

СТАЖИРОВКА ИРО НА БАЗЕ МБОУ МО
ЗАРЕЧНЫЙ ЦППМИСП
«ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
РАБОТЫ С ОБУЧАЮЩИМИСЯ,
СПОСОБСТВУЮЩИЕ
ЗДОРОВЬЕСОЗДАНИЮ И
ПОЗИТИВНЫМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ
РЕЗУЛЬТАТАМ»

Организация
интерактивного квеста с
детьми, имеющими речевые
проблемы

Алиева Елена Карамовна, МАОУ гимназия №18





Актуальность в условиях ФГОС НОО



Главная задача ФГОС

В рамках внедрения ФГОС НОО развитие речи обучающихся становится ключевой образовательной целью



Интеграция в каждый урок

Элементы развития речи органично вплетаются в канву логопедического занятия, урока и внеклассного мероприятия

Кто такие дети с нарушениями речи?

Дети с отклонениями в развитии речи при нормальном слухе и сохранном интеллекте требуют специального подхода к обучению

Проявления нарушений

- Нарушение произношения звуков
- Бедность словарного запаса
- Нарушение грамматического строя
- Нарушение темпа и плавности речи

По степени тяжести

Легкие нарушения — не препятствуют обучению в массовой школе

Тяжелые нарушения (ТНР) — требуют специального коррекционного обучения

Проблема: недостаточная мотивация к обучению

«Речь детей с задержкой психического развития пригодна для повседневного общения, но дети не могут грамотно выражать свои мысли, их речь несвязна, отсутствует логика и выразительность»

— А. Н. Леонтьев, А. Р. Лурия, А. Н. Гвоздев

Фонематический слух плохо развит, словарь и грамматические конструкции бедны. Необходимо создание положительной мотивации и комфортных условий обучения



Квест-технология как решение проблемы



Создает положительную мотивацию
Дети стремятся к победе и получению награды



Компенсирует проблемы речевого развития
Игровая форма снимает тревожность и напряжение



Активизирует познавательную активность
Стимулирует интеллектуальную и речевую деятельность

Квест развивает все компоненты речи

- Лексико-грамматические категории
- Звуко-буквенный анализ и синтез
- Слоговая структура слова
- Активный и пассивный словарь
- Фонематические процессы
- Связная речь

Классификация образовательных квестов

1

Последовательные квесты

Шаг за шагом решаем головоломку, получаем подсказку к следующему этапу. Линейная структура с четкой последовательностью действий.

2

Квесты-проекты

Исследовательская деятельность в игровой форме. Дети собирают информацию, анализируют данные и делают выводы.

3

Квесты-бродилки

Прохождение этапов в произвольном порядке + сбор подсказок. Гибкая структура с возможностью выбора маршрута.

Структура квеста «Хрустальный ключ знаний»

Сюжетная линия
Игра-путешествие с захватывающей историей



5

5 станций

Этапы с разными заданиями

Финальный сундук
Артефакт за успешное прохождение



5 магических символов

Награды за выполнение заданий

Сюжетная линия квеста

«Вы — юный исследователь. Вы нашли старую карту в школьной библиотеке. На ней указано, что в подвале школы спрятан древний артефакт — **«Хрустальный ключ знаний»**.

Но путь к нему зашифрован. Злой **Библиотекарь-Забывайка** перепутал все слова и буквы.

Чтобы открыть сундук, нужно собрать 5 магических символов, выполнив задания на станциях. Если ошибетесь — Забывайка сотрет ваши успехи!»



Станции квеста и их задания

№	Название станции	Развиваемые навыки	Тип головоломки
1	«Заколдованные слова»	Навык формирования звуко-буквенного анализа и синтеза, согласование существительного с прилагательным	Ребусы, цветовой шифр
2	«Бюро находок»	Формирование навыка употребления предложно-падежных конструкций	Работа с предметными картинками
3	«Сломанный телеграф»	Звуко-слоговой анализ и синтез	Анаграммы, слоговое лото
4	«Лабиринт антонимов»	Формирование антонимии и синонимии	Лабиринт с выбором пути
5	«Секретная лаборатория»	Формирование навыка словообразования относительных прилагательных	Шифрограмма, кодовая таблица

Станция 1 «Заколдованные слова»

К



”

’ ЛОБ

+



ЗА



КА

Оборудование:
карточки с ребусами
(на каждом — зашифровано слово),
цветные жетоны
(красный, синий, зеленый),

Станция 2. «Бюро находок»

... снега слепили снеговика.
Пловец вынырнул ... вода.
Яблоки растут ... дереве.

Оборудование:
карточки с предложениями,
в которых «потерялись» предлоги;
карточки с предлогами.

Станция 3. «Сломанный телеграф»

