

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Дошкольная педагогика, прикладная психология»

(наименование)

44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование

(код и наименование направления подготовки)

Дошкольная дефектология

(направленность (профиль))

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)**

на тему **ФОРМИРОВАНИЕ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ УМЕНИЙ У ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ С
ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ III УРОВНЯ ПОСРЕДСТВОМ КВЕСТ-ИГР**

Студент

С.В. Шинкина

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

к.псих.н. Т.Ю. Плотникова

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

Тольятти 2020

Аннотация

В бакалаврской работе рассматривается решение актуальной проблемы формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр. Большим и неисчерпаемым потенциалом обладают квест-игры, востребованные и актуальные на современном этапе.

Цель работы: теоретически обосновать и экспериментально проверить возможность формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игры.

В ходе работы решаются следующие задачи: проанализировать психолого-педагогические подходы к формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня; выявить уровень сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием III уровня; разработать и апробировать содержание работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр; оценить результаты работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр.

В работе раскрыты возможности формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр.

Бакалаврская работа имеет теоретическое и практическое значение; состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (23 источника), 6 приложений. Текст проиллюстрирован 13 таблицами и 4 рисунками. Объем бакалаврской работы – 70 с.

Оглавление

Введение.....	5
Глава 1 Теоретические основы проблемы формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр	10
1.1 Особенности формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня	10
1.2 Квест-игры как средство формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня..	19
Глава 2 Экспериментальная работа по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр.....	24
2.1 Выявление уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня...	24
2.2 Организация и содержание работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр.....	41
2.3 Динамика уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня..	59
Заключение	66
Список используемой литературы	68
Приложение А Характеристика выборки исследования.....	71
Приложение Б Сводные таблицы результатов исследования на этапе констатации	72
Приложение В Конспекты квест-игр для формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с ОНР III уровня.....	77
Приложение Г Стимульный материал к квест-играм.....	89

Приложение Д Содержание квест-игр, направленных на формирование алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.....	91
Приложение Ж Сводные таблицы результатов исследования на этапе контроля.....	93

Введение

Актуальность исследования. В концепции модернизации образования сформулированы определенные требования к дошкольным образовательным учреждениям. Современному обществу необходимы образованные, всесторонне развитые личности, с нестандартным взглядом на решение проблем. Поэтому перед дошкольным образовательным учреждением стоит основная задача повышения качества образования, эффективности использования специальных методик и современных образовательных технологий.

Особое внимание уделено формированию у дошкольников алгоритмических умений, а, следовательно, и формированию предпосылок к учебной деятельности. Так как алгоритм, это последовательность операций, при соблюдении последовательности выполнения которых, возможно решить определенные задачи, то освоение алгоритма обеспечивает возможность решения аналогичных задач.

В своих научных трудах А.А. Столяр представляет алгоритм, как предписание действий понятных и точных, порядка их выполнения для достижения решения любой задачи из определенного класса однотипных задач.

В настоящее время увеличился процент детей с речевой патологией, с сопутствующими специфическими нарушениями. Основываясь на многочисленных исследованиях Л.С. Выготского, А.В. Копаева, М.П. Лапчика, С.Е. Царевой, С.Д. Язвинской, можно заключить, что трудности в формировании алгоритмических умений объясняются наличием специфических особенностей, свойственных детям с речевыми нарушениями.

По нашему мнению, особое внимание следует уделить формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи. В научных статьях достаточно часто описываются возможности использования

игр с правилами, с целью формирования у данной категории детей алгоритмических умений.

Одним из эффективных способов всестороннего развития личности являются игровые средства и приёмы. Более качественно усвоение информации осуществляется через самостоятельное ее добывание. Другими словами, поиск, или «quest» является на сегодняшний день универсальной игровой технологией, реализующая целый ряд задач, способствующих формированию и алгоритмических умений дошкольников.

Исходя из анализа научной литературы по проблеме исследования, можно сделать вывод, что внедрение квест-технологии, объединяющей в себе идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, командного взаимодействия детей при выполнении серии определенных заданий, смоделированных с учётом заданного сюжета, способствует формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи.

Следовательно, алгоритм квест-игры выстраивается в логике от постановки проблемы до возможных путей её решения.

Актуальность исследования позволила нам выявить **противоречие** между необходимостью формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня и недостаточным использованием квест-игр для реализации данного процесса.

На основе противоречия была выявлена **проблема исследования**: каковы возможности квест-игр в формировании алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня?

Исходя из актуальности данной проблемы, сформулирована **тема исследования**: «Формирование алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр».

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить возможность формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игры.

Объектом исследования является процесс формирования

алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

Предмет исследования: квест-игры как средство формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

Гипотеза исследования базируется на предположении, о том, что формирование алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игры будет успешным, если:

- обогащена развивающая предметно-пространственная среда соответствующими атрибутами для использования их в разнообразных сюжетах квест-игр;
- подобраны задания для квест-игр в соответствии с показателями алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня;
- вовлечены родители в психокоррекционный процесс по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игры.

Для реализации цели и подтверждения гипотезы поставлены следующие **задачи исследования:**

- 1) проанализировать психолого-педагогические подходы к формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня;
- 2) выявить уровень сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием III уровня;
- 3) разработать и апробировать содержание работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр;
- 4) оценить результаты работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

посредством квест-игр.

Для решения поставленных задач в работе использовались следующие **методы исследования**: теоретические (анализ психолого-педагогической литературы, интерпретация, обобщение опыта и массовой практики, системный анализ); эмпирические (беседы с детьми и взрослыми, наблюдения, тестирование, психолого-педагогический эксперимент – констатирующий, формирующий и контрольный этапы); методы обработки результатов (качественный и количественный анализы результатов исследования, обработка фактического материала исследования, представленного в виде диаграмм и таблиц).

Теоретической основой исследования явились:

- исследования особенностей формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи (Л.С. Выготский, А.В. Копаев, М.П. Лапчик, Р.Е. Левина, А.А. Столяр, Е.А. Утюмова, С.Е. Царева, С.Д. Язвинская);
- исследования роли квест-игры в формировании алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи (В.Л. Николаевна, О.В. Сапрыкина).

Новизна исследования заключается в обосновании возможностей квест-игр в формировании алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием III уровня.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что его результаты расширяют научные представления об особенностях, показателях и уровнях сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня; разработка и обоснование содержания работы с использованием квест-игр составит основу для научных представлений о содержании и средствах формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

Практическая значимость исследования состоит в том, что полученные в ходе исследования результаты, методы диагностики, задания

для квест-игр, стимульный материал могут быть использованы для построения работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи в дошкольных образовательных организациях.

Экспериментальная база исследования. Муниципальное бюджетное образовательное учреждение детский сад № 49 «Весёлые нотки» г. о. Тольятти. В исследовании приняли участие 10 детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи.

Структура бакалаврской работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (23 источника), 6 приложений. Текст проиллюстрирован 13 таблицами и 4 рисунками. Объем бакалаврской работы – 70 с.

Глава 1 Теоретические основы проблемы формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр

1.1 Особенности формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

В основной общеобразовательной программе дошкольного образования, под универсальными предпосылками учебной деятельности понимаются определенные умения действовать по правилам, образцам и инструкции. Формирование алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи составляет основу овладения ими – предпосылками учебной деятельности. Для более успешного обучения в школе как раз и необходимы алгоритмические умения, так как они позволяют расчленять более сложные действия на более простые составляющие, посредством строго выстроенной последовательности для достижения требуемого результата. Овладение ребенком алгоритмическими умениями предоставляет для него возможность более грамотно планировать и распределять свою деятельность, соблюдать установленные правила, анализировать свои действия и вносить необходимые коррективы в алгоритмы, преобразовывая их в соответствии с ситуацией.

Следовательно, имеет место говорить о формировании у дошкольников алгоритмических умений, а также знакомству с алгоритмами. Термин «алгоритм» произошло от имени великого математика Абу Джафара ибн Муссы аль-Хорезми, сформировавшего правила выполнения арифметических действий [5]. В IX веке алгоритмами называли правила выполнения четырех арифметических действий над многозначными. В настоящее время понятие «алгоритм» понимается иначе, например, в психологическом словаре, алгоритмом называется метод, необходимый для решения конкретной проблемы, который обязательно приводит к ее решению [9].

В психолого-педагогическом словаре алгоритм понимается как система операций, применяемых по строго определенным правилам, приводящих к необходимому результату [15].

В учебнике «Информатика и информационные технологии» алгоритмом понимается строго детерминированная последовательность действий, которые определяют процесс преобразования некоторого объекта из начального состояния в конечное, и записанная с помощью команд, понятных для исполнителя [9].

Понимая, что алгоритм это и есть правило или образец выполнения в определенной заданной последовательности, системы операций, ведущей к решению поставленной задачи. С недавнего времени понятие алгоритм стало широко использоваться во всех сферах человеческой деятельности. По словам известного ученого А.А. Столяра, под алгоритмом понимают общепонятное и точное предписание того, какие действия и в каком порядке необходимо выполнить для решения любой задачи из данного вида однотипных задач. Правило можно понимать как алгоритм, если оно удовлетворяет следующим требованиям:

- дискретности, то есть запрещено менять местами действия выполнения, шаги алгоритма;
- детерминированности, то есть каждый шаг алгоритма должен быть определен и однозначен;
- результативности, то есть все шаги алгоритма должны в результате привести к достижению требуемого результата;
- массовости, то есть применение алгоритма возможно для решения однотипных задач;
- понятности, то есть каждый шаг алгоритма должен быть понятен и доступен.

Выполняемые шаги алгоритма могут выстраиваться в зависимости от вида алгоритма. Существуют три вида: линейный, разветвляющийся и циклический. Рассмотрим принцип выполнения каждого вида. Например,

линейный алгоритм, характеризуется однократностью выполнения всех действий, последовательностью выполнения действий в специально заданном порядке. Мытьё рук, можно рассмотреть как выполнение линейного алгоритма (рисунок 1):

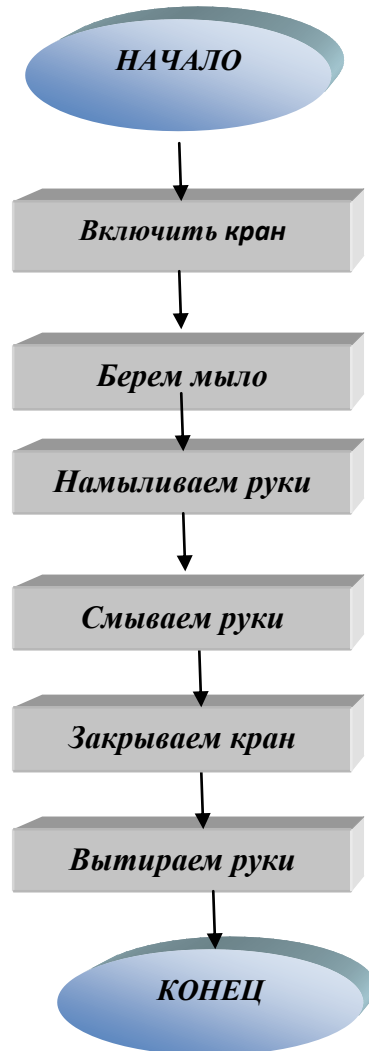


Рисунок 1 – Пример линейного алгоритма

Циклический алгоритм характеризуется последовательностью действий, повторяющихся несколько раз, до момента выполнения заданного условия. Доступным примером циклического алгоритма может послужить смена времени года, восход и закат солнца в природе.

В разветвляющемся алгоритме проверяется некоторое условие, если оно выполняется, то выстраивается одна последовательность действий. Если не выполняется, то осуществляется другая последовательность. Ярким

примером разветвляющегося алгоритма могут послужить дидактические игры на сортировку (рисунок 2):

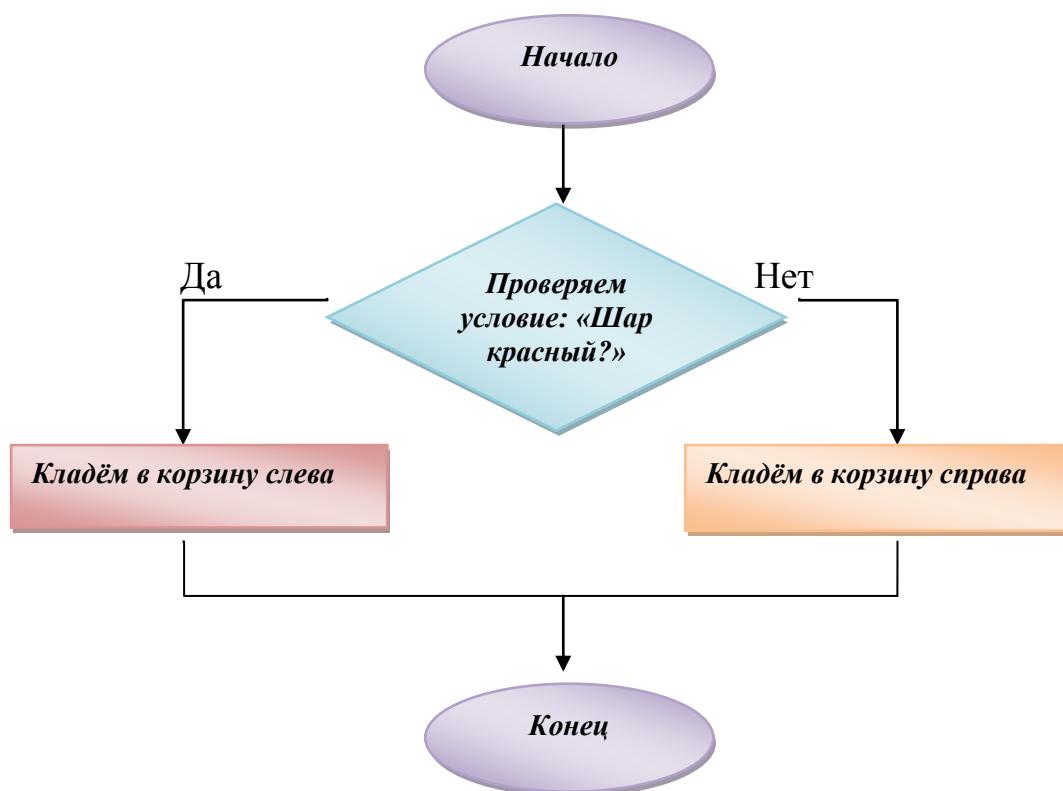


Рисунок 2 – Пример разветвляющегося алгоритма

Наиболее понятна словесная форма алгоритма и приемлема для детей 6-7 лет, особенно с общим недоразвитием речи. Последовательность выполнения алгоритма может предлагаться педагогом, сопровождая словесную форму с применением карточек, на которых изображены шаги алгоритма. Однако в старшем дошкольном возрасте детям с общим недоразвитием речи целесообразнее применять язык блок-схем.

При формировании алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи следует обратить внимание на следующие компоненты:

- познавательный – умение ребенка выполнять и составлять алгоритм, а также применение алгоритма во время проведения квест-игры;
- коммуникативный – умение взаимодействия и сотрудничества со своими сверстниками и взрослым в процессе алгоритмических шагов;

– регулятивный – умение анализировать, регулировать, корректировать свои действия в процессе достижения поставленной цели, оценивать результат.

Известный ученый О.Н. Радионова в своих работах рассматривает алгоритмические умения у детей дошкольного возраста, как умения следовать правильно выстроенному плану в процессе его реализации, развернуто обозначать в своей речи результаты алгоритмических выполнений, преобразовывать и корректировать алгоритмические действия [17]. Следовательно, алгоритмические умения это не только понимание и выполнение алгоритмов, правил и выполнения действий по образцу, но это и умение понимать свои собственные действия, самостоятельно составлять алгоритм, анализируя и корректируя свою деятельность. А также умение описать свои действия понятным для окружающих языком.

Прежде чем перейти к более подробному изучению предпосылок формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи, следует отметить особенности, характерные детям с речевым недоразвитием. Помимо различной природы дефектов, у детей с общим недоразвитием имеются типичные нарушения, которые указывают на системное нарушение речевой деятельности. Ведущим признаком является более позднее начало речи, а именно появление первых слов только к трем годам, в некоторых случаях и к пяти годам. Речь у данной категории детей недостаточно фонетически оформлена и аграмматична. Отставание экспрессивной речи понимания ребенком обращенной речи, является одним из основных и выраженных показателей. Малопонятная речь сопровождается пониженной речевой активностью. Дети с речевой патологией часто относятся достаточно критично к своему дефекту. У детей с общим недоразвитием речи также отмечается недостаточность устойчивости внимания. На фоне сохранной логической и смысловой памяти, наблюдается снижение вербальной памяти, в следствии чего страдает продуктивное запоминание. Детям свойственно с трудом запоминать сложные инструкции,

детальность, а также последовательность заданий. При наличии предпосылок для овладения мыслительными операциями, у данной категории детей зачастую отмечается отставание в развитии словесно-логического мышления, в связи с чем, дети испытывают сложности в овладении анализом, синтезом, сравнением и обобщением. Нарушение координационных способностей, низкая скорость выполнения движений, ловкости также присуще данной категории детей наряду с общей соматической ослабленностью. Недоразвитие мелкой моторики сопровождается замедленностью. В 1969 году известным ученым Р.Е. Левиной разработана периодизация проявлений общего недоразвития речи у детей. Выдвинутый подход позволяет представить полную картину аномального развития с учетом определенных параметров, которые отражают состояние языковых средств и коммуникативных процессов. Раскрытые специфические закономерности, которые определяют переход от более низкого уровня развития к высокому, составляют основу поэтапного структурно-динамического изучения речевого развития. Каждый уровень характеризуется соотношением первичного дефекта и вторичных проявлений, которое задерживает формирование речевых компонентов. Появление каких либо новых языковых возможностей, повышение речевой активности в целом, мобилизация компенсаторного фона образуют переход с одного уровня на другой. Выделены три уровня речевого развития, отражающие типичные состояния компонентов речи у детей с общим недоразвитием речи.

