

*Мастер – класс*



# Применение технологии онлайн-квест на логопедических занятиях

*Учитель – логопед МБОУ г. Иркутска СОШ №32  
Комарова Наталья Леонидовна*

21.09.2018

# Технология онлайн-квест

**Quest** в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

**Квест** – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры . (Быховский Я.С.)

**Онлайн-квест (webquest)** в педагогике - проблемное задание, проект с использованием интернет-ресурсов. Онлайн-квест – сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме.(Бимкина Н.В.)

**Веб-квест** (дословно с английского «поиск в сети интернет») – это деятельностно-ориентированная проектная дидактическая модель, предусматривающая самостоятельную поисковую работу учащихся в сети Интернет(Берни Додж (Bernie Dodge) и Том Марч (Tom March)

**Веб – квест** в логопедии – это задание, в основу которого положена проблема с элементами ролевой игры. Для выполнения веб-квеста используется информация из Интернета. (Жесткова Е.А.)

**Технология онлайн-квест (webquest)** — это современная образовательная технология, предполагающая целенаправленную поисковую деятельность обучающихся с использованием информационных ресурсов Интернета для выполнения определенного учебного задания.

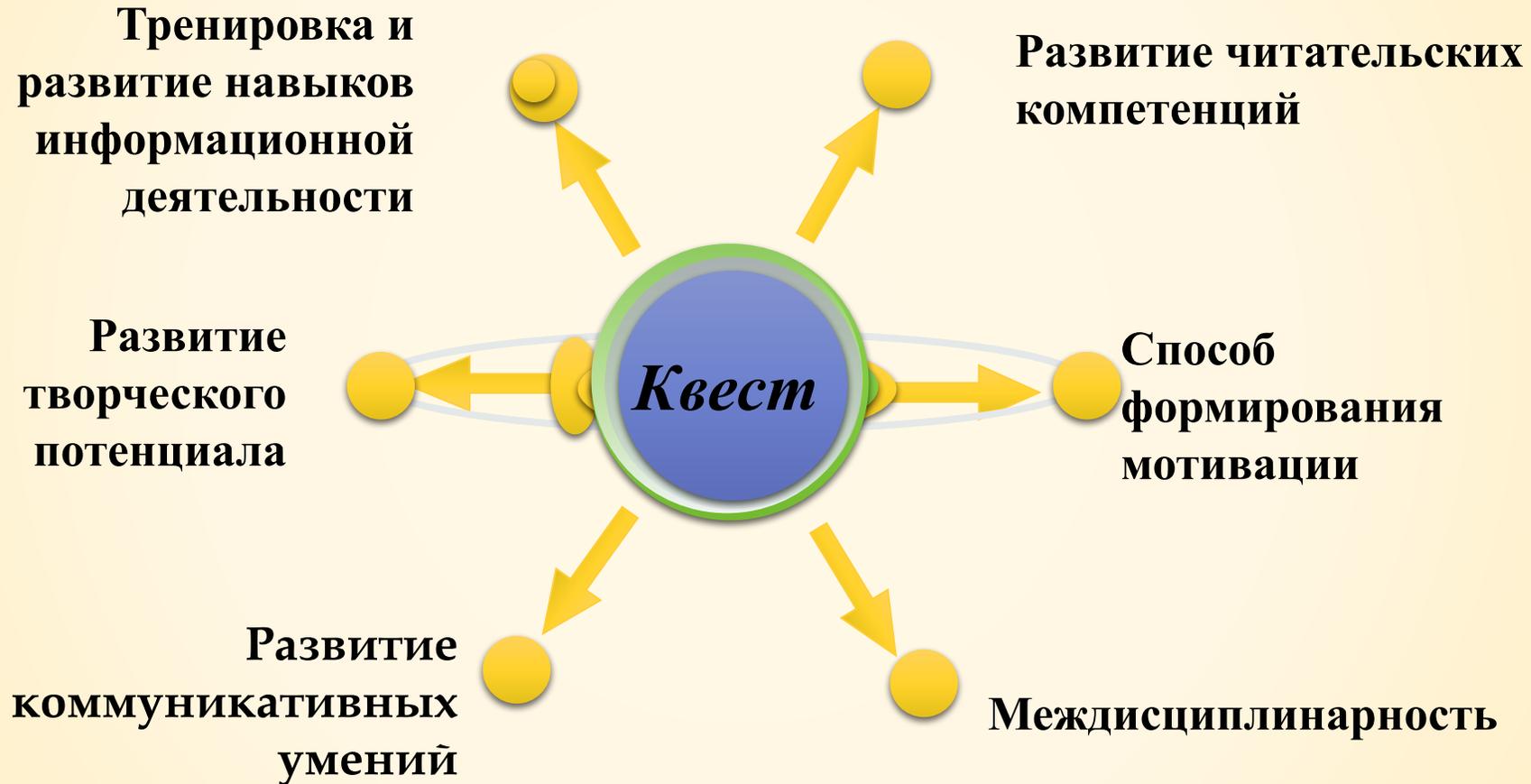
**Рассматривается использование технологии:**

