

Квест-игра – как форма организации образовательного процесса по развитию речи в ДОУ.

В современном дошкольном образовании востребован педагог, способный успешно реализовывать государственную образовательную политику, заданную в новых образовательных стандартах, содействующую личностному развитию и успешной социализации дошкольников, сохранению и укреплению их физического, психологического, социального и духовно-нравственного здоровья.

Для выполнения социального заказа современный педагог должен быть знаком с отечественным и зарубежным педагогическим опытом, владеть инновационными технологиями.

В процессе модернизации системы дошкольного образования складываются новые условия воспитания и обучения детей, в том числе и детей с особыми образовательными потребностями.

Сегодня на первое место выдвигается задача развития ребенка, которая позволит сделать более эффективным процесс вооружения дошкольников знаниями, умениями, навыками. Установку на развитие можно считать современной стратегией обучения родному языку детей дошкольного возраста.

Как сделать обучение более разнообразным и увлекательным?

Самое щадящее, комфортное, педагогически оправданное обучение дошкольников – это обучение в игре, которое касается и речевой деятельности.

Квест-игра даёт детям возможность экспериментировать, получать и обобщать новые знания. Стимулирует и создает условия для развития речи ребенка, коммуникативных навыков, способствует активной деятельностной позиции в ходе решения игровых поисковых задач, что позволяет ему стать субъектом образовательного процесса.

Проблема речевого развития детей дошкольного возраста на сегодняшний день особенно актуальна, т.к. процент дошкольников с различными речевыми нарушениями остается стабильно высоким. Дети испытывают трудности в звукопроизношении, в овладении лексико-грамматическими формами, имеют скудный словарный запас, не умеют строить связные высказывания.

Таким образом, требуются новые методы и формы, образовательные технологии отвечающие требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

История Теоретической базой моей работы стали исследования отечественных и зарубежных учёных и педагогов. Берни Додж и Томас Марч впервые адаптировали компьютерную игру в образовательный квест.

Квест – это игра, в которой необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и пр. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Суть 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.

Для реализации поставленной цели решались следующие задачи:

- развивать социально-коммуникативные качества путём коллективного решения общих задач;
- побуждать к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;
- развивать психические процессы.

При проектировании и проведении образовательных квестов, опорой выступают дидактические принципы системно-деятельностного подхода.

Принцип деятельности – знаний добиваются дошкольники самостоятельно.

Принцип непрерывности – преемственность между всеми ступенями и этапами обучения.

Принцип целостности – формирование учащимися обобщённого системного представления о мире.

Принцип минимакса – возможность освоения содержания на максимальном для дошкольника уровне при обеспечении социально безопасного минимума.

Принцип психологической комфортности – снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса.

Принцип вариативности – формирование способностей к адекватному принятию решений в ситуациях выбора.

Принцип творчества – максимальная ориентация на творческое начало в образовательном процессе.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Томасом Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему.

В зависимости от сюжета квест-Игры могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке. Выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, это замкнутый круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

В своей профессиональной деятельности квест-игру я применила в рамках реализации экологического проекта. На протяжении двух месяцев дети конструировали, были участниками виртуальных экскурсий, экспериментировали. Итоговым мероприятием этого проекта, стала квест-игра, где дети применили полученные знания. Экологический проект был представлен на кузбасской ярмарке.

Наблюдения показали, что в процессе внедрения в практику квест-Игры помогают дошкольникам справиться с застенчивостью, учат детей выражать свое мнение, договариваться, приходиться к согласию. У дошкольников формируются позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам. Квест-Игры способствуют развитию речи, памяти, внимания, усидчивости, расширению кругозора. Нестандартная форма организации образовательного процесса развивает умение слушать и слышать другого, активизировать речевое общение.

У квестов можно выделить большое количество достоинств, для детей дошкольного возраста, в том числе и с ОВЗ, которые по многим направлениям полностью соответствуют ФГОС ДО. Они естественным образом осуществляют интеграцию образовательных областей, комбинируют разные виды детской деятельности и формы работы с детьми. Квест-Игры позволяют объединить всех участников образовательного процесса (воспитанников, родителей и педагогов) для решения коррекционных задач в игровой, сюжетной и занимательной форме.