Первый уровень характеризуется крайне ограниченными речевыми средствами общения. Активный словарь состоит из нечетко произносимых обиходных слов и звукоподражаний. Присуще жестикуляция и мимические проявления. Лепетные образования расцениваются как однословные предложения. Обозначения действий заменяются названием самого предмета, либо сам предмет обозначается действием. Отмечается многозначность слов. В речи отсутствуют морфологические элементы для передачи грамматических отношений. Дети с первым уровнем общего

недоразвития речи не в состоянии различать формы числа существительных, понимания прошедшего и будущего времени глагола, а также форм женского и мужского рода. Звуковая сторона речи характеризуется фонетической неопределенностью. Отмечается нестойкое фонетическое оформление. Произношение звуков носит диффузный характер, обусловленный неустойчивой артикуляцией и низкими возможностями их слухового распознавания. Достаточно большое число дефектных звуков. Характерной особенностью речевого развития первого уровня является способность восприятия и воспроизведения слоговой структуры слова.

Второй уровень речевого развития характеризуется возросшей речевой активностью. Дифференцированно обозначаются названия предметов, действий, отдельных признаков. При втором уровне речевого развития отмечается использование ребенком местоимений, простых предлогов. Дети способны отвечать на вопросы по картинке, изображающей семью либо знакомые события. Речевая недостаточность отчетливо проявляется во всех компонентах. Дети пользуются только простыми предложениями, состоящими из двух или четырех слов. Словарный запас значительно отстает от возрастной нормы. Отмечаются ограниченные возможности использования предметного словаря, словаря действий, признаков. Просматриваются грубые нарушения в употреблении грамматических конструкций, а именно смешение падежных форм, употребление существительных исключительно в именительном падеже, глаголов в настоящем времени в форме третьего лица. Отсутствие согласования прилагательных с существительными и числительных с существительными. Дети испытывают трудности при использовании предложными конструкциями. Союзы и частицы употребляются редко. В отличие от первого уровня речевого развития, дети способны ориентироваться на морфологические элементы, приобретающие для них смысловозначительное значение. Затруднения остаются при понимании форм числа и рода прилагательных. Значения предлогов различаются только в хорошо знакомой

ситуации. Фонетическая сторона речи характеризуется наличием многочисленных искажений звуков, замен и смешений. Нарушено произношение мягких и твердых звуков, шипящих, свистящих, аффрикат, звонких и глухих. Проявляется диссоциация между способностью правильно произносить звуки в изолированном положении и их употреблением в спонтанной речи. Типичными остаются и затруднения в усвоении звуко-слоговой структуры. Также отмечается нарушение звуконаполняемости при воспроизведении контура слов, а именно перестановка слогов, звуков или замена. Многосложные слова редуцируются. Отмечается недостаточность фонематического восприятия, неподготовленность к овладению звуковым анализом и синтезом.

Третий уровень речевого развития характеризуется наличием развернутой фразовой речи с элементами лексико-грамматического и фонетико-фонематического недоразвития. Характерным является недифференцированное произнесение звуков. Отмечаются нестойкие замены, когда звук в разных словах произносится по-разному; смешения звуков, когда изолированно ребенок произносит определенные звуки верно, а в словах и предложениях их взаимозаменяет. На фоне относительно развернутой речи наблюдается неточное употребление многих лексических значений. В активном словаре преобладают существительные и глаголы. Недостаточное количество слов, обозначающих качества, признаки, состояния предметов и действий. У детей возникают трудности в словообразовании, что создает трудности в использовании вариантов слов, детям не всегда удается подбор однокоренных слов, образование новых слов с помощью суффиксов и приставок. Нередко они заменяют название части предмета названием целого предмета, нужное слово другим, сходным по значению. В свободных высказываниях преобладают простые распространенные предложения, почти не употребляются сложные конструкции. Отмечается аграмматизм: ошибки в согласовании числительных с существительными, прилагательных с существительными в

роде, числе, падеже. Большое количество ошибок наблюдается в использовании как простых, так и сложных предлогов. Понимание обращенной речи значительно развивается и приближается к норме. Отмечается недостаточное понимание изменений значения слов, выражаемых приставками, суффиксами; наблюдаются трудности в различении морфологических элементов, выражающих значение числа и рода, понимание логико-грамматических структур, выражающих причинно-следственные, временные и пространственные отношения.

Рассмотрим предпосылки формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи.

В своих научных трудах известные ученые Л.С. Венгер, Р.С. Немов, Д.Б. Эльконин рассматривали, что у детей 6-7 лет достаточно высокая степень активности, которая способствует познавательной деятельности. Дети расположены к выполнению подвижных игр и игровых заданий в различных формах. Ученые считают, что в этом возрасте дошкольники предпочитают игры с более сложным по содержанию сюжетом, и они стараются действовать в соответствии с выбранной ими ролью. У детей развито понимание знаково-символьная деятельность, они считывают наглядные схемы при выполнении шагов алгоритма, а также декодируют и считывают сам алгоритм по схеме.

Изначально специалист формирует у детей данной возрастной категории с речевыми нарушениями, умение следовать по определенным, но достаточно простым правилам алгоритма. Такие элементарные алгоритмы, представлены в специально разработанных играх с готовым сюжетом и правилами, достаточно легко усваиваются детьми 6-7 лет с общим недоразвитием речи. Тем самым специалист у детей не только формирует алгоритмические умения, но и развивает у детей память, речь и внимание.

У данной категории воспитанников не только повышается интерес, но и происходит осмысление правил, определение действий предлагаемых

правил. Оценивание новой информации у детей происходит с точки зрения личностных ценностей, усвоенных норм или жизненной необходимости.

В своих публикациях Н.Е. Веракса, А.Н. Веракса, Р.С. Немов акцентируют внимание на то, что в данном возрасте у детей идет активное развитие эмоциональной сферы, совершенствуется опыт дружеского общения. Способствует положительному отношению дошкольников к усвоению новой информации как раз познавательный мотив квест-игр, тем самым предоставляется возможность формировать интерес к познавательной деятельности, избавление чувство страха перед новым и неизведанным.

1.2 Квест-игры как средство формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Анализируя психолого-педагогическую и методическую литературу, можно сделать вывод, что целесообразно в процессе игровой деятельности, использовать квест-игры, для формирования представлений о последовательности действий и формировании алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи.

Применение квест-технологии, которая в свою очередь считается инновационной технологией и является современной формой работы с детьми с речевыми нарушениями. Quest – является одним из основных жанров компьютерных игр, интерактивная история, управляемая игроком. Основными элементами жанра квест становится собственное повествование и обследование мира, ключевым элементом в процессе квест-игры считается решение множества головоломок, то есть игроку необходимо прилагать умственные усилия для прохождения этапов квест-игры. В дошкольных образовательных учреждениях применение квест-технологии достаточно популярная форма работы. Квест-игра выстраивается таким образом, чтобы игроку или игрокам было необходимо выполнять определенные задачи, от решения которых зависит поиск необходимых предметов. После выполнение

каждого из заданий, участникам игры предоставляется подсказка к выполнению следующего задания. Такая форма организации игровой деятельности становится эффективным средством повышения познавательной активности, мотивационной готовности к исследованию мира и предметов, но и способствует формированию алгоритмических умений у детей. Учитывая тот факт, что квест-игра, это командная игра, учитель-дефектолог может включить данную технологию и при индивидуальной работе с ребенком-логопатом. Такая форма работы становится возможной, если структуру занятия перенести на «карту». В результате игра перерождается в некое приключение, в конце которого игрок находит свой долгожданный клад. Благодаря приключенческому механизму индивидуального занятия с ребенком с общим недоразвитием речи, возможно эффективное включение в игровой процесс застенчивых детей или наоборот стабилизирует состояние гиперактивных детей.

Такой формат игры, как квест-игра, пробуждает в детях командный дух, стимулирует гибкость поведения, активизирует умение поиска неординарных решений, увеличивает желание взаимодействия друг с другом. Немаловажным выступает грамотное составление игрового маршрута, подбор заданий и испытаний, оценивание реальных возможностей участников игры.

На основе изучения специальной литературы по теме нашего исследования, можно сделать вывод, что использование квест-игр способствует формированию умения планировать и прогнозировать, закладывают у детей основы самоанализа. Воспитывают у детей навыки сотрудничества, развивают волевые качества. Во время квест-игры сохраняется благоприятная эмоциональная среда, более того сам процесс способствует снятию нервного и психологического напряжения.

Реализуется квест-игра, включая интеграцию всех образовательных областей, это происходит благодаря тому, что для решения поставленных задач в ходе прохождения игры происходит практическое слияние различных

видов деятельности. С учетом включения различных видов деятельности, используются и широкий спектр приемов:

- дидактические, театрализованные, компьютерные, оздоровительные и многие другие;
- арт-терапевтические приемы (изотерапия, сказкотерапия, песочная терапия, имаготерапия, танцевальные импровизации);
- интеллектуальные векторины;
- задания творческого характера;
- ребусы, кроссворды, загадки;
- конструирование и моделирование;
- экспериментирование.

Процесс организации игры имеет особое значение, во время моделирования алгоритма игры следует не только учитывать решение поставленных задач, но и придерживаться определенных принципов. Учитель-дефектолог выступает координатором процесса, мотивируя ребенка на самостоятельный поиск информации, направляя его в сторону верного ответа, но выводы осуществляются самостоятельно ребенком. То есть соблюдается принцип навигации. Специалисту подбирает задания, учитывая возрастные и личностные особенности ребенка, то есть обязательное соблюдение принципа доступности заданий. Придерживание принципа системности, понимается как наличие логической связи между заданиями. Весь игровой процесс, в ходе которого решаются образовательные и коррекционные задачи, соответствуют принципу эмоциональной окрашенности. Соблюдение принципа интеграции также обязательно при проведении квест-игры. Также специалист выстраивает образовательный процесс, мотивируя ребенка, не принуждая его к выполнению какого либо задания, то есть соблюдение принципа добровольности образовательных действий.

Анализируя методическую литературу по проблеме исследования по

нашему мнению целесообразно включать использование квест-игры для формирования у детей алгоритмических умений, в особенности у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи. Методика проведения квест-игры подразумевает использование любого игрового пространства. Практикуются квесты практически с любой возрастной аудиторией, но диапазон интересных тематик с более сложными заданиями берет своё начало со старшего дошкольного возраста. Дети данной возрастной категории с восторгом воспринимают любую форму организации квест-игры, популярность набрала такая форма проведения как геокэшинг. Игра представляет собой ориентирование на открытой местности, сценарий, как правило, связан с поиском клада или тайных сокровищ пиратов карибского моря.

По типологии квест-игры принято распределять на:

- линейные, то есть задания в данной квест-игре связаны по принципу одной логической цепочкой;
- штурмовые, считаются такие квест-игры, где команда игроков получает задачу или подсказку, но пути к достижению цели выстраивает самостоятельно;
- кольцевые, то есть круговой аналог линейного, где игроки делятся на команды и отправляются из разных точек и следуют, соблюдая определенный маршрут к конечной цели.

Обращая внимание на этапы прохождения квест-игры, можно просмотреть, что события любого квеста разворачиваются в определенной последовательности, то есть действуют согласно заданному алгоритму.

Этапы выстраиваются последовательно, сначала учитель-дефектолог произносит вступительное слово, настраивая детей на игру, заинтересовывая и интригуя их, тем самым направляя на предстоящую деятельность. Следующий этап экспозиция, в котором и организуется прохождение заданий игрового маршрута, решение детьми специально заданных задач и преодоление препятствий. Обязательно предусматривается система бонусов

и штрафов. Заключительным этапом является эпилог, то есть подведение итогов, обменивание мнениями и впечатлениями, а также награждение за победу.

Изучая и анализируя специальную литературу по теме исследования, по нашему мнению квест-игры помогают активизировать всех участников образовательного процесса. В процессе прохождения таких игр дети проявляют находчивость, наблюдательность, развиваются творческие, интеллектуальные и физические способности. Так как задания в квест-играх составляются с учетом определенных правил и принципов, что достаточно вполне можно говорить о том, что посредством квест-игр возможно формирование алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи. Включая и разрабатывая квест-игры для данной категории воспитанников, можно предполагать, что возможно не только формировать алгоритмические умения у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи, но благотворно воздействовать всесторонне на ребенка в целом, погружая его в атмосферу радости и веселья. Следовательно, квест-технология относится к инновационным технологиям, внедряя более современные приемы в содержание работы специалистов. Более того подобные игры достаточно востребованы детьми и направлены на самовоспитание и саморазвитие креативной личности.

Глава 2 Экспериментальная работа по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр

2.1 Выявление уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

База экспериментального исследования – МБОУ детский сад № 49 «Весёлые нотки» г.о. Тольятти. В исследовании приняли участие 10 детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. Характеристика выборки исследования представлена в приложении А.

Цель констатирующего эксперимента – выявить уровень сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

На основе анализа исследований А.Л. Венгера, Н.И Гуткиной, Н.К. Индик, Н.А. Цирулик, Г.А. Цукерман, Д.Б. Эльконина, были выделены показатели и подобраны диагностические методики по изучению уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня, которые представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Диагностическая карта исследования

Показатель	Диагностическая методика
умение планировать свою деятельность	Диагностическая методика 1. «Разметка» (Н.К. Индик, Н.А. Цирулик)
умение действовать по установленному алгоритму (инструкции) взрослого	Диагностическая методика 2. «Графический диктант» (Д.Б. Эльконин)
умение придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками	Диагностическая методика 3. «Рукавички» (Г.А. Цукерман)
умение придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми	Диагностическая методика 4. «Да» и «Нет» (Н.И. Гуткина)

Продолжение таблицы 1

умение анализировать собственные действия и корректировать их	Диагностическая методика 5. «Бусы» (А.Л. Венгер)
уровень самостоятельности при выполнении задания	Диагностическая методика 6. «Дорисовывание кругов» (Т.С. Комарова)

Перейдем к описанию диагностических заданий и результатов констатирующего этапа исследования.

Диагностическое методика 1 «Разметка» (Н.К. Индик, Н.А. Цирулик) [6].

Цель: выявить уровень сформированности умения планировать свою деятельность у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

Проведение исследования. Для определения уровня сформированности умения планировать свою деятельность, испытуемым предлагаются белый лист бумаги формата А4, шаблон прямоугольника 6х4 см, простой карандаш. В начале исследования учитель-дефектолог озвучивает словесную инструкцию, после которой испытуемому необходимо на белом листе разместить шаблон прямоугольника, таким образом, чтобы получилось как можно больше флажков. После разметки испытуемым предлагается оценить свою работу, если при зрительном анализе испытуемый находит другое решения поставленной задачи, то ему возможно заново выполнить работу на обратной стороне листа.

Выделяется три уровня сформированности умения планировать свою деятельность:

Низкий уровень – обследуемый не смог реализовать поставленную цель, наметить шаги и определить, как рационально разместить прямоугольники на листе бумаги, поэтому просто разместил на листе 1-2 прямоугольника.

Средний уровень – обследуемый способен продумывать действия, необходимые для достижения поставленной цели, в деятельности ребенка

наблюдались трудности предварительного анализа – после зрительного примеривания, ребенок начинал выполнять задание. и примеривание предоставленного шаблона прямоугольника. Ребенок разместил прямоугольники на листе бумаги и обвел их (выполнил задание), но цель достигнута не в полной мере – прямоугольники размещены вплотную, так как ребенку трудно представить конечный результат. Представлено 4 прямоугольника.

Высокий уровень – обследуемый способен продумывать действия, необходимые для достижения поставленной цели, в деятельности ребенка наблюдался предварительный зрительный анализ и действия примеривания. Ребенок рационально разместил на листе бумаги заданные объекты. Прямоугольники размещены вплотную на листе. Обследуемый способен разместить в рамках заданного пространства 5 прямоугольников.

Результаты диагностической методики «Разметка» представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Количественные результаты выявления уровня сформированности умения планировать свою деятельность у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Уровень сформированности умения планировать свою деятельность	Экспериментальная группа (n=10)
Низкий уровень	70 %
Средний уровень	30%
Высокий уровень	0 %

Низкий уровень сформированности умения планировать свою деятельность выявлен у 7 детей 70 % (Варя У., Аня Т., Вера О., Миша А., Максим Л., Лиза Т., Егор Ш.) – обследуемые не понимают, как рационально разместить прямоугольники на листе бумаги. Следовательно, на листе представлены 1-2 прямоугольника. Что свидетельствует о

несформированности зрительного анализа и умения планировать и контролировать свою деятельность.

