

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Институт педагогики, психологии и социологии  
Кафедра общей и социальной педагогики

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
А.К. Лукина  
подпись инициалы, фамилия  
«    »    20    г.

**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ**

**ВЕБ-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ  
ГРАМОТНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

44.04.02 Психолого-педагогическое образование  
44.04.02.01 Развитие личности

Научный  
руководитель

Финогенова  
подпись, дата

доц. каф. ОиСП  
ИППС СФУ,

канд. психол. наук  
должность, ученая степень

О.Н. Финогенова  
инициалы, фамилия

Выпускник

Фед  
подпись, дата

О.А. Фоменко  
инициалы, фамилия

Рецензент

Р  
подпись, дата

доц. каф. ИТОиНО  
ИППС СФУ,

канд. пед. наук  
должность, ученая степень

К.А. Рущкая  
инициалы, фамилия

Красноярск 2021

## АННОТАЦИЯ

Магистерская работа посвящена исследованию образовательных возможностей цифровых средств образования и анализу педагогических требований к цифровым образовательным средствам. Целью работы является исследование развития читательской грамотности младших школьников средствами веб-квеста. Проанализированы особенности познавательного развития современных школьников, сформированы требования к цифровым образовательным средствам. Автором разработана модель цифровой читательской грамотности, отличие которой от классической модели обусловлено тем, что чтение перенесено в цифровую среду.

Автором разработан веб-квест «Винни-Пух», задания которого нацелены на развитие специфичных умений цифровой читательской грамотности. Веб-квест размещен на нескольких образовательных платформах. Результаты апробации свидетельствуют о наличии развивающих эффектов разработанной образовательной игры.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Психолого-педагогические исследования технологий развития читательской грамотности младших школьников.....	6
1.1 Читательская грамотность как предмет психолого-педагогических исследований .....	6
1.2 Развитие читательской грамотности в младшем школьном возрасте ....	18
1.3 Веб-квест как технология развития читательской грамотности .....	27
2 Опытное-экспериментальное исследование развития читательской грамотности средствами Веб-квеста .....	37
2.1 Веб-квест «Винни-Пух».....	37
2.1.1 Описание Веб-квеста .....	37
2.1.2 Дидактика веб-квеста «Винни-Пух» .....	38
2.2 Исследование развития читательской грамотности участников веб-квеста «Винни-Пух» .....	43
2.2.1 Анализ влияния веб-квеста на развитие читательской грамотности	44
2.2.2 Статистика электронных платформ .....	45
Заключение .....	53
Список использованных источников .....	55
Приложение А-П .....	63-86

## ВВЕДЕНИЕ

Большинство родителей и педагогов упрекает современных детей и подростков в нежелании читать. С большой вероятностью, на это пеняли еще средневековые воспитатели, но с вторжением в процессы развития цифровой среды отказ от чтения приобрел массовый характер, а с установлением на планете пандемии коронавируса – масштаб пандемии.

В исследовании Твинг, Мартин, Шпицберг [1] о роли медиасредств в процессах взросления установлено, что использование цифровых медиа значительно возросло, а доля чтения в составе занятий упала. Средний американский двенадцатиклассник в 2016 году проводил в Интернете более чем в два раза больше времени, чем в 2006 году, а к 2016 году время в Интернете, переписке и социальных сетях составило около 6 часов в день. Если в 2008 году только половина 12-классников посещала сайты социальных сетей почти каждый день, то к 2016 году это сделали 82%. Подростки в 2010-х годах тратили значительно меньше времени на печатные СМИ, телевидение или фильмы по сравнению с подростками в предыдущие десятилетия. Процент двенадцатиклассников, которые читают книгу или журнал каждый день, снизился с 60% в конце 1970-х годов до 16% к 2016 году,

Трудно переоценить роль чтения в познавательном развитии. Чтение выполняет несколько важнейших «ноогенных» функций. Если рассматривать только когнитивное развитие, то чтение способствует: накоплению сведений (информации), становлению базовых логических операций анализа, синтеза, обобщения, формированию способности к умозаключениям и другим. При переходе к цифровой информационной платформе, когда дети черпают информацию не из книг, а из информационной сети Интернет, процессы становления познавательных функций изменяются. Эти изменения имеют как позитивный, так и негативный характер. Цель магистерской работы заключается в коррекции наиболее существенных проблем цифровой дидактики, реализуемой в цифровой среде цифровыми средствами.

Цель работы: выявить условия применения веб-квеста как средства развития читательской грамотности младших школьников.

Задачи:

- проанализировать читательскую грамотность как предмет психолого-педагогических исследований;
- охарактеризовать особенности развития читательской грамотности младших школьников;
- изучить и охарактеризовать технологию веб-квест как средство развития читательской грамотности младших школьников и условия её применения;
- разработать веб-квест;
- апробировать веб-квест и проанализировать результаты его внедрения.

Объект: веб-квест как средство развития читательской грамотности.

Предмет: условия применения веб-квеста как средства развития читательской грамотности младших школьников.

Гипотеза:

Развитие читательской грамотности средствами цифровых технологий должно осуществляться при учёте специфики цифровой информационной среды:

- необходимость в умении навигации в информационном пространстве;
- задача мотивирования на полнотекстовое чтение;
- формирование фрагментов целостного смыслового поля в сознании школьника.

# 1. Психолого-педагогические исследования технологий развития читательской грамотности младших школьников

## 1.1 Читательская грамотность как предмет психолого-педагогических исследований

В условиях современной реальности становится важным умение работать с информацией. Наиболее масштабные исследования результатов образования, такие как PISA и PIRLS, включают читательскую грамотность в качестве одного из ключевых показателей образованности. Чтение является сложным процессом, при котором необходимо из печатного или письменного текста извлечь информацию. При процессе чтения происходит декодирование (перевод) символа в звук (письменной речи в устную). Также, человеку необходимо понять текст, чтобы данная деятельность прошла эффективно, и это можно было назвать чтением [2].

Существует несколько разных авторских классификаций чтения (представлены в таблице 1).

Таблица 1 – Классификации видов чтения

Автор	Классификация
М. Зиганов	обзорное
	аналитическое
	выборочное
	поисковое
К. И. Щербакова	чтение-просмотр
	выборочное
	полное (с переработкой, записями)
Н. М. Шанский, И. Л. Резниченко, Т. С. Кудрявцева	ознакомительное
	обзорное (выборочное)
	поисковое
	изучающее
Б. С. Алякринский	сюжетное
	фиксирующее
	вдумчивое (разъяснительное)
	критическое
	творческое
Б. Г. Йогансен, Ф. Ф. Шемахов	выборочное и сплошное
	поверхностное и углублённое (по степени погружённости в смысл)
	активное и пассивное (при наличии критической оценки читателя)

Навыки для успешного овладения чтением как видом речевой деятельности:

- концентрировать внимание на определённых вопросах содержания;
- предугадывать во время чтения то, о чём пойдёт речь, определять ключевые слова;
- вычленять основную мысль высказывания, отделять главную информацию от второстепенной;
- находить лишнюю информацию, лишние детали в прочитанном;
- во время понимания (восприятия) текста задавать вопросы;
- своими словами осуществлять формулировку выводов;
- оценивать информацию критически;
- использовать полученную информацию в различных жизненных ситуациях [3].

В процессе работы над текстом формируются следующие макроумения и составляющие их микроумения:

1) воспринимать авторский текст (выделять текст из ряда других объектов и «видеть» отличительные признаки текста);

2) анализировать воспринятый текст (доказывать наличие текста, то есть выявлять его тему, основную мысль, вид связи предложений определять набор ключевых и опорных слов; соотносить части текста с типами, вычленять составляющие структурные элементы, определять функциональные стили речи, создавать разные виды плана);

3) воспроизведение текста автора (по составленному плану восстановить текст);

4) перерабатывать чужую речь (трансформировать текст);

5) воспроизводить собственный текст (извлекать и придумывать тему и главную мысль намеченного текста, вычленять и структурировать языковой материал, составлять простой и составной план текста, редактировать написанное, используя средства связи предложений в тексте) [4].

Детская литература и детское чтение продуктивно могут развиваться только в союзе с педагогикой и психологией, пользуясь достижениями этих наук в познании ребенка. Необходим системный подход в вопросах приобщения детей к книге [5].

Особо важным приоритетом системы образования является развитие функциональной грамотности (человеческой возможности вступать в отношения, эффективно приспосабливаться и функционировать во внешней среде [6]; уровня образованности, который отличается способностью разрешать типовые жизненные проблемы во всяческих сферах жизнедеятельности, прежде всего опираясь на прикладные знания [7]). Одним из её направлений является читательская грамотность.

Рассмотрим формулы читательской грамотности, предложенные в исследованиях и концептуальных моделях.

Читательская грамотность – человеческая возможность воспринимать и применять письменные тексты, думать о них и читать для того, чтобы реализовывать свои цели, расширять знания и способности, участвовать в жизни социума [8];

Читательская грамотность – возможность во всем многообразии форм воспринимать и использовать письменную речь для целей, поставленных социумом и (или) важных для личности. Читатели проектируют собственные значения, опираясь на различные тексты. Им важно читать, чтобы учиться, принимать участие в школьных и внешкольных читательских сообществах и от данного вида деятельности получать удовольствие [9].

Читательская грамотность – интеграция умений и навыков, которые отражаются в:

а) нужде в читательской деятельности как средстве саморазвития, дальнейшего образования и благополучной социализации;

б) стремлении к смысловому чтению: пониманию письменных текстов, обобщению, анализу, оценке и интерпретации содержащейся в них информации;



в) возможности выделять подходящую информацию для её трансформирования в соотношении с учебной задачей; благодаря разнообразной текстовой информации ориентироваться в актуальных ситуациях [10].

Смысловое (продуктивное) чтение – это такой вид чтения, в котором целью является понимание смыслового содержания текста читателем. В концепции универсальных учебных действий выделены действия смыслового чтения, сопряжённые с: осознанием цели чтения и, в зависимости от неё, подбором вида чтения; выделением из прослушанных текстов различных жанров актуальной информации; выявлением основной и второстепенной информации; вербализацией проблемы и главной мысли текста.

Учёные полагают, что смысловое чтение может являться базой развития ценностно-смысловых личностных качеств читателя, устойчивым оснащением эффективной познавательной деятельности в течение всего жизненного пути. Чтение в современных социокультурных и экономических условиях преподносится как основная интеллектуальная технология, как актуальное средства развития личности, как ресурс получения знаний, преодоления дефицитарности личного социального опыта. Оно является технологией познания ценностей мировой культуры, инструментом формирования культурной компетентности личности и подготовки к жизнедеятельности в условиях современной социальной действительности.

Целью смыслового чтения считается предельно верное и целостное восприятие информации, обнаружение всех элементов, содержащихся в тексте; сосредоточено «вчитываться» в текст, чтобы с помощью его оценки обреталось значение. Развитию устной, письменной речи и, соответственно, продуктивному обучению содействует владение навыками смыслового чтения. Чтобы овладеть искусством критического, аналитического, и интерпретирующего чтения текста, необходимо совершенствовать способности смыслового чтения.

Способы смыслового чтения:

1) Аналитический или структурный. Специфика данного способа характеризуется тем, что читатель переходит от целого к частному: ему необходимо осознать отношение/позицию автора к происходящему и определить причины, которые имели воздействие на такую оценку. Интерпретируя текст, читатель должен выявить предмет книги, основную идею, структурные и смысловые части, а также ключевые проблемы, которые затрагивает автор.

2) Синтетический или интерпретационный. В этом способе совершенно противоположная особенность: читатель направляется от частного к целому. При этом ему необходимо вычленить какие задачи автора, способы и эффективность их реализации. Чтобы выполнить данные действия, читатель занимается поиском и переработкой актуальных слов и мыслей, выявляет и оценивает ключевые абзацы, после чего резюмирует, с какими пунктами автор справился, а с какими это ему не удалось сделать. Для эффективной интерпретации в процессе чтения важно сконцентрировать внимание на используемых терминах и высказываниях автора. Итогами такого вида чтения являются: осознание и запоминание информации, создание на её основании новых (вторичных) текстов (пересказ, план, конспект, тезисы, аннотация, отзыв, рецензия и т. д.).

3) Критический или оценочный. Отличительной характеристикой данного способа является то, что читатель осознаёт точку зрения автора до того, как получает сведения об оценке текста и критического анализа. В итоге ему необходимо интерпретировать текст и определить, согласен ли с позицией автора [11].

По оценке читательской грамотности проводят следующие международные исследования:

1) Международное исследование качества чтения и понимания текста PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) – проходит один раз в пять лет, последний – в 2016 [12].

2) Международная программа по оценке образовательных достижений учащихся PISA (Programme for International Student Assessment) – проходит один раз в три года, последний – в 2018 году [13].

Следующее проведение этих международных исследований будет реализовано как раз в настоящем 2021 году.

Параметры проверки читательской грамотности:

1) Нахождение информации:

- найти и извлечь информацию;
- определить идею базовых структур текста;
- подвести итоги на опоре прочитанного;
- показать осознание информации;
- предъявить своё мнение, аргументировав.

2) Интерпретация текста:

- обобщить информацию;
- ассоциировать информацию со своим жизненным опытом;
- произвести критическую оценку текста.

3) Рефлексия и оценка:

- осознать и концептуализировать сложный текст;
- рецензировать полученную информацию;
- формулировать предположение и итоги на её источнике [14].

Рассмотрим структуру читательской компетентности развитого читателя:

- обращение к личному опыту читателя в процессе чтения;
- задействуются многие высшие психические функции и нейропсихологические структуры;
- содержит овладение техникой чтения;
- предусматривает, что читатель может трансформировать суть авторского текста на собственный личный смысловой и познавательный опыт [15].

Базовой для данного исследования является модель читательской грамотности, разработанная Г. А. Цукерман. Согласно ее определению, «Читательская грамотность – это способность человека понимать и использовать письменные тексты, размышлять о них и заниматься чтением для того, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни».

Г. А. Цукерман, в соответствии с природой обсуждаемого явления, считает, что каждое слово или словосочетание данного определения должно быть прочитано и осмыслено. Так, использование термина «читательская грамотность» вместо чтения подчеркивает тот факт, что процесс чтения может пониматься как операция складывания букв в слова, но не обязательно сопровождается процессами познавательной обработки – кодирования и декодирования, знания значений слов и явлений окружающего мира, метакогнитивных умений оценки собственного понимания и т.д.

Термин «грамотность» означает способность к культурному владению инструментом, в данном случае – текстом. Грамотность чтения подразумевает «активный, целенаправленный и конструктивный характер использования чтения в разных ситуациях и для разных целей».

В операциональной структуре читательской грамотности Г. А. Цукерман выделяет способности понимать текст, использовать его, размышлять над текстом [14].

Понимание можно в обобщенном виде определить как встраивание информации в систему знаний учащегося. М. Е. Бершадский выделяет четыре уровня понимания, соответствующие разной степени интегрированности и связности информации. Первая ступень – «предпонимание» как готовность к восприятию. Вторая – генетическое понимание как знание процесса происхождения знания. Третья – структурное понимание как обнаружение связей внутри знания. И четвертая – системное понимание того, как это знание представлено в общем поле изучаемой науки. Мы подробно рассматриваем смысл понимания, потому что эта способности или операция существенно

различается в разных пространствах восприятия информации – текстовом, книжном и цифровом. Само по себе цифровое пространство богаче пространства одной книги. Но когнитивная обработка информации происходит в них по-разному [16].

Таблица 2 – Различие понимания в чтении и в цифровом пространстве

Уровень понимания по М. Е. Бершадскому	Чтение	Цифровая среда
Предпонимание	Читатель знает обобщающее название книги	Не всегда понятен фрейм – автор информации, ее смысл, назначение
Генетическое понимание	Из контекста и жанра книги понятен источник информации	Источник часто не явлен реципиенту
Структурное понимание	Текст излагается подробно с демонстрацией связей	Короткие фрагменты информации, не показаны связи
Системное понимание	Текст книги определен по жанру (научные, сказка и т.д.). В длинном тексте есть системность на разных уровнях.	

Цифровизация – это новая социальная ситуация «цифрового разрыва», «цифрового гражданства», «цифровой социализации». Основные изменения в образовании связаны с цифровизацией образования. В процессе цифровизации фундаментально меняются сама структура обучения и организация образовательного процесса [17].

В число традиционных задач начальной школы входило чтение. Термин «читательская грамотность» появился в 1991 году (а в отечественной педагогике в начале 2000-ых), когда внедрялось международное исследование PISA [18].

Г. А. Цукерман, кроме понимания текста, считает операциями, реализуемыми в читательской грамотности, умение использовать текст и размышлять над текстом. Становлению этих умений происходит в процессе школьного обучения. В цифровой среде существуют стимулы к написанию текстов [14].

Исследования развития познавательных процессов детей «цифрового» поколения свидетельствуют о наличии специфичных особенностей процессов всех уровней – восприятия, памяти, мышления.

Американские исследователи Бэтси Спэрроу и коллеги предложили термин «Эффект Гугл» (B. Sparrow, et al): если человек часто и много обращается к поисковым системам, тогда его память начинает работать иначе (он запоминает «путь», где находится необходимая информация, а не содержание). Такой тип запоминания имеет название «транзактивная память». Структура мнемонических процессов трансформируется. Гаджеты и Интернет преобразуются в некие «внешние запоминающие устройства» человека. Их также называют «банками памяти», «когнитивными киберпротезами», «киберхранилищами», «репозитарием».

Плюсы:

- не существует схожих с Интернетом внешних хранилищ информации;
- обширные потоки информации структурированы (каталогизация);
- почти любую информацию можно получить за мгновение, не прилагая усилий;
- память адаптируется и «эволюционирует» в связи информационными перегрузками и тем, что современные технологии очень быстро развиваются;
- у человека появляется больше возможностей для самореализации в творческой и умственной деятельности, поскольку появляется возможность не запоминать ненужную информацию.

Минусы:

- открытый доступ к обширной информации создаёт ложное представление о том, что знания и компетенции уже получены, а также расширены пределы памяти;
- суть знания не запоминается, вместо неё запоминается путь;

- запоминается массив недостоверной информации, которая во многом не совпадает с реальностью;
- воспоминания перестают содержать смыслы, нарушается историческая память;
- возможности памяти сокращаются, поскольку она «расслабляется» и не тренируется [19].

Внимание и многозадачность. Дети могут одновременно выполнять несколько операций – слушать музыку, делать домашнее задание. «чатиться» с друзьями. Но каждое из этих занятий получает небольшую долю внимания.

Ощутимо снизилась средняя продолжительность концентрации внимания (в сравнении со статистикой 10-15 лет назад). В настоящее время многие учащиеся испытывают трудности, когда нужно сосредоточиться во время занятий.

Традиционная система становится неактуальной в условиях современной реальности, когда уже имеется новый способ получения знаний и общения. Особенно это явно в работе с детьми с синдромом дефицита внимания

Феномен многозадачности задаёт изменение по двум свойствам внимания: безостановочное рассеянное внимание, при котором происходит наблюдение за всем одновременно, но нет фиксации на чём-то одном или развитие распределённости внимания.

Клиповое мышление.

Из-за астрономически высокой скорости потребления больших потоков информации меняется человеческое мышление. Окружение считывается эпизодами, отрывками. Предпочитаются визуальные или визуально-вербальные способы восприятия информации.

Медиа-ресурсы переформируют наше мышление, преподнося информацию для наших мыслей. Благодаря чему появляется риск к регрессу мышления людей в дотекстовый период, от словесно-логического к наглядно-образному мышлению.

Интерпретация информации небольшими фрагментами является особенностью клипового мышления, сформированного по большей части на визуальных образах, нежели на логических выводах и текстовых ассоциациях.

Клиповое мышление одновременно является как упрощением мышления, так и ментальным ответом действительности информационного социума, и способом приспособления к информационному потоку (защитной реакцией на перегруз информации), а также современным навыком нахождения главных аспектов в трудных и неопределенных условиях и завышенном уровне разнообразной информации.

В нашу эпоху происходит момент перехода от линейной модели мышления к сетевой. Это также можно назвать феноменом клипового мышления.

Сетевое мышление.

