

Использование квест-технологий в работе по развитию речи дошкольников с общим недоразвитием речи

Научный руководитель – Минаева Наталья Геннадьевна

Крашенинникова Юлия Павловна

Студент (бакалавр)

Мордовский государственный педагогический институт имени М.Е. Евсевьева,
Факультет психологии и дефектологии, Республика Мордовия, Россия

E-mail: krash1698@gmail.com

Общее недоразвитие речи (ОНР) у детей характеризуется нарушением формирования всех компонентов речевой системы в их единстве (звуковой стороны речи, фонематических процессов, лексики, грамматического строя речи). Актуальной проблемой логопедической практики является поиск современных эффективных средств организации логопедической работы с детьми данной категории. В этой связи заслуживает внимания вопрос о возможностях применения в этой работе квест-технологий.

Слово «квест» происходит от англ. «quest» - «поиск, искомый предмет, поиск приключений», т. е. означает целенаправленный поиск; наряду с этим смыслом применяется для обозначения определенного типа компьютерных и реальных игр [1]. Раскрывая сущность квеста, можно отметить, что это современная педагогическая технология деятельностного типа, обеспечивающая вовлечение обучающихся в продолжительный целенаправленный поиск, связанный с приключениями или игрой. Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт [2].

В рамках нашего исследования была предпринята попытка разработки дополнительного средства для проведения логопедической работы с дошкольниками с ОНР - образовательного квеста в формате интерактивной мультимедийной игры, созданной на базе Microsoft Power Point. Квест основан на сюжете мультфильма «Ледниковый период» (2002 г.), в которой ребенок может выполнять задания как самостоятельно, так и под руководством педагога.

В состав квеста входят следующие компоненты: слайды с четко выстроенной анимацией и добавлением триггеров, гиперссылки, аудиоэффекты, сюжет квеста, видеофрагменты, задания разного уровня сложности. Рассмотрим данные компоненты.

Анимация - ключевая форма работы квеста в интерактивном формате. Она представляет собой эффекты, благодаря которым представленные на слайде изображения становятся динамичными привлекательными для визуального восприятия. Триггер - один из эффектов анимации, срабатывающий после нажатия на объект, в качестве которого могут выступать слова, цифры или изображения, таким образом компьютерная игра реагирует на действия ребенка, обеспечивая интерактивное взаимодействие с ребенком. Гиперссылка - инструмент, обеспечивающий переход на следующие слайды. Аудиоэффекты используются для сопровождения всех выполняемых действий, позволяют сделать работу с мультимедийной игрой увлекательной и несут элемент информативности - по тональности звукового оформления ребенок может понять, правильно или неправильно выполнено задание. Сюжет квеста - ключевая игровая задача, основанная на сюжете указанного выше мультфильма. Он представляет собой проблему, решить которую можно, последовательно выполнив все предлагаемые задания. Видеофрагменты в пособии представляют собой

встроенные в слайды короткие фрагменты мультфильма (1-2 минуты), в которых отражается и поясняется цель данного квеста.

Задания представляют собой основное содержание мультимедийного квеста. По содержанию они представляют собой упражнения, направленные на формирование и закрепление знаний, умений, навыков дошкольников с ОНР. Данные упражнения позволяют решать следующие задачи коррекционно-развивающей работы: развитие и коррекция звукопроизношения; развитие и коррекция фонематического слуха и восприятия; развитие и коррекция лексико-грамматических средств; развитие и коррекция сенсомоторных функций (мелкой моторики, слухового и зрительного восприятия); развитие и коррекция познавательной и личностной сферы (внимания, словесно-логического мышления, вербальной и зрительной памяти, волевых процессов, учебной мотивации). В разработанном нами пособии представлено 3 группы упражнений, расположенных с учетом принципа «от простого к сложному» по логическим блокам. Данные блоки связаны с сюжетом квеста, и заключаются в том, что при прохождении каждого из них ребенок взаимодействует с определенным персонажем игры и выполняет его задания. Упражнения первой группы направлены на развитие звуко-буквенного анализа слова, второй группы - на уточнение и расширение словарного запаса, третьей группы - на развитие лексико-грамматического строя речи.

Красочные рисунки, объемное изображение, звуковое сопровождение действий, познавательная направленность упражнений и игровая интерактивная форма подачи учебного материала делает квест «Ледниковый период» привлекательным, интересным и личностно-ориентированным. Применение данного квеста, на наш взгляд, может способствовать индивидуализации и повышению эффективности коррекционно-образовательного процесса и повышению мотивационной готовности дошкольников с ОНР к логопедическим занятиям.

Источники и литература

- 1) Википедия: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест>
- 2) Радецкая И. В., Сорока И. Ю., Варфоломеева О. Г. Современные образовательные технологии в системе дополнительного образования детей // Педагогический журнал Башкортостана. 2015. № 5(60). С. 84–90.