- при изучении иностранного языка (Павлова Л. П., Климова А.Б.);
- на уроках литературы (Жесткова Е.А., Казакова В.В.)
- на уроках музыки (Дзюба Е.Н.), истории
- в библиотечной работе
- для обучения русскому языку иностранных студентов и др.

# Классификация технологии онлайн-квест.

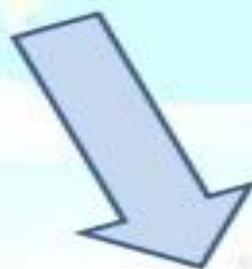
<b>По уровню применения</b>	предметная
<b>По научной концепции усвоения опыта</b>	развивающая
<b>По отношению к ребёнку</b>	лично-ориентированная
<b>По ориентации на личностные структуры</b>	в зависимости от типа, целей и задач квеста (информационная, операционная, эмоционально-художественная и эмоционально-нравственная, технология саморазвития, эвристическая, прикладная)
<b>По типу организации и управления познавательной деятельностью</b>	игровая технология

# Методический потенциал квестовых технологий



# Типы веб-квестов

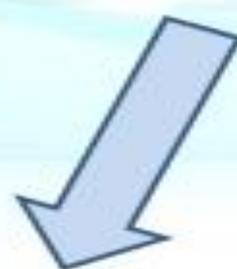
Для  
кратковременной  
работы



**цель:**  
углубление  
знаний и их интеграция.  
Рассчитаны на одно-три  
занятия.



Для  
длительной  
работы



**цель:**  
углубление  
и преобразование  
знаний учащихся.  
Рассчитаны на длительный  
срок (семестр  
или учебный год).