При сетевом мышлении процессы реализуются в открытых, сетевых структурах. Рассмотрим отличительные особенности подачи цифровой информации, влияющие на познавательную сферу:

- Гиперссылки.

Наряду с возможностью глубокого проникновения в тему могут давать абсолютный уход от неё (утраты главной цели во время поискового процесса);

- Ассортикомпозиция.

Мысль формируется из хаотичного потока информации;

- Специфический темпо-ритм.

Лексика становится лаконичной, информация подаётся дробно (без лишнего). Особая интерактивность стилистики выражается в публичной субъективности, потребности личности в самовыражении и самоутверждении через средства массовой коммуникации.

Цифровая личность:

- все данные (в том числе и личные) постоянно оцифровываются;

- задаётся особый код системы, характеризующий личность, который человек сопоставляет с собой (например, учетная запись или аккаунт);



– подключенные к сети гаджеты являются частью цифровой личности;

– реальная и цифровая личности сближаются и интегрируются.

Медиа-многозадачность – не столько решение нескольких одновременных дел в реальной жизни, сколько решение медиа-задачи + взаимодействие в реальной жизни, либо решение нескольких медиа-задач [20].

В связи с вышеописанным мы предлагаем структуру цифровой читательской грамотности (см. приложение А).

В результате анализа содержания читательской грамотности определены необходимые для ее становления когнитивные умения: воспринимать, понимать, применять, использовать информацию из текстов.

Установлены проблемы формирования читательской грамотности при получении информации из сети Интернет:

- недостаточность связности познавательного поля реципиентов;
- малая сформированность операций понимания, осмысления обобщения;
- преобладание операций наглядно-образного восприятия и мышления;
- особенности внимания: высокая переключаемость и распределяемость, низкая устойчивость.

Определены задачи дидактических средств развития читательской грамотности цифровых детей:

- 1) необходимость развития навигационных и оценочных умений;
- 2) развитие понимания текста;
- 3) развитие связности когнитивного поля.

Под навигационными умениями понимается способность ориентироваться в информационном пространстве, знать способы получения знаний.

Оценочные умения – это способность оценить достоверность и степень пригодности информации для решения актуальных задач.

Определены требования к образовательным средствам развития читательской грамотности для детей цифрового поколения:

- использование мультимодальных средств;
- мотивация на чтение книжных текстов;
- задания, направленные на формирование базовых операций читательской грамотности (восприятие, понимание, применение, использование текстов) и связности познавательного поля.

## **1.2 Развитие читательской грамотности в младшем школьном возрасте**

В период младшего школьного возраста дети проявляют наибольшую активность во всех сферах жизнедеятельности. Младший школьник заинтересовано относится к совершенно новым для него знаниям, пытается разобраться в них, проявляет интерес. В отечественной педагогике под интересом понимается форма познавательной потребности, обеспечивающая направленность личности на осознание целей деятельности, и тем самым способствующая ориентировке, ознакомлению с новыми фактами, более полному и глубокому отображению действительности [21].

С точки зрения психологии, интерес – это положительный эмоциональный процесс, который связан с потребностью узнать что-то новое об объекте интереса. Данный процесс характеризуется повышенным вниманием к объекту интереса [22].

Именно в период младшего школьного возраста ребенок овладевает умением читать, проявляя большой интерес к процессу чтения. Детям, особенно на этапе обучения грамоте, интересно видеть, как изученные буквы складываются в слова, в предложения, в произведения. По мнению А. Г. Акимовой, чтение – это деятельность, которая формирует и развивает личность.

Чтение является инструментом получения образования и распространения культуры, свидетельством сформированности коммуникативных навыков [23].

В. А. Сухомлинский в своих трудах говорил, что чтение – это важнейшее условие формирования мыслительных способностей [24].

По мнению С. Л. Рубинштейна, чтение – это целенаправленная деятельность, которая обеспечивает знаниями, стимулирует умственное развитие человека, может изменять и совершенствовать личность, влияет на все сферы жизни, в том числе и на эмоциональную, оказывает влияние на поведение [25].

Следовательно, под чтением мы будем понимать целенаправленную речевую деятельность, которая в значительной мере оказывает влияние на интеллектуальное развитие младшего школьника, обогащение знаниями, пополнение словарного запаса, совершенствует его качества личности, учит морали, расширяет кругозор. М. И. Оморокова отмечает, что интерес к чтению возникает в том случае, когда читатель свободно владеет осознанным чтением и у него развиты учебно-познавательные мотивы чтения [26].

Мотив – побудитель деятельности, складывающийся под влиянием условий жизни субъекта и определяющие направленность его активности. В роли мотива могут выступать потребности и интересы, влечения и эмоции, установки и идеалы [21].

Умение создавать и использовать ситуации для воздействия на систему мотивов личности школьника, в том числе и на мотивацию к чтению, составляет важный компонент педагогической деятельности. Н. Н. Светловская под интересом к чтению понимает наличие избирательно-положительного отношения личности к чтению произведений, воссоздания смысла чужой речи по ее письменной форме, интерес к самому процессу чтения, который отличаются для него значимостью, эмоционально привлекает, соответствует его духовным потребностям [27].

Другими словами, интерес к чтению – это форма познавательной потребности личности, которая основана на самостоятельном выборе из

огромного мира литературы определенной книги, вызывающей положительное отношение к самому процессу чтения, который отличается для обучающегося значимостью, эмоционально привлекает. Под читательским интересом М. Р. Львов понимает активное отношение читателя к человеческому опыту, который заключен в книгах, способность самостоятельно добывать этот опыт из книг [28].

Наиболее значимые мотивы, побуждающие школьников обращаться к чтению художественной литературы:

- необходимость знать известные произведения;
- возможность узнать собственные черты в поведении героев;
- новые знания о человеческих отношениях и поведении людей в различных ситуациях;
- тема произведений волнует и вызывает переживания;
- произведения обладают ярко выраженной художественной ценностью;
- произведения любят в моей семье;
- нравятся герои этих произведений;
- поведение героев служит примером;
- рекомендации родителей;
- способ отвлечения от повседневных проблем;
- популярность произведения среди друзей;
- произведения включены в школьную программу;
- нравятся произведения этого автора;
- нравятся произведения этого жанра/литературный стиль (композиция) [29].

Существуют разные причины снижения интереса к чтению. Так, чтение книг заменяется быстрым поиском информации в сети Интернет. Современный младший школьник не любит читать, не понимает важности «бескорыстного

чтения» (Д. С. Лихачев) не только для времяпровождения, не только для развития своей культуры, но и вообще для жизни [30].

В последнее время многие исследователи сходятся во мнении, что проблема снижения интереса к чтению связана с издержками процесса обучения грамоте. Н. Н. Светловская замечает: «Будучи оторвано от чтения книг, обучение грамоте, к сожалению, достаточно часто порождает у обучающихся стойкое нежелание учиться читать» [31].

На уроках обучения грамоте нужно позволить ребенку реализовать умение читать книгу, уметь работать с ней, ценить и дорожить, самостоятельно говорить с книгой-собеседником. Необходимо позволить ребенку самостоятельно знакомиться с интересующими книгами, рассматривать их, думать, о чем в них говорится, предугадывать события по иллюстрациям [32].

Как отмечает Е. В. Посашкова, важнейшей причиной снижения интереса к чтению является нарушение эстетического подхода к художественному произведению, когда на уроке литературного чтения во главу угла ставится задача формирования навыка чтения [33].

Художественное чтение в данном случае используется лишь как материал для отработки навыка чтения, что низводит сознание ребенка-читателя до категории обычного, не маркированного эстетическим смыслом текста. Структура интереса к чтению включает в себя следующие составляющие: созерцательный интерес, интерес к процессу чтения, интерес к смыслу прочитанного, интерес творческого увлечения чтением [34].

Созерцательный интерес – это первоначальная стадия в развитии интереса к чтению. Созерцательный интерес проявляется в произвольном внимании ко всему новому и необычному. Данный вид интереса присущ младшим школьникам. Проявляется такой интерес в различных ситуациях. Сохраняется он столько, сколько длится вызвавшая его ситуация. То есть, созерцательный интерес носит ситуативный, эпизодический характер. Ребенок еще не осознает глубину своего интереса, его интригует новизна предмета или ситуации. Его может заинтересовать внешний вид книги, ее форма,

иллюстрации. Интерес к процессу чтения необходимо развивать как способ решения познавательных задач. Процесс формирования навыка чтения необходимо включить в широкую эмоциональную, интересную деятельность. Такой деятельностью может быть работа с новой книгой. Интерес к смыслу прочитанного вытекает из потребности детского чтения. Чтение – это не пассивное восприятие прочитанного, а активный процесс воссоздания действительности. Чтение – это увлекательный процесс познания действительности, конкретно-чувственное познание жизни, воссоздание образов. Наконец, интерес творческого увлечения чтением – высшая стадия развития интереса к чтению – младший школьник понимает всю ценность и пользу чтения [35].

Интерес к чтению характеризуется тремя группами основных качеств:

- 1) эмоционально-ценностное положительное отношение к книге;
- 2) уровень читательской самостоятельности;
- 3) читательский кругозор.

Эмоционально-ценностный компонент заключается в том, что ребенок через чтение книги усваивает эмоциональный опыт, накопленный человечеством, осваивает систему человеческих ценностей. Читательская самостоятельность – это личностное свойство, которое характеризуется наличием у читателя мотивов, побуждающих его обращаться в мир книг, и системы знаний, умений, навыков, дающих возможность с наименьшей затратой сил и времени реализовывать возникшие запросы в соответствии с личной и общественной необходимостью [36].

То есть, младший школьник должен владеть навыками поиска в книгах той информации, которая ему необходима и интересна. Чем раньше и быстрее младший школьник научится читательской самостоятельности, тем легче он будет справляться с обучением в школе на дальнейших этапах. Читательская самостоятельность младших школьников проявляется в умении определять цель своей читательской деятельности, иметь стремление в решении задач, как правило, самостоятельно, без помощи учителя или родителей, осуществлять

планирование своей деятельности, самостоятельно находить пути решения и реализации запланированного, уметь подвести итог, провести самооценку полученных результатов [37].

Задачей учителя является научить детей сознательно, самостоятельно и избирательно подходить к выбору книг. Это поможет ученикам в дальнейшем непрерывно пополнять свои знания, заниматься самообразованием, искать, находить и отбирать нужную информацию, ориентироваться в большом количестве источников информации и осуществлять отбор наиболее проверенных и авторитетных. Читательская самостоятельность, несомненно, важное условие успешности человека в любой деятельности. Читательский кругозор представляет собой системное и качественное освоение учеником доступного ему круга чтения. В данный круг чтения входят книги для детей. Чем больше ребенок приобщен к чтению, тем шире его читательский кругозор. Читательский кругозор тесно связан с читательской самостоятельностью. В ходе формирования у обучающихся любви к чтению и читательской самостоятельности роль учебных материалов играют детские книги из доступного младшим школьникам круга чтения [38].

Круг детского чтения – это определенный объем и список книг, который создан для читателей определенного возраста с целью их развития, воспитания и обучения. На формирование круга детского чтения огромное влияние оказывает время, в которое живет читатель. Исходя из этого, формируются мысли, идеалы и запросы читателя. Книга для чтения непременно должна формировать положительные эмоции ребенка, оказывать положительное влияние на его мировоззрение [39].

Таким образом, в формировании читательской самостоятельности и читательского кругозора младшего школьника важную роль играют следующие факторы: активное участие учителя и родителей, обогащение учебного материала, включение во внеклассное чтение.

Считается, что прежде чем привлечь ребенка к деятельности, необходимо его заинтересовать. Так и с чтением. Если заинтересовать младшего школьника

процессом чтения, то он задействует все необходимые знания и умения, характерные для данного процесса, а главное научиться действовать самостоятельно. Учителю остается только руководить его деятельностью. Педагог должен не только вызвать интерес, но и проследить, чтобы интерес был направлен должным образом.

Следует всегда придерживаться психологического правила перехода от естественных интересов ребенка, которые у него сформированы в достаточном количестве, к интересам прививаемым. Правильно различать новые интересы, воспитание которых представляет самоцель, и интересы, воспитываемые лишь как средство. Так, чтобы привить интерес к чтению, педагог должен уделять внимание воспитанию новых интересов, которые представляют самоцель. Укрепление таких интересов приводит к тому, что они остаются на всю жизнь. От педагога требуется постепенное насыщение интересов к чтению в процессе учебной деятельности [40].

Развитие интереса к чтению во многом зависит от выбора учителем средств обучения, которые вводят ученика в мир книг. Разумными и полезными средствами обучения считаются следующие:

- новизна;
- связь с жизненными ситуациями;
- практическое применение знаний;
- работа в группах;
- уроки в нетрадиционной форме;
- создание ситуации успеха.

Развитию интереса к чтению способствуют разнообразные виды и формы работы с детской книгой: литературные игры, викторины, конкурсы, конкурсы рисунков, конкурсы чтецов, проектная деятельность [41].

В работах Чалла (1983, 1996) процесс развития чтения рассматривается не как совокупность фиксированных операций, а как процесс, который меняется по мере того, как читатель становится более способным и опытным.



Изменения в развитии чтения делятся на шесть стадий: от стадии 0 (предварительное чтение) до стадии 5 (наиболее зрелый, квалифицированный уровень чтения, на котором читатели конструируют и реконструируют знания из собственного чтения). Как правило, стадии 1 и 2 (обычно приобретаемые в 1-3 классах) можно охарактеризовать как время "обучения чтению" – время, когда можно читать простые, знакомые тексты и усваивается алфавитный принцип (то есть читатели способны декодировать слова, которые они не сразу идентифицируют, и они становятся беглыми, особенно при чтении текстов, которые используют язык уже в пределах своего опыта и способностей); Стадии 3-5 можно охарактеризовать, грубо говоря, как стадии "чтения для изучения" – когда тексты становятся более разнообразными, сложными и сложными лингвистически и когнитивно. Начиная с 3-го этапа (4-8 классы), учащиеся используют чтение как инструмент обучения, поскольку тексты начинают содержать новые слова и идеи, выходящие за рамки их собственного языка и их знаний о мире. Слова и понятия в таком материале находятся за пределами повседневного опыта детей. Чтобы читать, понимать и извлекать уроки из этих более сложных текстов, читатели должны свободно распознавать слова, а их словарный запас и знания должны расширяться, как и их способность мыслить критически и широко. Если дети не в состоянии сделать переход от стадии 2 к стадии 3, их успехи в учебе, как правило, серьезно подорваны [42].

Основным фактором, определяющим процесс обучения на основе текста, являются фоновые знания. Для того чтобы обучение было эффективным, необходимо активно использовать фоновые знания. Соответственно, важно, чтобы учащиеся принимали активное участие в своем обучении, делая выводы, заполняя пробелы и создавая макроструктуры и разработки. Участие в такой стратегической учебной деятельности подразумевает понимание структуры текста и того, как она облегчает понимание. Это также включает в себя понимание дифференциальных требований к обработке различных видов задач. Успех различных стратегических учебных мероприятий сдерживается

недостаточными предварительными знаниями в данной области, ограничениями рабочей памяти или отсутствием интереса или мотивации.

Изучение текста является результатом многих факторов. Помимо более базовых вербальных навыков (например, идентификация букв, расшифровка слов, продолжительность чтения), в литературе обсуждается большое количество возможных предикторов: знание предшествующей предметной области, метакогнитивные знания, стратегии обучения и мотивация или интерес. Все эти переменные были включены в PISA.

Хорошо известно, что читатели часто не строят связных пропозициональных или ситуативных представлений текстовой информации. Одной из причин неспособности обнаружить или сгенерировать связи, необходимые для когерентных представлений, является отсутствие соответствующей информации в рабочей памяти. В процессе чтения длинного текста, сохраняя актуальную информацию активной в рабочей памяти часто требует, чтобы читатели следили за согласованностью эволюционирующих представлений. Кроме того, важно использовать дискурс и тему знаний в стратегический путь для того, чтобы выявить соответствующую информацию, выборочно восстановить предыдущую текстовую информацию, получить или восстановить информацию из долговременной памяти.

Стратегии запоминания или обучения были определены как умственная или поведенческая деятельность, которая помогает учащемуся достичь когнитивных целей, и что являются трудоемким, потенциально сознательным и контролируемым процессом.

Согласно Флавеллу и Уэллману (Flavell and Wellman, 1977), знания о стратегиях памяти составляют часть декларативной метаморфозы или метакогнитивного знания. Декларативные метакогнитивные знания отражают то, что учащиеся фактически знают о своей памяти. Этот тип знаний является явным, может быть вербализован и включает в себя знания о важности переменных личности (например, возраста или IQ), характеристик задач (например, сложности задач) и обучения стратегии (например, репетиция).

Напротив, процедурные метакогнитивные знания в основном неявны (подсознательны) и включают в себя самоконтроль и саморегуляцию, которые учащиеся используют при решении проблем с памятью. Обе категории метакогнитивных знаний относятся к контролю и знаниям о познании [43].

### **1.3 Веб-квест как технология развития читательской грамотности**

Возрастающая популярность геймификации объясняется необходимостью находить новые способы мотивации и вовлечения школьников в учебный процесс. К. Д. Ушинский замечал, что «игра для ребенка заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам ее создает. В игре ребенок создает свой мир и живет в нем, и следы этой жизни глубже остаются в нем, так как здесь присутствует эмоциональная составляющая, и он сам распоряжается своим творением» [44].

Цифровые игровые технологии – одно из перспективных направлений в геймификации современного школьного образования.

Геймификация – это применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг [45].

Основные аспекты игрофикации:

- динамика – использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени;
- механика – использование сценарных элементов, характерных для геймплея, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- эстетика – создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;
- социальное взаимодействие;

– широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр [46].

Для создания обучающего веб-квеста необходимо выполнить следующие этапы:

1) Проектирование образовательного контента.

Сначала необходимо выбрать учебную тему; определить цель, например изучение нового материала, закрепление знаний, тестирование или контроль; подобрать материал для изучения, составить учебные задания, тестовые вопросы.

2) Сюжетное проектирование.

В рамках этого этапа требуется придумать сценарий, то есть игровую ситуацию, которая будет реализована в квесте, например путешествие к далекой планете, поиск древних сокровищ или изобретение чудодейственного лекарства. Затем детально проработать сценарий по ролям, по сюжетным линиям. На этом этапе надо объединить учебные задачи с игровыми, переформулировать некоторые задания, чтобы они гармонично вписывались в сюжетную линию. Оформлять сценарий лучше в виде блок-схемы, что сэкономит время на следующем этапе.

3) Техническое проектирование и реализация.

На данном этапе предстоит выбрать платформу-конструктор сайтов, изучить его возможности с точки зрения реализации сюжетных и образовательных задач. Можно использовать удобные бесплатные платформы для создания сайтов. Далее необходимо создать в конструкторе сайтов шаблон вашей игры, постепенно наполняя ее содержанием. Каждая страница сайта – это один блок из разработанной сюжетной схемы [47].

Веб-квест как новый вид учебных заданий был предложен в 1995 г. профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем (Bernie Dodge, <http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html>). Он разработал виды заданий для веб-квестов, структуру, требования к его отдельным элементам, этапы работы над квестом, а также критерии оценки веб-

квеста. Веб-квест органично сочетает в себе распространенный метод проектов, ролевую игру и использование при этом информационно-коммуникационных технологий. Результатом является полноценный учебный ресурс, который можно эффективно использовать как в учебной, так и научно-исследовательской деятельности студентов [48].

Образовательный веб-квест как образовательная технология является проблемным заданием, которое сочетает в себе элементы ролевой игры. Для того, чтобы его выполнить, обучающиеся используют информационные ресурсы сети Интернет. По сравнению с такими заданиями на основе ресурсов Интернета как тематический список ссылок (Hotlist), мультимедийный альбом (Multimedia Scrapbook), поиск сокровищ (Treasure/Scavenger Hunt) и коллекция примеров (Subject Sampler) веб-квест наиболее сложен для обучающихся и обучающихся. Веб-квест направлен на то, чтобы у обучающихся развивался навык аналитического и творческого мышления. Так, преподаватель, который создаёт веб-квест, вынужден обладать высоким уровнем предметной, методической, а также инфокоммуникационной компетенции [49].