Средний уровень сформированности умения планировать свою деятельность выявлен у 3 детей 30% (Дима О., Алина Д., Алина Л.) – данные обследуемые способны рационально разместить прямоугольники на листе бумаги и обвести их. Прямоугольники размещены вплотную, но на листе представлено 4 прямоугольника.

Высокий уровень сформированности умения планировать свою деятельность не выявлен. Обследуемые с данным уровнем способны зрительно анализировать и рационально размещать на листе бумаги заданные объекты. Прямоугольники размещены вплотную на листе. Обследуемый способен разместить в рамках заданного пространства 5 прямоугольников. Что свидетельствует о высоком уровне сформированности зрительного анализа и умения планировать и контролировать свою деятельность.

Количественные результаты по каждому обследуемому диагностического задания «Разметка» представлены в Приложении Б.

Таким образом, анализируя результаты диагностического задания, мы заключили, что умение планировать свою деятельность у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня находится на низком уровне развития.

Диагностическая методика 2 «Графический диктант» Д.Б. Эльконин [22].

Цель: выявить уровень сформированности умения действовать по установленному алгоритму (инструкции) взрослого у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

Процедура проведения. Обследуемому предоставлялся карандаш, лист бумаги в клетку на котором изображены четыре точки, расположенные по вертикали, расстояние между которыми составляет не менее восьми клеток. Перед началом процедуры, учитель-дефектолог объяснял ребенку, что во время процедуры необходимо внимательно слушать, чтобы узоры получились аккуратные и красивые. Акцентировал внимание на том, что

необходимо следить за речью учителя-дефектолога, который будет направлять в какую сторону и на сколько клеток нужно вести линию. С обследуемым также уточнялись понятия «справа», «слева». В качестве тренировочного задания выполнялся пробный узор, который в дальнейшем не оценивался, а применялся как проверка понимания задания ребенком. После усвоения правила выполнения задания, приступали к выполнению первого узора. Учитель-дефектолог давал следующую инструкцию: «Поставьте карандаш на следующую точку. Приготовьтесь! Внимание! Одна клетка вверх, одна направо. Одна вверх, одна направо. Одна клетка вниз, одна направо. Одна вниз, одна направо. Одна вверх, одна направо. Одна вверх, одна направо. А теперь сами продолжайте рисовать тот же узор». (Через 1-1,5 минут самостоятельного рисования говорим: «Готовьтесь рисовать следующий узор. Поднимите карандаш, поставьте его на следующую точку»). Во время диктования узора, учитель-дефектолог соблюдал паузы, для того чтобы ребенок успевал окончить задание. Каждый следующий узор выполнялся с элементами усложнения. После выполнения каждого узора соблюдалась двух минутная пауза.

Критерии оценки результатов:

Низкий уровень (1 балл) – фиксируется у тех обследуемых, в работах которых наблюдается лишь сходство отдельных элементов, либо вовсе его отсутствие. Следовательно, низкий уровень сформированности умения действовать по установленному алгоритму (инструкции) взрослого отмечается, если обследуемый вовсе не справляется с заданиями и не смог нарисовать ни одной правильной линии либо отказывается нарисовать узор.

Средний уровень (2 балла) – фиксируется у обследуемого, если при воспроизведении узора допущены 1-2 ошибки. Средний уровень сформированности умения действовать по установленному алгоритму взрослого отмечается и в том случае, если ребенок испытывает неуверенность, при которой допускает ошибки при воспроизведении узора.

Высокий уровень (3 балла) – фиксируется у обследуемого, если в каждом узоре просматривается точность воспроизведения и умение ребенка самостоятельно продолжать заданный ритм узора. Неровность линий и помарки не влияют на снижение баллов.

Результаты по диагностической методике «Графический диктант» представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Количественные результаты выявления уровня сформированности умения действовать по установленному алгоритму взрослого у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Уровень сформированности умения действовать по установленному алгоритму (инструкции) взрослого	Экспериментальная группа (n=10)
Низкий уровень	70 %
Средний уровень	20%
Высокий уровень	10 %

Низкий уровень выявлен у 70 % (Аня Т., Алина Л., Вера О., Максим Л., Миша А., Лиза Т., Егор Ш.) – у обследуемых наблюдалось лишь сходство отдельных элементов, либо вовсе его отсутствие. Следовательно, низкий уровень сформированности умения действовать по установленному алгоритму отмечается, если обследуемый не смог следовать за инструкцией взрослого, отвлекался, путался, не смог нарисовать ни одной правильной линии либо отказывается нарисовать узор.

Средний уровень выявлен у 20 % детей (Варя У., Дима О.) – фиксируется у обследуемого, если при воспроизведении узора допущены 1-2 ошибки. Средний уровень сформированности умения действовать по установленному алгоритму отмечается и в том случае, если ребенок испытывает неуверенность, при которой допускает ошибки при воспроизведении узора.

Высокий уровень у 10% детей (Алина Д.) – фиксируется у обследуемого, если в каждом узоре просматривается точность

воспроизведения и умение ребенка самостоятельно продолжать заданный ритм узора. Неровность линий и помарки не влияют на снижение баллов.

Количественные результаты диагностической методики Д.Б. Эльконина представлены в протоколе (Приложение Б). Таким образом, анализируя результаты проведения диагностической методики «Графический диктант», мы заключили, что сформированность умения действовать по установленному алгоритму (инструкции) взрослого у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня находится на низком уровне.

Диагностическая методика 3 «Рукавички» (Г.А. Цукерман) [21].

Цель: выявить уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

Процедура проведения. Обследуемым предлагался диагностический материал, представленный в виде карточек с силуэтами рукавичек и два набора цветных карандашей. Обследование осуществлялось поэтапно с включением нескольких диагностических заданий. Каждое задание анализируется по определенным критериям. Процедура проведения обследования осуществляется с парами обследуемых. Детям предлагались карточки с силуэтом рукавичек, на которые необходимо было нанести узор, таким образом, чтобы рукавички стали идентичны друг другу. В словесной инструкции учитель-дефектолог особое внимание уделяет обращению детей на то, что им необходимо, прежде всего, договориться и действовать сообща, согласовывая узор и синхронность в применяемой технике нанесения узора. Второе задание видоизменено тем, что к паре рукавичек предлагался один набор цветных карандашей. Следовательно, чтобы выполнить абсолютно идентичный орнамент, обследуемым необходимо было договариваться об очередности пользования карандашами в выполнении данного диагностического задания. В третьем задании отрабатывалась задача первого задания. Четвертое задание было идентично второму. Предоставляется самостоятельность выполнения. При интерпретации результатов

обследования мы основывались на специально разработанных критериях. Оценивание осуществлялось, насколько обследуемые могли договориться друг с другом. Какие именно средства задействованы для оптимизации процесса выполнения орнамента: уговоры, убеждение, принуждение. Вторым критерием оценивания являлось изучение способа осуществления взаимного контролирования и координирования. Осуществляли ли дети наблюдение за процессом выполнения задания друг друга. Оценивалось также их отношение к готовому продукту деятельности и к партнеру в целом. Возникало ли желание у обследуемых помогать друг другу, а также, насколько рационально осуществлялся процесс договоренности при выполнении второго и четвертого диагностических заданий.

Оценивание результатов проводилось исходя из того, насколько дети смогли следовать установленному алгоритму в деятельности по совместному оформлению рукавичек: определили очередность пользования карандашами, согласовали узор и обсудили элементы узора, которые нужно нарисовать, приступили к выполнению, оценивали и координировали действия друг друга, оказывали помощь, завершили узоры до конца.

Критерии оценки результатов:

Низкий уровень (0-2 балла) отмечается в том случае, если ярко выражена асинхронность орнамента, или абсолютно различное оформление. Обследуемые при выполнении диагностических заданий не пытались договориться и синхронизировать процесс выполнения, не смогли определить очередность пользования карандашами. Каждый настаивал на своем.

Средний уровень (3 балла) следует считать у тех обследуемых, которые в своих работах продемонстрировали частичное сходство.

Высокий уровень (4 балла) отмечается у тех обследуемых, чьи работы выполнены согласованно, нанесение орнамента выполнено одинаково либо максимально похоже. В процессе обследования дети активно участвовали в

обсуждении процесса выполнения, а также координировали действия друг друга в ходе процесса выполнения диагностических заданий.

Результаты проведения диагностической методики «Рукавички» Г.А. Цукермана представлены в таблице 4.

Таблица 4 – Количественные результаты выявления уровня сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками	Экспериментальная группа (n=10)
Низкий уровень	60 %
Средний уровень	40%
Высокий уровень	0 %

Низкий уровень выявлен у 6 детей, 60% (Варя У., Вера О., Миша А., Максим Л., Лиза Т., Егор Ш.) – у обследуемых отмечается асинхронность орнамента, или абсолютно различное оформление. Обследуемые при выполнении диагностических заданий не смогли определить очередность пользования карандашами, согласовать узор. Отсутствовал этап обсуждения элементов узора, не пытались договориться и синхронизировать процесс выполнения – не оценивали и не координировали действия друг друга,. Каждый настаивал на своем.

Средний уровень выявлен у 4 детей, 40% (Аня С., Алина Л., Дима О., Алина Д.) – обследуемые в своих работах продемонстрировали частичное сходство и следование установленному алгоритму.

Высокий уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками не выявлен. Следовательно, данный уровень возможно зафиксировать в том случае, если обследуемые выполняют работы

согласованно, процесс нанесения орнамента выполнен одинаково либо максимально похоже.

Количественные результаты проведения диагностического задания «Рукавички» представлены в протоколе (Приложение Б).

На основании анализа полученных результатов, следует сделать вывод, что сформированность умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня находится на низком уровне.

Диагностическая методика 4 «Да» и «Нет» Н.И. Гуткина [7].

Цель: выявить уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми.

Процедура проведения. В ходе проведения процедуры исследования обследуемому задаются в игровой форме провоцирующие вопросы, на которые запрещено отвечать словами «да» и «нет». Обследуемому разъясняют инструкцию. После того как обследуемый усвоит установленный алгоритм действий приступают к процедуре. Экспериментатор задает обследуемому серию провоцирующих вопросов, и следит за ответами, фиксируя результаты в протоколе обследования. Слова «неа», «ага» тоже относятся к ошибочным ответам. Вопросы задавались не каждому конкретному ребенку, а всей группе детей. Предварительно детям проговаривался алгоритм действий, которому они должны следовать в процессе игры:

1. Сохраняя молчание слушать вопрос.
2. Не выкрикивать. Поднять руку
3. Дать ответ.

Критерии оценки результатов:

Низкий уровень (1 балл) – допущено более одной ошибки, обследуемый не справился с заданием.

Средний уровень (2 балла) – допущена одна ошибка при ответе на вопрос.

Высокий уровень (3 балла) – отсутствие ошибочных ответов, следование установленному алгоритму..

Результаты проведения диагностической методики «Да» и «Нет» Н.И. Гуткиной представлены в протоколе (Приложение Б).

Результаты проведения диагностической методики «Да» и «Нет» Н.И. Гуткиной представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Количественные результаты выявления уровня сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми	Экспериментальная группа (n=10)
Низкий уровень	70%
Средний уровень	20%
Высокий уровень	10%

Низкий уровень выявлен у 7 детей, 70% (Варя У., Аня Т., Вера О., Миша А., Максим Л., Лиза Т., Егор Ш.) – при выполнении диагностического задания обследуемыми было допущено более одной ошибки. Обследуемые не справились с заданием, что свидетельствует о низком уровне сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми.

Средний уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми выявлен у 2 детей, 20% (Дима О., Алина Л.) – при выполнении диагностического задания обследуемые допустили одну ошибку.

Высокий уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми выявлен у 1 ребенка, 10% (Алина Д.) – при выполнении диагностического задания обследуемый не допустил ни одной ошибки и следовал установленному алгоритму действий в процессе игры.

Диагностическая методика 5 «Бусы» А.Л. Венгер [1].

Цель: выявить уровень сформированности умения анализировать собственные действия и корректировать их.

Процедура проведения. Обследуемому ребенку предоставлялся лист бумаги с изображением кривой линии, эмитирующую нить, а также набор фломастеров из шести цветов. Обследование проходит поэтапно. На первом этапе выполняется рисование бус, на втором этапе анализируется выполненная работа, при необходимости обследуемый может перерисовать бусы. Словесная инструкция повторяется дважды к каждому этапу выполнения. На первом этапе учитель-дефектолог знакомил детей с диагностическим материалом и произносил словесную инструкцию: «Посмотри, на твоём листе нарисована нитка. И на эту нитку ты можешь нарисовать пять бусин, только нитка должна проходить через середину бусины. И все бусины должны быть разноцветными, только сделай посередине бусину синего цвета». На втором этапе происходит анализ выполненных работ. При нахождении ошибки выполнения задания обследуемый может перерисовать бусы. Учитель-дефектолог во время второго этапа обследования второй раз зачитывает словесную инструкцию, достаточно в медленном темпе.

Критерии оценки результатов:

Низкий уровень (0-1 балла) – при выполнении диагностического задания обследуемым были учтены не более двух условий.

Средний уровень (2 балла) – при выполнении диагностического задания обследуемым были учтены 3-4 условия.

Высокий уровень (3 балла) – диагностическое задание выполнено правильно, обследуемым были учтены все пять условий: положение бусин на нитке, форма бусин, их количество, использование пяти разных цветов, фиксированный цвет средней.

Результаты диагностической методики «Бусы» представлены в таблице 6.

Таблица 6 – Количественные результаты выявления уровня сформированности умения анализировать собственные действия и корректировать их у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Уровень сформированности умения анализировать собственные действия и корректировать их	Экспериментальная группа (n=10)
Низкий уровень	70%
Средний уровень	30%
Высокий уровень	0 %

Низкий уровень сформированности умения анализировать собственные действия и корректировать их. выявлен у 7 детей, 70 % (Варя У., Аня Т., Вера О., Миша А., Максим Л., Лиза Т., Егор Ш.) – при выполнении диагностического задания обследуемыми были учтены не более двух условий.

Средний уровень сформированности умения анализировать собственные действия и корректировать их выявлен у 3 детей, 30 % (Дима О., Алина Д., Алина Л.) – при выполнении диагностического задания обследуемыми были учтены 3-4 условия.

Высокий уровень сформированности у детей умения анализировать собственные действия и корректировать их, не выявлен. Данный уровень сформированности отмечается в том случае, если диагностическое задание выполнено правильно, обследуемым были учтены все пять условий: положение бусин на нитке, форма бусин, их количество, использование пяти разных цветов, фиксированный цвет средней.

Количественные результаты проведения диагностической методики «Бусы» А.Л. Венгер представлены в протоколе (Приложение Б).

Диагностическая методика 6 «Дорисовывание кругов» Т.С. Комаровой [6].

Цель: выявить уровень самостоятельности при выполнении задания у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

Процедура обследования заключается в том, что экспериментатор предлагает детям экспериментальной группы на листе формата А4 нарисовать шесть кругов графитным карандашом. Круги должны быть примерно одинакового диаметра. Обследуемому ребенку предлагается дорисовать, придумать превращение круга в какой-либо объект. Во время выполнения диагностического задания обращается внимание, насколько ребенок стремится к решению поставленной задачи, не прибегая к помощи взрослого. Способен ли реализовать задуманное и получить результат адекватный поставленной цели. А также способен ли обследуемый анализировать выполненную работу без подключения мнения взрослого.

Интерпретация результатов обследования осуществлялась следующим образом:

Низкий уровень (0-1 балла) – при выполнении диагностического задания обследуемый способен наделить образным решением все круги, задание выполнил не до конца и небрежно.

Средний уровень (2 балла) – при выполнении диагностического задания обследуемый наделяет образным содержанием все или большинство кругов, но допускает почти буквальное повторение или преобразует круги простыми, достаточно часто встречающимися предметами, такими как шар, мяч, солнце и так далее. В процессе выполнения задания обследуемый ребенок нуждался в помощи и мнении взрослого.

Высокий уровень (3 балла) – диагностическое задание выполнено правильно, обследуемый способен наделить работу оригинальным образным содержанием преимущественно без повторения одного или близкого образца, в процессе выполнения задания не нуждался в помощи взрослого.

Результаты проведения диагностической методики «Дорисовывание кругов» представлены в протоколе (Приложение Б).

Результаты проведения диагностического задания «Дорисовывание кругов» представлены в таблице 7.

Таблица 7 – Количественные результаты выявления уровня самостоятельности при выполнении задания у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Уровень самостоятельности при выполнении задания	Экспериментальная группа (n=10)
Низкий уровень	70%
Средний уровень	20%
Высокий уровень	10%

Низкий уровень выявлен у 7 детей, 70 % (Аня Т., Алина Л., Вера О., Максим Л., Миша А., Лиза Т., Егор Ш.) – при выполнении диагностического задания обследуемые задание выполнили не до конца и небрежно.

Средний уровень выявлен у 2 детей, 20 % (Варя У., Дима О.) – при выполнении диагностического задания обследуемые наделяли образным содержанием все или большинство кругов, но допускали почти буквальное повторение. В процессе выполнения задания нуждались в помощи и мнении взрослого.

Высокий уровень выявлен у 10% (Алина Д.) – диагностическое задание выполнено правильно, девочка наделила работу оригинальным образным содержанием преимущественно без повторения одного или близкого образца, в процессе выполнения задания не нуждалась в помощи взрослого.

Таким образом, при анализе данной диагностической методики мы заключили, что самостоятельность при выполнении задания у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня находится на низком уровне.