## **Онлайн-квест имеет ряд преимуществ, способствующих решению задач обучения:**

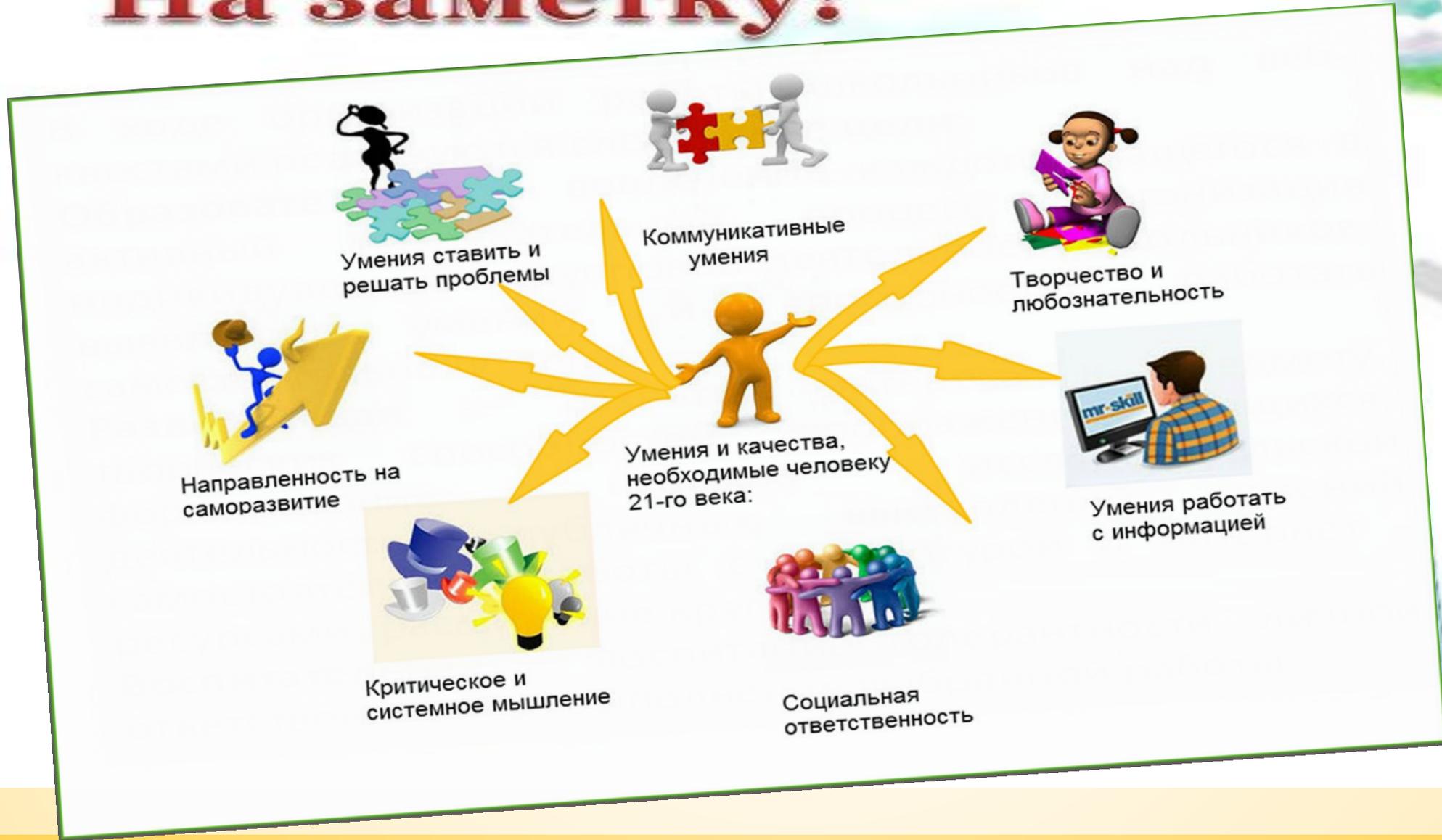
- обеспечивает автономность и самостоятельность учащихся;
- развивает коммуникативную компетенцию;
- дает возможность осуществить индивидуальный подход;
- мотивирует учащихся;
- позволяет использовать большое количество актуальной аутентичной информации;
- помогает организовать активную самостоятельную или групповую поисковую деятельность учащихся, которой они сами управляют;
- организует работу над любой темой в форме целенаправленного исследования, как в течение нескольких часов, так и нескольких недель;
- способствует принятию самостоятельных решений;
- развивает критическое мышление, тренирует мыслительные способности (объяснение, сравнение, классификация, выделение общего и частного и др.).

# **Условия эффективного использования онлайн-квестов при обучении детей с ОВЗ**

**В ходе исследования были определены:**

- 1) наличие высокого уровня сформированности информационно-аналитических умений у педагога,
- 2) оптимизация методики работы с онлайн-квестами применительно к конкретным условиям обучения ,
- 3) адаптация заданий онлайн-квеста к актуальному уровню сформированности умений у обучающихся,
- 4) систематическое применение комплекса учебно-методических материалов в процессе работы с веб-квестами, направленного на формирование информационно-аналитических умений.

# На заметку!



- Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся находится на различных веб-сайтах.
- Результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц или веб-сайтов (локально или в интернете).



