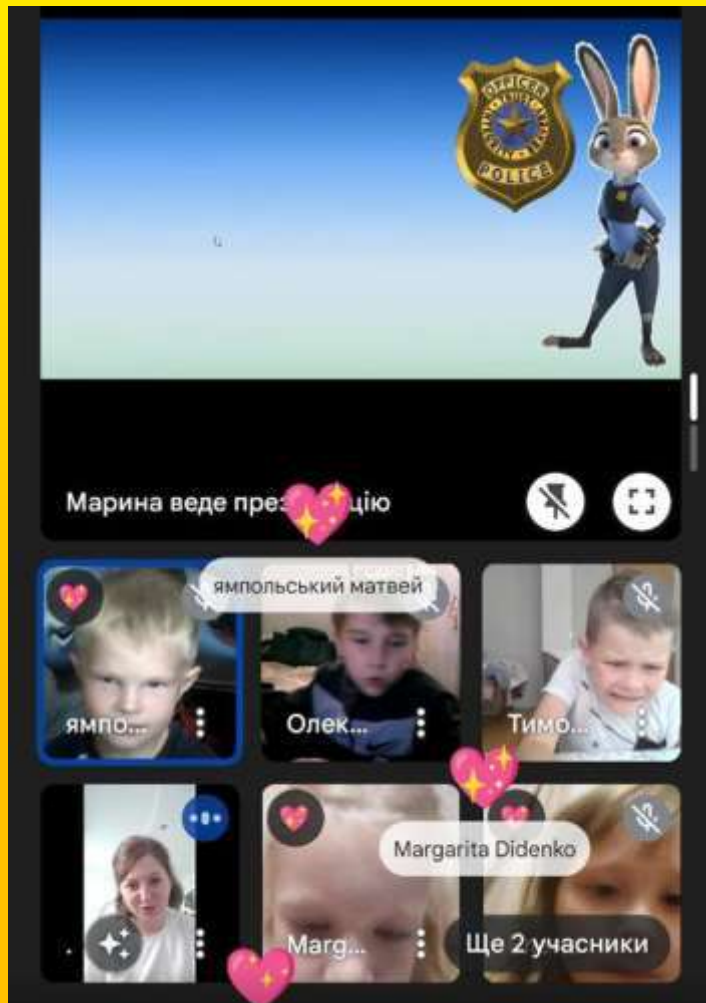
# Які бувають квести?

**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.



# Які бувають квести?

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



# 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 листа

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 самотійно.

Для тестових квестів підійдуть:

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

Також можна скористатись готовими квестами, розробленими іншими педагогами





<https://vseosvita.ua>

← → ↻ 🌐 vseosvita.ua

❄️ Новини +Блоги ▾ Підвищення кваліфікації ▾ Освітні сервіси ▾ Розвиток дитини <sup>NEW</sup> Конструктор курсів 🍷 Преміум <sup>NEW</sup> 👤 ✉️ 22 📖 🛒 155 🛒 1

# Всеосвіта

## Національна освітня платформа

спрямована на патріотичне виховання та утвердження української національної ідентичності!

🔍 Пошук по сайту... 🔍 Шукати

- 📁 Бібліотека ММ
- 📄 Електронний журнал
- 🚀 Конструктор тестів
- 🔔 Конструктор уроків
- 🔑 Конструктор вебквестів

<https://vseosvita.ua/webquest>



Новини  
+Блоги

Підвищення  
кваліфікації

Освітні  
сервіси

<sup>NEW</sup>  
Розвиток  
дитини

Конструктор  
курсів

<sup>NEW</sup>  
Преміум



22



## Вебквести

Створюйте 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



Кабінет вебквестів



Шаблони



Обговорення

### Пошук вебквестів

Введіть назву...

Шукати

Клас/Предмет



Новини +Блоги

Підвищення кваліфікації

Освітні сервіси

NEW Розвиток дитини

Конструктор курсів

NEW Преміум



22



155



## Шаблони вебквестів

✓ Ваш професійний акаунт активовано! [Перейти до кабінету](#) [Детальні інструкції](#)

### Оберіть шаблон

L. Kharlamova

Будинок

Ванна

Великдень

Війна

Вітальня

Вода

Вулиця

Гардероб

Гелловін

Розгорнути всі (+36)



Великдень. Знайди всі сховані писанки



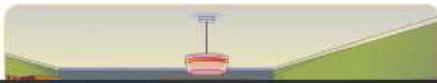
Великдень



Адвент календар





Зимові канікули



## Редактор вебквесту

< Перейти на квест

 Попередній перегляд

 Опублікувати в бібліотеці



 Зберегти

### 1 Основні налаштування

Згорнути 

Назва

Предмет

 Дистанційне навчання 

Рівень завдань:

**Обрати всі**

3—4 роки

4—5 років

5—6 років

1 Клас

2 Клас


3 Клас

4 Клас

5 Клас



Зображення обкладинки:

1).  060120ха-73d3.png



↓ Обрати файл на вашому ПК

Опис у бібліотеці вебквестів (учням цей опис не показується):



Для учасників "Створення та використання Вебквесту на платформі "Всеосвіта" для успішної цифровізації освітнього процесу"

Додайте посилання на джерела використаної інформації:



# 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 завершені гри

Код шаблону серті

[редактор  
сертифікатів](#)

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

## 2 Налаштування проходження гри

Згорнути ^

### Привітання на початку гри



Вітання для всіх шукачів нових знань!