КНГАИ



КНИГА

ЗАВА



ВАЗА

САТМЕИЛР



МАСТЕРИЛ

ШАКА



КАША

ИРШКАОЯ



ШИРОКАЯ

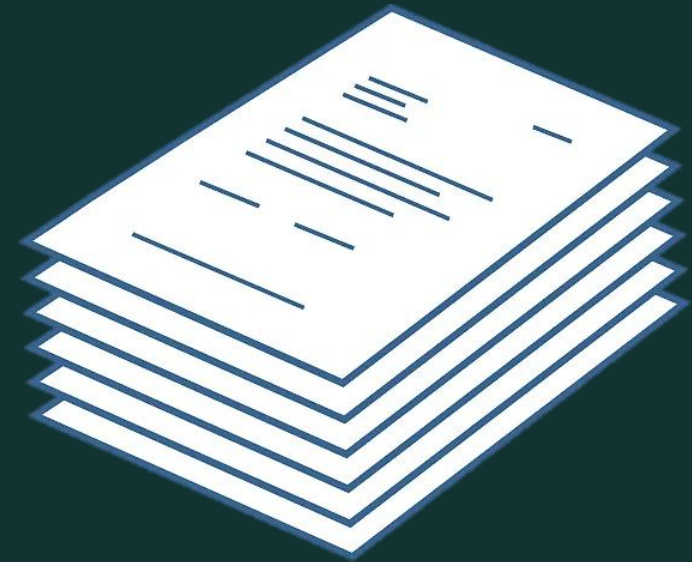
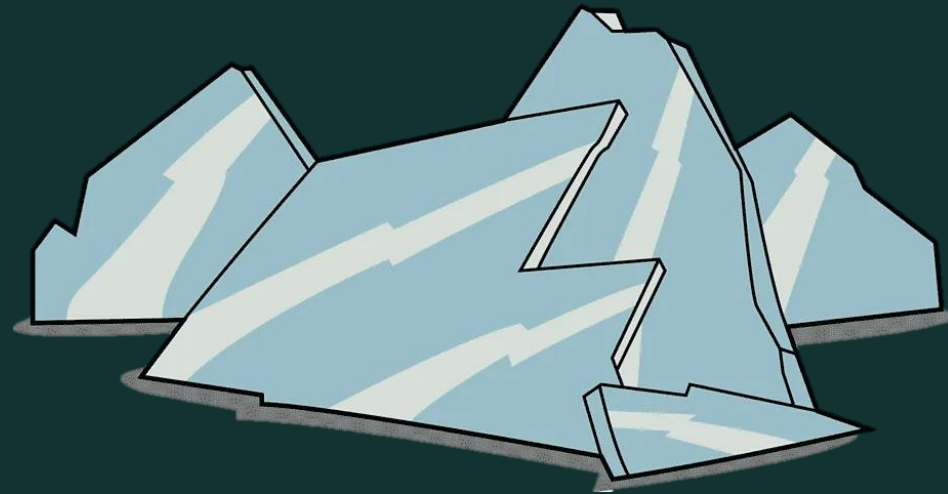
Оборудование:
карточки с анаграммами,
звуковые жетоны,
карточки с
«рассыпанными» слогами

Станция 4. «Лабиринт антонимов»



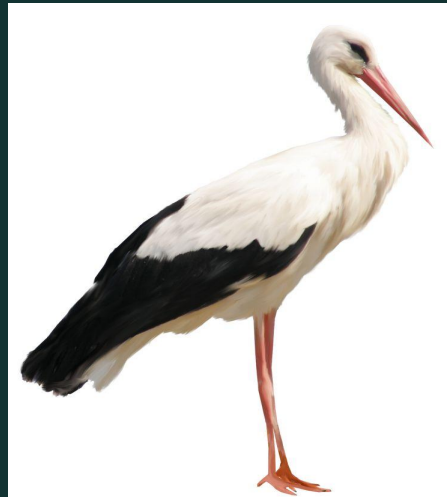
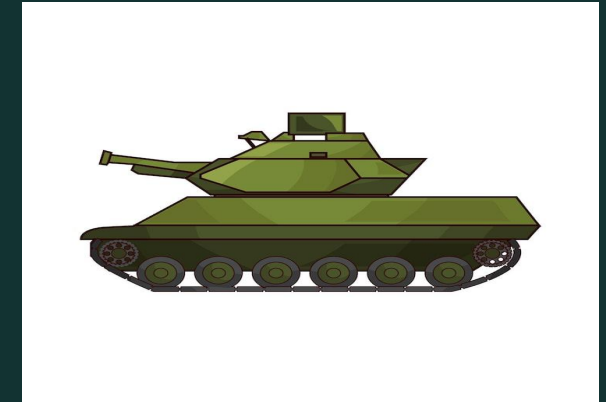
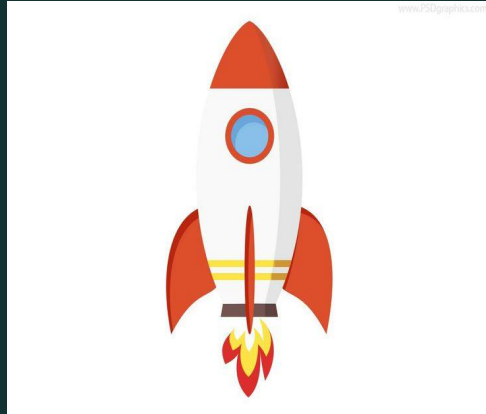
Оборудование:
распечатанный лабиринт,
на развилках — карточки
антонимами.

Станция 5. «Секретная лаборатория»



Оборудование: предметы или картинки
(дерево, стекло, железо,
бумага, пластмасса),
кодовая таблица.

Станция 5. «Секретная лаборатория»



1	2	3	4	5	6	7	8
							ь

Оборудование: предметы или картинки
(дерево, стекло, железо,
бумага, пластмасса),
кодовая таблица

Результаты и выводы

Предотвращает утомление

Динамичная смена
деятельности сохраняет
внимание детей с ОВЗ

Повышает эффективность

Квест-технология усиливает
результативность
логопедической работы

Компенсирует проблемы

Активизирует способность
выражать мысли через
игровую мотивацию

**«Игра - это огромное светлое окно, через которое в
духовный мир ребёнка вливается живительный поток
представлений, понятий об окружающем мире».**

В.А. Сухомлинский