Веб-квест — это принципиально новая организация учебного процесса, новая дидактическая модель обучения. Эта технология влияет на все компоненты учебного процесса обучения: меняются сам характер, место и методы совместной деятельности педагогов и учеников; соотношение дидактических функций; усложняются программы и методики преподавания различных дисциплин; видоизменяются методы и формы учебных занятий. Иначе говоря, внедрение в учебный процесс таких высокотехнологичных методов преподавания способно обеспечить высокое качество метапредметных диагностических работ и получение высоких результатов по окончании образовательного курса. Причём схема «человек — компьютер» способна предложить принципиально новый подход к решению задач учебного процесса, отличный от традиционного [50].

Веб-тест-это ориентированная на поиск деятельность, в ходе которой некоторая или вся информация, с которой взаимодействуют учащиеся,

поступает из ресурсов Интернета, необязательно дополняемых видеоконференциями. Существует по крайней мере два уровня веб-запросов, которые следует отличать друг от друга [51].

Веб-квест – Это конструктивный подход к обучению. Обучающиеся не только собирают и организуют информацию, полученную из Интернета, они направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, часто связанную с их будущей профессией (Филипп Бенц) [52].

Тематика веб-квестов достаточно разнообразна, начиная от путешествий и заканчиваясь обычными викторинами, а проблемные задания могут отличаться степенью сложности. Исходя из этого, разработчики данной технологии выделяют три принципа классификации веб-квестов:

- По времени, длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.
- По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.
- По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ, компиляция, загадки, журналистика, конструктор, творчество, решение спорных проблем, убеждение, самопознание, анализ, оценка, научные [53].

Структура веб-квеста состоит из следующих элементов:

1) Introduction (Введение) – формулировка темы, описание главных ролей участников, сценарий квеста, обзор всего квеста. Цель состоит в том, чтобы создать необходимую атмосферу и смотивировать учащихся.

2) Task (Задача) – описание проблемы в мельчайших деталях и формы представления конечного результата.

4) Process (Выполнение) – инструкция с описанием основных этапов работы и полезные советы по сбору информации. С методической точки зрения материал должен содержать вспомогательные и дополнительные задания для выполнения.

5) Evaluation (Оценивание) – описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки.

Методическая оценка включает точные описания критериев и параметров оценки, возможность определения результатов работы.

6) Conclusion (Заключение) – учащиеся знакомятся кратким описанием знаний, умений и навыков, которые он приобретут, пройдя данный веб-квест. Прослеживается взаимосвязь с введением.

7) Credits (Использованные материалы) – список литературы и электронных источников, необходимы при создании данного веб-квеста.

8) Teacher Page (Комментарии для преподавателя) – данный этап включает историю создания, цели и задачи квеста, содержание и планируемые (личностные, регулятивные, коммуникативные, познавательные) результаты, методические рекомендации для преподавателей, которые будут ее использовать веб-квест; необходимые ресурсы; достоинства и недостатки данного веб-квеста [54].

Как правило, образовательный веб-квест представляет собой сайт в Интернете, созданный для работы учащихся при изучении ими конкретной темы, учебного предмета и выполнении определённой учебной задачи, проблемы. Веб-квесты могут быть предназначены как для кратковременной работы (одно-три занятия) с целью углубления знаний и их интеграции, так и для длительной (на семестр или учебный год) с целью углубления и преобразования знаний учащихся [55].

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы студентов с ним находится на различных веб-сайтах [56].

Веб-квест имеет четкую структуру и состоит из следующих разделов:

1) Введение – краткое описание темы веб-квеста.  
2) Задание – формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.

3) Порядок работы и необходимые ресурсы – описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на интернет-ресурсы и любые другие источники информации),

а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом.

4) Оценка – описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

5) Заключение – краткое описание того, чему смогут научиться студенты, выполнив данный веб-квест.

6) Используемые материалы – ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста.

7) Комментарии для преподавателя - методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест.

Таким образом, рассматривая веб-квест как проблемное задание с элементами ролевой игры в методике обучения иностранному языку, можно сделать вывод о его высоком практическом потенциале, так как в сценарий целесообразно заложить все те действия, отношения и намерения, которые являются компонентами профессиональной деятельности [57].

Одной из ключевых особенностей технологии образовательного веб-квеста является то, что его использование с учётом дидактических принципов проектирования позволяет:

- организовать учебный процесс на основе сочетания идей проектного метода и игрового обучения, взаимодействия в команде, информационно-коммуникационных технологий;

- формировать у обучающихся познавательную мотивацию и универсальные учебные действия;

- развивать воображение студентов, предоставлять им возможность проводить собственные исследования, руководствуясь логическими доводами и догадками;

- развивать навыки критического и творческого мышления;



– использовать время обучающихся с пользой, чтобы те сосредоточились именно на использовании информации, ее анализе и синтезе, а не только на ее поиске;

– предоставлять возможность студентам изучать поставленные перед ними задачи и давать свой четкий ответ;

– развивать способности студентов обрабатывать информацию своими собственными силами и способами [58].

Веб-квест, как правило, выстраивается на основе следующих последовательно-реализуемых компонентов:

– Вводная часть, где участники знакомятся с темой (сюжетом развития квеста), правилами и сроком выполнения заданий, распределением ролей, мотивирующих их на будущую игровую и познавательную деятельность.

– Собственно сам веб-квест как процесс, построенный на непосредственно ролевой и игровой деятельности, где каждый участник выполняет сначала индивидуально, затем в группе распределенный набор заданий в соответствии с выбранными ролями и согласно сюжету игры, в результате чего создается продукт веб-квеста (блок-схема, кластер, «живая газета», презентация, видеофильм.

– Заключительный этап, или рефлексивный. Участники и педагог анализируют и оценивают результаты проделанной работы, суммируя достижения каждого ее участника и группы в целом, при этом переводя игровые практики в опыт, необходимый для профессиональной деятельности [59].

Существует несколько проблем при организации учебного занятия средствами веб-квеста:

1) Переизбыток и наличия небезопасной и вредной информации в сети. В сети Интернет нет соблюдения правил этики, обработки информации, безопасности и в целом культуры.

2) Содержание сети Интернет. Это ограничивает применение и использование квеста в учебном процессе для школьников любого возраста. Вопрос полезности и необходимости сети Интернет, как источника информации, является бесспорным. Спорным и проблемным является часть информации, которая расположена в сети Интернет и является не только бесполезной, а вредной, особенно для ребенка младшего школьного возраста.

3) Не секрет, что ведущей деятельностью у младших школьников является игра, а веб-квест предполагает более строгую формальную деятельность и регламентированное общение вида вопрос-ответ, поэтому для младших школьников данная форма деятельности отличается по многим параметрам от аналогичной формы для старшей и средней школы. Поэтому составляя задания для работы в Интернете, педагог должен понимать, что он несет ответственность за содержимое любой ссылки, используемой в квесте. Каждая страница, на которую переходят школьники, должна быть тщательно проверена и перепроверена на безопасность [60].

Резюмируя вышесказанное, выделим ключевые термины:

– Читательская грамотность – это совокупность знаний, умений и навыков, которые позволяют понимать письменный текст, находить и извлекать информацию, размышлять над ней, оценивать и делать выводы для реализации целей, заданных социумом.

– Цифровая читательская грамотность – это система получения и обработки знаний, умений и навыков, отвечающая запросам современной реальности, развивающая мотивацию к полнотекстовому чтению, навигацию в цифровой среде и формирующая фрагменты целостного смыслового поля в сознании школьника;

– Веб-квест – это современная дидактическая технология, которая позволяет обучать работе с информацией средствами геймификации, способная обеспечить высокое качество метапредметных компетенций.

## Выводы по разделу

В результате анализа исследований факторов познавательного развития установлена значимость чтения и читательской грамотности младших школьников.

Работа базируется на модели читательской грамотности Г. А. Цукреман, которая определяет читательскую грамотность как способность человека понимать и использовать письменные тексты, размышлять о них и заниматься чтением для того, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни.

В структуре читательской грамотности Г. А. Цукерман выделяет:

- 1) Умение находить информацию;
- 2) Навыки интерпретации;
- 3) Способность к рефлексии и оценке текстов.

Анализ особенностей познавательного развития школьников в цифровой среде позволил определить современные задачи развития читательской грамотности:

- формирование связности познавательного поля;
- развитие навигационных умений, способности ориентироваться в информационном пространстве;
- развитие мотивации на чтение литературных текстов.

Определены условия или требования к современным средствам развития читательской грамотности:

- реализация обучающего процесса в цифровой среде;
- использование мультимодальных обучающих средств и геймификации;
- применение заданий, способствующих становлению связности познавательного поля, пониманию, применению и оценке информации.

Выявлены возможности образовательной технологии веб-квест как средства развития читательской грамотности.

Таблица 3 – Дидактические возможности веб-квеста как средства развития читательской грамотности младших школьников

Возможности веб-квеста	Задачи и условия развития читательской грамотности
Активные формы работы с текстом – задания разных типов	Развитие умений, соответствующих операциям, заложенным в заданиях – пониманию, оценке, формированию связей и т.д.
Наличие результативных форм работы (правильных ответов, оценок, отзывов, рейтингов)	Мотивация на чтение художественных текстов
Мультимодальность, красочность	Мотивация выполнения обучающих заданий
Игровая форма	Мотивация, стремление к достижению результата

## **2 Опытное-экспериментальное исследование развития читательской грамотности средствами Веб-квеста**

### **2.1 Веб-квест «Винни-Пух»**

На основании образовательных возможностей цифровой дидактики, определенных в первой главе, работы разработан веб-квест «Винни-Пух» [61] по произведению Алана Александра Милна «Винни-Пух и все-все-все». Адрес сайта Веб-квеста: <https://wqbypsy-ped.ru/>.

#### **2.1.1 Описание Веб-квеста**

Сайт, на котором размещён Веб-квест, создан на платформе Tilda Publishing. Миссии (задания) разработаны на платформах Google Forms [59] и LearningApps.org.

В шапке сайта (наверху страниц, созданных на платформе Tilda Publishing) находятся: контактная информация (Email), кнопка перехода на Instagram разработчика, на сказку [62], на главную страницу, на страницу с информацией для учителей и родителей, а также на страницу с обратной связью, в которой можно оставить отзыв.

На главной странице содержатся блоки с названием, информацией о том, как работает Веб-квест, что такое Email, как создать свою электронную почту, а также блок с регистрацией (в нём участник указывает свой Email, логин и дату рождения).

Сам Веб-квест состоит из 12 комнат, в которые поочерёдно заходит участник. Есть два вида комнат:

- 1) Комнаты с информацией и подсказками (5 – на созданном сайте);
- 2) Комнаты с миссиями (на платформах Google Forms – 2 и LearningApps.org – 5).

Описание комнат с подсказками:

– В комнате №1 (см. приложение Б) находятся фотографии автора и его сына. При наведении на картинку изображения меняются на другие (в том числе и на рисунок Кристофера Робина с Винни-Пухом). Под ними находятся вопросы и короткие написания, а также кнопки, нажав на которые, участник переходит на полезные ресурсы, информация которых важна для прохождения миссий: картинки из мультфильма, биография автора [63], интересные факты о нём [64], обложка произведения и сама сказка. В конце страницы находятся две кнопки с миссиями №1 (комната №2) и №2 (комната №3).

– Содержание комнаты №4 (см. приложение В): поздравление с успешным прохождением миссий, картинки персонажей, которые появляются в главах, отрывки текста из глав, кнопки для перехода к прочтению, подходящие картинки и кнопка для перехода на миссию №3 (комната №5).

– Комната № 6 (см. приложение Г) содержит в себе ссылку на статью о чувствах [65], линию из картинок мультфильма, подсказку (Эти главы нужно не просто прочитать, но ещё и подумать: "Зачем и почему этот персонаж так поступает?") и ссылки на нужные главы. Внизу страницы расположены две кнопки с миссиями №4 (комната №7) и №5 (комната №8).

– В комнате №9 (см. приложение Д) находятся ссылка на полезный ресурс (электронный словарь), восемь картинок из мультфильма, кнопки для перехода к главам и миссии №6 (комната №10).

– Комната №11 (см. приложение Е) является последней комнатой с подсказками. В ней содержатся блоки с раскрывающимися карточками (названия глав = ссылки на полное прочтение, отрывки текста и картинки), видео с Советским мультфильмом [66] и кнопка перехода на завершающую миссию №7 (комната №12).

### **2.1.2 Дидактика веб-квеста «Винни-Пух»**

Сами задания разнообразны и направлены на развитие определённых умений и навыков.

Таблица 4 – Компоненты веб-квеста «Винни-Пух», предназначенные для развития умений читательской грамотности

Аспекты читательской грамотности	Компоненты веб-квеста
Стимулирование к чтению текста	Визуализация информации, отрывки текста в подсказках, различные формы заданий
Знание текста	Кроссворд, викторина, задания с коротким ответом, который представлен в явном виде
Сопоставление информации	Наличие гиперссылок, нескольких источников, задание на выстроение хронологической линейки и порядка, нахождение пары
Стимулирование к обращению к источникам информации	Подсказки, задания на заполнение пропусков, поиск слов из букв, угадывание слов
Извлечение смысла, понимание, не сводимое к пересказу	Вопросы, ответ на которых не содержится в тексте, должен быть понят

Описание комнат с миссиями:

– Миссия №1 (см. приложение Ж) разработана на платформе Google Forms. Она содержит 10 вопросов, два из которых направлены на идентификацию участника, а остальные восемь – на проверку усвоения знаний. Ответы представлены в явном виде, но расположены в нескольких источниках, благодаря чему происходит развитие навигации в информационном пространстве (то есть поиска и извлечения информации):

- 1) Электронная почта (после отправления, копии ответов будут отправлены на неё).
- 2) Фамилия и имя (чтобы отслеживать действия каждого участника);
- 3) Как называется сказка, по которой проходит наш квест? – необходимо дать краткий ответ (важно проявить внимательность и написать полное название).
- 4) Кто является автором сказки? – выбрать один правильный ответ из четырёх вариантов.
- 5) Дата рождения автора – написать полную дату.
- 6) Кем был автор? – выбрать несколько вариантов ответа из списка.
- 7) Как звали жену автора? – дать короткий ответ.
- 8) Сколько детей было у супругов? – выбрать ответ по шкале.

9) Как изначально звали игрушку Кристофера Робина? – выбрать один ответ из четырёх вариантов.

10) Какие игрушки действительно были у Кристофера Робина? – поставить галочку в столбце «был» или «не был» рядом с каждым персонажем.

– Миссия №2 (см. приложение И) разработана на платформе LearningApps.org в формате кроссворда (то есть участнику необходимо вписать правильное слово). В комнате также есть ссылки на полезные источники: статью «Зачем англичанам второе имя?» [67], видеоролик «Как пчёлы делают мёд» [68] и ещё один видеоролик «Как мы видим цвета?» [69]. Кроссворд содержит восемь вопросов (с подсказками) на нахождение информации и интерпретацию текста.

- 1) Первое имя друга Винни-Пуха (... Робин).
- 2) Место, где рос высокий-превысокий дуб (Синоним слова лужайка).
- 3) Она делает любимое блюдо Винни-Пуха («Это – жжж – неспроста!..»).
- 4) Картинка поросёнка (Имя ещё одного друга).
- 5) Цвет шара, который остался у мальчика (Один из основных цветов).
- 6) Предмет, который попросил принести Винни-Пух (Кажется, дождь собирается).
- 7) Персонаж, которого однажды решили поймать Пух и Пятачок (Другой русский перевод – Хоботун).
- 8) Предмет, за который держался Пух, когда притворялся тучкой (Изделие из кручёных или витых в несколько рядов длинных прядей пеньки или другого свивающегося материала).

– Миссия №3 (см. приложение К) – на платформе LearningApps.org – направлена на развитие нахождения информации, интерпретации текста, а также рефлексии и оценки. Данное упражнение мотивирует на выполнение тем, что вопросы и ответы разработаны не только в текстовом, но и визуальном формате (картинки). В комнате даны следующие подсказки: есть вопросы с



несколькими правильными ответами; ссылка на электронный словарь; иногда некоторые поступки кажутся не такими, какие есть на самом деле, например, мы можем притворяться, когда нам страшно... как думаешь, чего боялись Кролик и Пятачок? В миссии 12 вопросов (как с единственным, так и с множественным выбором).

1) Что не предложил Кролик Винни-Пуху, когда тот пришёл в гости? – найти и проанализировать информацию, поскольку вопрос обратный.

2) Знал ли Кролик, что к нему пришёл Винни-Пух до того, как медвежонок заполз в нору? – найти, интерпретировать и оценить информацию, сформулировать на её основе гипотезу и выводы.

3) Кого из этих персонажей позвал Кролик, когда Пух застрял? – поиск информации.

4) Сколько Пух провёл в таком положении? ( + картинка Винни-Пуха, застрявшего в проходе норы Кролика) – нахождение информации.

5) Что значит «удобоваримо»? – навигация в информационном пространстве (если участник не знает значение слова, он может найти его в электронном словаре).

6) Вильям Посторонним - это... – поиск информации.

7) Где был Кристофер Робин, когда Винни и Пятачок охотились на Буку? – поиск информации.

8) Почему Пятачок поспешил домой? – найти, интерпретировать и оценить информацию, сформулировать на её основе гипотезу и выводы.

9) Чьи это следы оказались в итоге? ( + картинка, на которой изображены Винни-Пух и Пятачок на фоне зимнего леса) – нахождение информации.

10) Какая была погода весенним утром, когда Иа-иа понял, что потерял хвост? – найти, интерпретировать и оценить информацию, сопоставить с перефразированным текстом.

11) Сколько ошибок сделал Кристофер Робин в объявлении под звонком на двери Совы? – найти, интерпретировать и оценить информацию (участник самостоятельно находит ошибки в тексте и считает их количество).

12) Какое слово Совы Пух посчитал за чихание? – найти, интерпретировать и оценить информацию (участнику необходимо сопоставить звучание слов).

– Миссия №4 (см. приложение Л) – на платформе Google Forms – направлена на развитие нахождения информации, интерпретации текста, а также рефлексии и оценки. Содержит 6 вопросов:

Электронная почта (копии ответов переотправляются на неё, также необходимо для идентификации участника);

1) Выбери, какие эмоции испытывали персонажи в главе о Слонопотаме? – выбрать несколько вариантов ответа для каждого персонажа.

2) Почему ослик Иа-иа был несчастным в шестой главе? – дать развёрнутый ответ.

3) Как ты думаешь, почему Пух, Кролик и Пятачок решили украсть Крошку Ру у Кенги? Аргументируй свой ответ – дать развёрнутый ответ.

4) Сколько персонажей, помимо Родных и Знакомых Кролика, участвовало в экспедиции на Северный Полюс? – выбрать правильный ответ (для этого нужно посчитать всех).

5) Какой пометки не было на карандашах, подаренных Кристофером Робинот Винни-Пуху? – выбрать правильный ответ.

– Миссия №5 (см. приложение М) – на платформе LearningApps.org – состоит из двух заданий, направленных на навигацию в информационном пространстве, мотивацию на полнотекстовое чтение и формирование фрагментов целостного смыслового поля в сознании школьника:

1) В первом задании участнику необходимо определить, в каком порядке команда шла на Экспедицию.

2) Во втором задании – подобрать предмет и действие, которое с ним произошло в главах.

– Миссия №6 (см. приложение Н) – на платформе LearningApps.org – состоит из четырёх заданий, направленных на развитие нахождения информации и интерпретации текста:

1) В первом задании участнику необходимо выбрать подходящее слово из списка, чтобы сложился полный текст.

2) Во втором задании – восстановить порядок знакомства Тигры с персонажами.

3) В третьем задании – найти слова, которые встречаются в главе, в которой Кристофер Робин учится.

4) В четвёртом – записать пропущенное слово.

– Миссия №7 (см. приложение П) – на платформе LearningApps.org – разработана в формате игры «Кто хочет стать миллионером» (её суть состоит в том, чтобы правильно ответить на вопросы; каждый вопрос имеет 4 варианта ответа, из которых только один является верным.). Содержит шесть вопросов, направленных на развитие нахождения информации, интерпретации текста, а также рефлексии и оценки:

1) Как изначально называлась игра, которую придумал Пух?

