

Опыт работы по теме:
«Квест-технология – инновационная форма
логопедической работы с детьми старшего дошкольного
возраста с ОВЗ»

Важным аспектом современного Российского образования является «научить учиться самому». Перед педагогом стоит задача научить дошкольника ставить перед собой цели и задачи, находить способы их решения, а главное находить нужную информацию для решения поставленного вопроса среди огромного множества источников информации. Известно, что лучше запоминается то, что интересно, что эмоционально окрашено. Одним из способов достижения этой цели образования на данном этапе развития общества мы находим использование квест-технологии и для развития речи и познавательной активности дошкольников.

Квест (заимствование англ. Quest) — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»; изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Актуальность использования квест-технологии состоит в том, что, *во-первых*, дошкольник очень пластичен и легко обучаем, но для детей с ОВЗ характерна быстрая утомляемость и потеря интереса к занятию. Использование данной технологии вызывает интерес и помогает решить эту проблему; *во-вторых*, квест в игровой и занимательной форме способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников; *в-третьих*, мы учим детей видеть главное, систематизировать полученные знания.

Сложно переоценить эффективность этой технологии и для речевого развития дошкольников. У детей с речевыми нарушениями есть трудности при построении процессов коммуникативного взаимодействия, переживаний, связанных с нереализованной потребностью свободного общения. Квест-игра проявляет значительную роль в коммуникативном развитии дошкольников с различными патологиями. Участвуя в игре, дети учатся слушать других, а также привлекать внимание к своим высказываниям. Эффективность этих мероприятий

заключается главным образом в том, что воспитанники поставлены в такие ситуации, при которых они вынуждены общаться и обмениваться мнениями, решать поставленную задачу.

Коллективно решая задания, каждый ребенок чувствует свою значимость, становится увереннее в себе, самостоятельнее. Педагог же является только проводником и партнером для него. Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Все большее место в его жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка.

Педагог обязан идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС ДО. Детский сад сегодня должен находиться в режиме развития, а не функционирования, представлять собой мобильную систему, быстро реагировать на изменения времени. Поэтому образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО и становится отличной возможностью для учителя-логопеда и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Квест – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Квест-технология имеет чётко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), чёткие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

Идея игры проста – участники, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит

в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в игре – организационная, то есть педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Главная особенность организации образовательной деятельности в наших дошкольных группах – уход от учебной деятельности. При этом процесс обучения остается, но реализуется посредством использования различных форм и методов работы с детьми, с учётом решения поставленных задач, контингента детей. Организовывая образовательный процесс таким образом, мы стараемся, чтобы формы и методы работы с детьми, выбранные педагогом, были направлены на ребенка, при этом придерживаемся позиции «не над ребенком, а вместе с ним».

Новизной применения технологии является изменение форм и методов взаимодействия всех участников образовательного процесса. Это одно из интересных средств, направленных на самовоспитание, саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой с активной познавательной позицией.

Цель опыта: создание условий для эффективного развития речи и познавательной активности старших дошкольников с ОВЗ посредством внедрения квест-технологии в образовательный процесс.

Основными направлениями работы по развитию речи детей, через использование квест-игр являются:

- формирование лексико-грамматического строя речи;
- развитие связной речи: диалогическая (разговорная) речь и

монологическая речь (рассказывание);

- развитие и обогащение словарного запаса: освоение значений слов и их употребление в соответствии с ситуацией;

Классификация квестов

На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов квест - технологий. При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет, и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

Квесты **по числу участников:**

- одиночные; - групповые.

По содержанию:

- сюжетные; -несюжетные.

По структуре сюжетов:



ЛИНЕЙНЫЕ

Основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша

ШТУРМОВЫЕ

Участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами, что зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений

КОЛЬЦЕВЫЕ

Это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

Преимущества квестов

Вне зависимости от вида квеста, их объединяют одни **преимущества**:

1. Такие игры очень нравятся детям, что позволяет в непринужденной форме развивать познавательный интерес воспитанников.
1. В ходе игры дети получают одинаковые впечатления, которые могут потом совместно обсудить.
2. Игровой процесс позволяет преподнести порой скучные и неинтересные знания в такой форме, что дети с удовольствием запоминают новый материал.
3. Приобретают умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор
4. В квест-играх развивается свободное общение со взрослыми и детьми, развиваются все компоненты устной речи детей
5. По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение педагогом готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности
6. Дети учатся работать в группе слаженно, ведь именно от этого будет зависеть конечный результат. А это способствует сплоченности маленького коллектива.

Тщательно организованные квест-игры актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей дошкольного возраста, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

Практическое применение квест-технологии в логопедической работе с детьми старшего дошкольного возраста с ОВЗ

Согласно принципам ФГОС ДО уровня развития коммуникативных навыков детей с ОВЗ зависит от выполнения определённых условий, которые напрямую зависят от принципов, с помощью которых осуществляется педагогический процесс:

- образовательный процесс организуется на основе индивидуальных потребностей конкретного ребёнка, который сам выбирает основу для своего образования и становится полноправным участником образовательного процесса;
- в ходе осуществления образовательного процесса осуществляется сотрудничество педагога и детей во всех областях этого процесса;
- педагог создаёт условия для свободного выбора детьми различных видов игровой, познавательной, коммуникативной деятельности;
- в ходе образовательной деятельности для каждого ребёнка создаются условия для самостоятельно принятия решений и самовыражения.

