

Городское методическое объединение учителей – логопедов
высшей квалификационной категории

Мастер класс «Использование игровых технологий
в логопедической работе с детьми старшего дошкольного
возраста. Квест технология»

Подготовили: учителя – логопеды
МБДОУ «Детский сад № 1»
Тимофеева И.В., Пименова О.В.

Прокопьевск, 2020

Мастер класс «Использование игровых технологий в логопедической работе с детьми старшего дошкольного возраста. Квест технология»

Цель: привлечь внимание педагогов к проблемам в речевом развитии детей; расширить знания педагогов об игровых технологиях.

Задачи:

- расширить знания об игровых технологиях, используемых логопедом в работе со старшими дошкольниками;
- практическое овладение квест - технологией

Ожидаемые результаты мастер-класса.

Понимание участниками мастер-класса актуальности развития речи в дошкольном возрасте; практическое усвоение современных игровых технологий; активизация познавательной деятельности участников мастер-класса; повышение уровня профессиональной компетенции педагогов по основным аспектам демонстрируемой деятельности; рост мотивации участников мастер-класса к формированию собственного стиля творческой педагогической деятельности.

План проведения мастер-класса:

I. Теоретическая часть.

Актуальность темы. Игровые технологии в работе учителя – логопеда. Знакомство с игровой технологией «Квест».

II. Практическая часть.

Комментированный показ и проведение квест - игры «По страницам детских книг Льва Николаевича Толстого».

III. Рефлексия.

Самоанализ проведенного мастер-класса.

Вопросы участников мастер-класса к учителю – логопеду.

Вопросы к участникам мастер-класса.

Общая дискуссия

I. Теоретическая часть

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

В педагогическом процессе инновации выступают в качестве новых внедрений в организацию взаимодействия педагога и ребенка. Инновационные формы работы с каждым годом расширяют возможности педагогов. Современная дошкольная педагогика требует от нас творческого подхода к работе. Особенности сегодняшних дошкольников также диктуют нам необходимость поиска новых игр, творческих заданий в

работе над развитием речи. В процессе речевой работы необходимо развивать мышление, воображение, память, внимание. Не секрет что у многих даже хорошо говорящих дошкольников отмечается низкий уровень развития словаря, использования речевых конструкций, бедность речи, низкий уровень мотивации и коммуникативного развития. В целях развития заинтересованности, мотивирования и создания условий для углубленного развития речи и формирования новых знаний, логопедическая помощь может осуществляться в контексте игры. Одним из таких современных игровых форматов, позитивно воспринимаемых молодежью, является квест.

Сначала следует выяснить, что же обозначает собственно слово «квест». Переводится оно с английского языка как «поиск». В общем смысле данное понятие обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов.

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.

2. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

3. Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом.

4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

5. Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

6. Принцип разумности по времени. Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.

7. Принцип добровольности образовательных действий ребёнка. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма. Обязательные просьбы имеют место быть, но в минимальном объёме.

8. Принцип присутствия выбора. Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств.

Алгоритм проведения и организации квест – игры.

1. Определение темы.

Темы квестов могут быть самыми различными:

Поиск сокровищ.

Помощь героям или герою.

Познавательные.

С многообразием опытов и экспериментов.

Литературные квесты.

Физкультурные праздники.

2. Определить цели и задачи ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители).

3. Определить место проведения игры.

4. Составить карту маршрута или паспорт прохождения этапов.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть 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 или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники).

5. Сформировать состав участников (педагоги, дети, специалисты, родители, количество организаторов и помощников)

В детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в старших группах, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители.

6. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий, (конспект) Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

7. Подготовить задания, реквизит для игры.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными: загадки; ребусы; игры «Найди отличия», «Что лишнее?»; пазлы; творческие задания; игры с песком; с водой; опыты, эксперименты; лабиринты; спортивные эстафеты.

8. Обговорить дату и замотивировать участников.

9. Проведение игры.

10. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и др.).

11. Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

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

II. Практическая часть.

Предварительная работа: перед квест - игрой предлагается перечитать сказки и рассказы Л.Н. Толстого для детей. Подборка иллюстраций к произведениям и наглядного материала к дидактическим играм, изготовление: плана-маршрута путешествия, сундука, ключей 5 шт., медали на каждого ребенка. Подготовить маршрут в группе.

Логопед: Ребята к вам сегодня пришла в гости, Маша.

(показывает куклу)

Здравствуйтесь ребята!

Я для вас приготовила сюрприз. Вот в этом сундуке – сокровище логопед показывает сундук). Но, я так к вам торопилась, что потеряла все ключи от сундука. И теперь не знаю, где мне их искать (плачет).

Логопед: Не расстраивайся, Маша! Мы с ребятами тебе поможем. Вспомни, где ты бывала в последнее время.