2) Кто спас Кролика, когда он заблудился?

3) Название общего пространства Винни-Пуха и Пятачка...

4) Сколько строк в Хвалебной Песне (Кричалке), посвящённой Пятачку?

5) Самое любимое занятие Пуха...

6) Кто на самом деле мудрец?

## **2.2 Исследование развития читательской грамотности участников веб-квеста «Винни-Пух»**

Преимущество сетевого формата веб-квеста, способствующего его доступности, является источником исследовательских трудностей. Веб-квест размещен на нескольких Интернет-платформах, к игре имеют доступ дети всех

континентов, но именно это обстоятельство создает трудности в получении обратной связи. В связи с невозможностью применения классического дизайна психолого-педагогического исследования, для оценки эффектов веб-квеста мы применяли косвенные методы.

Эффективность веб-квеста «Винни-Пух» как средства развития читательской грамотности мы оцениваем двумя показателями:

- 1) Опрос участников и их родителей (через анкеты на сайте и устный опрос).
- 2) Анализ статистики выполнения заданий (участия) на платформах Tilda Publishing (на созданном сайте), LearningApps.org и Google Forms.

Опрос участников и родителей проводился в двух формах:

а) Опросник для добровольного заполнения размещен на одной из страниц веб-квеста «Винни-Пух» и содержит следующие вопросы:

- Кем Вы являетесь? (варианты ответов: родитель, ученик, педагог).
- Сколько времени заняло у игрока прохождение Веб-квеста?
- Какая миссия была самой интересной и почему?
- Прочитана ли книга полностью?
- Оцените сложность миссий от 1 до 10.
- Как мы можем улучшить Веб-квест?

б) Устный опрос родителей о ходе игры и о действиях школьников в игре.

### **2.2.1 Анализ влияния веб-квеста на развитие читательской грамотности**

Так как веб-квест был представлен знакомым людям (лично и через специально созданные страницы разработчика в социальных сетях), то помимо результатов электронного анкетирования на сайте, имеются результаты устного опроса. Благодаря этим двум формам мы можем наблюдать, какое воздействие веб-квест имел на развитие читательской грамотности младших школьников.

Родители участников выделяют следующие особенности:

- некоторые участники для выполнения заданий квеста обращались к книге, чтобы найти ответы на вопросы, даже если раньше читали сказку;
- некоторые участники в процессе решения квеста полностью прочитали книгу;
- участники обращались к родителям, чтобы узнать их мнение в некоторых заданиях, где ответ не был дан в тексте в явном виде;
- время выполнения квеста – от сорока минут до двух дней;
- большее количество участников и подходов к выполнению заданий было в квесте, размещенном на платформе LearningApps.org, чем на платформе Google Forms, поскольку там игровая форма, есть картинки и нельзя пройти дальше, пока не дашь правильный ответ;
- интерес вызвали дополнительные полезные источники, оставленные в комнатах, поскольку они отвечали на вопросы, которые ранее или в ходе прохождения веб-квеста и прочтения сказки возникали у участников.

Разработчик выделил ещё один недостаток платформы Google Forms: на ней нет возможности показать правильные ответы. Но преимуществом является то, что на ней можно давать творческие задания и возможность участникам высказывать своё мнение от прочитанного текста.

### **2.2.2 Статистика электронных платформ**

Специфика исследуемого образовательного средства обусловила особый способ оценки образовательных возможностей веб-квеста. Разработаны показатели, являющиеся симптомами протекания процессов развития читательской грамотности, представленные в таблице 5. В первом столбце таблицы отражены те операции, которые мы определили как необходимые для развития читательской грамотности в цифровой среде. Во втором столбце –

особенности действий игроков, свидетельствующие о реализации этих операций, и, следовательно, о развитии компонентов читательской грамотности.

Таблица 5 – Индикаторы эффективности развития читательской грамотности в веб-квесте

Компоненты читательской грамотности	Индикаторы реализации развития компонентов читательской грамотности в веб-квесте
Навигация в информационном пространстве	Переходы на текст сказки «ВП» и источники информации, поиск ответов в главах и ссылках
Задача мотивирования на полнотекстовое чтение	Полные и ответы в заданиях, в которых необходимо аргументировать свою точку зрения, количество нажатий на кнопки с главами и сказкой
Формирование связности когнитивного поля в сознании школьника	Правильные ответы на вопросы, требующие понимания

Компонент читательской грамотности «навигация в информационном пространстве» можно оценивать по количеству переходов в поисках недостающей информации. В аналитических средствах платформы «Тильда» есть возможность увидеть количество некоторых «кликов»-нажатий на кнопки переходов к тексту и к справочникам.

В таблице 6 представлена статистика таких переходов. Это кнопки №9 (переход на главу 2 сказки), 10 (переход на сказку), 11 (переход на главу 3), 12 (переход на главу 4) и 13 (переход на видеоролик о том, как создать Email). Это свидетельствует о том, что для того, чтобы дать правильный ответ, участники обращались к оставленным подсказкам (источникам).

Исходя из данных этой таблицы, мы также можем предположить, что участникам больше понравилась миссия №3, поскольку количество нажатий на кнопку (31) больше, чем количество зарегистрированных пользователей (25).

Также наблюдаем, что четыре человека обратились к видеоролику о том, как создать Email и двое нажали на кнопку с переходом на создание своей электронной почты.

В таблице видно, что участники по ходу прохождения веб-квеста меньше кликали по кнопкам с главами. Это происходит по двум причинам:

1) Разработчиком поставлено, что при нажатии на любую кнопку страница открывается в новом окне, а не происходит переход с одной на другую, значит, участникам не нужно снова кликать по источнику, который у них уже открыт на устройстве;

2) У многих участников появилась мотивация на полное прочтение текста, чтобы было проще давать ответы в миссиях.

3) Таблица 6 – Статистика событий в аналитической сводке веб-квеста на платформе «Тильда»

№	События	ID	Значение	Количество
1	Клик по кнопке	/tilda/click/rec305601424/button1	3 миссия	31
2	Отправка формы	/tilda/form324073662/отправлено/	Заявки	22
3	Клик по кнопке	/tilda/click/rec305447132/button1	1 миссия	20
4	Клик по кнопке	/tilda/click/rec305787146/button1	2 миссия	20
5	Клик по кнопке	/tilda/click/rec307828480/button1	4 миссия	18
6	Клик по кнопке	/tilda/click/rec307828480/button2	5 миссия	18
7	Клик по кнопке	/tilda/click/rec308478943/button1	6 миссия	18
8	Клик по кнопке	/tilda/click/rec308626828/button1	7 миссия	13
9	Клик по кнопке	/tilda/click/rec305544533/button1	2 глава	13
10	Клик по кнопке	/tilda/click/rec305782402/button2	Сказка	11
11	Клик по кнопке	/tilda/click/rec305547821/button1	3 глава	11
12	Клик по кнопке	/tilda/click/rec305550947/button1	4 глава	10
13	Клик по кнопке	/tilda/click/rec307381357/button1	Ролик о email	4
14	Клик по кнопке	/tilda/click/rec305782402/button1	Инстаграм	3
15	Клик по кнопке	/tilda/click/rec307381357/button2	Email	3
16	Отправка формы	/tilda/ form316759296/отправлено/	Отзывы	2

Количество зарегистрированных участников на сайте веб-квеста на данный момент (20.06.2021): 25.

Общее количество сессий (условное количество людей, посетивших сайт): 139 (апрель – 23, май – 47, июнь –69). Наглядно график можно рассмотреть на рис. 1.

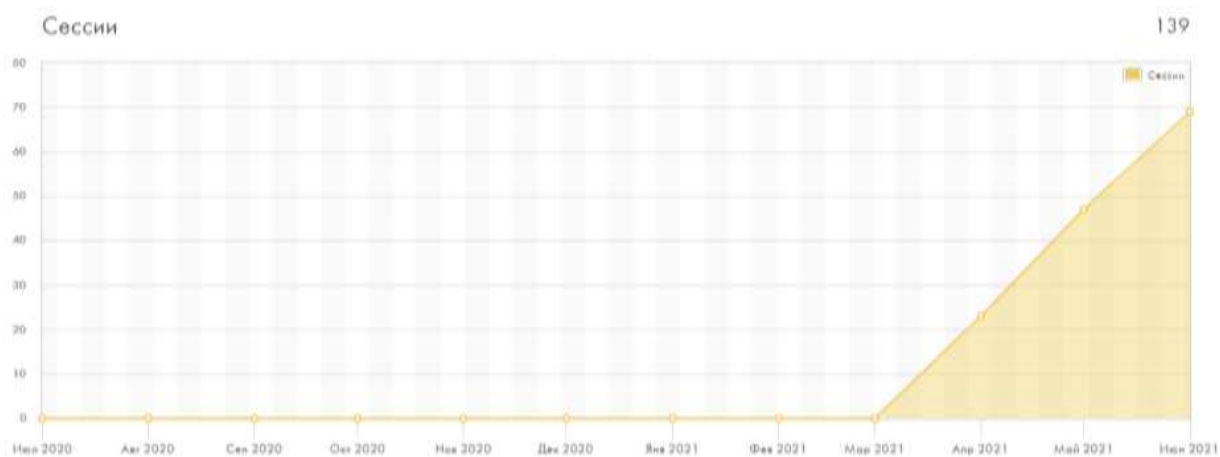


Рисунок 1 – График сессий (условного количества людей, посетивших сайт)

При этом конверсия (отношение количества заявок на прохождение квеста к количеству сессий) за месяц возросла на 7.35% (см. рис. 2 и рис. 3).

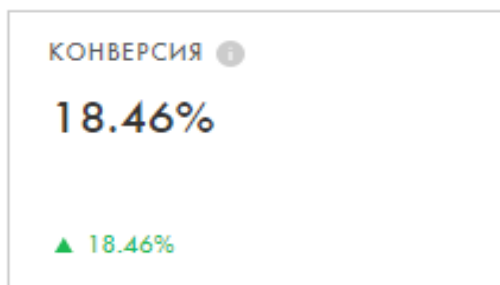


Рисунок 2– Конверсия за предыдущий месяц (май)

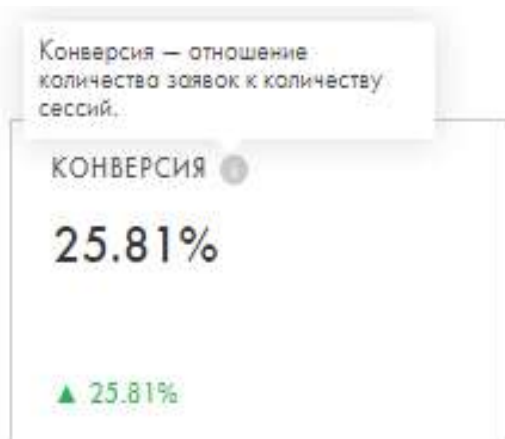


Рисунок 3– Конверсия на настоящий период

Общее количество просмотров сайта – 334, сессий – 139, посетителей – 68 (ежемесячно возрастает, наглядно можем наблюдать в рис. 4):



– в апреле, когда сайт ещё находился на этапе разработки, количество просмотров – 34, сессий – 23, посетителей – 16 (при этом 91% через стационарные компьютеры и 9% через мобильные устройства);

– в мае началось внедрение сайта через специально созданные страницы разработчика в социальных сетях: количество просмотров – 86, сессий – 47, посетителей – 22 (при этом 45% через стационарные компьютеры и 55% через мобильные устройства);

– в июне: количество просмотров – 214, сессий – 69, посетителей – 30 (при этом 54% через стационарные компьютеры и 46% через мобильные устройства).

Посещения и конверсия

Июль 2020 - Июнь 2021

Дата	Просмотры	Сессии	Посетители	□ / □	Заявки	Конверсия (%)
Июнь 2021 г.	214	69	30	54% / 46%	24	34.78
Май 2021 г.	86	47	22	45% / 55%	1	2.13
Апрель 2021 г.	34	23	16	91% / 9%	0	0.00
Март 2021 г.	0	0	0	100% / 0%	0	0.00
Февраль 2021 г.	0	0	0	100% / 0%	0	0.00
Январь 2021 г.	0	0	0	100% / 0%	0	0.00
Декабрь 2020 г.	0	0	0	100% / 0%	0	0.00
Ноябрь 2020 г.	0	0	0	100% / 0%	0	0.00
Октябрь 2020 г.	0	0	0	100% / 0%	0	0.00
Сентябрь 2020 г.	0	0	0	100% / 0%	0	0.00
Август 2020 г.	0	0	0	100% / 0%	0	0.00
Июль 2020 г.	0	0	0	100% / 0%	0	0.00
<b>Всего</b>	<b>334</b>	<b>139</b>	<b>68</b>	<b>57% / 43%</b>	<b>25</b>	<b>17.99</b>

Рисунок 4 – Статистика посещений и конверсии сайта

Статистика сайта показывает топ посещений по странам (также можно посмотреть статистику по городам – наглядно см. рис. 5):

- 1) Россия (91.24%);
- 2) США (6.57%);
- 3) Германия (0.73%);
- 4) Канада (0.73%);
- 5) Мексика (0.73%).

На сайт заходят из других стран, поскольку пользователям попадают рекомендации на платформе LearningApps.org. Так как данная платформа является международной и общедоступной, при публикации упражнений статистика выполнения выше (люди решают задания без авторизации на веб-квесте). Количество выполненных упражнений, разработанных на LearningApps.org: 187.

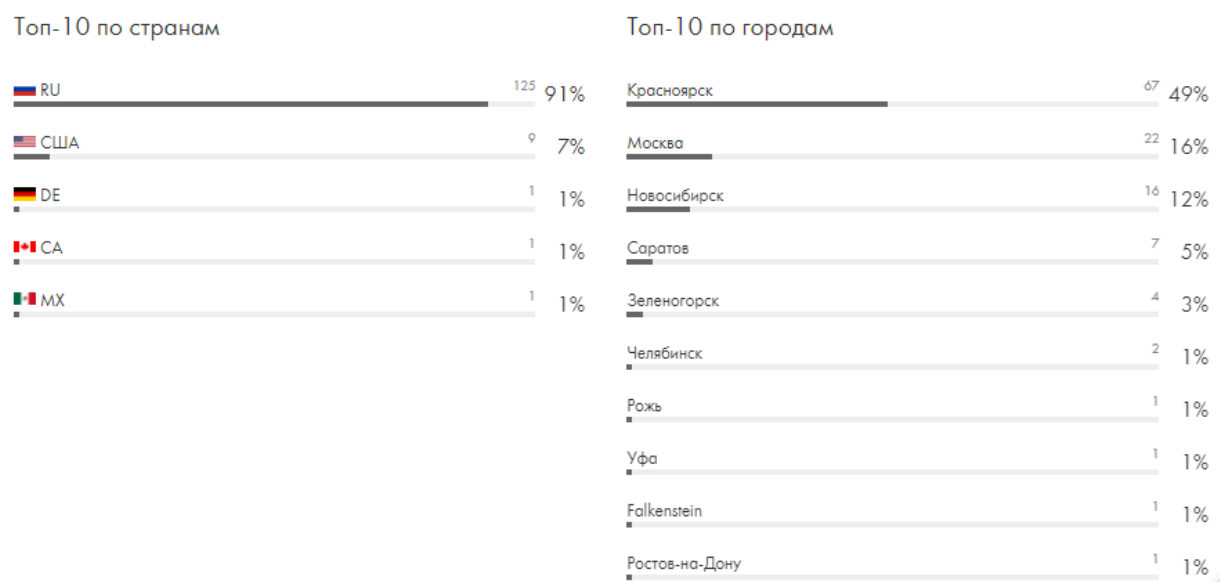


Рисунок 5 – Топы по странам и городам за месяц (откуда люди заходили на сайт)

Также платформа Тильда позволяет посмотреть популярные страницы сайта (рис. 6) и источники переходов (рис. 7). Эти данные становятся полезными, если ставить платное прохождение веб-квеста и запускать рекламу для его продвижения. Они подтверждают, что есть неавторизованные участники, «приходящие» из других платформ (сторонних сайтов, социальных сетей)

Посещаемость    Вовлеченность    События

Страницы	Просмотры	Сессии	Посетители	 / 
⊕ wqbypsy-ped.ru/	160	107	62	68% / 32%
⊕ wqbypsy-ped.ru/room1	54	31	13	76% / 24%
wqbypsy-ped.ru/review	23	17	4	91% / 9%
wqbypsy-ped.ru/room9	35	13	5	83% / 17%
wqbypsy-ped.ru/room6	33	13	5	79% / 21%
wqbypsy-ped.ru/room11	31	12	2	97% / 3%
wqbypsy-ped.ru/room4	35	11	5	86% / 14%
⊕ wqbypsy-ped.ru/forparentsandteachers	13	10	8	85% / 15%

Рисунок 6 – Статистика посещаемости страниц сайта

Источники переходов

Июль 2020 - Июнь 2021

Прямые заходы	107	55%
Поисковые системы	21	10%
Внутренние переходы	52	27%
Сторонние сайты	5	3%
Социальные сети	11	5%
Реклама	0	0%
Почтовые рассылки	0	0%
Не определено	0	0%

Рисунок 7 – График источников переходов на страницы сайта

Каждое образовательное средство имеет свои преимущества и риски. В веб-квесте как образовательной технологии мы выделяем следующие особенности:

Преимущества:

- развитие навыков работы с информацией, умений работы с компьютером;
- задействование множества форм подачи информации;
- объёмный характер информации;
- привлечение разных источников;
- игровая мотивация (геймификация – это метод применения подходов, характерных для игр, в неигровых процессах с целью привлечения обучающихся, повышения их вовлеченности в решение задач обучения [70]) и мотивация к чтению;

- получение нового знания и применение его в учебно-предметных ситуациях;
- дистанционное использование (что особенно актуально в условиях пандемии).

Риски:

- нет прямого контакта «учитель-ученик», отсутствие мотиваторов;
- потеря «живой» коммуникации, обсуждения;
- эффективно только при доступности материалов, электронных средств связи;
- долгое выполнение заданий, «бросание».  
для того, чтобы избежать рисков мы предлагаем:
- создать возможность обратной связи;
- учитывать специфику возраста, на который разрабатывается продукт;
- активно использовать игровые элементы для поддержания мотивации;
- использовать различные формы подачи информации;
- разрабатывать продукт так, чтобы он адекватно работал на всех устройствах (компьютере, мобильном телефоне, планшете).

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Чтение было и остается одним из важнейших средств развития мышления развивающегося человека. Интеграция цифры в среду развития не только не нивелировало значения чтения, но открыло новые перспективы для разработчиков образовательных средств. Популярное высказывание «не можешь справиться (с явлением) – возглавь его» отражает идею конверсии электронной игры в средство обучения чтению. Веб-квест может соединить увлекающие возможности цифровых деятельностей и образовательный эффект

В исследовании проанализированы условия становления читательской грамотности современных младших школьников – необходимость в умении навигации в информационном пространстве; задача мотивирования на полнотекстовое чтение; формирование связности когнитивного поля в сознании школьника.

На основании этих условий сформированы требования к педагогическим средствам формирования цифровой читательской грамотности:

1. активность участника;
2. мультимодальность – задействование разнообразных форм подачи информации;
3. гемификация;
4. задания, предназначенные для развития компонентов читательской грамотности: понимания и применения информации, интеграции познавательного поля;
5. наличие обратной связи.