Квест как образовательная технология позволяет выполнить все условия. Во время проведения и организации квест-игры можно с успехом решить практически все образовательные и коррекционные задачи.

Формы проведения организованной образовательной деятельности квестов нестандартны, интересны. Это могут быть:

- увлекательные путешествия,
- познавательные экскурсии,
- интересные встречи,
- соревнования,
- проекты,
- исследования,
- эксперименты

Структура квеста

Структура квеста представляет собой следующую последовательность:

1. *Введение* - вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. *Задание* - четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. *Ресурсы* - список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4. *Процесс работы* - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. *Оценка* - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. *Заключение* - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста.

Для того, чтобы квест выполнил свою задачу — предоставил детям опыт самостоятельного размышления, принятия решения и действий, мы стараемся обеспечить **специальные условия** квест-игры на всех этапах — от подготовки до завершения:

1. Мотивируем детей.

Заранее рассказываем дошкольникам о квесте, заинтересовываем их. В начале квеста помещаем детей в игровую ситуацию: ставим четкую цель игры, обозначаем причину, почему важно достичь цели. Например, в квесте-занятии по развитию

речи «По следам Осени» главная цель – найти недостающие фрагменты осенней картины и составить ее.

2. Включаем в квест задания разных типов.

Для квеста используем задания на разные виды деятельности и умения детей. При составлении заданий стараемся основываться на опыте дошкольников. Формулируем задания так, чтобы детям требовалось подумать и догадаться о том, что нужно сделать, например, для того чтобы найти слово-подсказку для следующего задания квеста, детям нужно выделить часто встречающиеся звуки в двестишьях и из этих звуков составить нужное слово.

3. Охватываем больше помещений.

Для проведения квестов используем групповую комнату, раздевалку, физкультурный зал, кабинет логопеда, музыкальный зал, коридор. Чем больше помещений детям нужно будет пройти, тем больше азарта вызывает у детей квест.

4. Делим детей на команды.

Участвовать в квесте может вся детская группа. Однако, мы иногда делим детей на команды, для этого привлекаем воспитателя или тьютора, который сопровождает подгруппы детей. Таким образом, мы убеждены, что чем меньше дошкольников в команде, тем больше вероятности, что каждый ребенок проявит себя.

5. Не торопим детей и не решаем за них.

Даем детям достаточно времени, чтобы обдумать, обсудить и принять решение, не торопим их и не подсказываем. Если дети обращаются за помощью (а эта возможность предоставляется одним из правил), то задаем наводящие вопросы. Например, «А что мы ищем в этой игре? Что мы должны найти в результате выполнения задания?». Не говорим прямо, а намекаем на то, что должно быть результатом. При таком подходе вероятность того, что кто-либо из детей догадается о сути задания, увеличивается.

Если дети не догадываются, задаем вопросы, например, «Что вы видите? Как вы думаете, что нужно сделать? Что обозначает каждый символ? Какой букве он может соответствовать?». В этом случае это почти инструкция.

6. Поздравляем детей с достижением цели игры.

На заключительном этапе проверяем, правильно ли дети выполнили задания, хвалим и поздравляем их с тем, что они достигли цели игры. Важно, чтобы дети завершили игру в праздничном настроении.

7. При подведении итога квеста используем несколько вопросов (в их разных формулировках), которые позволят поговорить о разных сторонах игры и сконцентрировать внимание детей на важных для их личностного и социального развития аспектах. Приведем примеры таких вопросов.

Ответ на вопрос: «Какое задание было самым трудным?» – позволяет оценить индивидуальные различия детей в восприятии трудности заданий. Хотя бывает и так, что дети говорят, что все было легко. В процессе игры, наблюдая за детьми, отмечаем для себя, какие задания оказываются для дошкольников более трудными.

Если дети ответят, что все задания были легкими, спрашиваем: «Как вы думаете, детям другой группы какие задания могут показаться трудными?». Отвечая на этот вопрос, дети, естественно, указывают на то, что им самим показалось более трудным.

1. Список литературы

1. Авдеева, Ю. В. Коммуникативное развитие детей 5-7 лет: пособие для воспитателей, педагогов-психологов ДОУ, родителей / Ю. В. Авдеева, - М.: Сфера, 2012
2. Касаткина, Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ : //Управление ДОУ. - 2012
3. Короткова, Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста: пособие для воспитателей // Н. А. Короткова.- Линка-Пресс Москва, 2015
4. Осяк, С. А. Образовательный квест - современная интерактивная технология: / С.А. Осяк и др.//Современные проблемы науки и образования. - 2015
5. Полат, Е. С., Бухаркина, М. Ю., Моисеева, М. В., Петров, А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования/:учеб.

пособие для студ. пед. вузов / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

Интернет-ресурсы: dochkolnik.ru