Маша: Вчера я ходила в лес и заблудилась, наверное, там я и потеряла все ключи.

Логопед: Ну что, ребята, поможем Маше найти её ключи? Отправляемся в лес. Но для этого нам нужно хорошо подготовиться, чтобы не заблудиться как Маша.

(Считалкой выберем капитана команды, который получит план-маршрут путешествия.)

За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На дверях висит замок,

Ты за ключиком иди,
И замочек отопри.

Давайте отправимся в путешествие и узнаем, что же там находится.

Но путешествие будет не легким, многое может случиться. В пути нужно сверять свой маршрут с картой. Перед тем, как отправиться в дорогу, нужно пересчитать всех участников, что бы, никто не потерялся.

Дети встают друг за другом, капитан пересчитывает всех, теперь известно, сколько участников отправляется в путешествие.

(Закрепление порядкового счета)

Давайте попробуем попасть в страну, где живут сказки.

Произнесём волшебные слова:

Два раза хлопни,

Три раза топни,

Вокруг себя обернись,

И в сказочном лесу очутись! (звук волшебства) (музыка)

Логопед: Много на свете было сказочников, много есть удивительных сказок. Перед вами портреты трех знаменитых сказочников - найдите среди них портрет Льва Николаевича Толстого. Будьте внимательны.

Участники мастер класса находят (*портрет* Льва Николаевича Толстого) начало отправления по карте-плану и получают первое задание.

Логопед: Мы по стрелочкам пойдём и к заданию придем.

Задание 1 - Дидактическая игра «Сложи сказку и назови её».

(разрезные картинки), (сказка Л.Н. Толстого «Ёж и заяц»).

(Выполнив задание, дети получают первый ключик).

Логопед: Идем дальше по стрелочкам.

Задание 2. Угадайте «Из какой сказки животные» (игрушки: лев, мышь)

(сказка Л.Н. Толстого «Лев и мышь»).

Игра "Перенеси животных через реку" (закрепление математических понятий широкий, короткий, узкий длинный). Нужно по широкому короткому мостику перенести льва, а узкому длинному мышь.

(Дети переносят животных через речку и за это получают второй ключик)

И оказываются на поляне с грибами.

Задание 3. П/и «Кто быстрее сосчитает грибы?»

Логопед: В каком рассказе Л.Н.Толстого девочка спасла жизнь другой девочке?

(рассказ Л.Н. Толстого «Девочка и грибы»)

(Дети выполняют задания и за это получают третий ключик)

Ребята пришли к белкиному дуплу в лесу.

Задание 4. Ребята как вы думаете, кто живет в этом дупле?

Какое животное отпустило белку в лесу? (волк). Чтобы получить четвертый ключик надо рассказать басню «Белка и волк» по мнемощепочкам.

(Дети выполняют задание и получают четвертый ключик).

Задание 5. Ребята, а вы на кого хотели бы быть похожими на белку или волка? Почему? Для того, чтобы получить последний ключик, нам нужно рассказать этот рассказ так, как будто волк не был злым и грустным.

Логопед начинает ... белка прыгала с ветки на ветку и упала на сонного волка. Волк вскочил.....

Дети заканчивают рассказ и получают 5 ключик.

Логопед: Ребята мы собрали с вами все ключики и теперь нам пора в группу.

Давайте попробуем попасть обратно в группу.

Произнесём волшебные слова:

Два раза хлопни,

Три раза топни,

Вокруг себя обернись,

И в группе очутись! (звук волшебства) (музыка)

Маша: Вы молодцы! Хорошо знаете сказки и рассказы Льва Николаевича Толстого, правильно выполнили все задания и для вас мой сундук откроется. Дети прикрепляют ключи к замку.

(Закрепление геометрических фигур)

В сундуке угощение – конфеты и медали, книга Л.Н.Толстой «Лучшие сказки и рассказы для детей».

За ум и находчивость Маша угощает детей конфетами и благодарит их.

Логопед: Спасибо Маша за угощение и такое интересное приключение. До свидания!

Рефлексия. Вопросы к детям:

Что нового узнали?

Что было самым интересным?

Какая игра показалась самой трудной?

До какой сокровищницы добрались?

III. Рефлексия

Мастер класс составлен в соответствии с требованиями составления. В ходе проведения теоретической части были раскрыты актуальность темы.

Таким образом, в результате проектирования квест - игры каждый педагог имеет возможность:

1.Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДОУ: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»;

2. Способствовать реализации одной из задач ФГОС ДОУ: «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, развитие его инициативности»;

3. Обеспечить становление и развитие у ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре».

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

В заключении логопеды ответили на вопросы участников мастер класса. Педагогам был предложен вопрос «Какова цель творческого поиска педагогов в выборе технологий, подборе заданий в работе с детьми дошкольного возраста?»