

Дерябина Наталья Андреевна, воспитатель,

МАДОУ Детский сад № 9

г. Красноуральск

Формирование представлений о первобытном человеке у детей старшего дошкольного возраста с ОНР посредством погружения в исторический образ с использованием квест - технологии

История для дошкольников – это одно из средств духовного и культурного воспитания детей. История интересна и познавательна.

Для полноценного развития и обогащения деятельности детям необходимы разнообразные впечатления, которые он может приобрести, став активным участником процесса познания разнообразных тем истории.

Возникает необходимость ориентироваться в исторических и культурных процессах, иметь исчерпывающие знания о своей истории. И эти знания необходимо формировать с детства. Полученный в детстве познавательный и эмоциональный опыт общения с историческим наследием благотворно сказывается на духовном формировании личности ребенка, позволяет значительно расширить его интеллектуальный и эмоциональный опыт, развить познавательные способности, создать нравственные основы его отношения к истории человечества. Таким образом, если мир неизвестных ребенку вещей и ярких впечатлений станет ему близким и понятным с детства, то у него сформируется необходимость познания исторических сведений, что, бесспорно будет являться неотъемлемой чертой его духовного становления, социального развития.

Работая с детьми с общим недоразвитием речи, я отметила, что для них характерны недостаточная эмоционально-волевая и мотивационная сфера, которая оказывает негативное влияние на становление самоорганизации и проявляется либо в психофизической расторможенности или наоборот вызывают заторможенность, а также наблюдается отсутствие познавательной мотивации. Дети с нарушениями речи долго не могут вникнуть в суть

задания или же наоборот приступают очень быстро, но при этом не учитывают все особенности и оценка выполняемого задания поверхностна. Достаточно часто дети, с нарушениями речи приступая к заданиям либо быстро теряют интерес или же не доводят работу до конца, часто отказываются от выполнения, даже тогда, когда выполняют задание верно.

Также у детей недостаточный уровень речевой активности, развития словаря, использования речевых конструкций.

Передо мной встал вопрос о том, как пробудить у детей интерес, найти и внедрить в свою работу современные образовательные технологии, нетрадиционные подходы, новаторские идеи.

Я поставила перед собой цель: создать условия для развития речевой, творческой, познавательной активности детей старшего дошкольного возраста с ОНР и дать детям первоначальные знания о жизни первобытного человека.

Поэтому, для развития речи детей и для того, чтобы дети стали воспринимать образовательную деятельность как игру, которая не вызывает у них негативных эмоций, а приучает к внимательности, усидчивости, точному выполнению инструкций, я решила использовать в своей работе квест - технологию, так как она способствует развитию активной позиции ребенка, он становится более раскрепощенным в общении, повышает познавательно-речевую активность.

Рассматривая историю квестов, можно сделать вывод о том, что сами квесты появились в эпоху древних цивилизаций. В образовательной технологии термин "квест" был применен лишь в 1995 г. Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего в США.

По своей сути квест – головоломка, которую человечество призвано разгадать. Кто-то искал клад, кто-то пытался найти предмет, несущий счастье и др.

Квест – это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Таким образом, квест-игры – одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, с активной познавательной позицией.

В своей работе я использую разные виды квест-игры:

- по числу участников: индивидуальные и групповые;
- по продолжительности: кратковременные и долговременные;
- по содержанию: сюжетные и несюжетные;
- в зависимости от сюжета использую: линейные (в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, дети получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);
- штурмовые (каждый ребенок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино).

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для детей. Обладая даже небольшими знаниями по теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата.

Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: решение ребусов, загадок, кроссвордов, головоломок; игра "крокодил", тематическое прохождение препятствий, создание плаката, коллажа, рекламы-антирекламы, творческую деятельность в различных изобразительных техниках, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные и театральные постановки и т. д.

Для того, чтобы квест выполнил свою задачу нужно предоставить детям опыт самостоятельного размышления, принятия решения и действий, я стараюсь обеспечить специальные условия квест - игры на всех этапах – от подготовки до завершения.

Для составления маршрута квеста я использую разные варианты:

- "Пазл". Детали пазла, на обратной стороне которых написаны задания.
- "Коробки". В них лежит атрибутика для выполнения задания и подсказка к следующему.
- Маршрутный лист. На нем последовательно написаны станции и где они расположены или загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать.
- "Волшебный клубок". На клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции.
- Карта - схематическое изображение маршрута.
- "Волшебный экран". Планшет, экран или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники.

Погружение в темы, происходило в рамках тематических недель в соответствии с комплексно-тематическим планированием. В ходе реализации квест-игры осуществлялась интеграция образовательных областей, комбинировались разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решались образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, и активного взаимодействия с семьями воспитанников.

Свою практическую деятельность по реализации квест - технологии я начала с потребностей воспитанников, для того чтобы понять, что интересно детям и что они хотят узнать. Затем был составлен план мероприятий проведения образовательной деятельности в форме квест - игры. За 2024 - 2025 учебный годы я разработала и организовала 6 квест - игр: "Помощь

Грамотеке", "Путешествие к облакам", "Наша матушка Россия", "Плат узорный", "Всё дело в шляпе" и "В поисках первобытного человека".

Самым необычным и интересным для ребят оказался квест "В поисках первобытного человека", в котором ребята почувствовали себя настоящими героями приключенческой истории.

Путешествие проводилось в разных помещениях: кабинет логопеда, коридор, музыкальный зал. Чем больше помещений детям нужно будет пройти, тем больше азарта вызывает у детей игра.

В ходе квеста дети искали спрятанные подсказки, выполняя задания. Задания были представлены таким образом, чтобы детям требовалось подумать и догадаться о том, что нужно сделать, например, для того чтобы найти следующую подсказку. Им давалось достаточно времени, чтобы обдумать, обсудить и принять решение. Если дети затруднялись, то задавались наводящие вопросы, например: "Что вы видите? Как вы думаете, что нужно сделать?". Задания давались разнообразные: загадки, ребусы, совместное прочтение пиктографического текста и т. д. В процессе прохождения квеста с детьми проводилась артикуляционная гимнастика, самомассаж лица, дидактическая, подвижная игра, метод проблемных вопросов, использовалось ИКТ.

В ходе прохождения квеста дети были активны, предлагали собственные пути решения заданий, высказывали собственные мысли и предположения, слушали внимательно задания. В итоге ребята смогли выразить собственные чувства к проделанной работе, оценить результат своей деятельности.

В процессе внедрения в практику квест - технологии:

- в группе создалась атмосфера эмоционального подъема и раскрепощенности у всех участников образовательного процесса;
- у детей стала наблюдаться уверенность в себе и своих товарищах;

- дети научились слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию;
- у детей развито речевое взаимодействие;
- сформировалось позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам;
- дети стали отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым.

Обучение с применением квест-технологий в работе с детьми с ОНР положительно сказывается и на состоянии речевого развития детей, что повышает всю эффективность педагогического воздействия. Занятия, с использованием квестов, способствовали формированию лексико-грамматического строя речи, развитию и обогащению словарного запаса, развитию связной речи дошкольников.

Огромным плюсом в проведении таких мероприятий, является совместная работа всех специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, учитель-логопед, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель).

Квест - игры активизируют родителей на включение в образовательный процесс. Родители являются не наблюдателями, а становятся активными партнерами в организации мероприятий, а во многих и ее участниками, что способствует достижению наилучших результатов в обучении и воспитании детей с ОНР.

Итак, внедрение квест - технологии стало отличной возможностью увлекательно и оригинально организовать жизнь в дошкольном возрасте. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно - образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.