После анализа всех методик первого этапа эксперимента необходимо подвести итоги проведения констатирующего эксперимента (рисунок 3).

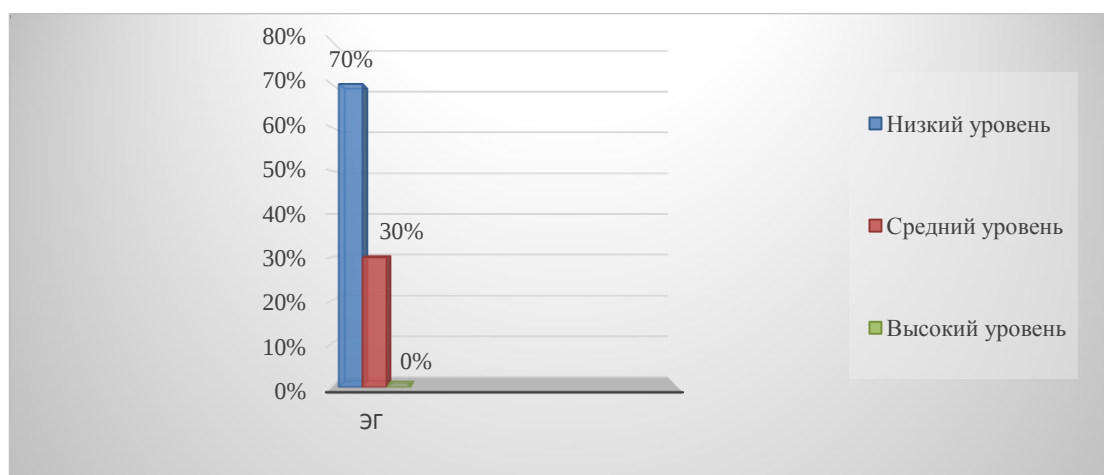


Рисунок 3 – Уровень сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня на этапе констатации

Опишем уровни сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

Низкий уровень выявлен у 7 детей, 70 % (Варя У., Аня Т., Вера О., Миша А., Максим Л., Лиза Т., Егор Ш.) – у обследуемых недостаточно сформированы умения планировать свою деятельность. Дети не могут реализовать поставленную цель, наметить шаги и определить, как рационально разместить прямоугольники на листе бумаги, поэтому просто разместил на листе 1-2 прямоугольника. Что свидетельствует о несформированности зрительного анализа и умения планировать и контролировать свою деятельность. Не сформированно умение действовать по установленному алгоритму (инструкции) взрослого – дети не справились с заданиями и не смогли нарисовать ни одной правильной линии либо отказывались нарисовать узор. У детей не сформированно умение придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками – при выполнении совместного задания они не смогли установить очередность пользования карандашами, не пытались договориться и синхронизировать процесс его выполнения. У детей данной группы выявлен низкий уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми, низкий

уровень самостоятельности при выполнении задания и умения анализировать собственные действия и корректировать их.

Средний уровень выявлен у 3 детей, 30% (Дима О., Алина Д., Алина Л.) – обследуемые способны продумывать действия, необходимые для достижения поставленной цели. В деятельности детей данной группы наблюдаются трудности предварительного анализа – после зрительного примеривания дети начинали выполнять задание, отсутствовали действия примеривания, поэтому цель деятельности достигалась не в полной мере. Для детей характерен средний уровень сформированности умения действовать по установленному алгоритму взрослого. Умение придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками сформировано на среднем уровне – дети в своих работах продемонстрировали частичное сходство и следование установленному алгоритму.

Высокий уровень не выявлен. Данный уровень сформированности алгоритмических умений отмечается в том случае, если дети способны зрительно анализировать и практически примериваться, выбирая способы осуществления действий и представляя результат, планировать свои действия по выполнению задания. У детей сформировано умение действовать по установленному алгоритму взрослого – демонстрируют точность воспроизведения и умение самостоятельно продолжать заданный ритм действий. Высокий уровень отмечается и если сформировано умение анализировать собственные действия и корректировать их в процессе выполнения заданий.

Исходя из полученных данных по результатам констатирующей части эксперимента, мы можем сделать вывод о необходимости проведения целенаправленной психокоррекционной работы, способствующей формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

2.2 Организация и содержание работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр

С учетом анализа психолого-педагогической литературы по проблеме формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня и результатов констатирующего этапа исследования, нами было определено содержание работы с использованием квест-игр. Содержание работы составлено на основе исследований и методических рекомендаций по применению квест-игр С.П. Костюковой, А.А. Ошкиной, Н.М. Поляковой.

Цель формирующего этапа исследования: разработка и реализация содержания работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр.

Формирующая часть исследования включала:

- обогащена развивающая предметно-пространственная среда соответствующими атрибутами для использования их в разнообразных сюжетах квест-игр;
- подобраны задания для квест-игр в соответствии с показателями алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня;
- вовлечены родители в психокоррекционный процесс по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игры.

Квест-игры в нашей работе выступали не только как средство формирования алгоритмических умений у детей, но как форма организации совместной деятельности педагога и детей, детских развлекательных мероприятий в ДОО, элементы, некоторые проблемные задания квестов включались в непрерывную образовательную деятельность детей. В квест-игре естественным образом комбинируются разные виды детской

деятельности и формы работы с детьми, решаются образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, активизируется взаимодействие с семьями воспитанников. Содержание квест-игр по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня представлено в приложении Д.

Обогащение развивающей предметно-пространственной среды соответствующими атрибутами для использования их в разнообразных сюжетах квест-игр – один из основных этапов реализации работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр.

Наглядный материал подбирался с учетом возрастных особенностей детей. Каждая квест-игра сопровождалась мультимедийной презентацией, наглядным материалом. Атрибуты подбирались в соответствии с заданием. Подборка и создание стимульного материала необходимого для заданий, формирующих алгоритмические умения детей, осуществлялась совместно с родителями. Тем самым стимулируя родителей на участие в образовательный процесс. Были изготовлены разнообразные шифровки и ключи к ним, ребусы, карты с пропущенными шагами логической последовательности, для построения детьми элементарных линейных, разветвляющихся и циклических алгоритмов. Карты-ключи, зашифрованного слова, разбитого на буквы. Например, построение детьми циклического алгоритма осуществляется при выполнении задания «Цветовые ряды», в котором необходимо построить сериационные ряды. Каждая зона проведения определенного этапа игры оформлялась и выдержана в соответствии с тематикой заданной игры. Станции оснащались необходимым материалом, расклеивались на полу ориентиры, интерьер выдерживался в стиле. Ведущему и героям, сопровождающим какую-либо станцию, предоставлялись красочные костюмы, для создания более реалистичного ощущения созданной игровой среды. Музыкальное сопровождение контролировалось ведущим. Некоторые задания включали в себя не только

доступный материал, но и некоторое оборудование приходилось моделировать самостоятельно, где с большим удовольствием подключались родители воспитанников экспериментальной группы. Например, в квест-игре «В гости к сказке» родители Алины Д. собрали из металлических труб куб, для проведения одного из заданий. Этот куб был включен и в квест-игру по поликультурному воспитанию дошкольников «Добро пожаловать в Жигулевские сказки», в котором известный персонаж Самарской Луки Шишига проводила с детьми задание на ловкость и быстроту. В квест-игре «В поисках сокровищ Моргана», семья Миши А. смастерили настоящий сундук капитана Моргана, где и были спрятаны сокровища пирата. В квест-игру «Академия вкуса», охотно подключались мамы, для изготовления цветных многослойных желе, которые были необходимы при проведении одного из заданий по цветовому соотношению, эстетическому восприятию. Поощрительный материал в данной квест-игре выступил как раз продуктом изготовления попкейков, декорированных юными участниками в соответствии индивидуальных вкусовых предпочтений. Юные участники в каждой игре награждались поощрительным материалом прохождения игры, которым выступали и различные дипломы победителей, медали, значки. В каждой квест-игре разрабатывались красочные схемы-маршруты, подсказки в виде свитков, карточек. Самим участникам, для более глубокого погружения в игровую среду предоставлялись аксессуары либо форма-игрока, в соответствии с заданной тематикой квеста, например, в квест-игре «Поиски сокровищ пирата Моргана» дети надевали тельняшки, банданы, штаны, а девочки надевали (легинсы).

Квест-игры проводились один раз в неделю, в течение тридцати пяти минут в помещении, оснащенном моноблоком, программным обеспечением, интерактивной доской, мультимедийным проектором, все остальные атрибуты и оборудование размещались по степени необходимости, в зависимости от тематики выбранной квест-игры.

Задания для квест-игр подбирались в соответствии с показателями алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. В разработанной нами серии квест-игр, решение детьми линейного алгоритма организуется через процесс выполнения заданий, проблемных ситуаций, требующих выполнения действий в определенной последовательности, решение которых выступает как необходимое условия для достижения цели. Таким образом, мы формируем у детей умение планировать свою деятельность. Планирование включает в себя осознание ребенком цели, распределение деятельности на этапы, прохождение которых осуществляется в определенной заданной последовательности. Оценка результатов своей деятельности необходима для формирования у ребенка адекватного восприятия своих действий и формирования способности вносить корректировки.

Выполнение творческих заданий, таких как построение сериационных рядов, заданий на проектирование, участие в ТРИЗ-играх не только закрепляет у дошкольников понятие циклических алгоритмов, но формирует умение действовать по определенному алгоритму и инструкции, а также способствуют повышению уровня самостоятельности при выполнении задания. Во время проведения творческих заданий мы формируем у детей умение придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками.

Включение в квест-игру предполагает необходимость решения аналитических задач, активизирует участников на сотрудничество друг с другом, формирует умение действовать по установленному алгоритму. Если в игре детям необходимо определить и продолжить последовательность действий для ее прохождения, то перед ними встает необходимость самостоятельно составить некий алгоритм. Продумать последовательность действий, основанных на логических рассуждениях участников и педагога, для выстраивания шагов к достижению результата. При решении такого вида заданий мы также формируем у детей еще один показатель формирования

алгоритмических умений, как умение анализировать собственные действия и корректировать их.

Головоломки и таинственные истории – главная составляющая разработанной нами серии квест-игр. Шифровки и ребусы, позволяют детям почувствовать себя в роли настоящих сыщиков или искателей сокровищ. Задания такого вида способствуют формированию не только умения анализировать собственные действия и корректировать их, но умения сотрудничать как со сверстниками, так и со взрослыми. А также способствуют повышению уровня самостоятельности при выполнении задания.

В ходе проведения интеллектуальных квест-игр участникам предоставляется задание на достижение консенсуса. Им необходимо за ограниченное время определить способ решения проблемы.

Задания на самопознание, направлены на то, чтобы ребенок смог понять себя, стать более уверенным, наладить отношения с окружающими его сверстниками и взрослыми, а также снизить уровень тревожности. А также включение данного вида заданий в квест-игры способствуют развитию у детей самоуважения и самовыражения.

Подключение родителей детей экспериментальной группы целесообразно в качестве поддержания и оптимизации психокоррекционного процесса по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. Родители не только охотно включались в разработку, создание игровой среды, но и изготавливали материалы и оборудование, принимали участие в роли героев-сопроводителей квест-игры. Большой восторг вызывал сам процесс участия. В квест-игре «Русская изба», героями-сопроводителями выступали родители детей экспериментальной группы. Им не только пришлось примерить наряды героев сказок Самарской Луки, но и воссоздать характер персонажа. Самыми узнаваемыми героями-родителями стали персонажи Богатырша и Жигулиха, увидев которых дети сообразили, что играют игру вместе с родителями,

которые увидели, как дети блестяще справлялись с заданиями и гордились победителями. Фаворитом совместных квест-игр всегда выступали игры поискового характера. Как правило, квест-игры поискового характера являются не только интеллектуальными, но и командообразующими. Посредством решения поисковых задач на основе определенного сюжета. Мы проводили кольцевой квест, с участием двух команд. Во время игры участником необходимо было искать и систематизировать информацию, продумывать последовательность действий на основе заданных условий, приходить к общему решению по возникающим проблемам, делать выводы на основе определённых фактов. Родителям предоставлялась возможность тоже стать участниками игры.

Квест-игра условно разделили на определенные уровни, каждый из которых ориентирован на формирование показателей алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. Игровые уровни отличаются друг от друга степенью усложненности и характером направленности задания, но выдержанны в одной теме. Рассмотрим наиболее подробно этапы проведения разработанных квест-игр. Конспекты квест-игр на формирование алгоритмических умений у детей 6-7 лет с ОНР III уровня представлены в приложении В.

Проведение квест-игры «Академия вкуса», с целью систематизации представлений о работе повара и формирования умения работать в команде. Во время проведения решались задачи, направленные на формирование определенных показателей алгоритмических умений для детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня, таких, как умение планировать свою деятельность, умение действовать по установленному взрослым алгоритму, умение сотрудничать со сверстниками в процессе выполнения действий по определенному алгоритму. В качестве решения воспитательных задач, возможно: развивать самостоятельность и аккуратность в выполнении графики. А также закреплять умение предавать работе законченный вид, что также является определенной частью алгоритма. В качестве решения

развивающих задач, благодаря проведению данного квеста, возможно развитие связной и диалогической речи, обогащение активного словаря, что является значимым в работе с детьми, имеющими общее недоразвитие речи.

В ходе проведения данной квест-игры были включены задания на самопознание, планирование, головоломки, творческие задания и аналитические задачи.

Одним из ключевых этапов встает подготовительный этап, в котором основная нагрузка ложится не только на педагога, но и на родителей воспитанников. Например, мама Алины Д. изготовила для одного из заданий радужные желейные десерты, в которых был помещен ключ-подсказка. Подбор видеоматериала монтировался для мультимедийной презентации, в которой дети знакомились с основным заданием, в котором и задается вопрос «Что за ключевой момент, из-за которого лучшие повара мира хотят работать в Академии вкуса». Изначально у детей возникали сложности при выполнении заданий, которые были направлены на формирование умения планировать и действовать по заданному алгоритму. У большинства детей возникали трудности в анализе своих действий и их корректировке. Более того, многие участники изначально с большим трудом взаимодействовали с другими участниками, выполняя что-либо вместе. Например, Варя У. и Егор Ш. долго не могли договориться при выстраивании сериационных рядов. Варя гораздо лучше Егора ориентировалась в цветах и оттенках, а Егор не принимал того, что девочка рвалась за него составить его цветовой ряд.

После просмотра презентации, команда вместе с педагогом перемещаются на вторую станцию, где надевают банданы «Академи вкуса» и бейджики со смайлом «Грусть». Так педагог подвел детей к выполнению задания на самопознание, в ходе которого помогаем детям почувствовать себя увереннее, снимаем состояние тревожности, развиваем рефлекссию эмоционального состояния. Педагог обращает внимание, на то, что с плохим настроением у ребят ничего не получится. Таким образом, участники выполняют задание станции «Эмоция» через выполнение игры «Возвращайся

радость», в которой детьми совместно с педагогом изготавливали шары из теста для лепки. Бамбуковой палочкой прорисовывали на слепленном шаре печальное выражение. Затем шары клали на стол и дружно произносили волшебные слова «Уходи прочь грусть, возвращайся радость» (3 раза). После чего, все вместе ладонью раздавливали шар с плохим настроением. После чего педагог заменял смайлы «Грусть» на бейджиках на смайлы «Радость». Участники получают ключ-подсказку букву «С» и переходят к следующей станции. На этой станции участников ждет решение аналитических задач, определения на ощупь и классификация съедобных и несъедобных продуктов питания посредством дидактической игры «Чудесный мешочек». При решении этого задания мы формируем у детей умение действовать по заданному алгоритму, а также умение анализировать собственные действия. С этого задания дети сталкиваются с тем фактом, что им необходимо сотрудничать друг с другом для достижения результата. После выполнения задания педагог открывает баранчик, где находится ключ-подсказка с буквой «П». После выполнения задания переходят к третьей станции, где участникам предлагается творческое задание, а именно дидактическая игра «Цветовые ряды», в которой дети выстраивают цветоряды для определения состава оттенков в изображении. Творческое задание на построение сериационных рядов, не только закрепляет у дошкольников понятие циклических алгоритмов, но формирует умение действовать по определенному алгоритму или инструкции, а также способствуют повышению уровня самостоятельности при выполнении задания. Способствует формированию у детей умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками. А также предлагаемая дидактическая игра организуется и с целью формирования восприятия красоты и многоцветия и притягательности готового блюда, как ключевого компонента соблюдения эстетического вида. Даже мальчики начали морщиться от некрасивых по внешнему виду иллюстраций с готовыми блюдами, и им было не важно вкусно это блюдо или нет. Игра