Ми раді, що ви зазирали до нашого подвір'я!

На вас чекає пригода! Ви готові?

Щоб розпочати нашу подорож вам потрібно відгадати, що перше натискати:

*Соняшник розцвів у небі,  
Поливать його не треба,  
Влітку, взимку він цвіте,  
І насіння золоте  
Розсипає сонях всюди,  
Урожай цей – радість людям*

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

23937

[редактор  
сертифікатів](#)

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

### 3 Створення завдань



+

Додати рівень  
(кімнату)

Назва рівня







Оберіть об'єкт

[Переглянути опис](#)

- [Дерево](#) [Дерево 2](#) [Забор](#) [Урна](#) [Мішок](#) [Дитина](#) [Дитина 2](#) [Дитина 3](#) [Дитина 4](#) [Квітка 11](#)  
[Квітка 12](#) [Квітка 13](#) [Квітка 14](#) [Квітка 15](#) [Квітка 16](#) [Квітка 17](#) [Квітка 18](#) [Сонце](#) [Бджілка](#) [Метелик](#)

[← Перейти на квест](#)

[👁 Попередній перегляд](#)

[📁 Оpubлікувати в бібліотеці](#)

[📁 Зберегти](#)



## Оберіть об'єкт

[Переглянути опис](#)

- Дерево** Дерево 2 Забор **Урна** Мішок Дитина Дитина 2 **Дитина 3** Дитина 4 Квітка 11  
Квітка 12 Квітка 13 Квітка 14 Квітка 15 Квітка 16 Квітка 17 Квітка 18 **Сонце** **Бджілка** Метелик

## Завдання, підказка або повідомлення при кліку на об'єкт

## Назва об'єкта (для учня)

Сонце

## Додаткові налаштування

Об'єкт буде активним при наведенні курсору

Для перегляду цієї підказки учню потрібно ввести відповідь

## Ось і початок нашої подорожі!

**Не вагайся та вирушай до наступної підказки.**

**Квест** – це гра, під час якої потрібно знайти вирішення для загадок і виконати низку завдань, щоб досягти мети.

А мета наших помічників - це зробити власне подвіря чистішим. Віднайдіть інструмент, яким це можна зробити найкраще та натисніть на нього.



### Завдання, підказка або повідомлення перед введенням відповіді



Ось і наступну підказку ви знайшли. Наш помічник за допомогою мітли очищає двір від зайвого, давайте і ми займемося тим самим.

**З наведеного нижче оберіть те, що зайве та введіть його в наше віконце.**

*Підготовка до квестів обов'язково повинна мати:*

- сюжет;
- правила;
- механіка гри;
- костюми;
- система оцінювання;
- завдання;
- підказки;
- приз

### Назва об'єкта (для учня)

### Додаткові налаштування

- Об'єкт буде активним при наведенні курсору
- Для перегляду цієї підказки учню потрібно ввести відповідь

### Варіанти правильної відповіді

**Додати варіант відповіді**



- ✓ сюжет;
- ✓ правила;
- ✓ механіка гри;
- ✓ костюми;
- ✓ система оцінювання;
- ✓ завдання;
- ✓ підказки;
- ✓ приз

### Варіанти правильної відповіді

Костюми

Додати варіант відповіді



### Повідомлення або підказка після введення правильної відповіді



Вірно! Якщо квест проходить за відповідною тематикою не обов'язково одягати учасників квесту у костюми, краще подбати про зручний одяг та певні елементи з однаковою стилістикою для об'єднання для команд .

А ми вирушаємо далі. Наступну підказку ви знайдете, якщо натиснете на інструмент в який складуть все зайве та непотрібне після прибирання





## Оберіть об'єкт

[Переглянути опис](#)

- Дерево
- Дерево 2
- Забор
- Урна**
- Мішок
- Дитина
- Дитина 2
- Дитина 3**
- Дитина 4
- Квітка 11
- Квітка 12
- Квітка 13
- Квітка 14
- Квітка 15
- Квітка 16
- Квітка 17
- Квітка 18
- Сонце
- Бджілка**
- Метелик

## Завдання, підказка або повідомлення перед введенням відповіді

## Назва об'єкта (для учня)



Чудово! До кінця нашої подорожі залишилося ще трошки.

