

Составитель: Разумовская Татьяна Германовна

**Методические рекомендации
по разработке и использованию
образовательных веб-квестов, направленных
на формирование навыков смыслового чтения
младших школьников
(3 класс)**



**ШКОЛА
РОССИИ**

2026

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Теоретические основы веб-квеста	4
Особенности веб-квестов по литературе	9
Пошаговая разработка веб-квеста:	11
Этап 1. Выбор темы и постановка цели	
Этап 2. Определение структуры и сценария	
Этап 3. Подбор ресурсов	
Этап 4. Создание заданий	
Этап 5. Оформление веб-квеста	
Примеры готовых веб-квестов по литературе	19
Список литературы	21

ВВЕДЕНИЕ

Современное образование требует новых подходов к обучению, которые не только передают знания, но и развивают критическое мышление, креативность и умение работать с информацией. Одним из эффективных инструментов в цифровую эпоху стал веб-квест – интерактивная образовательная технология, объединяющая проектную деятельность, исследовательские методы и игровые элементы.

Кроме того, веб-квесты мотивируют школьников к вдумчивому чтению, так как задания требуют не поверхностного ознакомления с текстом, а его осмысленного анализа, синтеза и оценки. Это соответствует требованиям ФГОС, где смысловое чтение рассматривается как метапредметный навык, необходимый для успешного обучения и личностного развития [7].

Данные методические рекомендации предназначены для учителей литературы, методистов и студентов педагогических специальностей, которые хотят освоить технологию создания веб-квестов и применять её в учебном процессе. В пособии рассматриваются:

- теоретические основы веб-квестов;
- особенности их использования в литературном образовании;
- пошаговая инструкция по разработке;
- примеры готовых квестов и практические рекомендации.

Использование веб-квестов на уроках литературы позволяет превратить чтение художественных произведений в увлекательное исследование, где каждый ученик становится активным интерпретатором текста, а не пассивным потребителем информации. Это не только повышает интерес к предмету, но и формирует осознанного, вдумчивого читателя, способного глубоко понимать и оценивать литературные произведения.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ВЕБ-КВЕСТА

Веб-квест (от англ. web quest — «поиск в сети») — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. В образовательном контексте веб-квест представляет собой структурированную учебную деятельность, направленную на развитие у учащихся исследовательских, аналитических и творческих навыков через работу с цифровыми ресурсами [1, с. 79].

Ключевые характеристики веб-квеста:

- Использование интернет-ресурсов — учащиеся работают с тщательно отобранными преподавателем веб-источниками;
- Ролевая модель — участники могут выступать в определённых ролях (литературный критик, историк, персонаж произведения и др.);
- Чёткая структура — включает этапы выполнения, критерии оценки и конкретный результат.

История возникновения и развития технологии:

Концепция веб-квеста была разработана в 1995 году профессором Берни Доджем и его учеником Томом Марчем (Университет Сан-Диего, США) как способ эффективного использования интернета в учебном процессе [2]. Первоначально технология создавалась для студентов, но быстро распространилась на школьное образование. Том Марч считает, что веб-квест мотивирует учащихся к исследованию проблем с неоднозначным решением, развивает навыки анализа информации, понимания причинно-следственных связей и работы в группе [3].

В России веб-квесты стали применяться с начала 2000-х годов, особенно в рамках проектного обучения и дистанционного образования. Сегодня они активно интегрируются в преподавание гуманитарных дисциплин, включая литературу, где помогают сочетать традиционный анализ текста с цифровыми технологиями.

Типология веб-квестов

По длительности:

Краткосрочные квесты

предназначены для получения и закрепления знаний, а также для сбора информации об объекте, явлении или процессе. Обычно они занимают несколько уроков.

Долгосрочные квесты

направлены на обобщение и анализ полученных знаний с целью создания нового продукта. Они могут длиться от месяца до целого учебного года.

По содержанию:

- Линейные – задания выполняются последовательно, в определённом порядке.
- Кольцевые – задачи решаются поэтапно, но с разных точек.
- Штурмовые – ученики сами выбирают способы решения проблемы, основываясь на своих способностях и предпочтениях [1, с. 81].

При выборе веб-квеста учитель обычно учитывает цель урока, время, необходимое для прохождения, объем и разнообразие ресурсов.

В зависимости от этого, веб-квесты различаются на:

- Мини-квест (20-30 минут): подходит для закрепления изученного материала в игровой форме в рамках урока.
- Квест-урок (45 минут): позволяет проверить знания или ввести новую тему в интересном и динамичном формате.
- Межпредметный квест (до 1,5 часов): объединяет знания из разных предметов, делая учебный процесс более целостным и увлекательным.
- Квест-проект (несколько дней/недель): развивает творческие способности и требует нестандартного подхода к решению задач.

Педагогическая ценность веб-квестов

Образовательный веб-квест имеет множество преимуществ, которые делают его эффективным инструментом обучения:

1. **Повышение мотивации.** Участие в веб-квесте стимулирует интерес к предмету благодаря элементам игры и соревнования. Это особенно важно для младших школьников, которым сложно долго удерживать внимание на одном занятии [5, с. 48].