Для того, чтобы цифровые дидактические средства были качественными, необходимо учитывать специфику не только возраста, но и особенности процессов развития в цифровой информационной среде, а именно: необходимости в умении навигации в информационном пространстве; задачи

мотивирования на полнотекстовое чтение, а также формировании фрагментов целостного смыслового поля в сознании школьника.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Twenge, J. M. Trends in U.S. Adolescents' media use, 1976–2016: The rise of digital media, the decline of TV, and the (near) demise of print // J. M. Twenge, G. N. Martin, & B. H. Spitzberg / Psychology of Popular Media Culture. – Режим доступа: <https://doi.org/10.1037/ppm0000203>.
2. Глухов, В. П. Основы психолингвистики: учеб. пособие для студентов педвузов / В. П. Глухов – Москва: АСТ: Астрель, 2005 – 351 с.
3. Куропятник, И. В. Чтение как стратегически важная компетентность для молодых людей / И. В. Куропятник // Педагогическая мастерская. Все для учителя. – 2012. – № 6 С. 8-12.
4. Алентикова, С. А. Формирование коммуникативно-речевых умений младших школьников в процессе изучения текста: дисс. канд. пед. наук. Рязань, 1999. – 210 с.
5. Фишер, В. Я. Генезис «Детского чтения» в истории педагогики / В. Я. Фишер, С. Н. Ценюга // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Педагогика и психология. – 2016. – № 2. – С. 195-206.
6. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин – Москва: Издательство ИКАР, 2009 – 448 с.
7. Олешков, М. Ю. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины / М. Ю. Олешков, Уваров, В.М. – Москва: Компания Спутник+, 2006 – 189 с.
8. Краткие результаты исследования PISA-2018 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.centeroko.ru/public.html> (
9. Основные результаты международного исследования PIRLS-2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.centeroko.ru/public.html#pirls\\_pub](http://www.centeroko.ru/public.html#pirls_pub)

10. Виноградова, Н. Ф. Функциональная грамотность младшего школьника : Книга для учителя / Н. Ф. Виноградова, О. А. Рыдзе, И. С. Хомякова. – Москва : Российский учебник : Вентана-Граф, 2018. – 288 с.
11. Баркова, С. И. Формирование читательской грамотности как требование ФГОС и ресурсный потенциал личностно ориентированного обучения / С. И. Баркова // Проблемы педагогики, 2019. – №6 (45). – С. 61-64.
12. TIMSS & PIRLS International Study Center, Lynch School of Education, Boston College, and International Association for the Evaluation of Educational Achievement. [сайт]. – Режим доступа: <https://timssandpirls.bc.edu/pirls-landing.html>.
13. PISA : Organisation for Economic Co-operation and Development : Better Policies for Better Lives [сайт]. – Режим доступа: <https://www.oecd.org/pisa/#>
14. Цукерман, Г. А. Оценка читательской грамотности : Материалы к обсуждению // Центр оценки качества образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.centeroko.ru/public.html#pisa\\_pub](http://www.centeroko.ru/public.html#pisa_pub).
15. Гончарова, Е. Л. Ранние этапы становления читательской деятельности в норме и при отклонениях в развитии : автореф. дисс. ... канд. психологических наук : 19.00.10 / Гончарова Елена Львовна – Москва, 2009. – 56 с.
16. Бершадский, М. Е. Понимание как педагогическая категория : [Монография] / Бершадский М. Е. ; Каф. образоват. технологии АГКиПРО. – Москва : Каф. образоват. технологии АГКиПРО, 2004 ООО Август-Принт. – 176 с.
17. Сафуанов, Р. М., Лехмус, М. Ю., Колганов, Е. А. Цифровизация системы образования / Р. М. Сафуанов, М. Ю. Лехмус, Е. А. Колганов // Вестник УГНТУ. Наука, образование, экономика. Серия: Экономика – 2019. – №2 (28). – С. 108-113.
18. Чудинова, В. П. Чтение детей и подростков на рубеже веков: процессы трансформации / В. П. Чудинова // Читающий мир и мир чтения: сб.



ст. по материалам международной конференции. Санкт-Петербург, июнь, 2002. – Москва: Рудомино. – 2003. – 128 с.

19. Sparrow B, Liu J, Wegner DM. Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips. *Science*. –2011. – 333. – P. 776-778.

20. Солдатова, Г. В. Цифровое поколение как вызов образованию в сетевом столетии / Г. В. Солдатова // *Учить учиться: ответ на вызовы XXI века* : Москва, 2017.

21. Коджаспирова, Г. М. Педагогический словарь для студентов высших и средних педагогических учебных заведений / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. // Москва : Издательский центр «Академия», 2000. – 176 с.

22. Гнездилов, Г. В. Возрастная психология и психология развития: Учебное пособие / Г. В. Гнездилов, А. Б. Курдюмов, Е. А. Кокорева. // Москва : Современная гуманитарная академия, 2013. – 204 с.

23. Акимова, А. Г. Читательская культура молодежи / А. Г. Акимова // Санкт-Петербург, 2005. – № 35. – С. 15-17.

24. Сухомлинский, В. А. О воспитании / В. А. Сухомлинский // Москва : «Политическая литература», 1982. – 270 с.

25. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. // Санкт-Петербург : Питер, 2002. – 720 с.

26. Оморокова, М. И. Преодоление трудностей / М. И. Оморокова, И. А. Рапопорт, И. З. Постоловский. // Москва : Просвещение, 1990. – 128 с.

27. Светловская, Н. Н., Пиче-Оол, Т. С. Как обучать чтению, или Как разорвать замкнутый круг / Н. Н. Светловская, Т. С. Пиче-Оол, // *Начальная школа*. – 2010. – № 3. – С. 8-13.

28. Львов, М. Р. Методика преподавания русского языка в начальных классах / М. Р. Львов, В. Г. Горецкий, О. В. Сосновская. // Москва : «Академия», 2007. – 464 с.

29. Собкин, В. С., Калашникова, Е. А. Структурный анализ возрастных особенностей мотивации чтения подростками художественной литературы / В.

С. Собкин, Е. А. Калашникова // Вестник Тюменского государственного университета. – 2012. – № 8 – С. 21-46.

30. Мартынова, Е. Н. Развитие интереса к чтению книг у детей в процессе обучения / Е. Н. Мартынова // Ярославский педагогический вестник. – 2015. – № 5. – С. 66-71.

31. Светловская, Н. Н. Основы науки о читателе / Н. Н. Светловская. – Москва : «Магистр», 1993. – 180 с.

32. Светловская, Н. Н. Как помочь детям, которые не хотят учиться читать / Н. Н. Светловская, Т. С. Пиче-Оол. – Москва : Издательский центр «Академия», 2007. – 48 с.

33. Посашкова, Е. В. Уроки литературы в начальной школе, или Как формировать вдумчивого читателя : Учебно-методическое пособие / Е. В. Посашкова ; Уральский государственный педагогический университет. – Екатеринбург, 2002. – 144 с.

34. Ниталимова, Л. В. Развитие читательского интереса младших школьников / Л. В. Ниталимова, С. Н. Семенова. – Москва : Ментор, 2007. – С. 11-13.

35. Оморокова, М. И. Совершенствование чтения младших школьников / М. И. Оморокова // Москва : АРКТИ, 1999. – 160 с.

36. Светловская, Н. Н. Обучение детей чтению: Практическая методика: учеб. пособие / Н. Н. Светловская. – Москва : Издательский центр «Академия», 2001. – 282 с.

37. Молдавская, Н. Д. Литературное развитие школьников в процессе обучения / Н. Д. Молдавская. – Москва : «Педагогика», 1976. – 224 с.

38. Николаева, И. И., Кучерова, Н. С. Развитие интереса к чтению младших школьников / И. И. Николаева, Н. С. Кучерова // Наука и современность. – 2012. – № 16. – С. 159-163.

39. Кудрявцева, К. Э. Приемы формирования познавательного интереса у детей первого класса на уроках литературного чтения / К. Э. Кудрявцева // Гуманитарные науки. – 2017. – № 3. – С. 12-15.

40. Полозова, Т. Д. Как сформировать читательскую активность: книга для учителя / Т. Д. Полозова. – Москва : Просвещение, 2008. – 22 с.
41. Джежелей, О. В. Формирование круга чтения младших школьников / О. В. Джежелей // Начальная школа. – 1989. – №1. – С. 33-38.
42. Carroll, J.B. (1977). Developmental parameters of reading comprehension. In J.T. Guthrie (ed.), *Cognition, curriculum, and comprehension*. Newark, Del. : International Reading Association – P.1-15.
43. Artelt C., Schiefele U., Schneider W. Predictors of reading literacy // *European Journal of Psychology of Education*. – 2001. – № 16. – P. 363-383.
44. Варенина, Л. П. Геймификация в образовании / Л. П. Варенина // *Историческая и социально-образовательная мысль*. – 2014. – № 6-2.
45. Мельничук, А. В. Применение игровых технологий в обучении / А.В. Мельничук // *Научная социологическая школа РГСУ: 25 лет. Социология. Социальность. Современность* Материалы XXI Социологических чтений РГСУ. – 2016. – С. 137-142.
46. Тарлыкова, В. В. Геймификация в образовании. Применение геймификации в учебном процессе музыкальной школы / В. В. Тарлыкова, Е. В. Поворина // *Новое поколение*. – 2016. – № 9. – С. 163-168.
47. Столярова, И. Н. Образовательные веб-квесты для школьников / И. Н. Столярова // *Историческая и социально-образовательная мысль*, – 2017 – № S1 – С. 147-149.
48. Доронина, И. Н., Дунаев, Р. А., Черняков, А. Н. Функциональная модель образовательного веб-квеста / И. Н. Доронина, Р. А. Дунаев, А. Н. Черняков // *Наука. Искусство. Культура*. –2015. – №4 (8). – С. 118-123.
49. Гордеев, К. С., Жидков, А. А., Слюзнева, К. В., Закунова, Е. Д., Анисимова, А. Е. Образовательный веб-квест как педагогическая технология / К. С. Гордеев, А. А. Жидков, К. В. Слюзнева, Е. Д. Закунова, А. Е. Анисимова // *Современные научные исследования и инновации*. – 2018. – №12 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://web.snauka.ru/issues/2018/12/88151>.

50. Горбунова О. В., Иванова, О. А. Веб-квест как педагогический инструмент / О. В. Горбунова, О. А. Иванова // Народное образование. – 2014. – № 7 (1440) – С. 162-166.

51. Dodge, B. (1995). Some thoughts about Web Quests [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](https://webquest.org/sdsu/about_webquests.html)

52. Москалевич, Г.Н. Понятие и сущность образовательной информационно-коммуникационной технологии веб-квест / Г.Н. Москалевич // Сборник докладов Международной интернет-конференции «Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета» секция 4. Интернет-технологии в образовательном процессе – Минск, 2013 – С. 287-293.

53. Сагитова, Р. Р., Гайнуллина, А. Веб-квест технологии в обучении иностранным языкам / Р. Р. Сагитова, А. Гайнуллина // Казанский вестник молодых учёных. – 2019. – №5 (13). – С. 116-119.

54. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : Учеб.пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева; под ред. Е.С. Полат. Москва: Издательский центр «Академия» – 2001. – 272 с.

55. Мельникова, А. Ю. Технология веб-квеста в обучении иностранных стажеров / А. Ю. Мельникова // Вестник ЮУрГГПУ. – 2014. – №9-1. – С. 162-169.

56. Мельник, О. Г. Веб-квест в обучении студентов / О. Г. Мельник // Известия ЮФУ. Технические науки. – 2010. – №10. – С. 86-92.

57. Еловская, С. В. Веб-квест в иноязычном языковом образовании / С. В. Еловская // Гаудеамус. – 2018. – №2 (36). – С. 34-37.

58. Жидков, А. А., Гордеев, К. С., Ваганова, О. И., Смирнова, Ж. В. Особенности разработки образовательного веб-квеста / А. А. Жидков, К. С. Гордеев, О. И. Ваганова, Ж. В. Смирнова // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. – 2018. – №7 (33). – С. 178-182.

59. Инкижекова, М.С., Николаев, Н. Ю. Веб-квест в системе эдьютейнмента / М. С. Инкижекова, Н. Ю Николаев // Человек. Культура. Образование. – 2020. – №4 (38). – С. 181-196.
60. Артюхина, А. А. Проблемы организации веб-квеста / А. А. Артюхина // Наука, образование и культура – 2017 – № 4 (19) – С. 79-80.
61. Фоменко, О. А. Веб-квест Винни-Пух [Сайт] / О. А. Фоменко. – Режим доступа: <https://wqbypsy-ped.ru/>.
62. Винни-Пух и все-все-все – Алан Милн : Онлайн библиотека детской литературы «Мишкины книжки» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mishka-knizhka.ru/skazki-dlay-detey/zarubezhnye-skazochniki/skazki-alana-milna/vinni-puh-i-vse-vse-vse/>.
63. Электронный журнал Лаборатории Фантастики [сайт]. – Режим доступа: <https://fantlab.ru/autor6584>.
64. 10 фактов об Алане Александре Милне : Электронный журнал СОЮЗЛИТЕРАТУРА // ООО «СОЮЗ-АРБАТ» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.soyuz.ru/articles/161>.
65. Таблица чувств, которая поможет разобраться в себе : сайт психологов В17.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.b17.ru/blog/57612/#:~:text=Все%20эмоции%20человека%20можно%20различать,горе-страдание%2C%20гнев-ярость%2C%20отвращение-омерзение%2C%20презрение-пренебрежение%2C%20страх-ужас>.
66. Винни Пух. Все серии. Союзмультфильм : YouTube // мультики по вкусу [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=79VKtlNoOqY&t=1s>.
67. Зачем англичанам второе имя? : Лингвистический клуб «Я-Полиглот» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.yapolyglot.ru/blog/03-09-14-2>.
68. Как пчёлы делают мёд? : YouTube // Кру [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=vFZVk\\_V\\_2hY](https://www.youtube.com/watch?v=vFZVk_V_2hY).

69. Как мы видим цвета? YouTube // Obelus [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=NQyHy95HAsY>.

70. Жидкова, М. А. Геймификация в условиях цифровизации экономики / М. А. Жидкова, А. А. Князева // Экономика и бизнес: теория и практика. – 2020. – № 12-1(70). – С. 239-244.

### **СПИСОК ПЛАТФОРМ РАЗМЕЩЕНИЯ РЕСУРСОВ ВЕБ-КВЕСТА**

1. Конструктор и платформа для создания сайтов Tilda Publishing [сайт]. – Режим доступа: <https://tilda.cc/ru/>.

2. Программное обеспечение для администрирования опросов Google Forms [сайт]. – Режим доступа: <https://www.google.ru/forms/about/>.

3. Web 2.0-Plattform LearningApps.org [сайт]. – Режим доступа: <https://learningapps.org/>.

4. Словари и энциклопедии Академик [сайт]. – Режим доступа: <https://academic.ru/>.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 8 – Структура цифровой читательской грамотности