# Структура онлайн-квеста.

- Введение
- Задание
- Порядок работы и необходимые ресурсы



- Оценка
- Заключение
- Используемые материалы
- Комментарии для педагога

# Введение

*краткое описание темы онлайн-квеста;  
несёт мотивирующую и познавательную ценность.*

## Введение

- знакомство с темой
- постановка проблемы
- распределение ролей

мотивирующая и  
познавательная  
ценность



проблемный вопрос



роли



работа в группе



# Задание

*формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.*



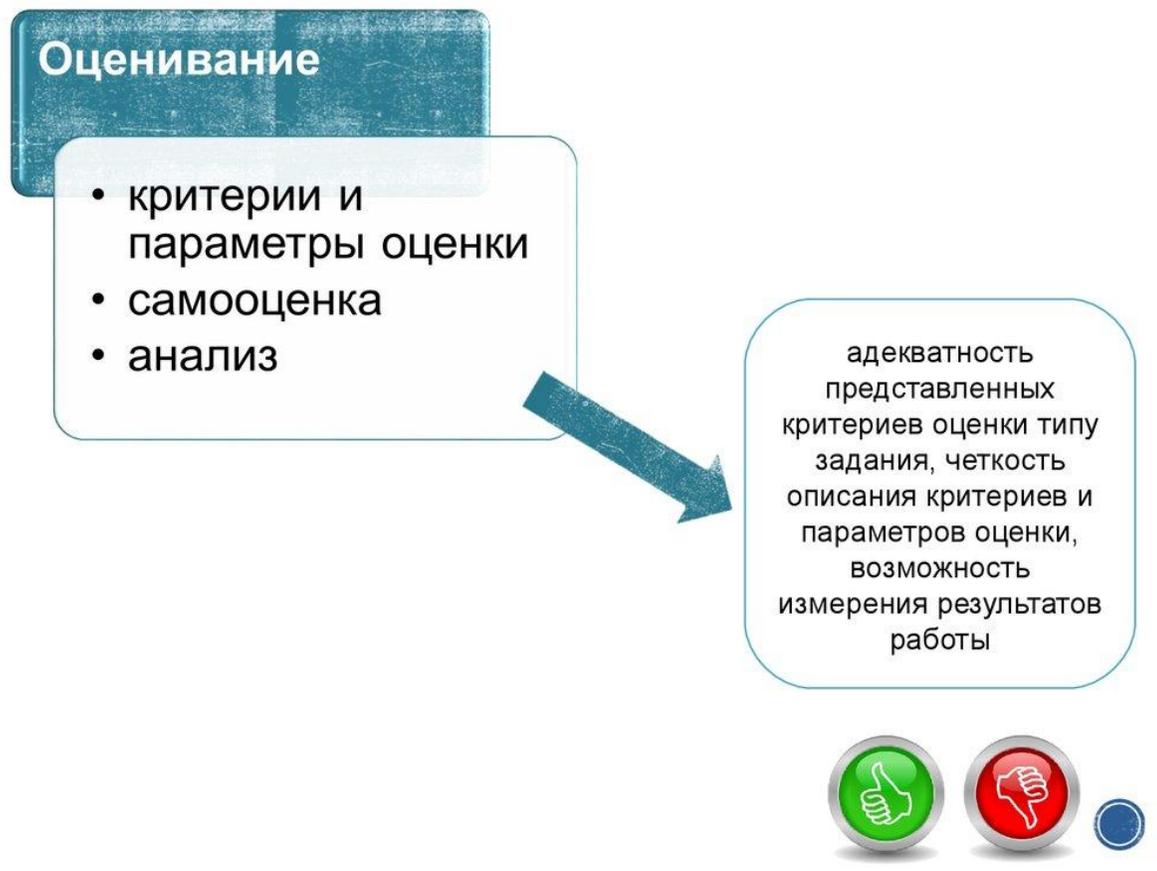
# Порядок работы и необходимые ресурсы



*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 онлайн-квестом.*

## Оценка

*описание критериев и параметров оценки выполнения онлайн-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в онлайн-квесте. Должна присутствовать адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев.*





# КАК ОЦЕНИТЬ?

Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата. Bernie Dodge рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

- исследовательской и творческой работ;
- качества аргументации, оригинальности работы;
- навыков работы в микрогруппе;
- устного выступления;
- мультимедийной презентации;
- письменного текста и т.п.