2. **Формирование самостоятельности и ответственности.** Учащиеся учатся принимать решения, находить информацию и решать задачи без посторонней помощи [4, с. 112].

3. **Образовательные веб-квесты** позволяют ученикам активно участвовать в учебном процессе, становясь не пассивными слушателями, а активными участниками.

4. В образовательных веб-квестах часто встречаются задания, объединяющие знания из разных областей. Это помогает ученикам лучше понять взаимосвязи между различными предметами и применять полученные знания в реальной жизни.

5. **Разнообразие форматов.** Веб-квесты могут быть представлены в виде настольных игр, онлайн-платформ, виртуальных путешествий и даже реальных событий, что позволяет адаптировать их под разные возрастные группы и интересы учащихся.

6. **Формирование социальных навыков.** В групповых веб-квестах учащиеся приобретают бесценный опыт работы в команде, учатся распределять обязанности, вести дискуссии и принимать коллективные решения, что также способствует улучшению их коммуникативных умений. Кроме того, Т. Марч подчеркивает, что участие в образовательных веб-квестах предоставляет детям замечательную возможность развивать самостоятельность в решении задач и формировать навыки командной работы.

7. **Улучшение памяти и концентрации.** Решение сложных задач требует от учащихся внимательности и способности запоминать большое количество информации, что положительно влияет на их умственные способности.

8. **Творческие задания.** Многие образовательные веб-квесты предлагают учащимся проявить фантазию и креативность, создавая презентации, видеоролики, рисунки или модели. Это помогает развить творческое мышление и активизирует познавательный процесс.

Эти преимущества делают образовательный веб-квест ценным инструментом в арсенале современных педагогов, помогающим сделать процесс обучения более интересным и эффективным.

ОСОБЕННОСТИ ВЕБ-КВЕСТОВ ПО ЛИТЕРАТУРЕ

Веб-квесты, применяемые в преподавании литературы, обладают рядом специфических черт, отличающих их от квестов по другим дисциплинам. Они направлены не только на освоение цифровых технологий, но и на глубокую работу с художественным текстом, развитие читательской культуры и литературно-аналитических навыков.

Веб-квесты по литературе:

- Ориентированы на анализ текста (тематика, проблематика, система образов, художественные средства);
- Могут включать сравнительные задания (например, сопоставление разных редакций текста, интерпретаций критиков или экранизаций);

Литературные веб-квесты способствуют:

- Смысловому чтению — поиск подтекста, анализ авторского замысла;
- Интерпретации текста — аргументирование своей точки зрения;
- Критическому мышлению — оценка достоверности источников (например, мнений литературоведов);
- Творческому переосмыслению — создание альтернативных финалов, диалогов между персонажами.

Рекомендации:

Рекомендации по использованию образовательного веб-квеста для развития навыков смыслового чтения на уроках литературного чтения:

- Разработать образовательный веб-квест, связанный с изучаемыми произведениями и направленный на развитие навыков смыслового чтения;
- Включить в веб-квест задания на анализ текстов, определение основной идеи произведения, понимание мотивов героев и их поступков;
- Организовать работу в группах или парах, чтобы учащиеся могли обмениваться мнениями и совместно находить решения задач;
- Использовать разнообразные форматы заданий, такие как головоломки, викторины, исследовательские проекты.

Типовые задания для литературных квестов

Аналитические:

- Сравнить два персонажа по заданным критериям.

- Составить хронологию событий произведения [6, с. 50].

Творческие:

- Написать рецензию для «литературного журнала».
- Создать комикс по ключевой сцене.

Исследовательские:

- Проанализировать, как одна тема (например, «дружба») раскрывается в разных произведениях.

Задания для развития компонента

«Понимание содержания и смысла текста»:

1) Задание «Пазл»: Учащимся предлагается собрать пазл, на котором изображены герои или события из произведения. При этом кусочки пазла имеют форму ключевых слов или фраз из текста. Задача учащихся - собрать пазл и объяснить, как он связан с текстом.

2) Задание «Тайна героя»: Учащиеся получают письмо от героя произведения, в котором он описывает свою проблему или затруднение. Задача учащихся - помочь герою, задавая ему вопросы о его ситуации и предлагая решения.

3) Задание «Детектив»: Учащимся предлагается текст с пропусками, в которых скрыты важные детали или ключевые моменты. Задача учащихся - восстановить текст, используя свои знания о произведении.

4) Задание «Интервью с автором»: Учащимся предлагается взять интервью у автора произведения, задавая ему вопросы о процессе создания произведения, его замысле и героях. Затем учащиеся представляют результаты интервью классу.

5) Задание «Викторина»: Учащимся предлагаются вопросы по тексту произведения, на которые они должны ответить. Вопросы могут быть как простыми, так и сложными, требующими глубокого понимания текста.

6) Задание «Письмо герою»: Учащиеся пишут письмо герою произведения, выражая своё мнение о нём, его поступках и событиях, происходящих в произведении.