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

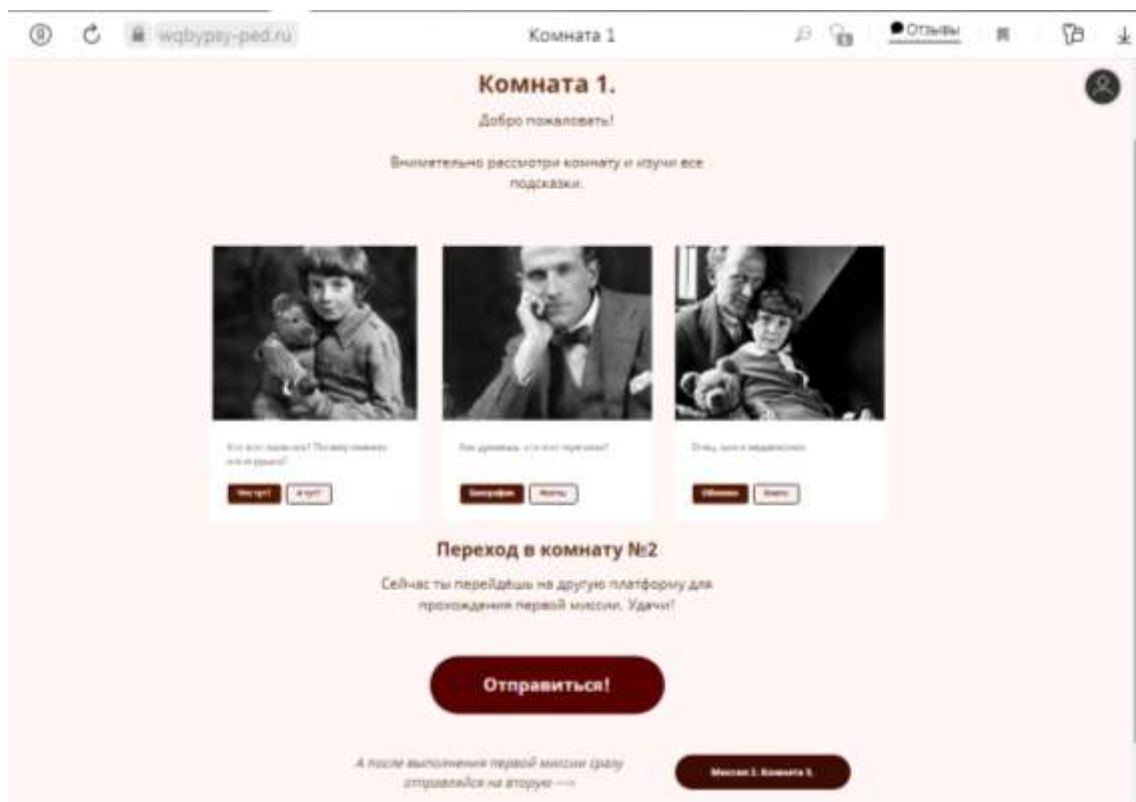


Рисунок 9 – Комната 1



## ПРИЛОЖЕНИЕ В

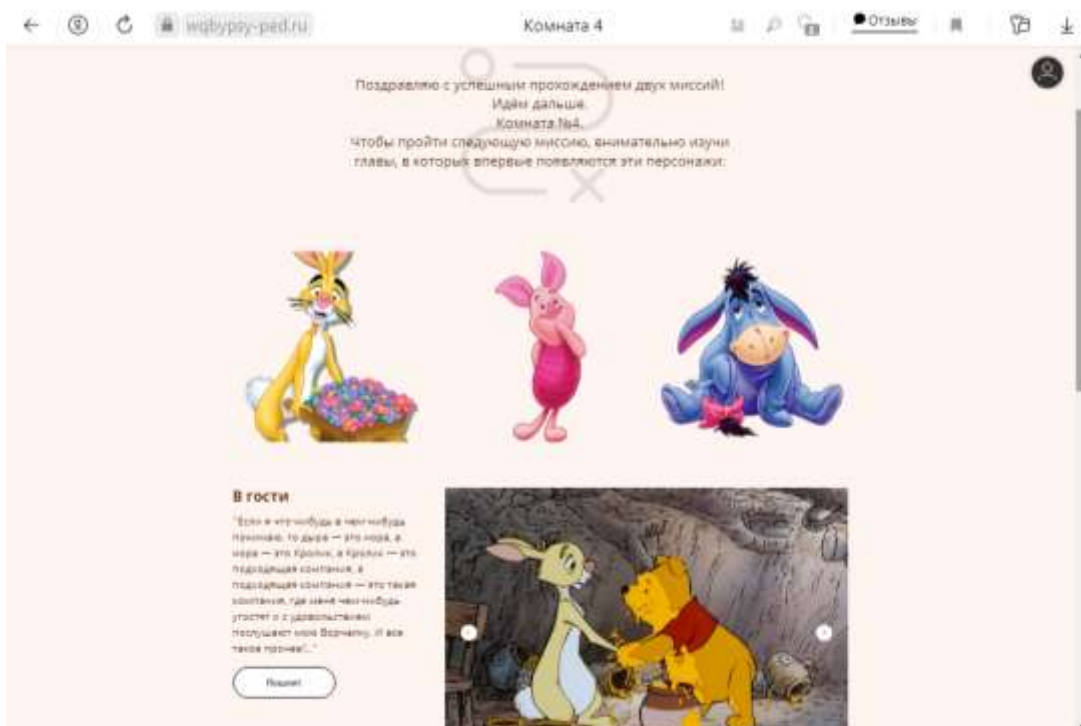


Рисунок 10.1 – Комната 4

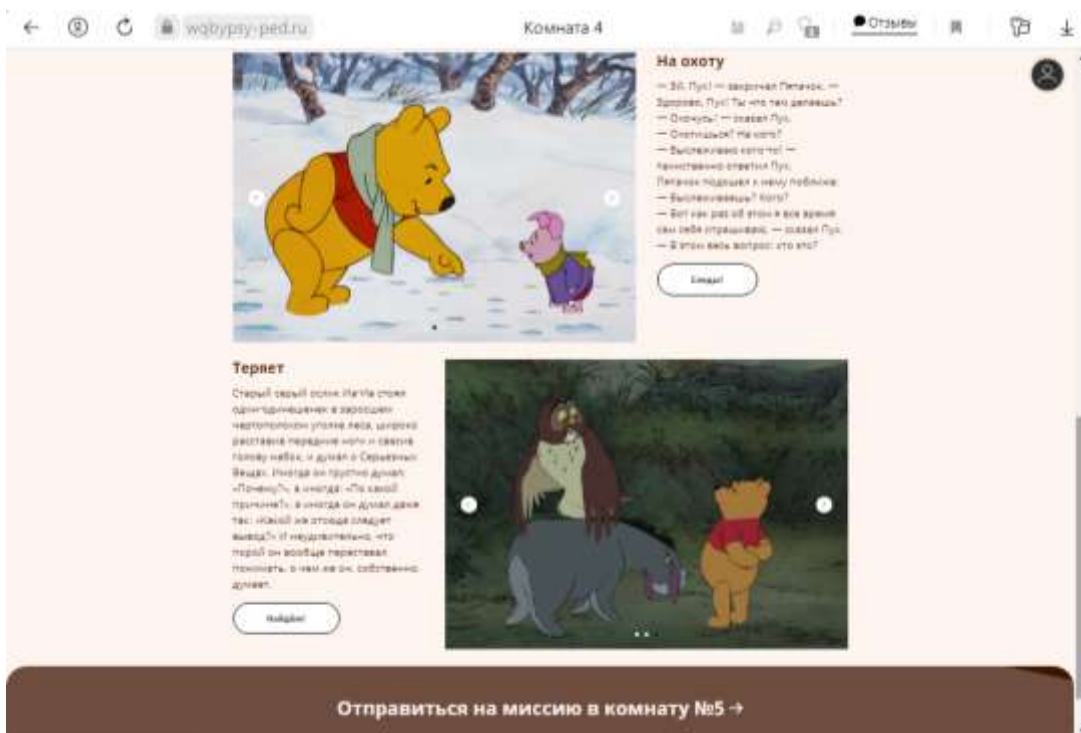


Рисунок 10.2 – Комната 4

## ПРИЛОЖЕНИЕ Г

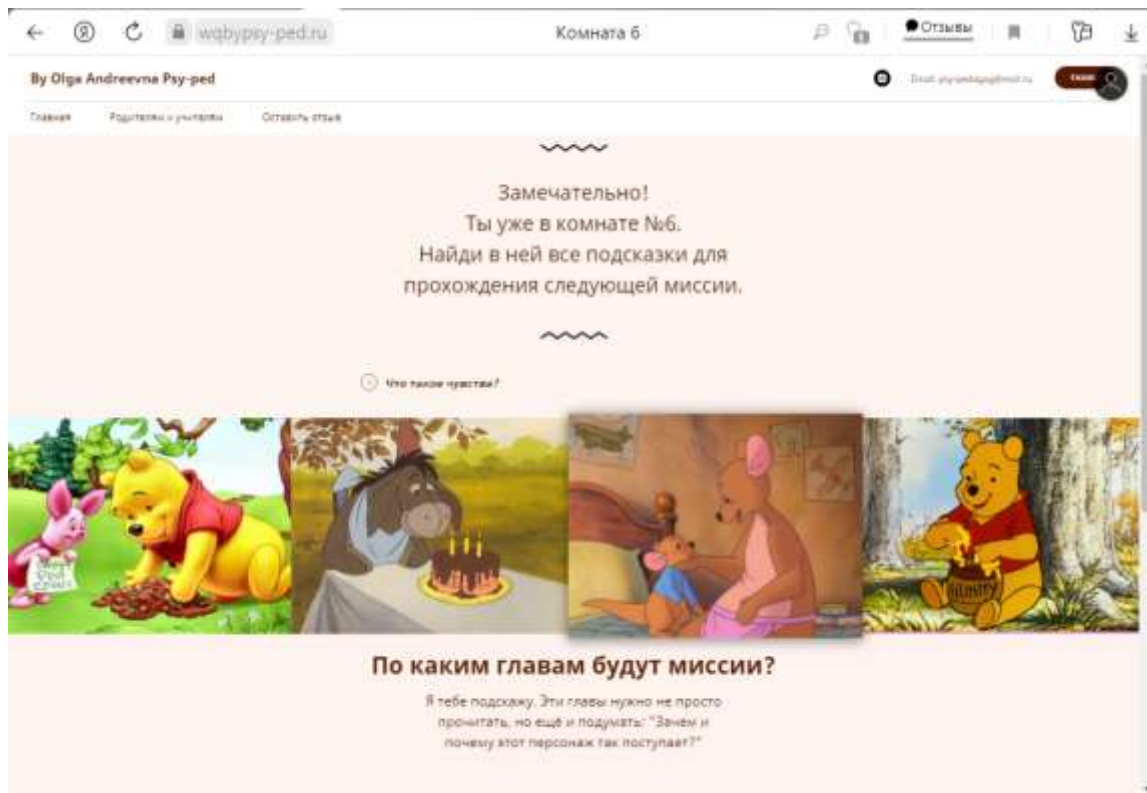


Рисунок 11.1 – Комната 6

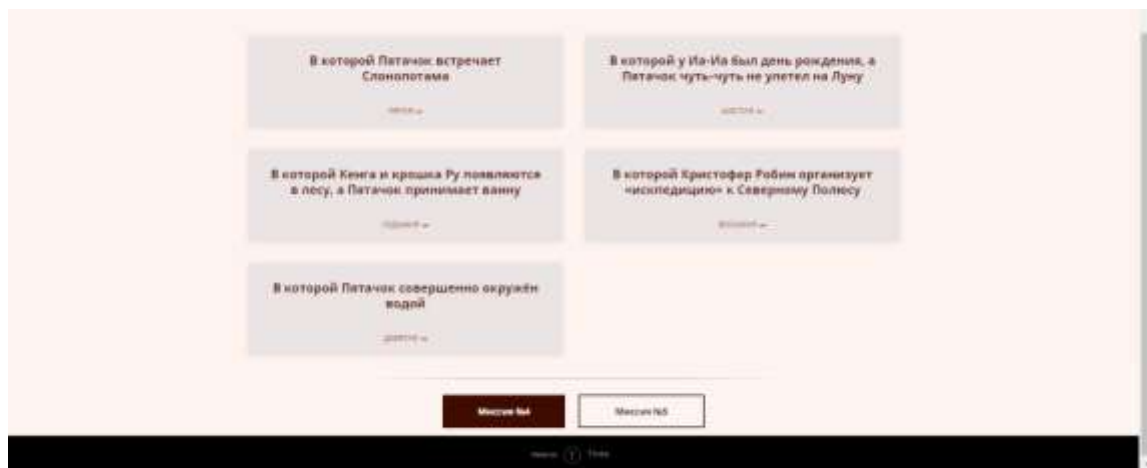


Рисунок 11.2 – Комната 6

## ПРИЛОЖЕНИЕ Д

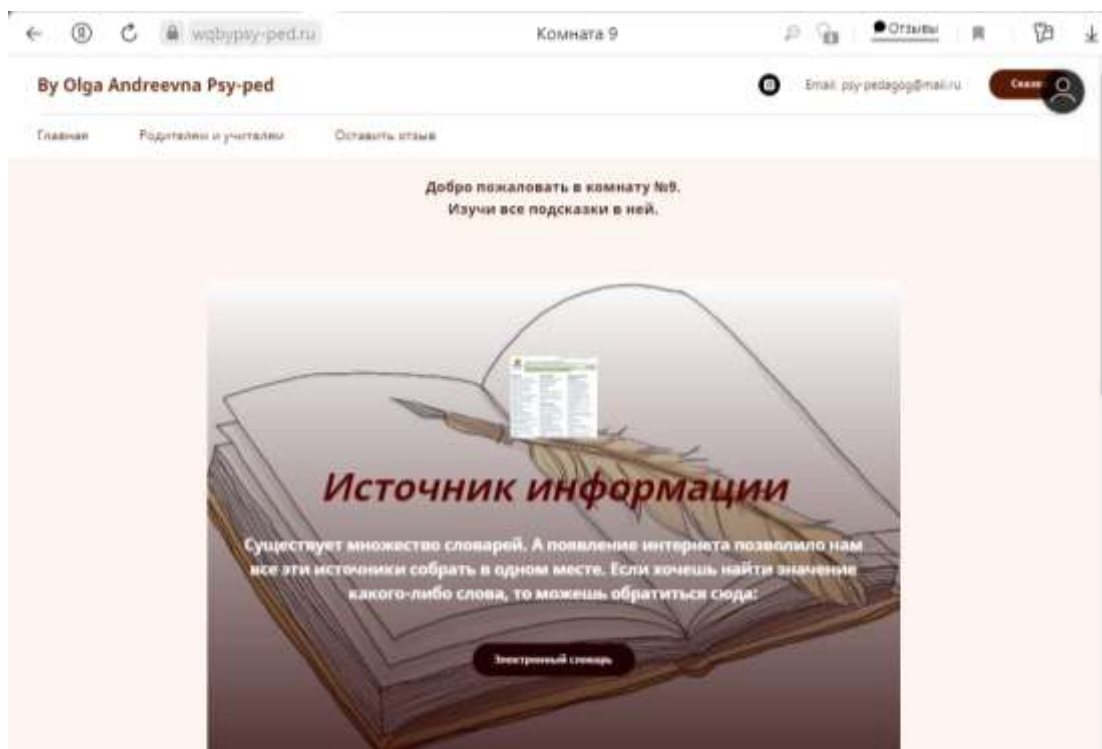


Рисунок 12.1 – Комната 9

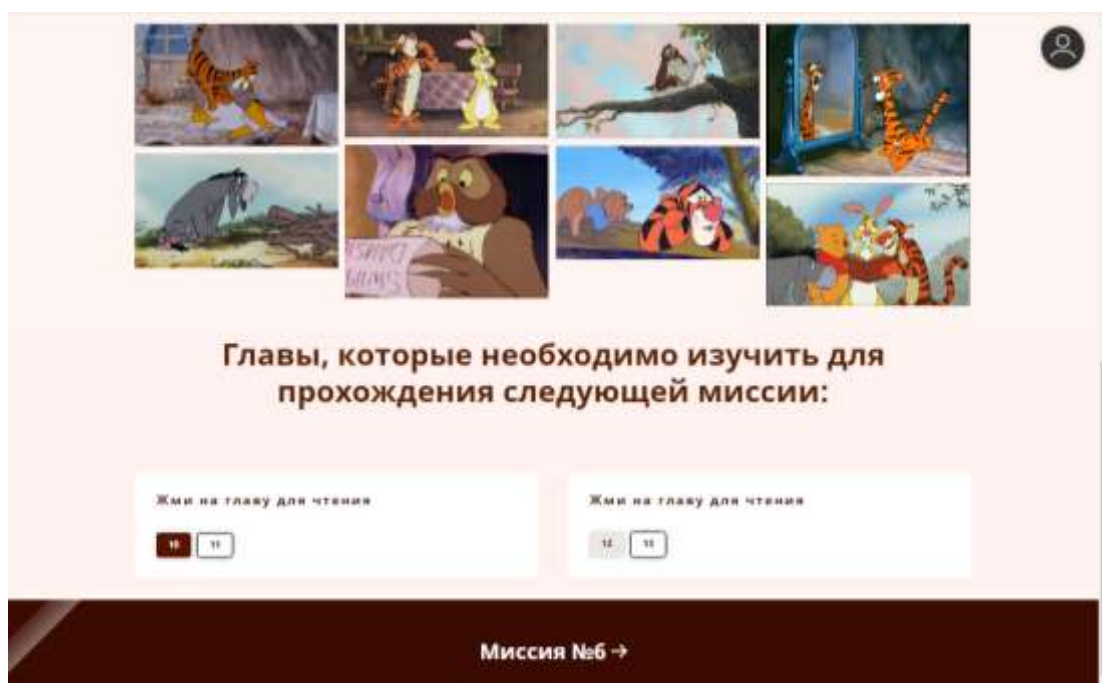


Рисунок 12.2 – Комната 9

## ПРИЛОЖЕНИЕ Е

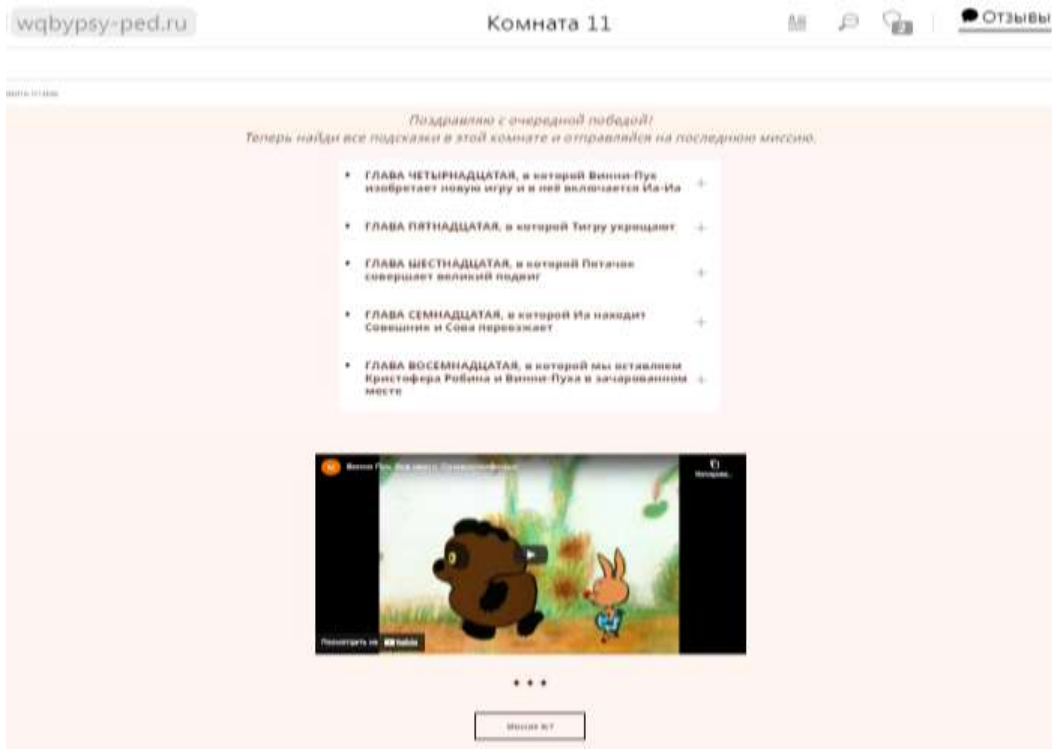


Рисунок 13.1 – Комната 11



Рисунок 13.2 – Комната 11

• ГЛАВА ПЯТНАДЦАТАЯ, в которой Тигру укрощают ✕



Кролик и Пятачок сидели возле парадной двери дома Винни-Пуха и слушали, что говорит Кролик. Винни-Пух тоже сидел с ними. Был дремотный летний полдень, и Лес был полон тихих, неясных звуков, и все они, казалось, говорили Пуху: «Не слушай Кролика. Слушай меня». Поэтому Винни занял самую удобную позицию для того, чтобы не слушать Кролика, и лишь время от времени открывал глаза и говорил: «Ах», а потом закрывал глаза снова и говорил: «Верно, верно!» Сам же Кролик то и дело очень серьезно спрашивал: «Ты понимаешь, что я имею в виду, Пятачок?», а Пятачок не менее серьезно кивал в ответ, чтобы показать, что он все-все понимает. — Словом, — сказал Кролик, добравшись наконец до конца, — Тигра в последнее время стал таким большим Выскочкой, что нам пора его укротить. А ты как считаешь, Пятачок?

Рисунок 13.3 – Комната 11

• ГЛАВА ШЕСТНАДЦАТАЯ, в которой Пятачок совершает великий подвиг ✕



На пути от дома Винни-Пуха к дому Пятачка было Задумчивое Место, где они иногда встречались, когда им хотелось поговорить, и там было так тепло и тихо, что они любили посидеть там немножко и подумать, чем же им заняться теперь, когда они уже поговорили. Как-то, когда они с Пятачком решили ничем не заниматься, Пух даже придумал специальный стишок про это место, чтобы все знали, для чего оно предназначено.

Рисунок 13.4 – Комната 11

• **ГЛАВА СЕМНАДЦАТАЯ, в которой Иа находит Совешник и Сова переезжает**



Рисунок 13.5 – Комната 11



Винни-Пух забрел в Дремуний Лес и остановился перед домом Совы. Теперь он был совершенно не похож на дом. Теперь он выглядел просто как лавальное дерево, а когда дом начинает так выглядеть — значит, хозяину пришла пора полетаться по деревням адрес.  
Сегодня утром Пух обнаружил у себя под дверью Таинственное Спассание, которое гласило:  
Я излучившей адрес для  
Совы ты тоже Кролик.

• **ГЛАВА ВОСЕМНАДЦАТАЯ, в которой мы оставляем Кристофера Робина и Винни-Пуха в зачарованном месте**



Кристофер Робин куда-то уходит. Совсем. Никто не знает, почему он уходит, никто не знает, куда он уходит, да, да — никто не знает даже, почему он знает, что Кристофер Робин уходит. Но — по той или по иной причине — все в Лесу чувствовали, что это в конце концов должно случиться.

Рисунок 13.6 – Комната 11

## ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

The screenshot shows a web form in a Google Docs interface. The browser address bar shows 'docs.google.com' and the page title is 'Веб-квест "Winnie-the-Pooh"'. The form content includes:

- Title: **Веб-квест "Winnie-the-Pooh"**
- Location: Комната №2, Миссия №1
- Requirement: \* **Обязательно**
- Field 1: **Электронная почта \*** with a text input labeled 'Ваш адрес эл. почты'.
- Field 2: **Ваше имя и фамилия \*** with a text input labeled 'Мой ответ'.
- Field 3: **Как называется сказка, по которой проходит наш квест? \*** with a text input labeled 'Мой ответ'.
- Field 4: **Кто является автором сказки? \*** with four radio button options:
  - Робин Александр Милн
  - Алан Кристофер Робин
  - Кристофер Милн Алан
  - Алан Александр Милн

Рисунок 8.1 – Миссия 1

This screenshot shows the lower portion of the web form, including:

- Field 5: **Дата рождения автора \*** with a date picker showing 'dd.mm.yyyy'.
- Field 6: **Кем был автор? \*** with four checkbox options:
  - Поэт
  - Музыкант
  - Певец
  - Писатель
  - Драматург
- Field 7: **Как звали жену автора? \*** with a text input labeled 'Мой ответ'.
- Field 8: **Сколько детей было у супругов? \*** with a row of ten radio buttons numbered 1 through 10.