Если квест представляет собой соревнование участников, продвигающихся по маршруту, то можно использовать баллы, ключи, шифры, фрагменты картинок, слова, фразы и др.



## Заключение

*краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный онлайн-квест. Должна присутствовать взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся.*

### Заключение

- планируемые результаты выполнения веб-квеста



взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся



**Использованные материалы**

*ссылки на ресурсы, использовавшиеся для  
создания онлайн-квеста.*



# Комментарии для преподавателя

*методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать онлайн-квест.*



## **Этапы работы учащихся с квестом**

- ❑ Ознакомление с его целью и задачами.
- ❑ Распределение ролей между участниками группы.
- ❑ Ознакомление с критериями оценки как индивидуальной деятельности так и совместного конечного продукта.
- ❑ Самостоятельная деятельность по поиску и компиляции информации.
- ❑ Совместная деятельность участников группы по подготовке конечного продукта квеста.
- ❑ Презентация конечного продукта перед одноклассниками.
- ❑ Этап саморефлексии.



# ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ ВЕБ-КВЕСТА

Выбор темы

Выбор Интернет-сервиса и дизайна

Подбор заданий, веб ресурсов, планируемых результатов

Наполнение веб-квеста содержанием



# Сайты для создания веб-квестов

Сервисы, позволяющие проводить анкетирование и опросы,  
быстро обрабатывать и получать результаты



Это онлайн сервис для создания простейших опросов. Входит в пакет [Google документы](#). Результаты работы с этим сервисом можно встроить в сайт, послать ссылку по почте своим корреспондентам. Можно использовать в образовании для блиц-опросов на любые темы, в дистанционном образовании для простейшей рефлексии и т.д. Есть возможность результаты опроса проанализировать с помощью инструментов электронной таблицы от Google.



<http://www.anketer.ru>

Создание опросов любой конфигурации с одним или более вопросами. Три базовых типа вопросов с расширенной настройкой: одиночный выбор, множественный выбор и простой ввод.



<http://ru.99polls.com>



<http://webanketa.com>



# Виды заданий для онлайн-квестов

- Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
- Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.
- Самопознание – любые аспекты исследования личности.
- Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
- Творческое задание – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.
- Аналитическая задача – поиск и систематизация информации.
- Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.
- Достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме.
- Оценка – обоснование определенной точки зрения.
- Журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
- Убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
- Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.



# Онлайн-квест по произведению А.С.Пушкина «Сказка о царе Салтане» для учащихся 3 класса»

<https://learningapps.org/display?v=pp3tv6t8n18>

Онлайн-квест по произведению А.С.Пушкина 2018-02-19

Маршрут 3.

Маршрут 2.

Маршрут 1.

Маршрут 4.

Маршрут 5.

**Цель : формирование познавательного интереса и осмысленного чтения произведения А.С. Пушкина «Сказка о царе Салтане» через умение решать интеллектуальные задачи в совместной познавательно-исследовательской деятельности.**

**Планируемые результаты:**

**•Предметные:**

- 1.уметь самостоятельно отвечать на вопросы по тексту.
- 2.уметь сознательно перечитывать текст с целью получения ответа на вопрос
- 3.читать текст сказки и правильно произносить слова с соответствующей интонацией

**•Личностные:**

- 1.вызывать учебно-познавательный интерес к произведению А.С.Пушкина, интерес к новым способам решения задач;
- 2.понимать причины успеха или неуспеха в игре;
- 3.Давать оценку своей работе и работе одноклассников на уроке.

**Универсальные учебные действия:**

**Регулятивные:**

- 1.определять цель и задачи урока, их приоритетность;
- 2.осуществлять контроль своей деятельности, вносить коррективы по ходу работы и в конце.

**Познавательные:**

- 1.находить нужную информацию в сети интернет, так и в тексте произведения;
- 2.выделять существенную информацию в тексте;
- 3.строить высказывание в устной и письменной форме.