Задания для развития компонента

«Интерпретация текста»:

1) «Мозговой штурм»: Учащимся предлагается обсудить героев произведения, их мотивы, поступки и последствия этих поступков. Цель задания - помочь учащимся понять и интерпретировать поведение героев.

2) «Драматургия»: Учащимся предлагается написать сценарий по мотивам произведения, адаптировав его для театральной постановки. Это

задание помогает развить навыки интерпретации текста и творческого мышления.

3) «Создание комикса»: Учащиеся создают комикс по мотивам произведения, иллюстрируя ключевые моменты и персонажей. Это задание развивает навыки интерпретации и визуализации текста.

4) «Рецензия на книгу»: Учащиеся пишут рецензию на произведение, анализируя его содержание, героев, сюжет и стиль автора. Это задание способствует развитию навыков интерпретации и критического мышления.

5) «Ролевая игра»: Учащиеся разыгрывают сцены из произведения, меняя роли героев и их действия. Это задание позволяет глубже понять мотивы и поступки героев, а также развить навыки актёрского мастерства и интерпретации текста.

Задания для развития компонента

«Оценивание текста»:

1) «Критическое мышление»: Учащиеся анализируют текст, выявляя его сильные и слабые стороны, а также оценивают его актуальность и значимость для себя.

2) «Анализ стиля автора»: Учащиеся изучают стиль автора, выявляя особенности его языка, образов и идей.

3) «Отзыв о книге»: Учащиеся пишут отзыв на прочитанную книгу, оценивая её содержание, героев и сюжет.

4) «Сопоставление текстов»: Учащимся предлагается сравнить два произведения на одну тему, выявляя сходства и различия между ними.

5) «Творческое задание»: Учащимся предлагается создать своё произведение на основе прочитанных текстов, например, написать рассказ, нарисовать иллюстрацию, составить кроссворд и т.д

ПОШАГОВАЯ РАЗРАБОТКА ВЕБ-КВЕСТА

Разработка эффективного веб-квеста требует тщательного планирования и продуманной структуры. Ниже представлен детальный алгоритм создания литературного веб-квеста, который поможет педагогам организовать увлекательную и содержательную учебную деятельность.

Этап 1. Определение темы и целей

На первом этапе необходимо выбрать конкретную литературную тему, которая будет исследоваться в рамках квеста. Это может быть анализ произведения, изучение биографии автора, сравнение разных текстов или исследование литературного направления. Тема должна быть:

- Соответствующей возрасту и уровню подготовки учащихся;
- Достаточно узкой для глубокого изучения, но не ограничивающей творческий подход;
- Связанной с учебной программой по литературе.

Этап 2. Определение структуры и сценария

Разработка сценария включает:

1. Распределение ролей среди участников.
2. Создание маршрута прохождения:
 - Вводный этап (знакомство с темой)
 - Основной исследовательский блок
 - Творческое задание
 - Подведение итогов
3. Определение временных рамок для каждого этапа

Этап 3. Подбор ресурсов

Критерии отбора материалов:

- Достоверность источников
- Соответствие возрастной группе
- Разнообразии форматов

Типы ресурсов:

1. Первоисточники (тексты произведений)
2. Аналитические материалы (критические статьи)
3. Мультимедийные ресурсы (аудиозаписи, видеолекции)
4. Интерактивные материалы (виртуальные выставки)

Важно проверить:

Работоспособность всех ссылок и доступность ресурсов!

Этап 4. Создание заданий

При разработке заданий следует учитывать:

1. Разнообразии форм:
 - Аналитические (сравнительные таблицы)
 - Творческие (написание стилизаций)
 - Исследовательские (поиск информации)
 - Игровые (кроссворды, викторины)
2. Элементы геймификации:
 - Система баллов
 - Уровни сложности
 - Виртуальные награды
 - Рейтинги участников

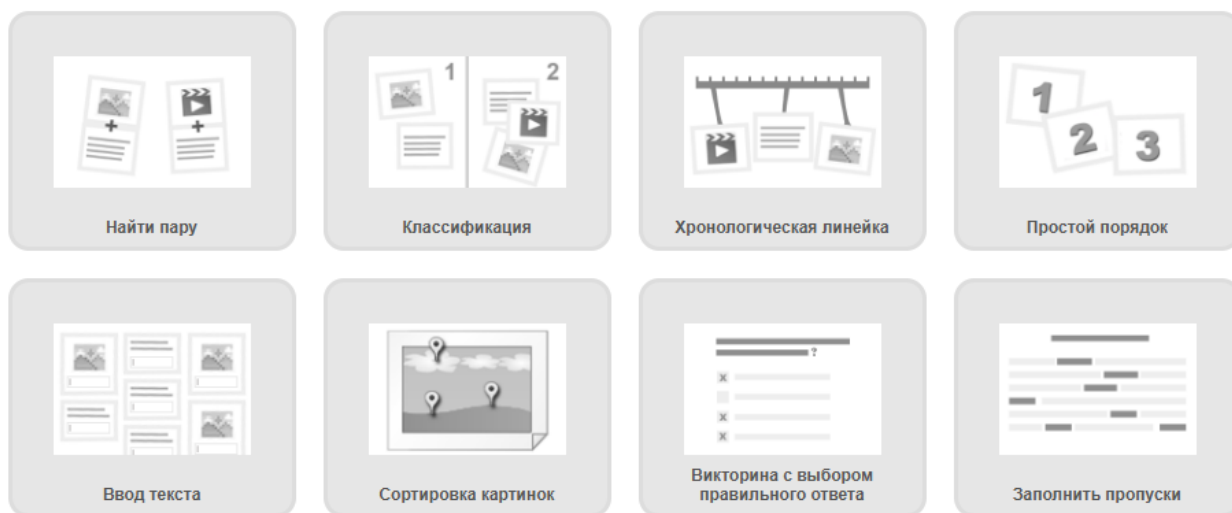
Платформы для разработки игровых заданий:

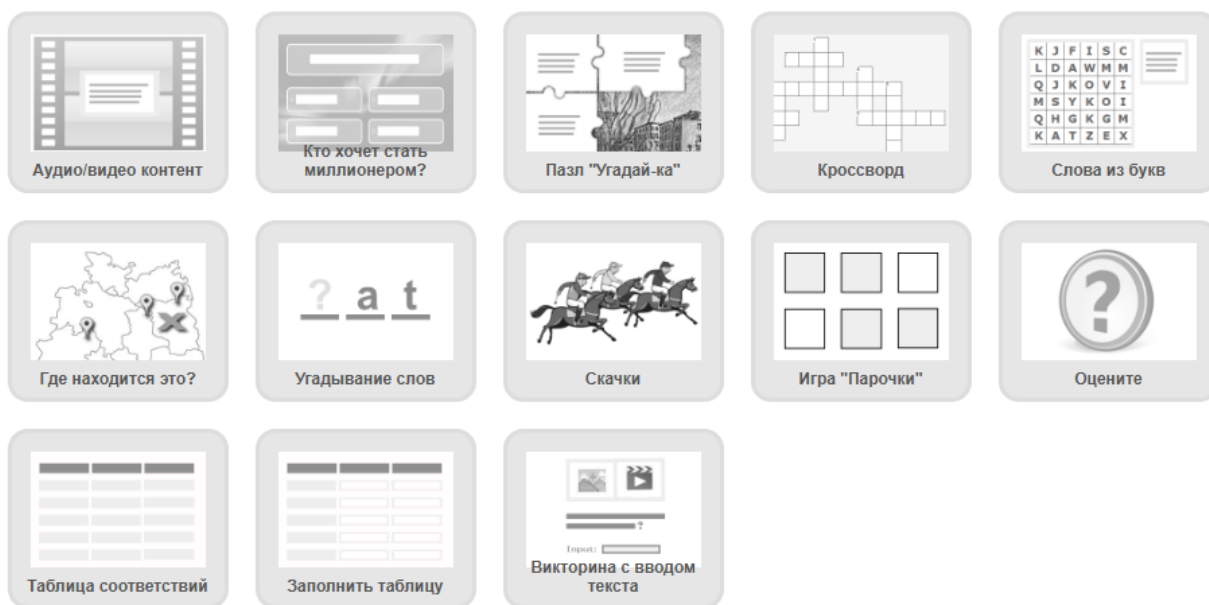
1. LearningApps

Что можно сделать: Создать интерактивные задания, включая "Соедини картинку с текстом", викторины, кроссворды и многое другое.

Плюсы: Бесплатно, интуитивно понятный интерфейс, можно использовать для обучения.

Примеры заданий:



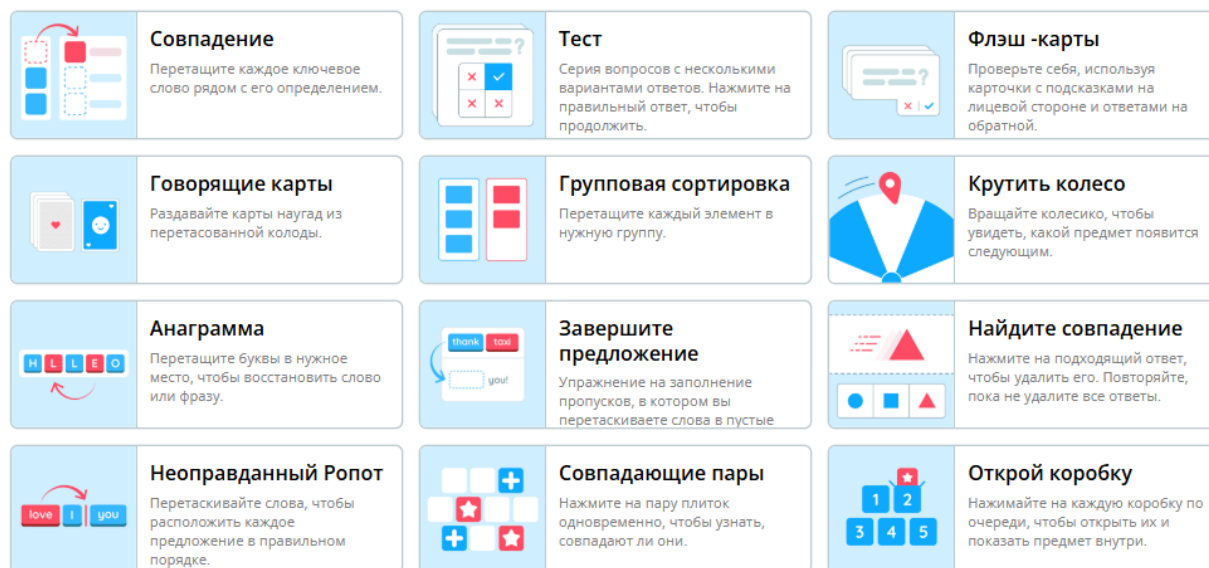


2. Wordwall

Что можно сделать: Создать игры и задания, такие как "Сопоставление", "Викторина", "Кроссворды" и другие.

Плюсы: Много шаблонов, можно настроить под свои нужды, есть бесплатная версия.

Примеры заданий:



3. Google Forms

Что можно сделать: Создать опрос или тест, где нужно сопоставить картинки с текстом (например, через вопросы с выбором ответа).

Плюсы: Бесплатно, легко делиться, автоматическая проверка (если настроить).

Пример задания: Вопрос с изображением и несколькими текстовыми вариантами ответа.



LearningApps

Wordwall

Google Forms

Этап 5. Оформление веб-квеста

Критерии выбора платформы:

- Простота использования
- Возможности для творческого оформления
- Функционал для совместной работы

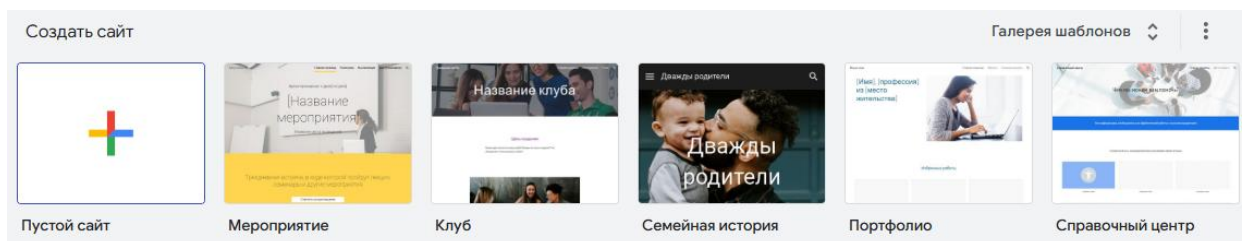
Популярные платформы:

Google Sites - для структурированных проектов

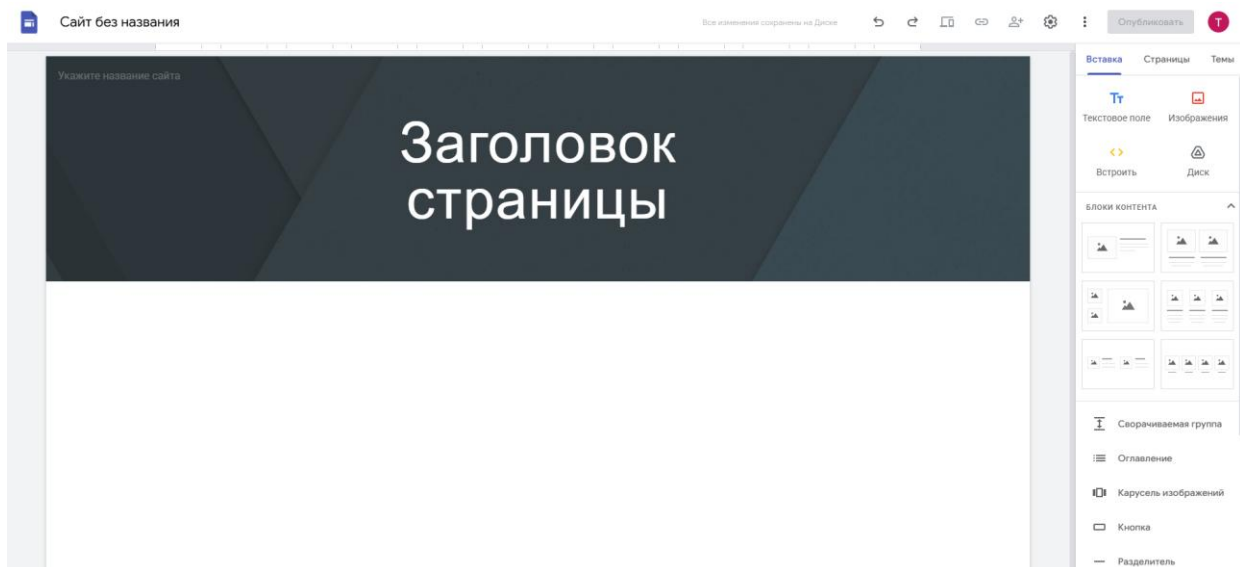
Tilda - для визуально привлекательных квестов

Пример создания веб-квеста на платформе **Google Sites**:

1. Вы можете начать создавать сайт с нуля или воспользоваться готовым шаблоном.