проводилась следующим образом, на столе были разложены красочные и серые однотонные фото готовых блюд разнообразного содержания. Дети к каждому фото подбирали цветовой ряд в определенной последовательности, из которых состоит данное фото. Все цвета и оттенки. После завершения, педагог открыл баранчик, где находились радужные желейные десерты, в которых помещен ключ-подсказка буква «А». После чего участники перемещались на следующую четвертую станцию, где детям предстоит разгадать головоломку «Зашифрованное письмо». Задания такого вида способствуют формированию не только умения анализировать собственные действия и корректировать их, но умение сотрудничать как со сверстниками, так и со взрослыми. А также способствуют повышению уровня самостоятельности при выполнении задания. При чтении зашифрованного письма, дети сопоставляли и проговаривали указанные символы. И составляли из них предложения. После расшифровки и прочтения письма стало понятно, в какой зоне детей ждет следующее задание, ключ «С». На пятой станции участников ждет ТРИЗ игра «Изобретатель», направленная на развитие умения пользоваться приемом разделения – соединения, а также развитие способности придумывать новые предметы из двух разных, и зарисовывать придуманное. Это не только творческое задание, это задание проектирование. Перед участниками встает проблемная ситуация, требующая выполнения действий в определенной последовательности, решение которой выступает как необходимое условия для достижения цели. Проведение данного занятия мы формируем у детей умение планировать собственную деятельность. Также мы формируем умение действовать по установленному алгоритму. И продолжаем формировать умение сотрудничать, как со сверстниками, так и со взрослыми. Проведение задания осуществлялось следующим образом, педагог рассказывал задание детям, о том, что необходимо будет изобрести новые столовые приборы, для этого им нужно придумать из двух предложенных. Ведущий показывает по две картинки с изображением столового прибора или посуды, и каждый по

очереди зарисовывает новый придуманный столовый предмет. Название которому, команда придумывает сообща. По окончании, открывают баранчик и получают ключ-подсказку букву «И». Переходят на шестую станцию, где необходимо решить аналитическую задачу посредством задания «Варись кашка», формируя тем самым умение анализировать собственные действия и корректировать их, а также формирование умения действовать по установленному алгоритму. Реализация данного задания осуществлялась следующим образом, перед детьми были представлены 10 горшочков, в каждом находилась различная крупа (гречка, манка, пшено, кускус, перловка, ячка, горох, геркулес, рис, кукуруза). Игрокам необходимо было на ощупь определить крупу, назвать ее правильно и сказать, какая каша получается из данной крупы, например Алина Д. и Варя У. достаточно ловко справлялись с заданием, а Дима О. после того как сказал: «Манька. Манькина каша. Замер на секунду, после рассмеялся и пояснил: «Просто это любимая моей сестры Мани каша, вот мы ее и дома и называем манькина каша». Все ребята дружелюбно поддержали Диму О. После того, как команда выполнила задание, открылся баранчик, где находился ключ-подсказка буква «Б». таким образом команда переместилась на последнюю станцию «Фабрика попкейк». Дети располагаются за столами и приступали к выполнению творческого задания. На столах были расположены заготовки попкейков, джем лайнеры, различные декоративные элементы. Детям необходимо было превратиться в настоящих кондитеров и создать каждому свой настоящий съедобный попкейк, после завершения получают последний ключ «О». Игроки из всех полученных ключевых карт составляют слово «Спасибо». На этом этапе включалась мультимедийная презентация, где поваренок Академии вкуса, благодарил наших игроков за игру и правильную отгадку и награждал детей дипломами посвящения в лучшие поворята «Академии вкуса». Организовывалась также демонстрация выставки полученных работ.

Квест-игра «Путешествие в Страну Воображариум», проводилась с целью закрепления понятия силуэт. Во время проведения также решались задачи направленные на формирование определенных показателей алгоритмических умений для детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня, таких, как умение планировать свою деятельность, умение действовать по установленному алгоритму, умение сотрудничать со сверстниками, умение анализировать собственные действия и корректировать их, развитие уровня самостоятельности при выполнении задания. Так же решались задачи направленные на закрепление понятия силуэт.

В данную квест-игру включены: таинственная история, задания на планирование, творческие задания и аналитические задачи.

После просмотра видеоролика, дети приступают к прохождению первого задания, таинственной истории, с целью определения, недостающего фрагмента или предмета, который необходимо будет найти в ходе игры. Задание ориентировано на формирование у детей умения планировать свою деятельность. На первых заданиях детям было тяжело не только выстроить правильную последовательность заданного алгоритма, но и преобразовывать образы в предметы. Восприятие силуэта педагог объяснял на примере собственной тени. В построение циклического алгоритма не все дети сразу поняли принцип составления. Педагог не только подробно объяснял принцип выполнения задания, но корректировал процесс выполнения. Второе задание было направлено на формирование у детей умения действовать по установленному алгоритму. Детям необходимо было не только соотнести теневые силуэты, но и определить правильную последовательность. Таким образом, участники выстраивали самостоятельно пример циклического алгоритма. Следующим последовало творческое задание, где участникам было необходимо раздуть чернильные пятна до получения образа, который каждый должен был рассмотреть и охарактеризовать. Задание направлено не только на закрепление у дошкольников понятия циклических алгоритмов, но

и формирует умение действовать по определенному алгоритму или инструкции, а также способствуют повышению уровня самостоятельности при выполнении задания, развитию связной речи и воображения. Во время проведения творческих заданий мы формировали у детей умение сотрудничать со сверстниками. Для того чтобы дети могли осуществлять самостоятельно поиск информации и её систематизацию, нами было предложено задание на решение аналитических задач. А именно с каждого задания у детей в сундучке прибавлялись трофеи, теперь необходимо было найти способ как спасти картину Министра Силуэта. Последнее задание направлено на формирование у детей умения анализировать собственные действия и корректировать их, а также на формирование умения сотрудничать друг с другом. Наиболее запоминающимся, по нашему мнению, было выполнение задания по раздуванию чернильных пятен, во время которого мы не только формировали у детей умение действовать по определенному алгоритму или инструкции, но и повышали уровень самостоятельности. Мы не исследовали у детей уровень творческих способностей, но на удивление многие дети креативили и провоцировали на аналогичные действия и других участников игры. У нас получился целый мир фантазийных образов. Например, Алина Д. и Алина Л. Воспроизвели целую семью волшебных насекомых «Стрелконожек» и с удовольствием по очереди, добавляя комментарии друг друга: «Их так зовут, потому что у них ножки-стрелочки», «Папа-стрелконожек, мама-стрелконожка, дочка-стрелконожечка, и сынок... стрелконож», «Сынок-стрелконожек тоже. Правильно говори, Алин», «Хорошо, Алин Л., пожалуй, соглашусь с тобой». И множество других описательных рассказов прозвучало от всей команды.

При проведении квест-игры «В гости к сказкам», нами решались следующие задачи: формирование определенных показателей алгоритмических умений для детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня – умение планировать свою деятельность, умение действовать по установленному алгоритму, умение сотрудничать со сверстниками, умение

анализировать собственные действия и корректировать их, умение взаимодействовать со взрослыми, развитие уровня самостоятельности при выполнении задания. В данную квест-игру были включены: пересказ, планирование, задания на самопознание, творческие задания и аналитические задачи, головоломка.

Квест-игра штурмового вида, интеллектуальная. И требовала длительной предварительной работы. В моделировании станций приняли участие родители. В игре было задействовано пять станций. Путеводителями по которому выступал сказочный персонаж, Кикимора и Леший. У каждой команды свой маршрутный лист. На первой станции необходимо собрать сказки по картинкам, комментируя каждую карточку. Задание на пересказ представлено для того, что участники игры смогли продемонстрировать понимание темы в целом на основе представленных карт-иллюстраций. Стоит отметить, что задания такого типа – на пересказ благотворно влияют на развитие связной речи детей, а именно диалогической и монологической. У некоторых детей такое задание вызывало особые трудности, в связи со спецификой речевого нарушения и сопутствующих диагнозов. Например, особенно тяжело далось выполнение задания Егору Ш., Лизе и Алине Л. Тем самым включение такого задания способствовало формированию умения не только категорий, но и умение анализировать свои действия и корректировать их. Следующая станция была на «Сказочном калейдоскопе», разгадывание ребуса. Детям необходимо было угадать сказки по одному слову, например Максим и Варя быстрее всего справлялись с заданием, однако на слово «Гадкий», ответили «Я», а на слово «Доктор» – «Дуллитл». Остальные дети сразу поправили ребят, и команда заработала балл. Выполнение данного задания формирует у детей умение сотрудничать как со сверстниками, так и со взрослыми. А также способствуют повышению уровня самостоятельности при выполнении задания. Следующая станция «Где живут сказочные герои?», где участникам необходимо будет решать аналитические задачи, которые формируют у детей умение действовать по

установленному алгоритму. Кикимора называла героев сказок, а дети называли сказки, в которых встречается данный персонаж. Следующая станция болото в лесу, с ведущим станции Царевной-Лягушкой, которая представляла следующее творческое задание «Найди свою сказку». В самом начале квест-игры каждый ребенок надевал значок игрока, у каждого был изображен какой-либо сказочный персонаж. Пока играла музыка, дети могли побегать на полянке, как только музыка прекращалась, каждому надо было встать с изображением той сказки, чей персонаж на его значке. Задание направлено на формирование у детей умения действовать по инструкции, а также на формирование умения сотрудничать со сверстниками. Еще одна станция особенно понравилась нашим участникам. На этой станции детей встретил собранный персонаж из разных сказок, и серия подсказок. Отгадывая каждую, дети удавалось отгадать сказку, в которую нужно снять какой-либо соответствующий сказке предмет с персонажа. Пока играла, в качестве подсказки песня из мультфильма «Крокодил Гена и Чебурашка», дети радостно подпевали.

При проведении квест-игры «Поиски сокровищ капитана Моргана», направленного на развитие умения ориентироваться на местности с опорой на карту-схему, самостоятельного определения маршрута, а также развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения поставленных задач. Нами решались следующие задачи, направленные на формирование определенных показателей алгоритмических умений для детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня, таких, как умение планировать свою деятельность, умение действовать по установленному алгоритму, умение сотрудничать со сверстниками, развитие уровня самостоятельности при выполнении задания, умение анализировать собственные действия и корректировать их.

В проведение данной квест-игры были включены: планирование, задания на самопознание, головоломки, достижение консенсуса.

Данная квест-игра линейного вида кольцевого типа тимбилдинг. Игра начиналась с появлением пирата Моргана, который представлял условие игры, для нахождения сокровищ. Команды получали красочные карты схемы, анализировали свой маршрут и приступали к поискам. На первой станции «Дикие цветы», каждой команды приготовлен свой цветок, которые скрывали в себе слово – подсказку. В этом задании участникам предлагалось ответить на вопросы диких цветов. После правильного ответа на вопрос, можно было оторвать лепесток, с буквой. После того, как дети ответят на все вопросы, они могли собрать слово. Слово первой команды «Земли», слово второй команды «Ели». Выполнение данного задания формирует у детей умение сотрудничать как со сверстниками, так и со взрослыми. А также способствуют повышению уровня самостоятельности при выполнении задания. На второй станции команду ожидало задание головоломка «Прочитай слово», направленной на формирование у детей умения анализировать собственные действия и корректировать их. Перед детьми, на столе лежит лист, с написанным словом, которое можно прочитать только при помощи зеркала. Также, кроме листа, на столе лежит еще несколько предметов (зеркальце, стеклышко, металлическая крышка, лупа). Детям предлагается найти тот предмет, который поможет прочитать слово. Отгаданное слово и есть следующая подсказка Слово первой команды «Быстро», слово второй команды «Детские». После выполнения задания участники переходят к третьей станции «Хитрое число». И опять детей ждала головоломка, до решения которой нужно было прорешать аналитические задачи. Необходимо было согласованно определить, под каким числом была нужная шкатулка. На четвертой станции команде предстояло выполнить «Графический диктант». Участникам предлагался пройти графический диктант. Но не обычным способом. На напольном покрытии располагаются квадрат из клеток 6х6. Напротив нескольких клеток, по краям, расставлены конусы, под одним из них спрятана очередная подсказка. Необходимо выбрать одного ребенка, который будет ходить по

клеткам, под диктовку остальных участников. В конце диктанта ребенок доходит до нужного конуса, и берет под ним лист с подсказкой. Для первой команды слово «Небу», для второй «Поднимись». Задание тренировало командный дух, формировало умение сотрудничества между участниками команды, умение действовать по инструкции. Пятая станция «Выбери карандаш» тоже являлось заданием – головоломка. Команде необходимо было следовать установленной инструкции «Выбери карандаш, НЕ оранжевый, и НЕ серый, НЕ самый длинный, и НЕ самый короткий». На листке изображены четыре карандаша. За правильный ответ команда получала подсказку. Для первой команды слово «Выше», для второй «Взывают». Следующая станция задание «Перетяни все фигуры», которое тоже было направлено на формирование умения действовать по установленному алгоритму (правилу, инструкции) взрослого «Фигуру разделили на 3 части, укажи их». За правильный ответ первой команде достается слово «Наши», второй «Оттолкнись».

Седьмая станция была завершающая для наших команд. У каждой команды собрано несколько слов – подсказок. Из них пират «Морган» предлагает каждой команде составить загадку. Которая будет являться последним звеном в нахождении клада. У каждой команды собрана только половина слов для загадки. Им необходимо найти еще половину слов. Для этого им необходимо объединиться. Родители совместно с детьми составляют загадку. Родители помогали детям правило составить из полученных слов загадку. После чего дети смогли ее отгадать. После того, как дети отгадали последнюю загадку, все дружно отправляются на место сокровищ. Пират благодарит детей за помощь, и в знак благодарности оставляет сундук сокровищ детям.

При проведении квест-игры «Лесные помощники», направленной на закрепление представлений о безопасном поведении в природной среде, нами решались следующие задачи, направленные на формирование определенных показателей алгоритмических умений для детей 6-7 лет с общим

недоразвитием речи III уровня, таких, как умение планировать свою деятельность, умение действовать по установленному алгоритму, умение сотрудничать со сверстниками, развитие уровня самостоятельности при выполнении задания.

В ходе проведения данной квест-игры были включены: планирование, задания на самопознание, творческие задания и аналитические задачи.

Данная квест-игра линейного вида. Перед началом прохождения заданий, ведущий проводит задание на самопознание, упражнение «Ау», которое способствует развитию самоуважения детей. После чего дети перемещаются, ориентируясь на пунктирные дорожки к следующей станции, первое задание направлено на планирование. Была представлена надувная песочница, по ее стенке распределен кварцевый песок. В середине песочницы был помещен макет костра. Проблемная ситуация активизирует детей на выполнение мыслительных операций. Дети продумывали последовательность действий во время пожара в лесу, тем самым мы формировали у детей умение планировать и действовать в соответствии с алгоритмом. После засыпания огня песком, дети переходили к следующей станции. Для решения аналитических задач по очистке водоёма, но с сортировкой предметов. На заключительной станции детей ожидало творческое задание по декорированию, в котором тоже присутствовали упражнения на классификацию, а именно сортировка на полезные растения и опасные. После выполнения задания, каждый мог примерить шляпку царицы Леса и загадать желание.

При проведении квест-игры «Русская изба», направленной на расширение представлений детей о жизни и быте русского народа, обычаях и традициях, нами решались следующие задачи, направленные на формирование определенных показателей алгоритмических умений для детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня, таких как умение планировать свою деятельность, умение действовать по установленному алгоритму, умение сотрудничать со сверстниками, умение

взаимодействовать со взрослыми, анализировать собственные действия и корректировать их, а также на повышение уровня самостоятельности при выполнении задания.

В ходе проведения данной квест-игры были включены: планирование, задания на самопознание, творческие задания и аналитические задачи, головоломка, достижение консенсуса.

Данная квест-игра штурмового вида, интеллектуальная. Условие прохождения данного квеста, состояло в том, чтобы получить волшебную книгу сказок, участникам необходимо было выполнить пять заданий. Только выполнив которые они могли найти пять ключей-подсказок. Также необходимо было правильно пройти маршрут игры. Команда идет по маршруту, обозначенному стрелками от задания № 1 к заданию № 5. Переход к следующему заданию возможен был только после правильного выполнения предыдущего. Первое задание «Кроссворд», задание головоломка направлено на формирование не только умения анализировать собственные действия и корректировать их, но умение сотрудничать как со сверстниками, так и со взрослыми. Следующая станция «Отгадай сказку», отгадав загадки, участник находили эти предметы в помещении. Далее переходя к станции «Наряди куклу». Творческое задание, направленное на формирование у детей умения действовать по установленному алгоритму, а также на повышение уровня самостоятельности при выполнении задания.

Задание состояло в том, что необходимо было нарядить куклу в русский костюм, избегая лишние элементы одежды. После выполнения задания и получения подсказки дети переходят к станции «Русский быт», где необходимо будет решить аналитические задачи. Участникам предложены были карточки с изображением предметов русского быта и карточки с предметами быта, не имеющие отношения к теме игры. Необходимо было отобрать только карты соответствующие теме игры. Участникам также было необходимо прийти к общему решению по проблеме решения задания. Решение аналитических задач были включены для формирования у детей

умения анализировать собственные действия и корректировать их, а также формирование умения действовать по установленному алгоритму. На последней точке маршрута команда оказывается на станции «Загадки». Команда совместно отгадывает загадки, и получают книгу-сказок.

Таким образом, следует отметить, включение родителей детей в психокоррекционный процесс по формированию алгоритмических умений, не только оказало благотворное влияние на детей, но нам удалось расширить у родителей представления о возможностях развития алгоритмических умений 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. За время проведения формирующей части эксперимента, родители не только охотно включались в разработку, создание игровой среды, но и изготавливали материалы и оборудование, принимали участие в роли героев-сопроводителей квест-игры. В квест-игре «Русская изба», героями-сопроводителями выступали родители детей. Они смогли себя почувствовать настоящими героями сказок Самарской Луки, но и воссоздать характер персонажа. Во время проведения квест-игры «Поиски сокровищ пирата Моргана», детям и их родителям необходимо было искать вместе с детьми и систематизировать информацию, продумывать последовательность действий на основе заданных условий, приходить к общему решению по возникающим проблемам, делать выводы на основе определённых фактов.