**Коммуникативные:**

- 1.выполнять определенную роль в группе;
- 2.учитывать разные мнения и стремиться к сотрудничеству;
- 3.договариваться и приходить к общему решению;
- 4.контролировать действия партнеров.

**Задачи педагога:**

- 1.формировать новые способы действий, обучать работе в группе;
- 2.развивать эмоциональную сферу, познавательную активность;
- 3.устанавливать связь с жизненным опытом ребёнка.

# Онлайн-квест по произведению А.С. Пушкина «Сказка о царе Салтане» для учащихся 3 класса»



**Два варианта работы:** пять групп и у каждой один маршрут или одна группа по всем маршрутам

- Маршрут 1. «Остров всезнаек» - вопросы по типу викторины с выбором ответа.  
<https://learningapps.org/display?v=pyuw06rhj18>
- Маршрут 2. «Земля Воспоминаний» - поиск пар слов по значению современных и устаревших из сказки А.Пушкина.  
<https://learningapps.org/display?v=pw2wmwys318>
- Маршрут 3. «Земли любителей Кроссвордов» - кроссворд.  
<https://learningapps.org/display?v=pohk86ehk18>
- Маршрут 4. «Утонувшие в море слова»- сетка со словами.  
<https://learningapps.org/display?v=p79e1pdzc18>
- Маршрут 5. «Остров поэтов» - ввод теста из произведения А.Пушкина.  
<https://learningapps.org/display?v=pu2umcde218>



Состав группы *«Команда корабля»*

4 учащиеся

Капитан

Помощник капитана

Штурман

Боцман



# Порядок работы

- **Предварительное задание:** Перечитать произведение А.С. Пушкина «Сказка о царе Салтане»
- Открыты страницы сайта поиска в интернете и с текстом произведения
- Работа в группах – 10-12 мин.
- Защита проекта – 10-12 мин.

# Маршрут 1. «Остров всезнаек» - вопросы по типу викторины с выбором ответа.

<https://learningapps.org/display?v=pyuw06rhj18>

Онлайн-квест по произведению А.С.Пушкина

2018-02-19

1 / 12

1. Сколько девиц сидело под окном?

две

три

одна

четыре

# Маршрут 2. «Земля Воспоминаний» - поиск пар слов по значению современных и устаревших из сказки А.С.Пушкина.

<https://learningapps.org/display?v=pw2wmwys318>

Онлайн-квест по произведению А.С.Пушкина 2018-02-19

The screenshot shows a digital board with a central illustration of a king. Surrounding it are several word cards, each with a blue dot at the top. A hand icon is pointing to the 'Audio D' card. The cards contain the following text:

- Audio B: аршин
- аршин
- грамота
- сени
- Audio C
- Audio A
- Audio E
- Audio D
- вдова
- дичь
- Ау
- енчались

Navigation icons include a back arrow in the top left and a checkmark in the bottom right.

# Маршрут 3. «Земли любителей Кроссвордов» - кроссворд.

<https://learningapps.org/display?v=pohk86ehk18>

Онлайн-квест по произведению А.С.Пушкина 2018-02-19

**Вопрос 3 (Горизонтальное):** ✕

В какое время суток начинается действие сказки?

**Ответ:**

<input type="text"/>	OK					
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----





# Маршрут 4. «Утонувшие в море слова» - сетка со словами.

<https://learningapps.org/display?v=p79e1pdzc18>

Онлайн-квест по произведению А.С.Пушкина 2018-02-19

Г	С	Р	Ч	Г	П	И	Ё	Ю	Г
Х	А	Ж	Р	З	Л	Ц	В	Е	Я
А	Л	Ю	Й	Л	М	Г	Ы	Ч	Э
Г	Т	И	Т	Я	Л	Г	Ц	Ё	А
У	А	Ё	Ь	О	Ж	Ь	Щ	Х	З
Щ	Н	О	Б	Ь	Я	Е	Ё	Ц	Ц
М	О	Р	Й	З	Ц	Ё	О	Э	Р
З	В	Е	З	Д	А	В	Й	З	Е
Ю	И	Ш	Ч	А	Р	О	Д	Е	Й
Я	Ч	К	Ц	Б	Е	Л	К	А	Д
И	Ё	И	И	А	В	Х	Р	Я	Е
К	О	Р	Ш	У	Н	Х	Ы	А	Б
Т	З	К	О	Р	А	Б	Л	И	К
З	Т	О	Я	Э	Г	Ь	Щ	Б	Ж
К	Н	Р	Э	Я	Я	Л	Ш	Т	З
Ы	И	А	Я	Щ	Й	П	П	Ч	В
Ю	Н	Б	Л	Х	Ь	Б	Ь	Ц	Ж