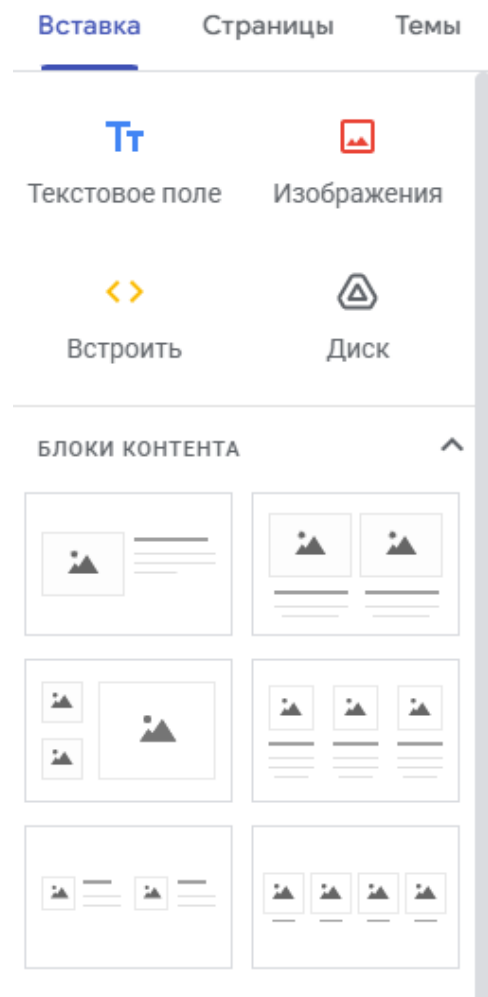
2. Дайте название для своего сайта, ознакомьтесь с панелью инструментов справа.



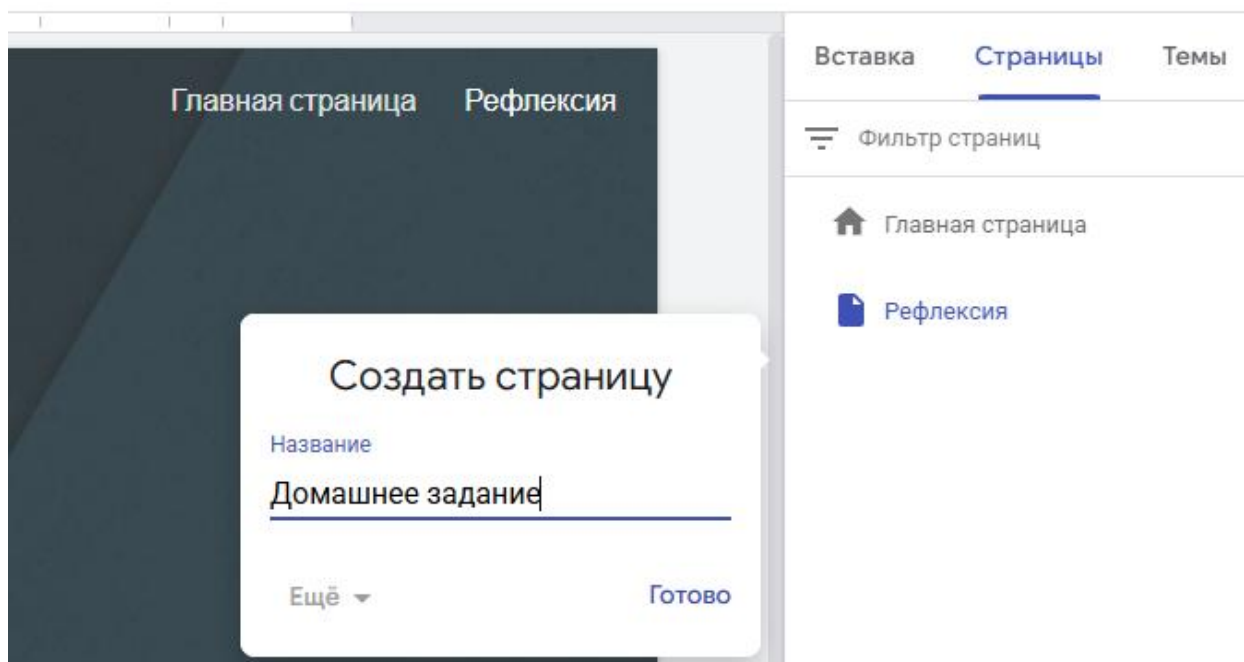
3. Первая вкладка «Вставка» - инструмент для добавления всех объектов на страницу вашего сайта (фотографий, текста, диаграмм и т.п.).

С помощью функции «Встроить» вы сможете добавить часть другого сайта (игру, задание) на ваш сайт, чтобы не переходить лишний раз по ссылке, а сразу же приступить к выполнению.

В «Блоки контента» есть уже готовые решения для оформления страниц сайта.

