

Слайд 1

Уважаемые коллеги, я сегодня представлю свой опыт работы по теме:

Использование квест-технологии в коррекционной работе логопеда

Специфика организации образовательного процесса в ДОУ на основе ФГОС заключается в том, что образовательная деятельность дошкольника реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач.

И для меня, как учителя-логопеда, так же важно не просто проводить коррекционно-развивающие занятия, а создавать единый процесс взаимодействия педагога и воспитанников на основе новых технологий, форм, методов, приемов организации деятельности детей, учитывая особенности детей с нарушениями речи, в котором будут гармонично переплетаться разные образовательные области.

Любой педагог - это творческая личность. Именно творческая сущность во многом определяет не только процесс самопознания, но и выбор форм и средств педагогической деятельности.

Сегодня насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого его 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 и на формирование его психики. И тем более на детей с нарушениями речи (особенно у детей с ОНР) у которых в качестве вторичных фиксируются следующие особенности:

- Неустойчивое внимание;
- Недостаточная наблюдательность к языковым явлениям;
- Недостаточное развитие способности к переключению;
- Недостаточная способность к запоминанию;
- Недостаточная сформированность словесно-логического мышления;
- Пониженная познавательная активность в области языковых явлений;

• Неумение проявлять волевые усилия для преодоления трудностей в обучении. Педагог, учитывая возрастающую конкуренцию со стороны машин, вынужден 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. Одной из новых форм в практике дошкольного образования можно считать квест - игру.

Слайд 2

Что же такое квест?

Квест - (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды или один ребенок, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания где они сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить их, и в конце игры подходят к определенному результату.

Существует несколько версий значения слова «квест». Например:

Слайд 3

- Квест— один из способов построения сюжета в фольклорных произведениях, путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей (например, сказки или древнегреческие мифы).
- Квест_(приключенческая игра) — компьютерная игра-повествование
- Квест — задание в ролевых играх, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижений игровой цели.
- Квест (поиск выхода из комнаты) — интеллектуальная игра, в которой игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, ища предметы и решая головоломки.
- Квест (городское ориентирование) — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами.
- Квест — вид салонных детективных игр, предназначенных для широкой аудитории
- Веб-квест – это самостоятельная поисковая деятельность на просторах сети Интернет по одной или нескольким ветвям заранее заготовленного маршрута к определенной цели, поставленной в начале маршрута, в ходе которой приходится получать и анализировать встречающуюся информацию для того, чтобы перейти к следующему этапу на пути к цели.
- Образовательный веб-квест – это сайт в сети Интернет, который содержит проблемное задание для учащихся с элементами ролевой игры.

Слайд 4

Я бы хотела сегодня остановиться на образовательном квесте.

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами сюжета, ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы.

Актуальность образовательного квеста состоит в том, что в нем дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они

способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Возможно ли использовать квест-технологии в работе с детьми, имеющими нарушения речи? Безусловно, да! Только содержание, задания, и условия организации игры необходимо выстроить в соответствии с коррекционно-развивающими задачами и возрастными, индивидуальными возможностями дошкольника. Традиционную форму проведения коррекционных занятий можно заменить на логопедические квесты.

Исследования многих ученых (Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч и др.) подтверждают, что именно при применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с разным материалом, что немаловажно для детей с ОНР, у которых зачастую снижена мотивация к исправлению недостатков речи и к логопедическим занятиям.

Слайд 5

Основные задачи квест – игры:

- всестороннее развитие детей
- развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач
- побуждение исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации
- обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС): социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;
- создание положительного эмоционального настроения
- создание мотивации к обучению (*моя задача*)

Слайд 6

Квест - технология имеет ряд особенностей:

- образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;
- самовыражению ребенка способствует внедрение технических средств обучения (совместный поиск с родителями и сверстниками информации в сети Интернет по ссылкам, данным в задании, что дает родителю уверенность в качестве и правдивости информации);
- целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка;
- образовательная деятельность может быть организована в форме обучающей игры, творческой, познавательной и поисковой деятельности детей совместно с родителями;
- может быть как индивидуальной, так и коллективной.

Образовательный квест имеют свою структуру:

Пролог. Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей.

Экспозиция. Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач.

Эпилог. На этом этапе подводятся итоги и награждение победителей.

