

Использование квест–технологии на логопедических занятиях для активизации учебной деятельности обучающихся

Подготовила учитель-логопед
МАОУ СОШ №2 УИИЯ
Дружинина Т.В.

По мнению К.Д.Ушинского: «Дитя требует деятельности беспрестанно, а утомляемся не деятельностью, а ее однообразием».

Отсюда и вечный учительский вопрос: «Как сделать занятие эффективным и интересным для современных детей?» Ответ прост – игра.

Детей, как и многих взрослых, увлекает решение логических задач, интригующее ощущение игры, в конце которой все пазлы должны сложиться в единую картину, все слова в одну фразу, все мысли в одну идею.

Игровые технологии в обучении, пожалуй, самые древние. Но время не стоит на месте, предъявляются более высокие требования, как к преподаванию, так и к ученику как к личности, значит, и игру необходимо перевести на качественно новый уровень.

Остановлюсь на одной игровой технологии, отвечающей запросам образования нового поколения, это квест.

Образовательный квест – путешествие к определенной цели через преодоление трудностей.

В коррекционно-развивающем процессе квесты стали применять относительно недавно. Их применение позволяет превратить занятие в увлекательное приключение. Данную технологию можно использовать на логопедических занятиях не только во время групповой, но и индивидуальной работы, что создает условия для активного включения в работу застенчивых, неуверенных детей. Наиболее эффективны квесты, на мой взгляд, для отработки и закрепления пройденного материала.

Квесты могут охватывать отдельную проблему, тему, могут быть межпредметными, кратковременными и длительными, выделяют онлайн-квест, оффлайн-квест.

Точной классификации уроков-квестов в педагогике пока нет, но для себя выделила следующие **виды** таких занятий:

1.Путешествие. Занятия, где ученикам предлагается путешествовать с места на место, от одного задания к другому. Дети ищут предметы, подсказки, улики или элементы головоломки, которые нужно собрать воедино, чтобы победить.

Самый популярный пример – поиск пиратского клада, спасение галактики, путешествие по стране Невыученных уроков, по стране Глаголии, восхождение на гору Предлогов.

Дети выполняют задания по карте либо по маршрутному листу, на их пути встречаются пещера Вопросов, море Новых слов, город Художников, глагольные луга, река Ошибок, берег Грамотеев, привал Оценка, площадь звуков, переулок Ударений и т.д.

2. «Лингвистические раскопки». Это работа с текстом. Например, поиск археологами-лингвистами пропавших слов при изучении темы «Имя прилагательное». Для работы необходимы дополнительные задания в виде головоломок, шифровок, позволяющих составить слова, которые необходимо вставить в текст.

3. Детективное (журналистское) расследование.

Примером может быть игра «Дело о похищенном ключе» при дифференциации букв п-н. Суть ее: из полученного письма дети узнают, что некто похитил ключ, для возвращения которого им необходимо выполнить различные задания. Интрига еще и в том, что дети не понимают о каком ключе идет речь. Это тоже предстоит им узнать. Выполняя задание, они определяют место очередной подсказки. Задания подобраны в соответствии с этапами работы при дифференциации букв, сходных по написанию. Результат квеста может быть самым неожиданным: похитителем окажется ворон Карп, получивший ответственное задание – найти и спрятать. Ключом может оказаться ключ к знаниям, которые дети получили, выполняя задания квеста.

4. Научное исследование. В самом начале детям дается проблемное задание (вопрос), для решения которого необходимо провести эксперимент, сравнить, проанализировать, сделать выводы. Так при изучении однокоренных слов дети выяснили, что не все слова являются однокоренными. Задания квеста дети выполняли по самостоятельно составленному плану.

Структура образовательного квеста может быть следующей:

- введение (обговаривается сюжет, правила игры, распределяются роли);
- основной (ролевой) этап (выполнение заданий);
- итог.

Урок-квест может быть закончен в рамках одного занятия, так и быть долговременным проектом на протяжении нескольких занятий, а может быть всего учебного года.

Чтобы быть эффективным элементом процесса обучения, образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко

сформулированное проблемное задание, распределение ролей, продуманный сюжет, обоснованное использование дополнительных источников информации. При планировании урока-квеста следует учитывать возрастные особенности детей при определении количества заданий и уровня их сложности. Все задания должны быть логически связаны между собой. Педагог выступает в роли наставника, его задача: мотивировать детей на самостоятельный поиск информации.

Включение в образовательный процесс уроков-квестов позволяет: развивать навыки информационной деятельности; формировать положительное отношение к процессу познания, повышать мотивацию обучения, эффективность коррекционной работы; формировать навыки коммуникативного взаимодействия; развивать творческий потенциал и критическое мышление. Игра способна облегчить процесс усвоения материала за счет снятия психологических барьеров, маскируя обучающие задачи за игровыми, увлекая азартом и соревновательностью.

Игровые технологии далеко не единственные технологии успешного обучения, ведущего к повышению его качества. При том подготовка к занятию в формате квеста – процесс трудоемкий и энергозатратный. Но оно стоит того, ведь горящие глаза детей, их оживление, желание работать – это залог успеха.

Список литературы

1. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.
2. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М.. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
3. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой вестник. – 2014. – Вып. №6 (09). – С.138-140