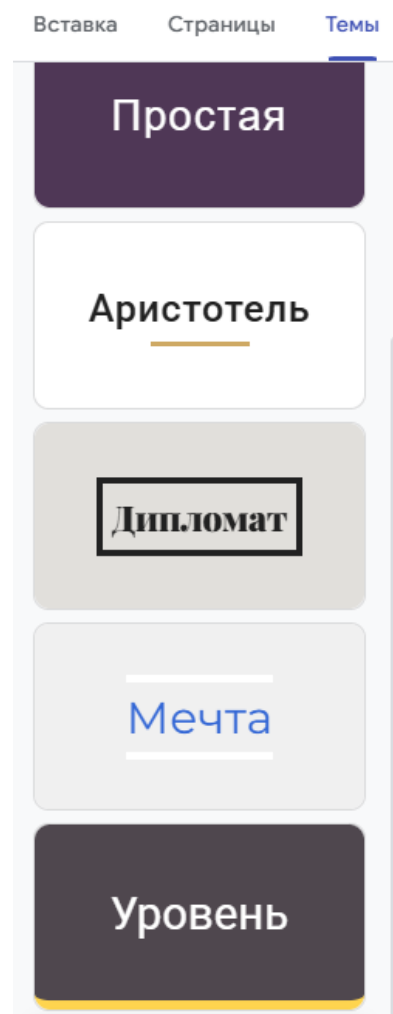


4. Следующая вкладка «Страницы», в которой вы можете добавлять/редактировать/менять местами страницы вашего сайта. Вы можете сделать отдельные страницы для каждого задания или этапа урока. Как только вы создаёте страницу, она сразу же появляется в общем списке страниц.



5. В разделе «Темы» вы можете изменить стиль своего сайта - от шрифтов до цветовых сочетаний. То же самое, что раздел «Дизайн», когда вы создаёте презентации.

6. Теперь вы можете менять название сайта, оформлять его, как вам хочется, встраивать задания, иллюстрации. Если вы когда-нибудь создавали презентацию, то освоить **Google Sites** для вас будет просто. У платформы интуитивно понятный интерфейс. Создав 1-2 сайта, попробовав все функции платформы, вы сможете делать их быстро и качественно в дальнейшем.



Пример сайта по произведению «Золотые слова» Зощенко М.М.

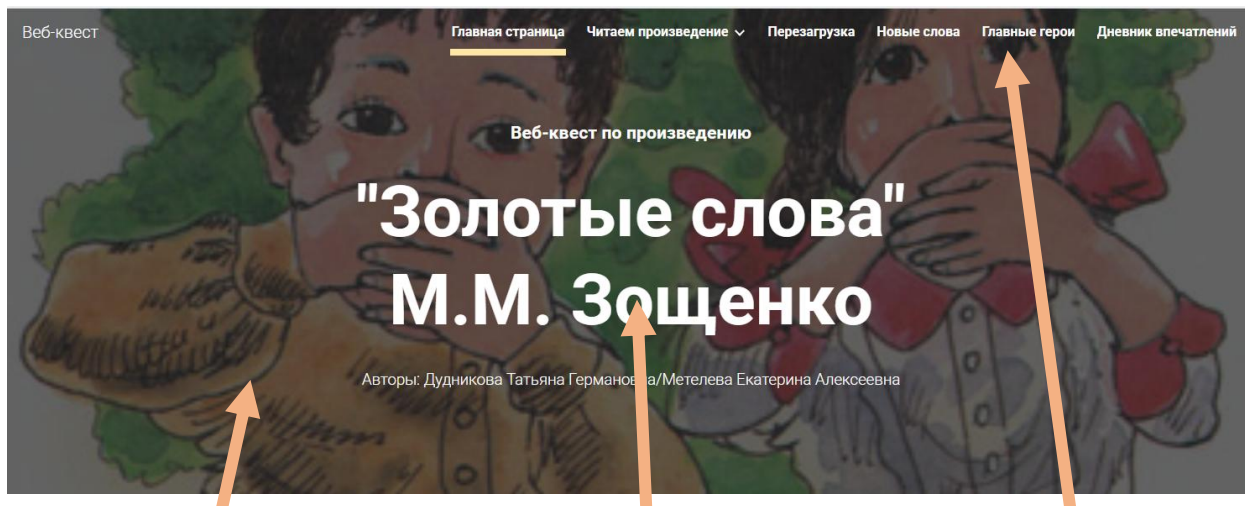
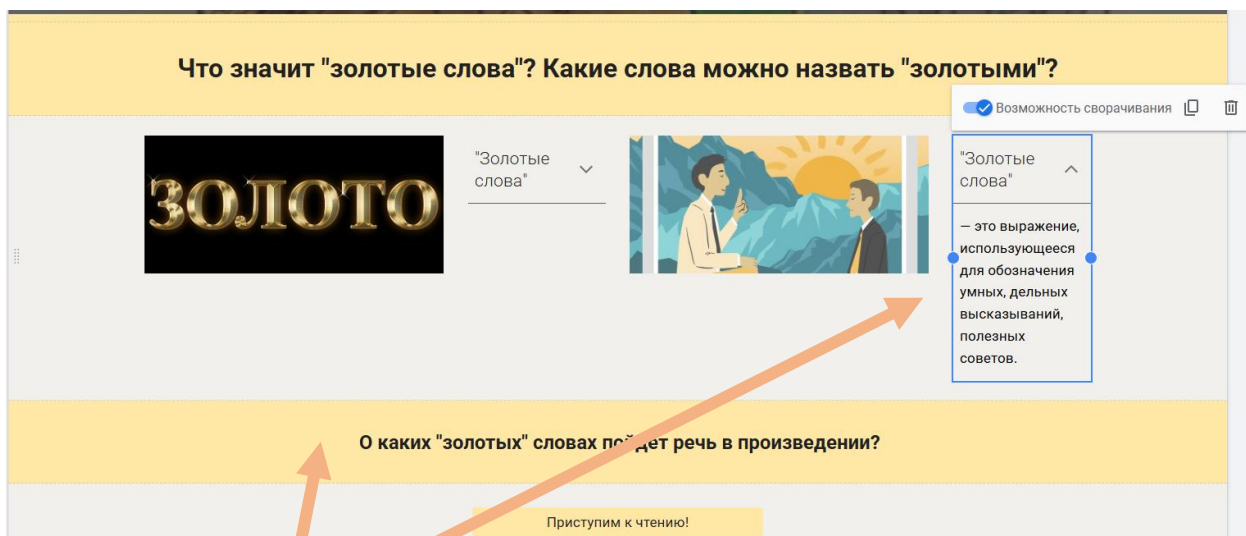