2.3 Динамика уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

После проведения формирующего эксперимента, мы определили цель контрольного эксперимента: выявить динамику сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня.

Результаты диагностической методики изучения уровня сформированности умения планировать свою деятельность Н.К. Индик,

представлены в таблице 9.

Таблица 9 – Динамика уровня сформированности умения планировать свою деятельность

Уровни	Констатирующий эксперимент	Контрольный эксперимент
Низкий уровень	70%	30%
Средний уровень	30%	40%
Высокий уровень	0%	30%

После проведения формирующего этапа эксперимента, у детей повысился уровень сформированности умения планировать свою деятельность. У детей не вызывает сложностей зрительно анализировать и рационально размещать на листе бумаги заданные объекты (появились действия по планированию). Прямоугольники размещают вплотную на лист, а именно в рамках заданного пространства – 5 прямоугольников. Что свидетельствует о высоком уровне сформированности зрительного анализа и умения планировать и контролировать свою деятельность. У некоторых детей еще возникают трудности, поэтому могут разместить не более 4 прямоугольников. Количество детей с низким уровнем значительно снизилось – 3 ребенка, 30% (Варя У., Аня Т., Максим Л.), со средним уровнем увеличилось и составило 40% (Вера О., Миша А., Лиза Т., Егор Ш.), с высоким уровнем повысилось и составило 30% (Дима О., Алина Д., Алина Л.).

Результаты диагностической методики представлены в таблице 10.

Таблица 10 – Динамика уровня умения действовать по установленному алгоритму (инструкции) у детей 6-7 лет с ОНР III уровня

Уровни	Констатирующий эксперимент	Контрольный эксперимент
Низкий уровень	70%	20%
Средний уровень	20%	50%
Высокий уровень	10%	30%

После проведения формирующего этапа эксперимента, у детей значительно повысился уровень сформированности умения действовать по установленному алгоритму. У двоих детей еще просматривается недостаточный уровень. У большинства детей отмечается точность в воспроизведении, но могут допускать 1-2 ошибки. Отмечается положительная динамика, в том, что дети самостоятельно способны продолжать заданный ритм узор. Существенно снизилось количество детей с низким уровнем, который выявлен у двоих детей и составил 20 % (Аня Т., Максим Л.), средний уровень выявлен у пяти детей и составил 50% (Алина Л., Вера О., Миша А., Лиза Т., Егор Ш.), детей с высоким уровнем 30% (Алина Д., Варя У., Дима О.).

Результаты диагностической методики Г.А. Цукермана представлены в таблице 11.

Таблица 11 – Динамика уровня сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками у детей 6-7 лет с ОНР III уровня

Уровни	Констатирующий эксперимент	Контрольный эксперимент
Низкий уровень	60%	20%
Средний уровень	40%	50%
Высокий уровень	0%	30%

После проведения формирующего этапа эксперимента, у детей значительно повысился уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками. Просматривается динамика у детей с низким уровнем сформированности данного показателя, выявленного на констатирующем этапе исследования. Совместные работы детей выполнены согласованно, нанесение орнамента выполнено одинаково либо максимально похоже. В процессе обследования дети активно участвовали в обсуждении процесса выполнения, а также координировали действия друг друга в ходе процесса

выполнения диагностических заданий. Количество детей с низким уровнем существенно снизилось и составило 2 человека, 20% (Лиза Т., Егор Ш.), средний уровень выявлен у пяти детей и составил 50% (Алина Л., Вера О., Миша А., Аня Т., Максим Л.), отмечено увеличение детей с высоким уровнем, что составляет 30% (Алина Д., Варя У., Дима О.).

Результаты диагностической методики Н.И. Гуткиной представлены в таблице 12.

Таблица 12 – Динамика уровня сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми у детей 6-7 лет с ОНР III уровня

Уровни	Констатирующий эксперимент	Контрольный эксперимент
Низкий уровень	70%	20%
Средний уровень	20%	50%
Высокий уровень	10%	30%

После проведения формирующего этапа эксперимента, у детей значительно повысился уровень сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми. Просматривается динамика в особенности у детей имеющих на констатирующем этапе эксперимента низкий уровень сформированности умения взаимодействовать. После проведения формирующего этапа, большинство детей стараются не допускать ошибки, внимательно слушают задаваемые вопросы, придерживаясь установленного в задании алгоритма действий. Низкий уровень выявлен у двоих детей и составил 20% (Аня Т., Максим Л.), средний выявлен у пяти детей и составил 50% (Алина Л., Вера О., Миша А., Лиза Т., Егор Ш.), отмечено увеличение детей с высоким уровнем, что составляет 30% (Алина Д., Варя У., Дима О.).

Результаты диагностической методики А.Л. Венгер представлены в таблице 13.

Таблица 13 – Динамика уровня сформированности умения анализировать собственные действия и корректировать их у детей 6-7 лет с ОНР III уровня

Уровни	Констатирующий эксперимент	Контрольный эксперимент
Низкий уровень	70%	30%
Средний уровень	30%	50%
Высокий уровень	0%	20%

После проведения формирующего этапа эксперимента, у детей значительно повысился уровень сформированности умения анализировать собственные действия и корректировать их. Значительно улучшилось качество выполненных работ, дети старались учитывать все пять условий: положения бусин на нитке, формы бусин, их количество. Использовали пять разных цветов, фиксировали средний цвет. Низкий уровень выявлен у троих детей и составляет 30% (Егор Ш, Максим Л. Вера О), средний выявлен у пяти детей и составил 50% (Алина Л., Миша А., Лиза Т., Аня Т., Варя У.), высокий уровень выявлен у двоих детей и составил 20% (Алина Д., Дима О.).

Результаты диагностической методики Т.С. Комаровой представлены в таблице 13.

Таблица 13 – Динамика уровня сформированности самостоятельности при выполнении задания у детей 6-7 лет с ОНР III уровня

Уровни	Констатирующий эксперимент	Контрольный эксперимент
Низкий уровень	70%	30%
Средний уровень	30%	40%
Высокий уровень	0%	30%

После проведения формирующего этапа эксперимента, у детей значительно повысился уровень сформированности самостоятельности при выполнении задания. Низкий уровень выявлен у троих детей и составляет 30% (Аня Т., Максим Л. Вера О), средний выявлен у четырех детей и составил 40% (Алина Л., Миша А., Лиза Т., Егор Ш.), высокий уровень выявлен у троих детей и составил 30% (Алина Д., Дима О., Варя У.).

Сравнительные результаты экспериментального исследования на выявление общего уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с ОНР III уровня представлены на рисунке 4. Сводные таблицы результатов исследования на этапе контроля представлены в приложении Ж.

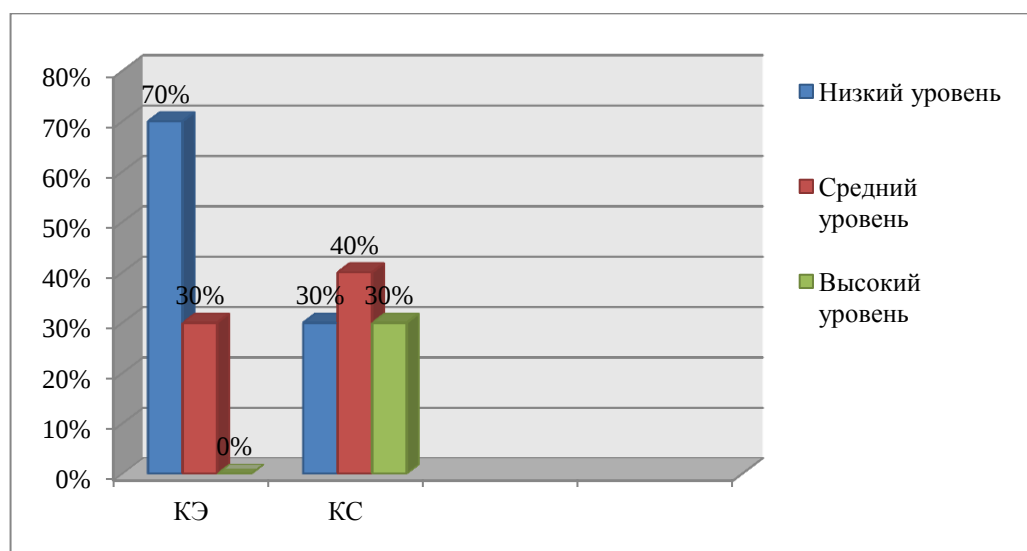


Рисунок 4 – Динамика уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с ОНР III уровня

Таким образом, по результатам контрольного среза в группе обследованных детей 6-7 лет с ОНР III уровня преобладает средний уровень сформированности алгоритмических умений (40%). Такие дети способны продумывать действия, необходимые для достижения поставленной цели. В деятельности детей данной группы наблюдаются трудности предварительного анализа – после зрительного примеривания дети начинали выполнять задание, отсутствовали действия примеривания, поэтому цель деятельности достигалась не в полной мере. Для детей характерен средний уровень сформированности умения действовать по установленному алгоритму взрослого. Умение придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками сформировано на среднем уровне – дети в своих работах продемонстрировали частичное сходство и следование установленному алгоритму..

У 30% детей выявлен высокий уровень сформированности алгоритмических умений, что свидетельствует о том, что дети способны зрительно анализировать и практически примериваться, выбирая способы осуществления действий и представляя результат, планировать свои действия по выполнению задания. У детей сформировано умение действовать по установленному алгоритму взрослого – демонстрируют точность воспроизведения и умение самостоятельно продолжать заданный ритм действий. Высокий уровень отмечается и если сформировано умение анализировать собственные действия и корректировать их в процессе выполнения заданий.

Значительно понизился процент количества детей с низким уровнем и составил 30 %.

Сравнительный анализ результатов эксперимента показал, что количество детей с низким уровнем сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня понизилось на 40%. Количество детей со средним уровнем алгоритмических умений повысилось на 10%. Количество детей с высоким уровнем сформированности алгоритмических умений повысилось на 30 %.

Рекомендуется включить в образовательный процесс серию тематических квест-игр, линейного, кольцевого и штурмового типа. Подключать родителей к участию в разработке атрибутики и специального оборудования, для проведения тимбилдинга и разнообразных тематических квест-игр. А также рекомендуется включать в образовательную деятельность упражнения и дидактические игры на создание простейших линейных, а также циклических алгоритмов. Применение игр с неполным составом действий и пропуском шагов. А также в свободном доступе для детей организовать «Набор сыщика», на закрепление умения анализировать свои действия и корректировать их. Также рекомендуется проводить квест-игры в качестве закрепления материала в соответствии с лексической темой.

Заключение

Анализ источников позволил нам рассматривать возможность формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр. Материалом для исследования послужили работы таких известных ученых, как Л.С. Выготский, А.В. Копаев, С.П. Костюкова, М.П. Лапчик, Р.Е. Левина, Н.М. Полякова, А.А. Столяр, С.Е. Царева, С.Д. Язвинская.

Изучив теоретические основы исследуемой проблемы, мы определили показатели сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. С учетом полученных данных нами было проведено экспериментальное изучение уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня, которое было организовано на базе МБОУ № 49 «Весёлые нотки» г. о. Тольятти с участием 10 детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. Результаты констатирующего эксперимента показали, что у детей преобладает низкий уровень сформированности алгоритмических умений.

Содержание работы по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игр, включало: обогащение развивающей предметно-пространственной среды соответствующими атрибутами для использования их в разнообразных сюжетах квест-игр; подбор заданий для квест-игр в соответствии с показателями алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня; вовлечение родителей в психокоррекционный процесс по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня посредством квест-игры.

Содержание работы было составлено с учетом возраста, и возможностей детей, а также на основе исследований и методических рекомендаций по применению квест-игр С.П. Костюковой, А.А. Ошкиной, Н.М. Поляковой.

Квест-игры для формирования алгоритмических умений включались в совместную деятельность педагога и детей 6-7 лет с ОНР III уровня, детские развлекательные мероприятия и праздники, элементы, некоторые проблемные задания квестов рекомендовано включать в непрерывную образовательную деятельность детей.

В квест-игре естественным образом комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решаются образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, активизируется взаимодействие с семьями воспитанников.

Таким образом, цель исследования достигнута, задачи, поставленные в работе, решены. Возможность формирования алгоритмических умений у детей 6-7 лет с ОНР III уровня посредством квест-игр доказана.

Список используемой литературы

1. Венгер Л. А. Воспитание психологической готовности к систематическому обучению. [Электронный ресурс] <https://works.doklad.ru/view/0de1LXuNmLQ/all.html> (дата обращения: 13.01.2020)
2. Венгер Л. А. Психологическое консультирование и диагностика: Практическое руководство. Часть 2. М. : Генезис, 2001. 128 с.
3. Венгер Л. А. Восприятие и обучение. М. : Просвещение, 2000. 368 с.
4. Венгер Л. А., Мухина В. С. Психология : учеб. пособие для пед. Училищ. М. : Просвещение, 1988. 336 с.
5. Воронина Л. В., Утюмова Е. А. Развитие универсальных предпосылок учебной деятельности дошкольников посредством формирования алгоритмических умений // Образование и наука. 2013. № 1. С. 74-84.
6. Годовникова Л. В. Психолого-педагогическое сопровождение обучающихся с ОВЗ. М. : Юрайт, 2020. 231 с.
7. Гуткина Н. И Психологическая готовность к школе. [Электронный ресурс] <http://pedlib.ru/Books/1/0204/index.shtml> (дата обращения: 18.02.2020).
8. Давыдов В. В. Генезис и развитие личности в детском возрасте: Вопросы психологии №1. М. : Издательство «Книголюб», 2008. 22 с.
9. Копаев А. В. О практическом значении алгоритмического стиля мышления.// Информационные технологии в общеобразовательной школе. 2003. №6. С. 6-11.
10. Костюкова С. П. Квест как современный педагогический прием в старшем дошкольном возрасте // Молодой ученый. 2019. № 2 (240). С. 355-358. URL: <https://moluch.ru/archive/240/55469/> (дата обращения: 08.04.2020).
11. Лапчик М. П., Семакин Е. К. Методика преподавания

информатики: учеб. пособие для студентов пед. вузов. М. : Академия, 2003. 624 с.

12. Михайленко Н. Я., Короткова И. А. Игра с правилами в дошкольном возрасте. М. : Акад. Проект, 2002. 160 с.

13. Пономарёва В. С., Вареницина Г. Г., Мишарина О. М. Квест-игры по художественно-эстетическому развитию детей старшего дошкольного возраста: электронное методическое пособие. Тольятти: НИЦ «НаукоПолис», 2019. 82 с.

14. Столяр А. А. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников: учебное пособие для студентов педагогических институтов. М.: Просвещение, 2001.

15. Утюмова Е. А. Алгоритмическая подготовка детей в контексте современных требований к дошкольному образованию. Екатеринбург, 2015. С. 219-240.

16. Утюмова Е. А. Дифференцированный подход к процессу оценивания // Педагогические системы развития творчества. / Сборник материалов VIII Международной конференции. Ч.3. Екатеринбург: УрГПУ, 2010. С. 88-92.

17. Утюмова Е. А. Модель формирования алгоритмических умений у детей дошкольного возраста. Екатеринбург, 2018. 199 с.

18. Утюмова Е. А. Организация процесса формирования алгоритмических умений у детей дошкольного возраста. Новосибирск, 2017. 205 с.

19. Утюмова Е. А. Особенности формирования алгоритмических умений у детей дошкольного возраста // Педагогическое образование в России. 2014. № 3. С. 134-138.

20. Филичева Т. Б., Чиркина Г. В. Устранение общего недоразвития речи у детей дошкольного возраста: Практическое пособие М.: Айрис-пресс, 2004. 224 с.

21. Цукерман Г. А., Чудинова Е. В. Диагностика умения учиться. М. :

Авторский клуб, 2000. 60 с.

22. Эльконин Д. Б. Психологические игры. 2-е изд. М.: ВЛАДОС, 2000. 360 с.

23. Язвинская С. Д. Педагогические условия развития алгоритмических способностей детей старшего дошкольного возраста в процессе познания категории времени. Ставрополь, 2009. 145 с.