Роль учителя-логопеда в квест-игре организационная, т.е. он определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует образовательную деятельность.

Слайд 7

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами (*что и привлекает меня в квестах*)
5. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
6. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
7. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Слайд 8

Классификация образовательных квестов

И.Н. Сокол предлагает подробную классификацию квестов, приведу её здесь в сокращении. Образовательные квесты различаются:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).

Я же в своей работе использую следующие виды квестов:

Слайд 9

- ❖ компьютерные игры-квесты
(разработанные компьютерные игры типа «Баба Яга учится читать», «Поди туда, не знаю куда»; игры, созданные в программе PowerPoint, где ребенок сам выбирает героя, которым будет играть и выполняет задания логопеда)

Слайд 10

- ❖ долгосрочные
(когда один и тот же герой появляется со своими заданиями на протяжении нескольких занятий, с какой-то определенной целью)

Слайд 11

- ❖ межпредметные квесты
(получив задание на одном из занятий, дети выполняют его на других, получая знания и зарабатывая «ключи», которые потом им пригодятся на заключительном занятии. Здесь требуется четкое взаимодействие всех специалистов, занимающихся с детьми)

Слайд 12

- ❖ краткосрочные (занятия-квесты). Это логопедические занятия, они могут быть разные по структуре:
- ❖ кольцевые
- ❖ линейные

Слайд 13

И сегодня я бы хотела представить вашему вниманию авторскую разработку квест-игры с богатырями:

игра универсальна, её можно использовать на любом этапе от постановки звука до автоматизации как индивидуально, так и с подгруппой (до 3х человек)

Она представляет собой рабочее поле с изображением трех дорог, по которым предстоит пройти персонажу, выполняя задания, набор камней-заданий и карточек игровых персонажей.

Сначала происходит знакомство с сюжетом (стих) и героями, ребенок сам выбирает за кого он будет играть, с кем сражаться (*пролог*). Здесь можно учитывать и гендерное различие детей.

Слайд 14

Уже на этом этапе учителем –логопедом может проводиться работа по активизации и расширению словаря по этой теме (выбор героя, рассмотрение его одежды, оружия); закреплению грамматических категорий (обсуждение его качеств (прилагательные), подбор антонимов, глаголов.

Слайд 15

Далее логопед раскладывает путь-дорогу богатыря. Здесь и проявляется вариативность игры в зависимости от этапа коррекционной работы и индивидуальных особенностей детей. Если это начало работы над звуком – на дороге богатыря могут встречаться лишь камни с артикуляционной гимнастикой, середина – произношение слов в определенной позиции отдельно, парами, тройками, если конец – то задания по произношению фраз, предложений, чистоговорок и скороговорок и т.д.

Слайд 16

И, конечно же, разнообразные препятствия в виде пальчиковых игр, физминуток, всего того, что в данный момент нужно учителю-логопеду.

Слайд 17

Например: выложить камешками марблс рамку для портрета героини (для девочек), построить частокол (для мальчиков) И даже эти задания можно превратить в мини-квесты, «зарабатывая» палочки для частокола или украшения для рамок за правильно произнесенные слова, или определяя твердость-мягкость заданного звука и т.д.

Слайд 18

использование ламинированных пособий позволяет водным маркером писать прямо на них количество повторов, придумывать какие-то свои пиктограммы заданий.

Слайд 19

Стараясь пройти квест-игру ребёнок даже забывает, что он вообще-то тренируется, он увлекается самим процессом.

Слайд 20

Т. о. использование квест-технологии способствует:

- повышению мотивации к обучению;
- активизации внимания, памяти, мышления;
- расширению возможностей работы с наглядным материалом, что способствует достижению поставленных коррекционных целей и решению задач на логопедических занятиях и в целом оптимизирует работу учителя-логопеда.

Слайд 21

Спасибо за внимание!

Слайд 22

Литература:

1. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии. Международный педагогический журнал Предметник, https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69
2. Корзникова Т.П., Н.В.Просоедова, М.М.Степанова. Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника. Известия ВГПУ. Педагогические науки № 3 (272), 2016
3. Щелина Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни [Текст] / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. — 2014. — №21.1. — С. 146-149.
4. 5.Сокол, И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов [Текст] И.Н. Сокол // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 12 (декабрь). – С. 36–40.