Иллюстрация из произведения на заднем фоне

Название сайта - название веб-квеста (тема урока)

Страницы сайта - этапы урока



Обычные текстовые блоки и блоки с ответом

Кнопка для перехода на другую страницу квеста (следующий этап урока)

Давайте повторим значение каждого слова.

The screenshot shows a task window titled "Задание" (Task) with the instruction: "Найди новые слова среди букв и определи правильное значение." (Find new words among the letters and determine the correct meaning). An "OK" button is visible. The task is set against a background of a word search grid. To the right of the grid, there is a list of definitions for words found in the grid:

- 1. _____
— полная глухота, когда все наоборот (как если бы рыбы плыли вверх).
- 2. _____
— что-то очень привлекает (как сладости).
- 3. _____
— остановки.
- 4. _____
— "спасибо" на французском.
- 5. _____
— слишком свободно, без уважения (как если бы ты в гостях залез на стол ногами).
- 6. _____
— перестать бояться, стать смелее.
- 7. _____
— густая чёрная жидкость.

Встроенные задания с платформы LearningApps

The screenshot shows a task window titled "Задание" (Task) with the instruction: "Определи к каким категориям относится каждый герой произведения - главный/второстепенный, положительный/отрицательный/нейтральный." (Determine to which categories each character of the work belongs - main/secondary, positive/negative/neutral). An "OK" button is visible. The task is set against a background of a character classification diagram. The diagram shows a central box with the word "Герой" (Hero) and three categories: "Главный/Второстепенный" (Main/Secondary), "Положительный/Отрицательный/Нейтральный" (Positive/Negative/Neutral). Below the diagram, there are two characters: "Папа" (Dad) and "Мама" (Mom). At the bottom of the screen, there is a row of buttons for the categories: "Положительный", "Второстепенный", "Главный", "Второстепенный", "Положительный", "Отрицательный".

ПРИМЕРЫ ГОТОВЫХ ВЕБ-КВЕСТОВ ПО ЛИТЕРАТУРЕ



Дружинина М.В.
“Мамочка-мамуля!..”



Барто А.Л.
“Разлука”



Михалков С.В.
“Если”



Карганова Е.Г.
“В доме пусто...”



Никишин Д.
“Белка”



Турбина Н.
“День утонул в ночи...”



Маршак С.Я.
“Гроза днем”



Астафьев В.П.
“Капалуха”



Шергин Б.В.
“Собирай по ягодке - наберешь
кузовок”



Зощенко М.М.
“Золотые
слова”

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты // Информатика и образование. – 2006. – № 10. – С. 78–85.
2. Додж, Б. WebQuest: A Technique for Internet-Based Learning [Электронный ресурс]. – 1995. – URL: <https://webquest.org/> (дата обращения: 1.04.2025).
3. Марч, Т. Working the Web for Education: Theory and Practice on Integrating the Web for Learning [Электронный ресурс]. – 1998. – URL: <https://www.tommarch.com/writings/wq-theory.php> (дата обращения: 1.04.2025).
4. Новиков, А. М. Методология проектного обучения. – М.: Эгвес, 2010. – 256 с.
5. Сафонова, Н. В. Использование веб-квестов в образовательном процессе // Современные педагогические технологии. – 2018. – № 3. – С. 45–52.
6. Сафронова, Н. В. Веб-квест как средство развития смыслового чтения // Педагогика. – 2019. – № 5. – С. 47–53.
7. Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) основного общего образования [Электронный ресурс]. – М., 2021. – URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 1.04.2025).