Приложение А

Характеристика выборки исследования

Имя Ф. ребенка	Возраст	Диагноз
1 Варя У.	6,2	ОНР III уровня.
2 Аня Т.	6,0	ОНР III уровня..
3 Алина Л.	6,9	ОНР III уровня. Дизартрия
4 Миша О.	7,1	ОНР III уровня.
5 Алина Д.	6,9	ОНР III уровня.
6 Вера О.	6,9	ОНР III уровня
7 Дима О.	6,8	ОНР III уровня
8 Максим Л.	7,0	ОНР III уровня. Интеллект на нижней границе возрастной нормы.
9 Лиза Т.	6,9	ОНР III. Интеллект на нижней границе возрастной нормы
10 Егор Ш.	6,1	ОНР III уровня, Интеллект на нижней границе возрастной нормы

Приложение Б

Сводные таблицы результатов исследования на этапе констатации

Таблица Б.1 – Результаты исследования уровня сформированности умения планировать свою деятельность у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1 Варя У.	1 балл	НУ
2 Аня Т.	1 балл	НУ
3 Алина Л.	4 балла	СУ
4 Миша О.	2 балл	НУ
5 Алина Д.	4 балла	СУ
6 Вера О.	1 балл	НУ
7 Дима О.	4 балла	СУ
8 Максим Л.	2 балл	НУ
9 Лиза Т.	1 балл	НУ
10 Егор Ш.	1 балл	НУ

Низкий уровень – 70%

Средний уровень – 30 %

Высокий уровень – 0 %

Таблица Б.2 – Результаты исследования уровня выявления уровня сформированности умения действовать по установленному алгоритму (инструкции) взрослого у детей 6-7 лет

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1 Варя У.	2 балла	СУ
2 Аня Т.	1 балл	НУ
3 Алина Л.	1 балл	НУ

Продолжение Приложения Б

Продолжение таблицы Б.2

4 Миша О.	1 балл	НУ
5 Алина Д.	3 балла	ВУ
6 Вера О.	1 балл	НУ
7 Дима О.	2 балла	СУ
8 Максим Л.	1 балл	НУ
9 Лиза Т.	1 балл	НУ
10 Егор Ш.	1 балл	НУ

Низкий уровень – 70%

Средний уровень – 20 %

Высокий уровень – 10 %

Таблица Б.3 – Результаты исследования уровня сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф.ребенка	нанесение орнамента	точность	синхронизация	сотрудничество	Показатель	Показатель
1 Варя У.	+	-	-	-	1	НУ
2 Аня Т.	+	-	+	+	3	СУ
3 Алина Л.	+	-	+	+	3	СУ
4 Миша О.	+	-	-	-	1	НУ
5 Алина Д.	+	+	-	+	3	СУ
6 Вера О.	-		-		2	НУ
7 Дима О.	+	+	+	-	3	СУ
8 Максим Л.	+	-	+	-	2	НУ
9 Лиза Т.	-	-	-	+	1	НУ
10 Егор Ш.	-	-	-	-	0	НУ

Низкий уровень – 60 %

Средний уровень – 40%

Высокий уровень – 0 %

Продолжение Приложения Б

Таблица Б.4 – Результаты исследования уровня сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1 Варя У.	балл	СУ
2 Аня Т.	1 балл	НУ
3 Алина Л.	4 балла	НУ
4 Миша О.	2 балл	НУ
5 Алина Д.	балла	ВУ
6 Вера О.	1 балл	НУ
7 Дима О.	балла	СУ
8. Максим Л.	2 балл	НУ
9 Лиза Т.	1 балл	НУ
10 Егор Ш.	1 балл	НУ

Низкий уровень – 70%

Средний уровень – 20 %

Высокий уровень – 10 %

Таблица Б.5 – Результаты исследования уровня сформированности умения анализировать собственные действия и корректировать их у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1 Варя У.	1 балл	НУ
2 Аня Т.	1 балл	НУ
3 Алина Л.	4 балла	СУ
4 Миша О.	2 балл	НУ
5 Алина Д.	4 балла	СУ

Продолжение Приложения Б

Продолжение таблицы Б.5

6 Вера О.	1 балл	НУ
7 Дима О.	4 балла	СУ
8 Максим Л.	2 балл	НУ
9 Лиза Т.	1 балл	НУ
10 Егор Ш.	1 балл	НУ

Низкий уровень – 70%

Средний уровень – 30 %

Высокий уровень – 0 %

Таблицы Б.6 – Результаты исследования уровня сформированности самостоятельности при выполнении задания у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1. Варя У.	2 балла	СУ
2. Аня Т.	1 балл	НУ
3. Алина Л.	1 балл	НУ
4. Миша О.	1 балл	НУ
5. Алина Д.	3 балла	ВУ
6. Вера О.	1 балл	НУ
7. Дима О.	2 балла	СУ
8. Максим Л.	0 баллов	НУ
9. Лиза Т.	1 балл	НУ
10. Егор Ш.	1 балл	НУ

Низкий уровень – 70%

Средний уровень – 20 %

Высокий уровень – 10 %

Продолжение Приложения Б

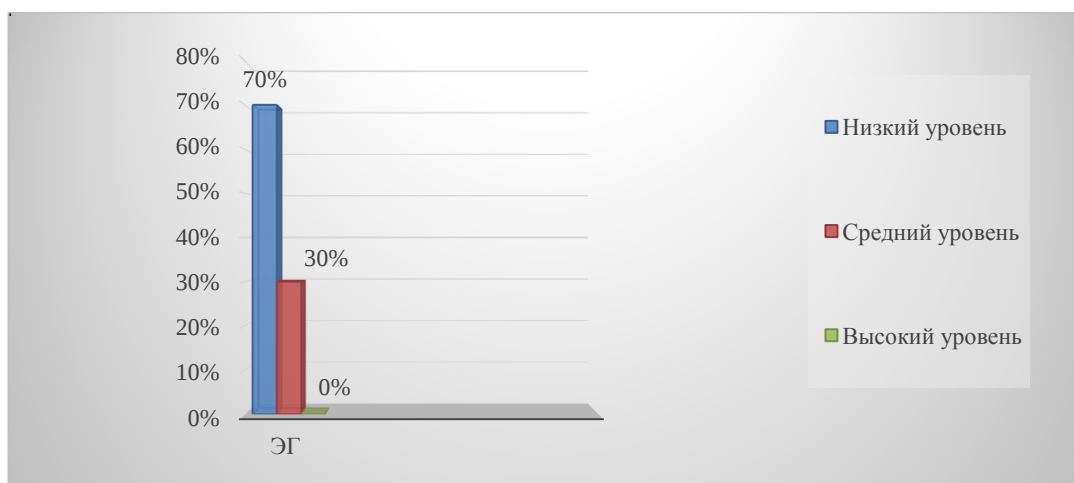


Рисунок Б.1 – Результаты исследования уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня на этапе констатации

Приложение В

Конспекты квест-игр на формирование алгоритмических умений у детей 6-7 лет с ОНР III уровня

Конспект проведения квест-игры «Академия вкуса»

Цель: систематизация представлений о работе повара, формирование умения работать в команде

Задачи:

- формировать умение планировать свою деятельность;
- формировать умение действовать по установленному алгоритму;
- формировать умение сотрудничать со сверстниками;
- систематизировать представления о специфике работы повара.

I. ПРОГРАММНОЕ СОДЕРЖАНИЕ:

- а) образовательные задачи: расширять знания и представления о продуктах питания и о специфике работы повара;
- б) воспитательные задачи: развивать самостоятельность и аккуратность в выполнении творческих заданий, закреплять умение предавать работе законченный вид;
- в) развивающие задачи: развитие связной и диалогической речи, обогащение активного словаря; активизация внимания, познавательного процесса; развитие творческих способностей и воображения.

II. ПОДГОТОВКА К ЗАНЯТИЮ:

Подготовка педагога: подбор видео материала для мультимедийной презентации и сопровождения.

Оборудование и материалы: банданы команды поворят; бейджи со съемной смайлом; 11 смайлов «грусть»; 11 смайлов «радость»; тесто для лепки, карты-подсказки; дидактический материал «Чудесный мешочек»; наполнитель для дидактической игры «Чудесный мешочек»: муляжи помидор, огурец, лук, гриб-мухомор, гамбургер, шишки; цветочные ряды, готовые радужные порционные желе-десерты; карты, зашифрованное письмо, дидактический материал для проведения по ТРИЗ игре «Изобретатель», заготовки попкейков, джем-лайнеры, декоративные украшения, дипломы посвящения в «Академию вкуса».

Таблица В.1 – Логика образовательной деятельности

Части занятия	Деятельность педагога	Деятельность детей и специалиста	Ожидаемые результаты
Вводная часть	Педагог приглашает детей посетить «Академию вкуса», ведь все самые лучшие и вкусные блюда изготавливаются там. Просмотр мультимедийной презентации, в которой и задается вопрос «Что за ключевой момент, из-за которого лучшие повара мира хотят работать в Академии вкуса» И обращает внимание, что у детей на бейджиках смайлы «Грусть». Но с плохим настроением у ребят ничего не получится. 1 станция (карта-подсказка «Эмоция») Игра «Возвращайся радость» детьми совместно с педагогом изготавливаются шары из теста для лепки. Бамбуковой палочкой	Просмотр мультимедийной презентации, погружение в игровую среду. Эмоциональный отклик на игру. Дети совместно с педагогом разыгрывают игру, в ходе которой снимается эмоциональное напряжение и создается контакт друг с другом.	Включение в деятельность

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.1

	прорисовывается на шаре печальное выражение. Затем шары кладутся на стол и дружно произносятся волшебные слова «Уходи прочь грусть, возвращайся радость» (3 раза). После чего, все вместе ладонью раздавливают шар с плохим настроением. Тогда педагог заменяет смайлы на бейджиках на смайлы «Радость» и получают подсказку «С» и переходят к следующей станции		
Основная часть	2 станция (карта с изображением 2 зоны) Дидактическая игра «Чудесный мешочек» Детям необходимо на ощупь отобрать съедобные-несъедобные продукты. После выполнения которого открывается баранчик, где находится ключ-подсказка «П» После выполнения задания переходят к 3 станции (карта с изображением 3 зоны) Дидактическая игра «Цветовые ряды» На столе разложены красочные и однотонные фото готовых блюд разнообразного содержания. Дети к каждому фото подбирают цветовой ряд, из которых состоит данное фото. Все цвета и оттенки. После завершения, открывают баранчик, где находят радужные железные десерты, в которых помещен ключ-подсказка «А». 4 станция «Зашифрованное письмо».	Во время выполнения заданий, дети находят ряд подсказок, которые перенаправляют их в обозначенные игровые зоны. При выполнении дидактической игры «Цветовые ряды», дети выстраивают цветоряды для определения состава оттенков в изображении. Тем самым запоминают красоту и многоцветие и притягательность готового блюда, запоминая, чем привлекательнее оттенки, тем желаемо блюдо. Как важно соблюдать эстетический вид. При чтении зашифрованного письма, дети сопоставляют и проговаривают указанные символы. И составляют из них предложения.	Умеет планировать свою деятельность, выстраивать последовательность действий. Умеет действовать по установленному алгоритму и самостоятельно строить линейный алгоритм. Умеет сотрудничать со сверстниками и со взрослыми. Имеет представления о специфике работы повара, её особенностях.

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.1

	После расшифровки и прочтения письма дети понимают, в какой зоне их ждет следующее задание, ключ «С» 5 станция. ТРИЗ игра «Изобретатель», направленной на развитие умения пользоваться приемом разделения – соединения, а также развивать способность придумывать новые предметы из двух разных, и зарисовывать придуманное. Ведущий рассказывает задание на данной станции, что детям необходимо будет изобрести новые столовые приборы, для этого им нужно придумать из двух предложенных. Ведущий показывает по две картинки с изображением столового прибора или посуды, и каждый по очереди зарисовывает новый придуманный столовый предмет. Название, которому команда придумывает сообщая. По окончании, открывают баранчик и получают ключ-подсказку «И» 6 станция. «Варись кашка» Перед детьми представлены 10 горшочков, в каждом находится различная крупа (гречка, манка, пшено, кускус, перловка, ячка, горох, геркулес, рис, кукуруза). Игрокам необходимо на ощупь определить крупу, назвать ее правильно и сказать, какая каша получается из данной крупы (Манка. Манная каша, и т.д.). после того как команда выполнит задание, открывают	ТРИЗ игра стимулирует мыслительную деятельность. При продуктивной деятельности, дети практически закрепляют полученные знания и умения детализации.	
--	--	--	--

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.1

	баранчик, где находится ключ-подсказка «Б» 7 станция «Фабрика попкейк» Дети располагаются за столами, на		
	которых расположены заготовки попкейков, джем лайнеры, различные декоративные элементы. Детям необходимо буде превратиться в настоящих кондитеров и создать каждому свой настоящий съедобный попкейк, после завершения получают последний ключ «О».		
Заключительная часть	Игроки собирают из ключевых карт слово «СПАСИБО». Включается мультимедийная презентация, где поваренок Академии вкуса, благодарит наших игроков за игру и правильную отгадку. За что награждает детей дипломами посвящения в лучшие поворята «Академии вкуса» Демонстрация выставки полученных работ	В мультимедийной презентации, поваренок Академии вкуса, благодарит наших игроков за игру и правильную отгадку. За что награждает детей дипломами посвящения в лучшие поворята «Академии вкуса». Церемонии награждения, фотосессия и демонстрация попкейков.	поставленные задачи были решены через прохождение этапов квест игры.

Продолжение Приложения В

Конспект проведения квест-игры «Поиски сокровищ пирата Моргана»

Цель: развитие умения ориентироваться на местности с опорой на карту-схему, самостоятельного определения маршрута, а также развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения поставленных задач.

Задачи:

- формировать умение планировать свою деятельность;
- формировать умение действовать по установленному алгоритму (правилу, инструкции) взрослого;
- формировать умение анализировать собственные действия и корректировать их;
- формировать умение сотрудничать со сверстниками;
- формировать умение взаимодействовать со взрослыми;
- развивать самостоятельность при выполнении задания.

ПРОГРАММНОЕ СОДЕРЖАНИЕ:

- Образовательная – вовлечение каждого ребёнка в активный творческий познавательный процесс.
 - Развивающая – развитие интереса к предмету игры, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне.
 - Воспитательная – воспитание чувства товарищества, личной ответственности за выполнение работы.
- а) образовательные задачи: расширять знания и представления о продуктах питания и о специфике работы повара;

б) воспитательные задачи: развивать самостоятельность и аккуратность в выполнении творческих заданий, закреплять умение предавать работе законченный вид;

в) развивающие задачи: развитие связной и диалогической речи, обогащение активного словаря; активизация внимания, познавательного процесса; развитие творческих способностей и воображения.

II. ПОДГОТОВКА К ЗАНЯТИЮ:

Подготовка педагога: подборка заданий для квест-игры.

Оборудование и материалы: 2 карты (станции на карте расставлены в разном порядке, чтобы две команды не пересекались в игре), «Цветки» из бумаги с буквами на лепестках с обратной стороны, зеркало, стекляшка, лупа, металлическая крышка. Сундук с сокровищами (игрушки, сладости).

Таблица В.2 – Логика образовательной деятельности

Части занятия	Деятельность педагога	Деятельность детей и специалиста	Ожидаемые результаты
Вводная часть	Педагог говорит детям, что к ним в гости пришел сказочный герой, который обещает интересные приключения. Но имя этого героя скрыто в загадке. Детям предлагается отгадать загадку. «Он гроза морей, Шхун и кораблей. Не рыбак и не солдат, А беспощаднейший... (Пират) В группу заходит пират «Морган» представляется детям и родителям, рассказывает о том, что хочет найти	Отгадывание загадки. Эмоциональный отклик на предстоящие приключения. Далее дети совместно решают, как можно пройти весь путь сразу по двум картам (разделиться на две команды). Далее дети совместно с родителями выполняют 1 задание по карте.	Включение в деятельность

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.2

	сокровища, но одному ему не справиться, так как у него две карты, а какая приведет к заветному кладу, он не знает. И, прежде, чем отправится в путь, необходимо решить, как быстрее всего пройти весь путь сразу по двум картам. Как только участники находят решение, все участники начинают игру. 1 станция «Дикие цветы» (группа). Для каждой команды приготовлена свой цветок, которая скрывает в себе слово – подсказку. В этом задании участникам предлагается ответить на вопросы цветка. После ответа на вопрос, нужно оторвать лепесток, на нескольких лепестках, с обратной стороны написаны буквы. После того, как дети ответят на все вопросы, и соберут все буквы, необходимо, совместно с родителями собрать слово из этих букв. Слово первой команды «Земли», слово второй команды «Ели».		
Основная часть	2 станция (музыкальный зал). «Прочитай слово». Перед детьми, на столе лежит лист, с написанным словом, которое	Во время выполнения заданий, дети находят ряд подсказок из слов, которые в конечном итоге должны сложиться в загадку. Загадка и будет являться итоговой подсказкой для нахождения сокровища.	