## Додаткові налаштування

Прочитайте, пригадайте та впишіть у наше віконце, який з етапів підготовки до квестів загубився:

- Об'єкт буде активним при наведенні курсору
- Для перегляду цієї підказки учню потрібно ввести відповідь

- створення команд;
- розповідь історії та постановка ігрової мети;
- оголошення правил та вручення маршрутного листа;
- проходження маршруту за підказками та виконання завдань;
- ?

## Варіанти правильної відповіді

- досягнення мети
- нагорода

- 1 створення команд;
- 2 розповідь історії та постановка ігрової мети;
- 3 оголошення правил та вручення маршрутного листа;
- 4 проходження маршруту за підказками та виконання завдань;
- 5 ?

✓ Для перегляду цієї підказки учню потрібно ввести відповідь

### Варіанти правильної відповіді

- досягнення мети ✗
- нагорода ✗
- досягнення мети та нагорода ✗
- Приз ✗
- Винагорода ✗
- Результат ✗
- Підведення підсумків ✗
- Досягнення цілей ✗

**Додати варіант відповіді**

### Повідомлення або підказка після введення правильної відповіді



**Чудово! Останній фрагмент віднайшли, але щоб знайти вихід потрібно відгадати, що натискати:**

Наче птиця, крила має,  
Все літає та співає:  
— Я медок вам ношу,  
Не чіпайте, бо вкушу.





## Оберіть об'єкт

[Переглянути опис](#)

Дерево   Дерево 2   Забор   ● Урна<sup>x</sup>   Мішок   Дитина   Дитина 2   ● Дитина 3<sup>x</sup>   Дитина 4   Квітка 11  
Квітка 12   Квітка 13   Квітка 14   Квітка 15   Квітка 16   Квітка 17   Квітка 18   Сонце<sup>x</sup>   **Бджілка<sup>x</sup>**   Метелик

## Повідомлення перед введенням ключа



Молодці!

Ви знайшли усі підказки, виконали усі завдання та перевірили свої знання по створенню квестів!

## Назва об'єкта (для учня)

Бджілка

## Додаткові налаштування

Об'єкт буде активним при наведенні курсору

Вихід з рівня <sup>?</sup>

## Умова для виходу з рівня


Щоб вийти потрібен ключ

Потрібно знайти і відкрити всі підказки (з відповідями і без відповідей)

Для виходу достатньо відкрити



# Повідомлення при успішному завершенні рівня або гри



**Дякуємо, що приєдналися до нашої подорожі!**

**Не забудьте забрати свою винагороду.**

**З нетерпінням чекатимемо нової зустрічі!**



[← Перейти на квест](#)

[👁️ Попередній перегляд](#)

[📁 Опублікувати в бібліотеці](#)

[📁 Зберегти ↑](#)



[+ Створити вебквест](#)

# Бібліотека вебквестів

- [Всі вебквести](#)
- [Мої вебквести](#)
- [Кабінет вебквестів](#)
- [Шаблони](#)
- [Обговорення](#)

Всеосвіта > Бібліотека вебквестів > Дистанційне навчання > Мої вебквести > Веб-квест. Сучасним дітям – сучасні технології



Опублікував/ла:  
**Росада Марина Олександрівна**

- [Посилання](#)
- [Написати](#)
- [Додати в обране](#)
- [Менеджер доступів](#)
- [Поскаржитися](#)

[Редагувати вебквест](#)

**Закритий**

- Відкритий
- З обмеженим доступом

[Копіювати посилання](#)

[Переглянути в режимі відвідувача](#)

[Видалити вебквест Назавжди](#)

## Вебквест: Веб-квест. Сучасним дітям – сучасні технології



Дистанційне навчання  
Дорослі  
1 рівнів 3 підказок  
Час виконання: необмежений  
Шаблони: Діти дбають про чистоту повітря  
26 0 0

### Рекомендуємо

- Сучасні освітні технології**

**204**

Нагуло Тетяна Олександрівна

Методичний вебквест

дорослі

**19 грн**
- Веб-квест "Ти як?"**

**362**

Любович Аліна Андріївна

Психологія

змішані

**58 грн**

### Рекомендуємо

- Сучасні освітні технології**

**204**

Нагуло Тетяна Олександрівна

Методичний вебквест

дорослі

**19 грн**
- Веб-квест "Ти як?"**

**362**

Любович Аліна Андріївна

Психологія

змішані

**58 грн**

### Веб-квест "Паросток-2023"

### Пошук вебквестів

Шукати

Клас/Предмет ▾

### 3 вебквести

Фільтрувати: **Всі** Платні Безкоштовні



#### 🔑 В країні дитячих мрій



Росада Марина Олександрівна  
Вебквест для дітей дошкільного віку...  
🎮 Гра 📅 4—6 років  
⚙️ 1 рівень  
👁️ 9 💬 0 ⭐ 25



<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!