Рисунок 14.2 – Миссия 1

Как изначально звали игрушку Кристофера Робина? \*

Гарри  
 Эдвард  
 Джейн  
 Винни

Какие игрушки действительно были у Кристофера Робина? \*

	Был	Не был
Крошка Ру	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Пятачок	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Кролик	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Кенга	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Винни-Пух	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Иа-иа	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Сова	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Тигра	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Рисунок 14.3 – Миссия 1**



## ПРИЛОЖЕНИЕ И



Рисунок 9 – Миссия 2

## ПРИЛОЖЕНИЕ К

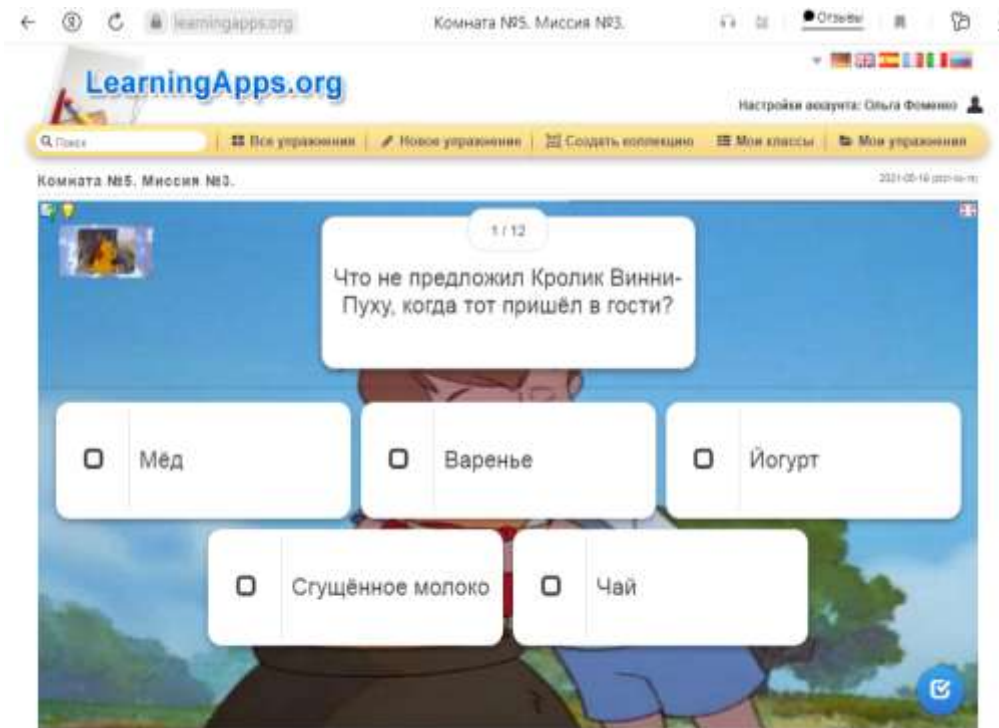


Рисунок 10.1 – Миссия 3

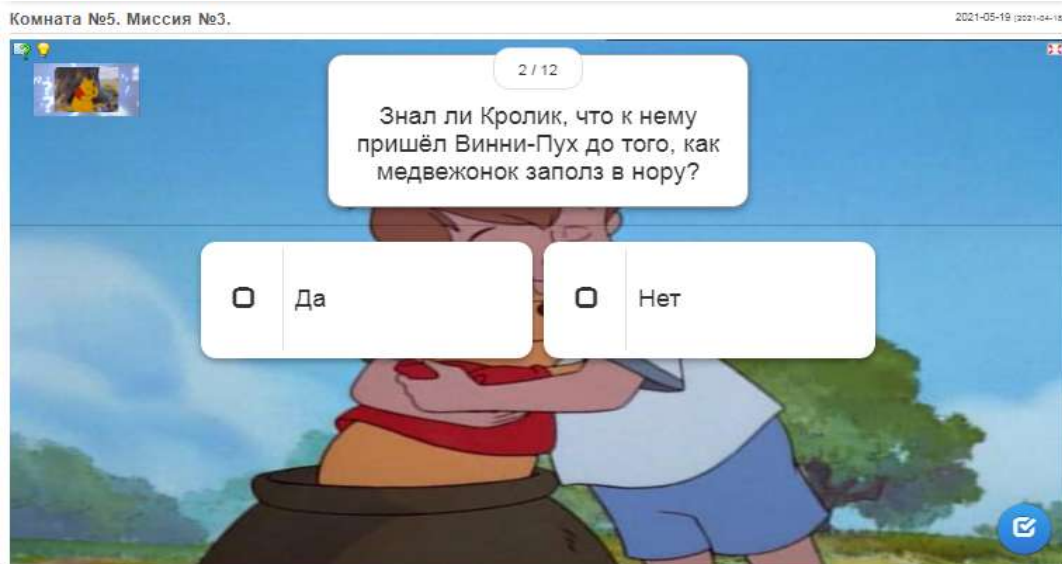


Рисунок 16.2 – Миссия 3

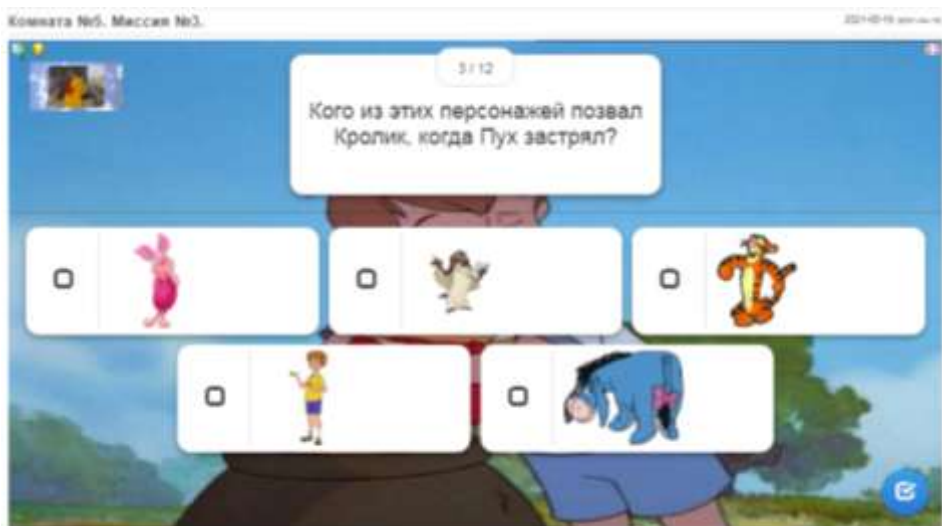


Рисунок 16.3 – Миссия 3

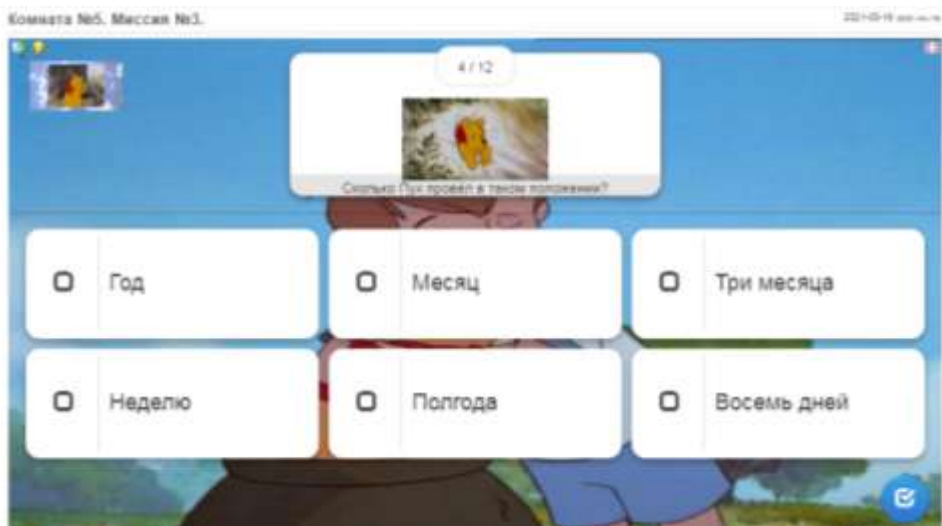


Рисунок 16.4 – Миссия 3

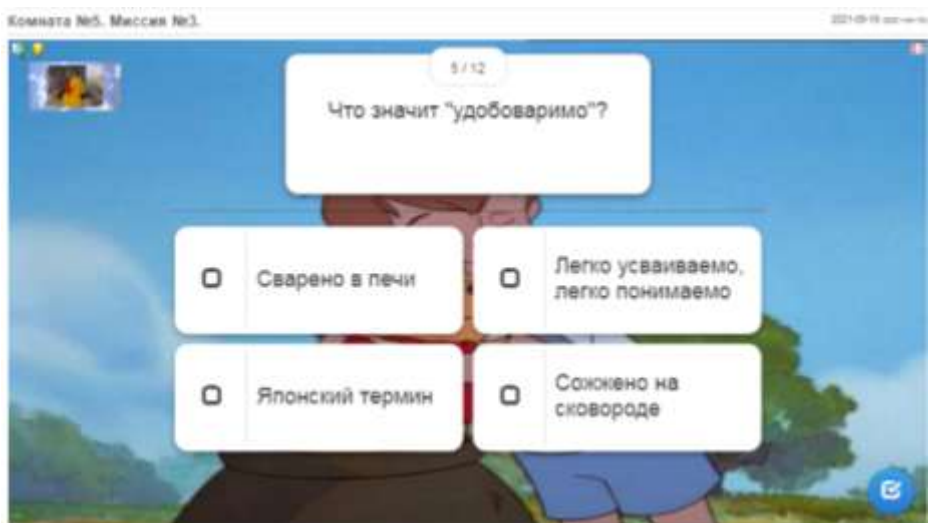


Рисунок 16.5 – Миссия 3

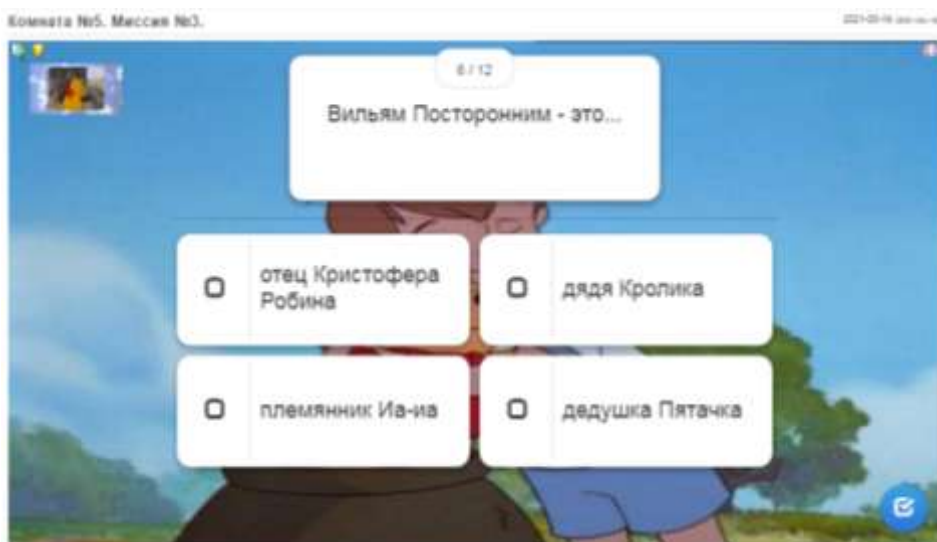


Рисунок 16.6 – Миссия 3

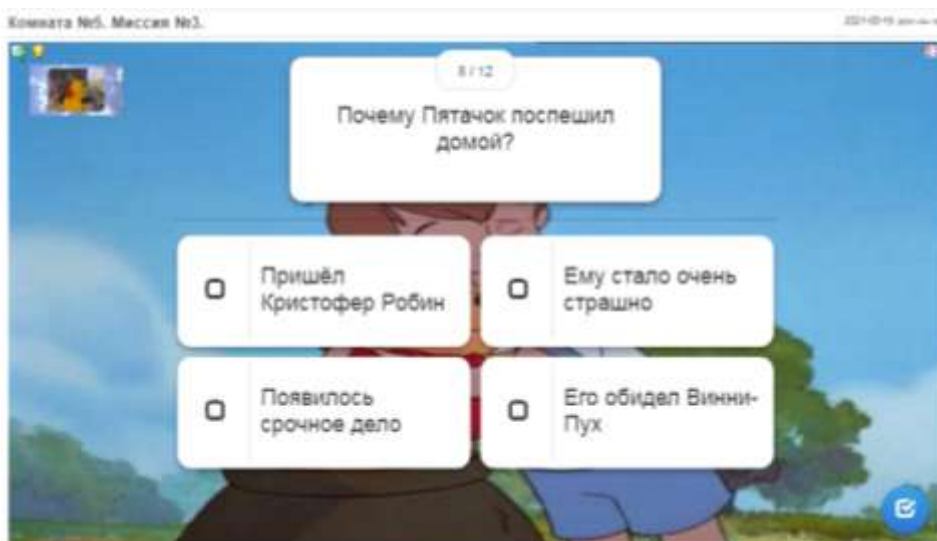


Рисунок 16.7 – Миссия 3

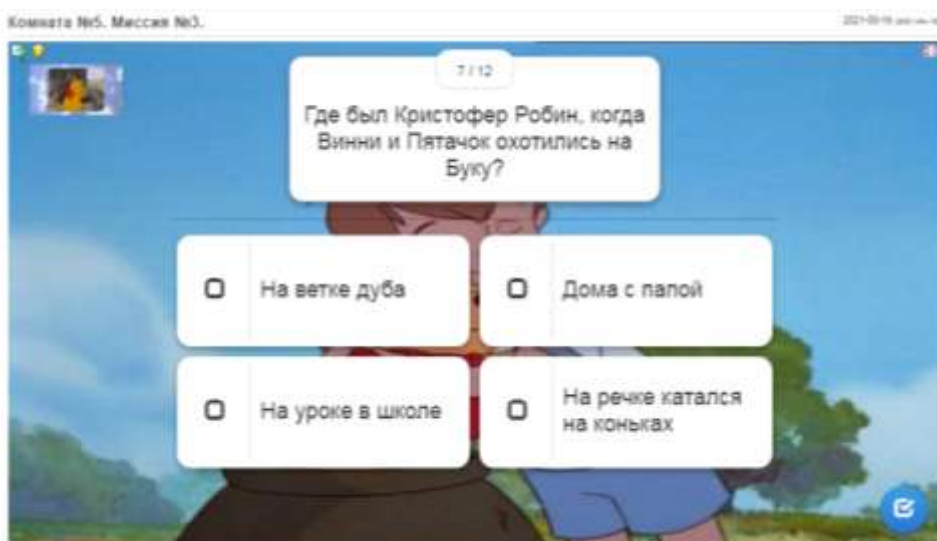


Рисунок 16.8 – Миссия 3

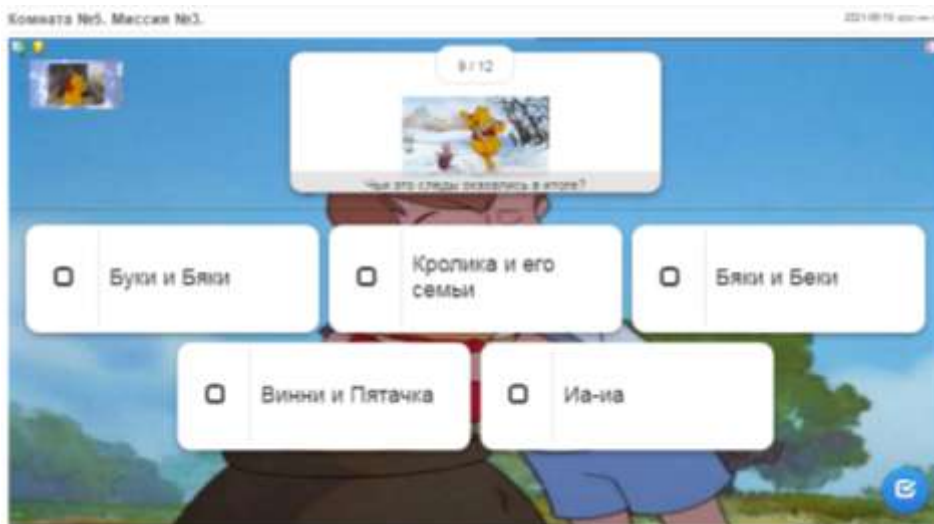


Рисунок 16.9 – Миссия 3

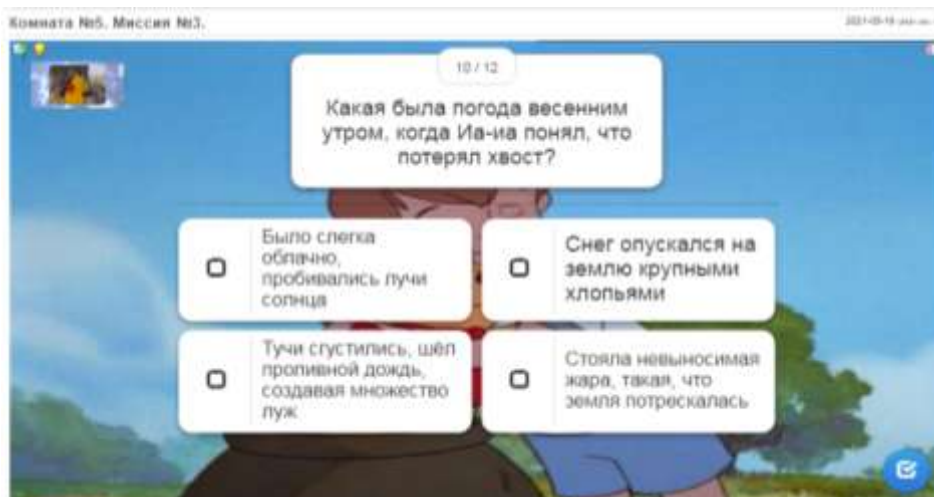


Рисунок 16.10 – Миссия 3

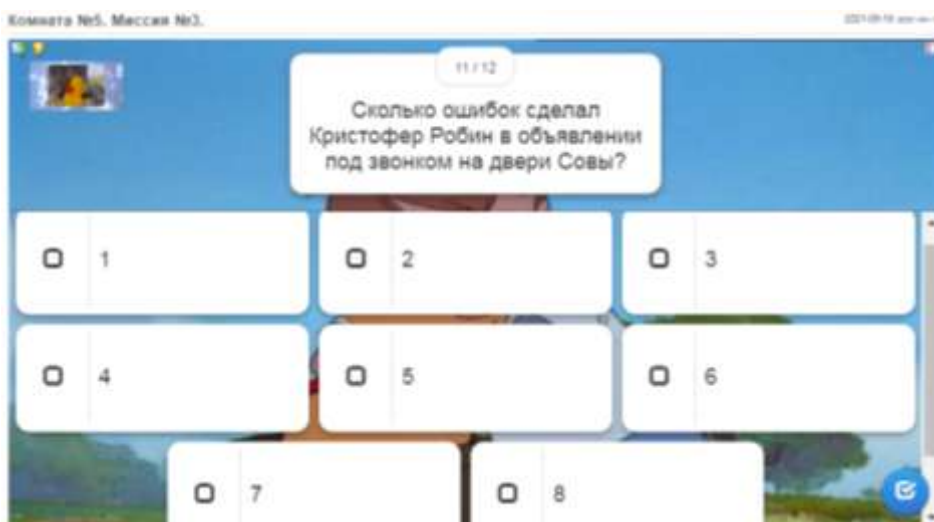
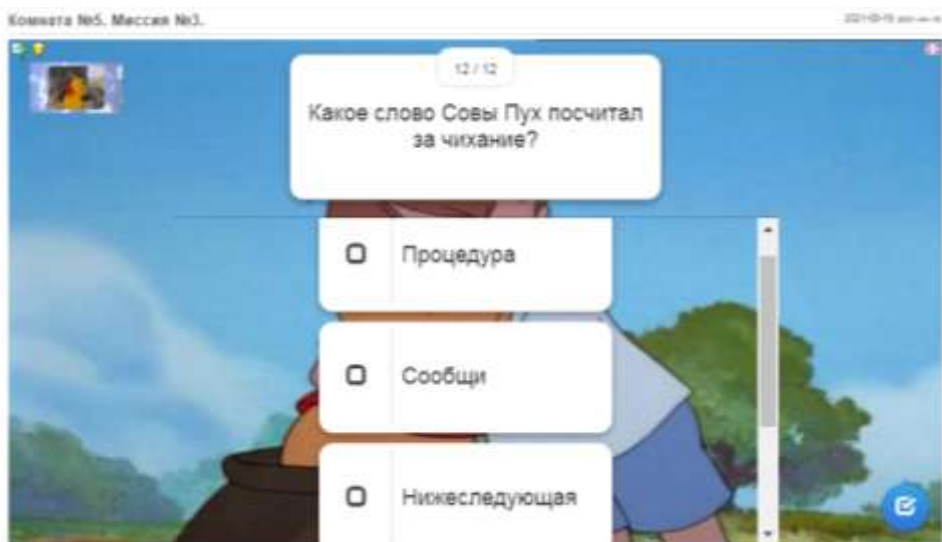
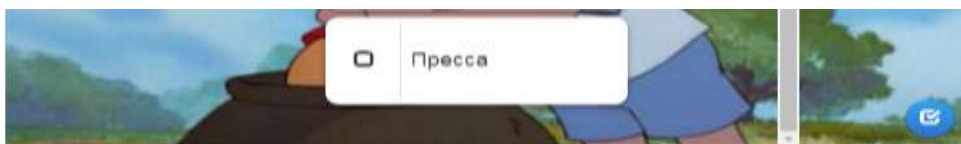


Рисунок 16.11 – Миссия 3



**Рисунок 16.12 – Миссия 3**



**Рисунок 16.13 – Миссия 3**

## ПРИЛОЖЕНИЕ Л

Веб-квест *Winnie-the-Pooh*

Комната №7  
Миссия № 4  
Добро пожаловать!  
\* **Обязательно**

Электронная почта \*

Ваш адрес эл. почты: \_\_\_\_\_

Выбери, какие эмоции испытывали персонажи в главе о Слонопотамах! \*

	Страх	Восторг	Грусть	Удивление	Любовь
Кристофер Робин	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Винни-Пух	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Пятачок	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Почему ослик Иа не был несчастным в шестой главе? \*

Мой ответ: \_\_\_\_\_

Рисунок 11.1 – Миссия 4

Как ты думаешь, почему Пух, Кролик и Пятачок решили украсть Крошку Ру у Кенги? Аргументируй свой ответ \*

Мой ответ: \_\_\_\_\_

Сколько персонажей, помимо Родных и Знакомых Кролика, участвовало в экспедиции на Северный П полюс? \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Какой пометки не было на карандашах подаренных Кристофером Робинем Винни-Пуху? \*

«NB» – в честь Неустрашимого Винни

«BB» – в честь Выручателя Винни

«MB» – в честь Модного Винни

«B» – в честь Винни-Пуха

Копии ответов будут отправлены на указанный вами адрес.