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.2

	можно прочитать только при помощи зеркальца. Также, кроме листа, на столе лежит еще несколько предметов (зеркальце, стеклышко, металлическая крышка, лупа). Детям предлагается найти тот предмет, который поможет прочитать слово. Отгаданное слово и есть следующая подсказка Слово первой команды «Быстро», слово второй команды «Детские». После выполнения задания участники переходят к 3 станции (кабинет психолога). «Хитрое число» Пират зачитывает детям задачу «Я хитрое число! Если ко мне прибавить 7, то получится 10. Открой только ту шкатулку, на крышке которой я написано» Шкатулка с цифрой 3. (Для второй команды задача состоит из цифр 5 и 4, ответ 9). Детям предлагаются несколько шкатулок, на каждой крышке написаны цифры. Нужно ответить на задачу и открыть нужную шкатулку. Под шкатулкой, для первой команды спрятана подсказка «От», для второй команды «Ты».	При выполнении задания «Прочитай слово» мы развиваем не только логическое мышление, но и формируем умение сотрудничества повышаем уровень самостоятельности при выполнении задания.	– умение планировать свою деятельность – умение действовать по установленному алгоритму (правилу, инструкции) взрослого; – умение анализировать собственные действия и корректировать их – умение сотрудничать со сверстниками; – умение взаимодействовать со взрослыми – – самостоятельность при выполнении задания
--	---	--	---

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.2

	4 станция (физкультурный зал) «Графический диктант». Участникам предлагается пройти графический диктант. Но не обычным способом. На напольном покрытии располагаются квадрат из клеток 6х6. Напротив нескольких клеток, по краям, расставлены конусы, под одним из них спрятана очередная подсказка. Необходимо выбрать одного ребенка, который будет ходить по клеткам, под диктовку остальных участников. В конце диктанта ребенок доходит до нужного конуса, и берет под ним лист с подсказкой. Для первой команды слово «Небу», для второй «Поднимись». 5 станция (вход в здание детского сада). «Выбери карандаш». Задание – головоломка. Детям предлагается решить головоломку. «Выбери карандаш, НЕ оранжевый, и НЕ серый, НЕ самый длинный, и НЕ самый короткий». На листке изображены четыре карандаша. Различных по размеру и цвету (серый, оранжевый – длинный, красный – короткий,		
--	--	--	--

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.2

	зеленый – средний). За правильный ответ педагог дает участникам подсказку. Для первой команды слово «Выше», для второй «Взывают». 6 станция (склад детского сада). «Перетяни все фигуры» задание – головоломка. Перед детьми лежит три квадрата (1,2,3). Под каждым квадратом фигура (1 – треугольник, 2- квадрат, 3-круг). Нужно правильно перетянуть фигуры в квадраты. «Круг НЕ в третьем. Квадрат – во втором». За правильный ответ участникам достается очередная подсказка. Для первой команды слово «Вверх», для второй буква «К». 7 станция (групповая комната). Задание – головоломка. «Фигуру разделили на 3 части, укажи их». За правильный ответ первой команде достается слово «Наши», второй «Оттолкнись».		
Заключительная часть	Седьмая станция была завершающая для наших команд. У каждой команды собрано несколько слово – подсказок. Из них пират «Морган»	Дети совместно с родителями выполняют последнее задание. Получают много положительных эмоций.	поставленные задачи были решены через прохождение этапов квест игры.

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.2

	предлагает каждой команде составить загадку. Которая будет являться последнем звеном в нахождении клада. У каждой команды собрана только половина слов для загадки. Им необходимо найти еще половину слов. Для этого им необходимо объединиться. Родители совместно с детьми составляют загадку «От земли ты оттолкнись, Быстро к небу поднимись. Вверх взмывают выше ели Наши детские....(качели). Дети отгадывают последнюю загадку. И совместно с родителями, педагогами, и героем отправляются на место сокровищ. Пират благодарит детей за помощь, и в знак благодарности оставляет сундук сокровищ детям.		
--	---	--	--

Приложение Г

Стимульный материал к квест-играм по формированию алгоритмических умений у детей 6-7 лет с ОНР III уровня

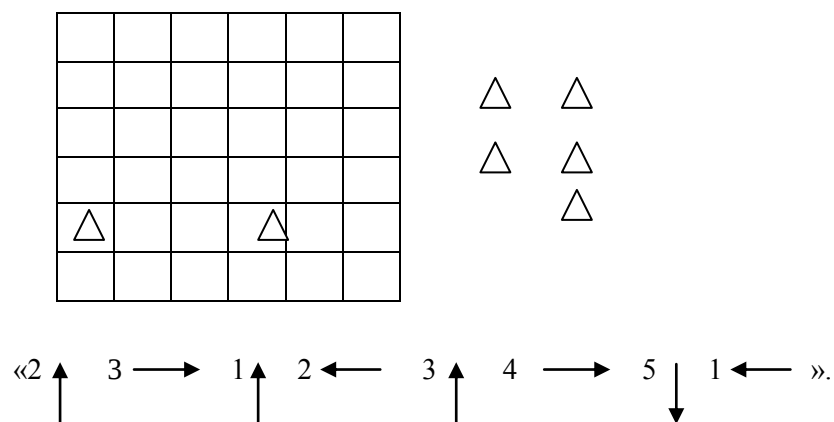


Рисунок Г.1 – Стимульный материал к заданию «Графический диктант»

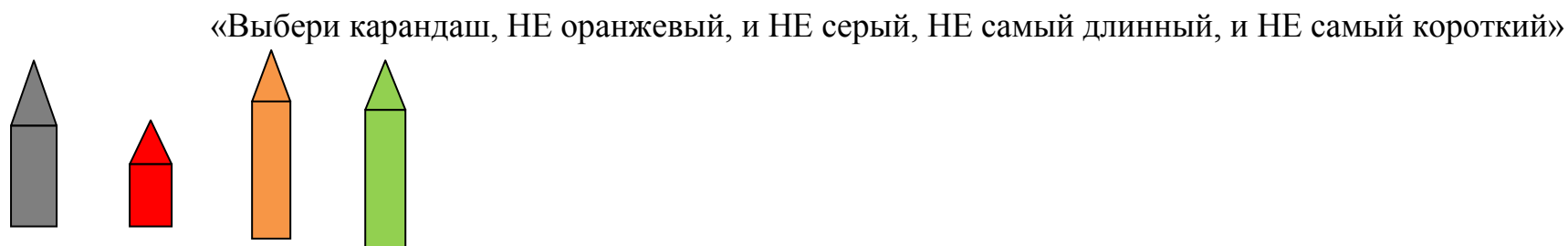


Рисунок Г.2 – Стимульный материал к заданию «Выбери карандаш»

Продолжение приложения Г

Задание «Перетяни все фигуры»

Круг – НЕ в третьем.

Квадрат – во втором.

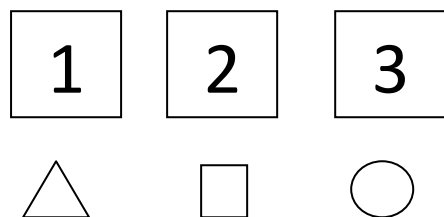


Рисунок Г.3 – Стимульный материал к заданию «Перетяни все фигуры»

Задание «Фигуры»

Фигуры разделили на 3 части, укажи их.

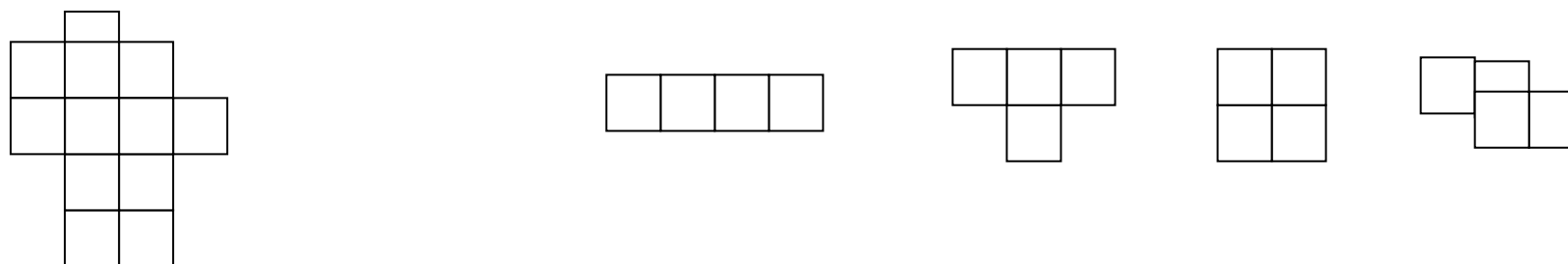


Рисунок Г.4 – Стимульный материал к заданию «Фигуры»

Приложение Д

Содержание квест-игр, направленных на формирование алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Таблица Д.1 – Содержание квест-игр

Название квест-игры, краткое содержание	Вид квест-игры	Виды заданий, применяемые в квест-игре	Показатели алгоритмических умений у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня
1. Квест-игра «Академия вкуса», направленная на систематизацию представлений о работе повара и формирование умения работать в команде	линейный	– самопознание; – планирование; – творческие задания; – аналитические задачи; – головоломки	– умение планировать свою деятельность; – умение действовать по установленному алгоритму (правилу, инструкции) взрослого; – умение сотрудничать со сверстниками
2. Квест-игра «Путешествие в страну Воображариум», направленная на закрепление понятий «силуэт» и «цветовые ряды»	линейный-образовательный	– таинственная история; – планирование; – творческие задания; – аналитические задачи	– умение планировать свою деятельность; – умение действовать по установленному алгоритму (правилу, инструкции) взрослого; – умение сотрудничать со сверстниками; – умение анализировать собственные действия и корректировать их; – уровень самостоятельности при выполнении задания
3. Квест-игра «В гости к сказкам», направленная на развитие речи, памяти, внимания, воображения, мышления	штурмовой-интеллектуальный	– пересказ; – планирование; – самопознание; – творческое задание; – аналитическая задача; – головоломка	– умение действовать по установленному алгоритму (правилу, инструкции) взрослого; – умение сотрудничать со сверстниками; – умение взаимодействовать со взрослыми; – уровень самостоятельности при выполнении задания

Продолжение таблицы Д.1

4. Квест-игра «Поиски сокровищ пирата Моргана», направленная на развитие умения ориентироваться на местности с опорой на карту-схему, самостоятельного определения маршрута, а также развитие коммуникатив-ных качеств путем коллективного решения поставленных задач	кольцевой (тимбилдинг)	– планирование; – самопознание; – головоломка; – достижение консенсуса	– умение планировать свою деятельность; – умение действовать по установленному алгоритму (правилу, инструкции) взрослого; – умение анализировать собственные действия и корректировать их; – умение сотрудничать со сверстниками; – умение взаимодействовать со взрослыми; – уровень самостоятельности при выполнении задания
5. Квест-игра «Лесные помощники», направленная на закрепления представлений о безопасном поведении в природной среде	линейный	– самопознание – планирование; – творческие задания; – аналитические задачи	– умение планировать свою деятельность; – умение действовать по установленному алгоритму (правилу, инструкции) взрослого; – умение сотрудничать со сверстниками; уровень самостоятельности при выполнении задания
6. Квест-игра «Русская изба» – направленная на расширение представлений детей о жизни и быте русского народа, обычаях и традициях	штурмовой-интеллектуальный	– планирование; – самопознание; – творческое задание; – аналитическая задача; – достижение консенсуса; – головоломка	– умение планировать свою деятельность; – умение действовать по установленному алгоритму (правилу, инструкции) взрослого; – умение сотрудничать со сверстниками; – умение взаимодействовать со взрослыми; – умение анализировать собственные действия и корректировать их; – уровень самостоятельности при выполнении задания

Приложение Ж

Сводные таблицы результатов исследования на этапе контроля

Таблица Ж.1 – Результаты исследования уровня сформированности умения планировать свою деятельность у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1 Варя У.	2 балла	НУ
2 Аня Т.	2 балла	НУ
3 Алина Л.	5 баллов	ВУ
4 Миша О.	4 балла	СУ
5 Алина Д.	5 баллов	ВУ
6 Вера О.	4 балла	СУ
7 Дима О.	5 баллов	ВУ
8 Максим Л.	2 балла	НУ
9 Лиза Т.	4 балла	СУ
10 Егор Ш.	4 балла	СУ

Низкий уровень – 30%

Средний уровень – 40 %

Высокий уровень – 30 %

Таблица Ж.2 – Результаты исследования уровня выявления уровня сформированности умения действовать по установленному алгоритму (инструкции) взрослого у детей 6-7 лет

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1 Варя У.	3 балла	ВУ
2 Аня Т.	1 балл	НУ
3 Алина Л.	2 балла	СУ

Продолжение Приложения Ж

Продолжение таблицы Ж.2

4 Миша О.	2 балла	СУ
5 Алина Д.	3 балла	ВУ
6 Вера О.	2 балла	СУ
7 Дима О.	3 балла	ВУ
8 Максим Л.	1 балл	НУ
9 Лиза Т.	2 балла	СУ
10 Егор Ш.	2 балла	СУ

Низкий уровень – 20%

Средний уровень – 50 %

Высокий уровень – 30 %

Таблица Ж.3 – Результаты исследования уровня сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий в процессе взаимодействия со сверстниками у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф.ребенка	нанесение орнамента	точность	синхронизация	сотрудничество	Показатель	Показатель
1 Варя У.	+	+	+	+	4	ВУ
2 Аня Т.	+	-	+	+	3	СУ
3 Алина Л.	+	-	+	+	3	СУ
4 Миша О.	+	-	+	+	3	СУ
5 Алина Д.	+	+	+	+	4	ВУ
6 Вера О.	-	-	+	+	3	СУ
7 Дима О.	+	+	+	+	4	ВУ
8 Максим Л.	+	-	+	+	3	СУ
9 Лиза Т.	+	-	-	+	2	НУ
10 Егор Ш.	+	-	-	+	2	НУ

Низкий уровень – 20 %

Средний уровень – 50%

Высокий уровень – 30 %

Таблица Ж.4 – Результаты исследования уровня сформированности умения придерживаться определенного алгоритма действий во взаимодействии со взрослыми у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1 Варя У.	3 балла	ВУ
2 Аня Т.	1 балл	НУ
3 Алина Л.	2 балла	СУ
4 Миша О.	2 балла	СУ
5 Алина Д.	балла	ВУ
6 Вера О.	2 балла	СУ
7 Дима О.	3 балла	ВУ
8 Максим Л.	1 балл	НУ
9 Лиза Т.	2 балла	СУ
10 Егор Ш.	2 балла	СУ

Низкий уровень – 20%

Средний уровень – 50 %

Высокий уровень – 30 %

Таблица Ж.5 – Результаты исследования уровня сформированности умения анализировать собственные действия и корректировать их у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1 Варя У.	4 балла	СУ
2 Аня Т.	4 балла	СУ
3 Алина Л.	4 балла	СУ
4 Миша О.	4 балла	СУ
5 Алина Д.	5 баллов	ВУ
6 Вера О.	2 балл	НУ
7 Дима О.	5 баллов	ВУ
8 Максим Л.	2 балл	НУ

Продолжение Приложения Ж

Продолжение таблицы Ж.5

9 Лиза Т.	4 балла	СУ
10 Егор Ш.	2 балла	НУ

Низкий уровень – 30%

Средний уровень – 50 %

Высокий уровень – 20 %

Таблица Ж.6 – Результаты исследования уровня сформированности самостоятельности при выполнении задания у детей 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня

Имя Ф. ребенка	Количество баллов	Показатель
1 Варя У.	3 балла	ВУ
2 Аня Т.	1 балл	НУ
3 Алина Л.	2 балл	СУ
4 Миша О.	2 балл	СУ
5 Алина Д.	3 балла	ВУ
6 Вера О.	1 балл	НУ
7 Дима О.	3 балла	ВУ
8 Максим Л.	0 баллов	НУ
9 Лиза Т.	2 балл	СУ
10 Егор Ш.	2 балл	СУ

Низкий уровень – 30%

Средний уровень – 40 %

Высокий уровень – 30 %

Продолжение Приложения Ж

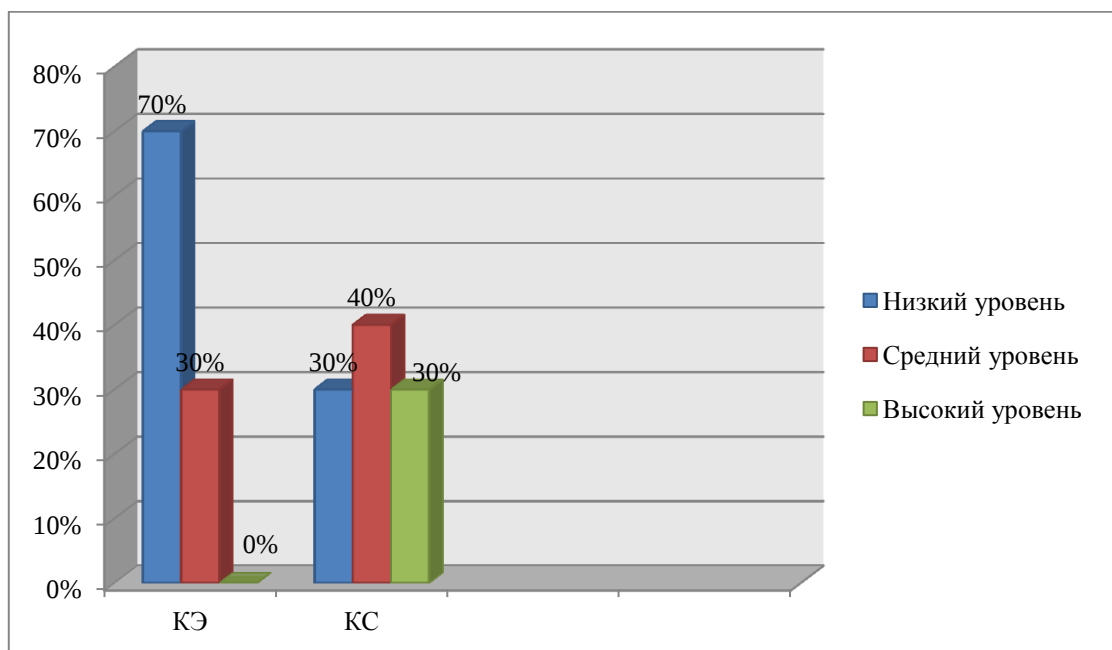


Рисунок Ж.1 – Сравнительные результаты экспериментального исследования на выявление общего уровня сформированности алгоритмических умений у детей 6-7 лет с ОНР III уровня на этапе контроля