1. \_\_\_\_\_  
 Указание
2. \_\_\_\_\_  
 Указание
3. **КОРАБЛИК**  
 Указание
4. **БЕЛКА**  
 Указание
5. \_\_\_\_\_  
 Указание
6. \_\_\_\_\_  
 Указание
7. **КОРШУН**  
 Указание
8. \_\_\_\_\_  
 Указание
9. \_\_\_\_\_  
 Указание
10. \_\_\_\_\_  
 Указание

# Маршрут 5. «Остров поэтов» - ввод теста из произведения А.С.Пушкина.

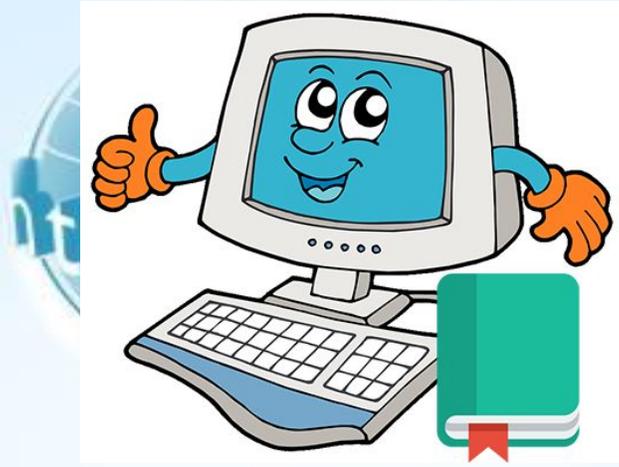
<https://learningapps.org/display?v=pu2umcde218>

Онлайн-квест по произведению А.С.Пушкина 2018-02-19

Бочка по морю плышет.

А неведому зверюшку

## **Использование онлайн-квеста позволяет**



- добиваться результативности в процессе формирования читательской компетентности младших школьников и при этом разнообразить их деятельность игровыми приемами
- овладеть другими метапредметными результатами: коммуникативными умениями , умением использование ИКТ в обучении, умением работать в группе и самостоятельно.
- расширять кругозор, развивать познавательную активность, творческие способности, увлечь и заинтересовывать детей.



«Привить ребенку вкус к чтению – лучший подарок, который мы можем ему сделать»

Сесиль Лупан

Занятие-квест в логопедии может использоваться как инновационная технология, направленная на формирование у учащихся с ОВЗ определенных образовательных компетенций, в частности осмысленного чтения.

**Спасибо за внимание!**

## Используемые ресурсы

- ❑ Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
- ❑ Быховский Я.С. Образовательные ВЕБ-КВЕСТЫ, М.: Из-во МГУ, 2000
- ❑ Жесткова Е.А., Казакова В.В. ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ – КВЕСТА НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2015. – № 9-4. – С. 723-725;
- ❑ URL: <http://www.applied-research.ru/ru/article/view?id=7582> (дата обращения: 02.03.2018).
- ❑ Наумова Т.В. Веб-квест как средство организации взаимодействия школы и семьи в экологическом воспитании младших школьников [Текст] / Т.В. Наумова, В.В. Казакова, А.В. Лезина // Молодой ученый. 2014. №21.1.
- ❑ Новикова А.А., Федоров А.В. Медиаобразовательные квесты // Инновации в образовании. 2008. № 10. С.71-93.
- ❑ Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ – СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
- ❑ Павлова Л.П. ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «ВЕБ-КВЕСТ» КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ РЕЧЕВОЙ КОМПЕТЕНЦИИ//Сборник докладов Международной интернет-конференции «Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета». Минск, 2013