**Отправить** \_\_\_\_\_ Страница 1 из 1

Рисунок 17.2 – Миссия 4

## ПРИЛОЖЕНИЕ М



Рисунок 12.1 – Миссия 5



Рисунок 18.2 – Миссия 5



## ПРИЛОЖЕНИЕ Н

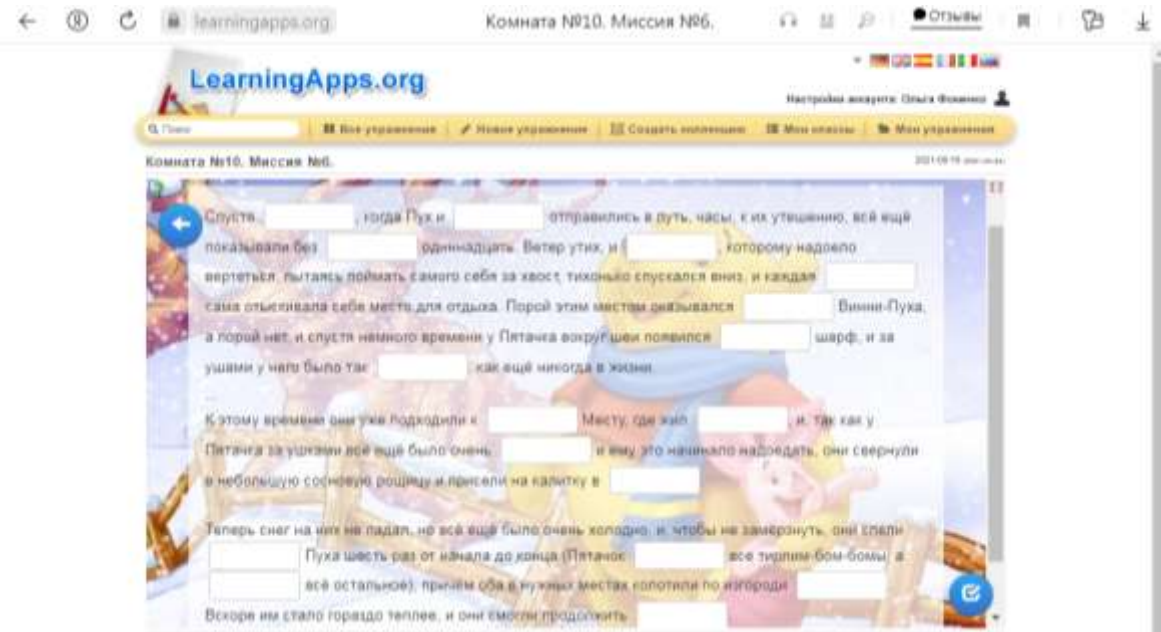


Рисунок 13.1 – Миссия 6

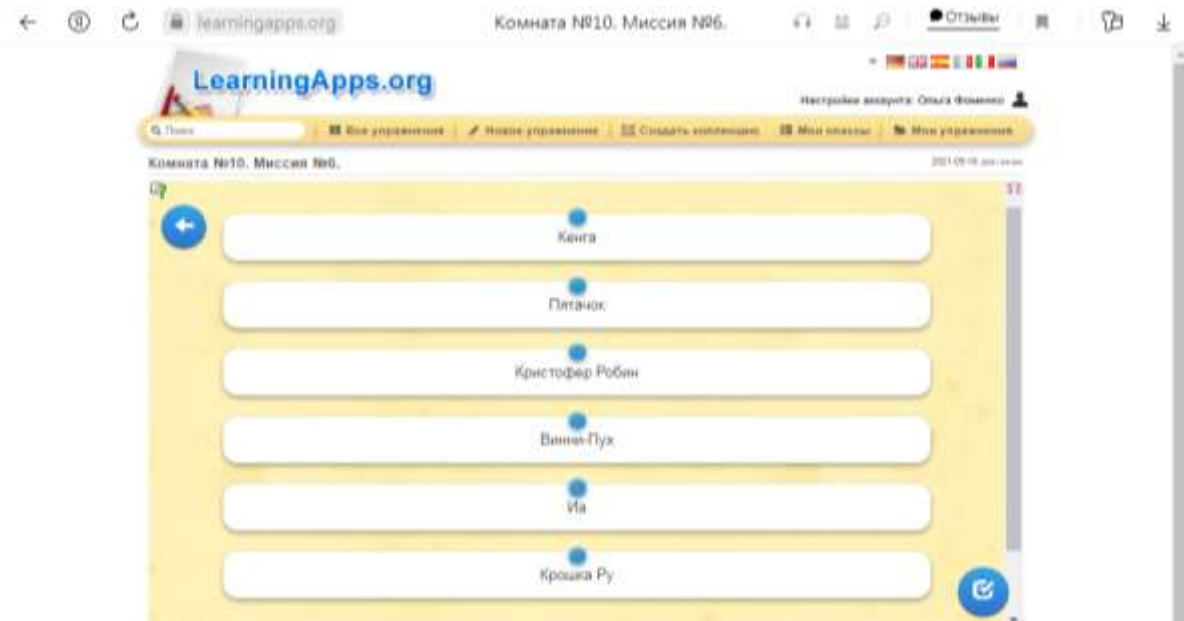


Рисунок 19.2 – Миссия 6



Рисунок 19.3 – Миссия 6



Рисунок 19.4 – Миссия 6



Рисунок 19.5 – Миссия 6



Рисунок 19.6 – Миссия 6

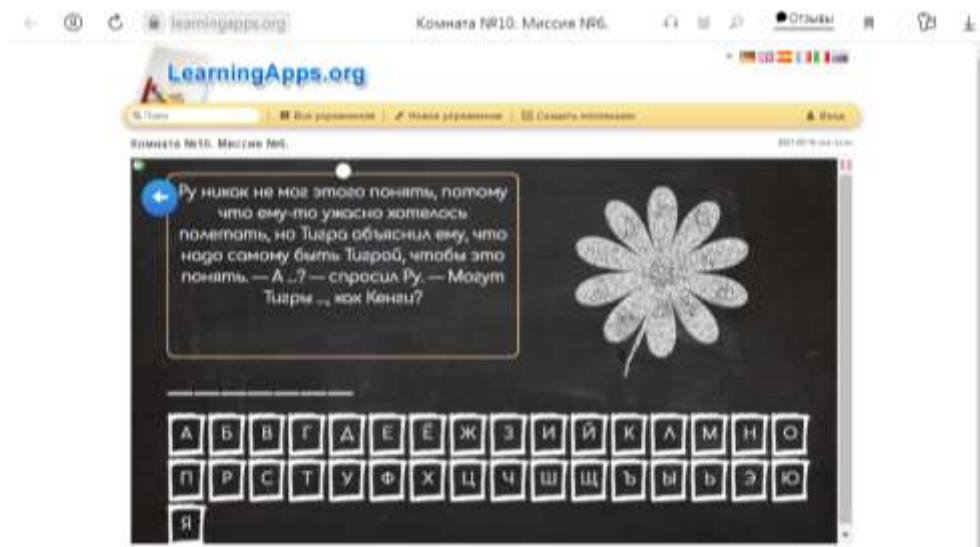


Рисунок 19.7 – Миссия 6

## ПРИЛОЖЕНИЕ П

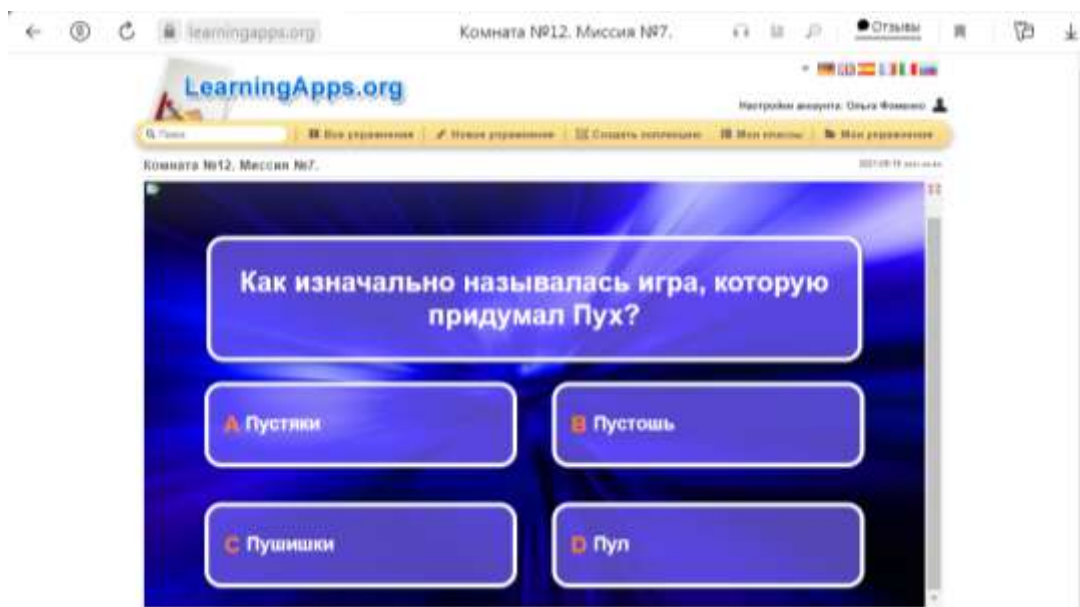


Рисунок 20.1 – Миссия 7



Рисунок 20.2 – Миссия 7

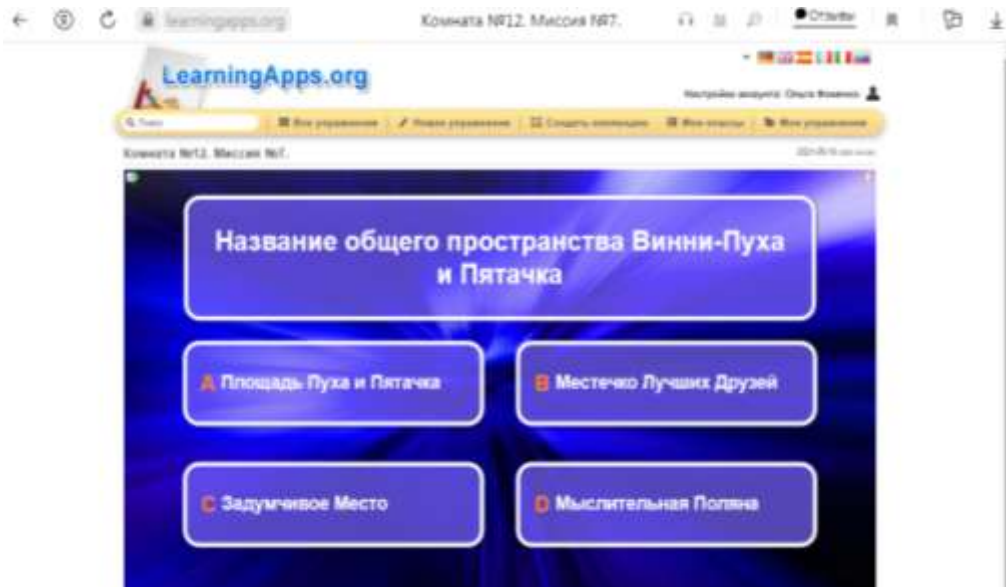


Рисунок 20.3 – Миссия 7

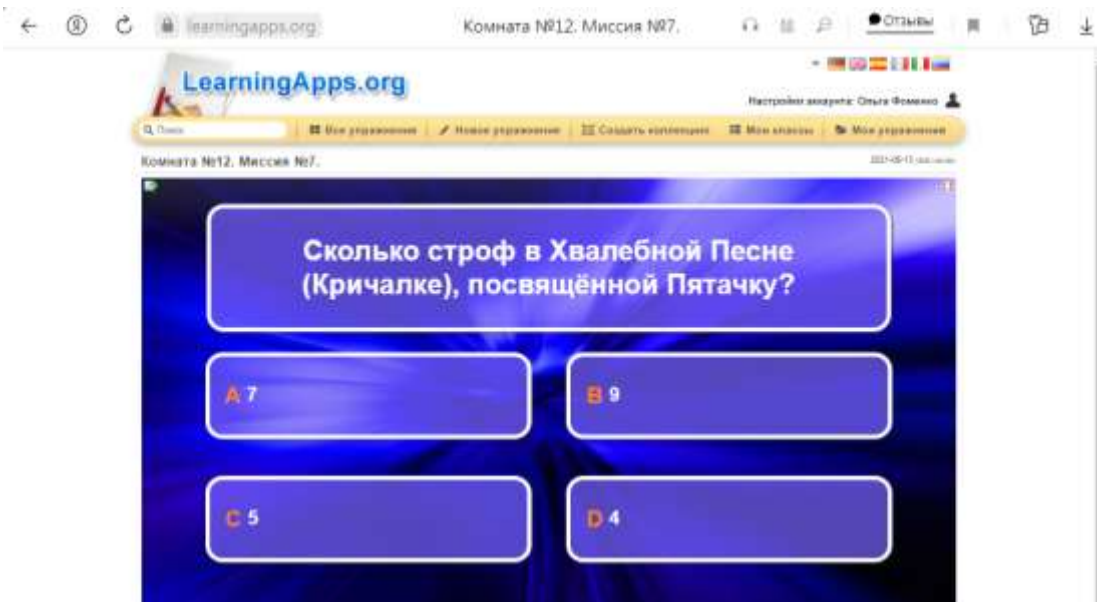


Рисунок 20.4 – Миссия 7

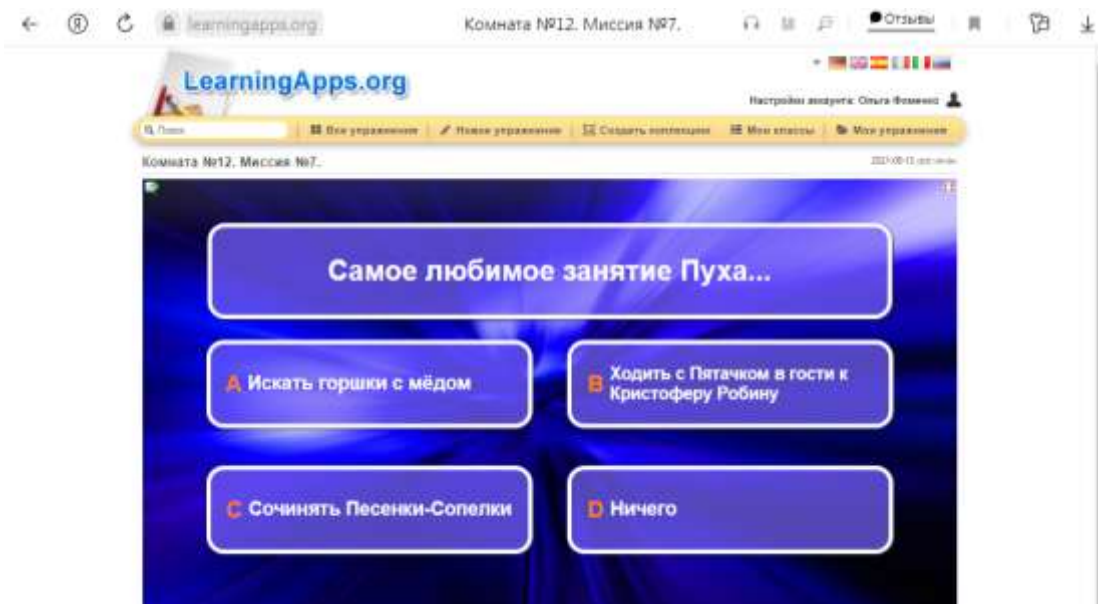


Рисунок 20.5 – Миссия 7

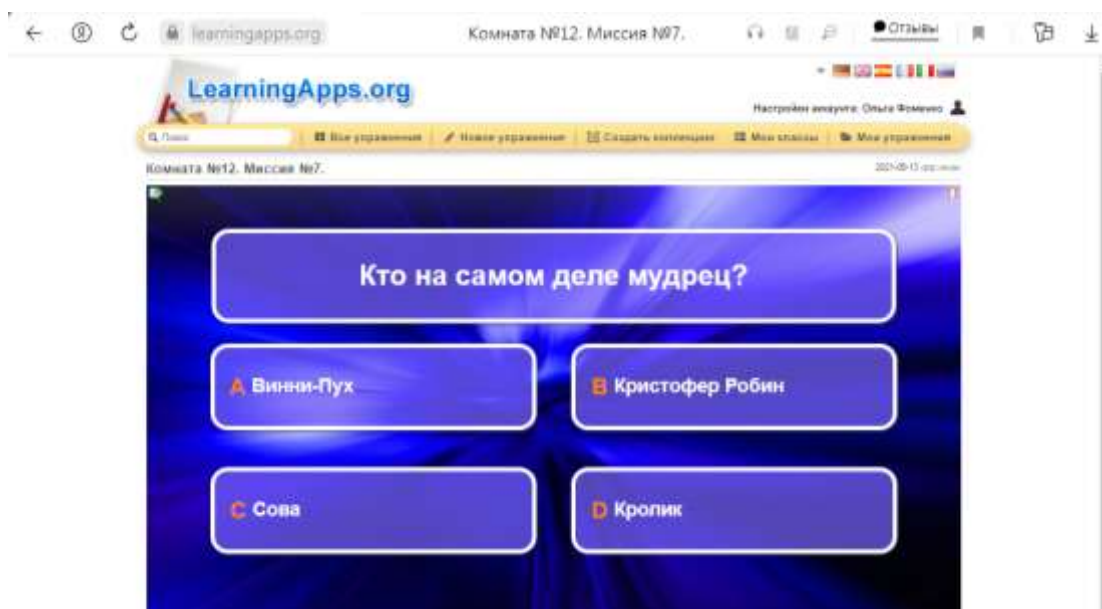


Рисунок 20.6 – Миссия 7

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Институт педагогики, психологии и социологии  
Кафедра общей и социальной педагогики

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
А.К. Лукина  
подпись инициалы, фамилия  
«    »    20    г.

**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ**

**ВЕБ-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ  
ГРАМОТНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

44.04.02 Психолого-педагогическое образование  
44.04.02.01 Развитие личности

Научный  
руководитель

Финогенова  
подпись, дата

доц. каф. ОиСП  
ИППС СФУ,

канд. психол. наук  
должность, ученая степень

О.Н. Финогенова  
инициалы, фамилия

Выпускник

Фоменко  
подпись, дата

О.А. Фоменко  
инициалы, фамилия

Рецензент

Рущая  
подпись, дата

доц. каф. ИТОиНО  
ИППС СФУ,

канд. пед. наук  
должность, ученая степень

К.А. Рущая  
инициалы, фамилия

Красноярск 2021