

Отчет о результатах внедрения проекта EduQuest Эдуквест

В течение 2024-2025 учебного года был реализован среднесрочный образовательный проект для детей старшего дошкольного возраста группы компенсирующей направленности №16 «Колокольчик» для детей с тяжелыми нарушениями речи.

Целью данного проекта было использование компьютерной системы EduQuest для повышения качества образования через активное внедрение в воспитательно -образовательный процесс.

Целевыми задачами проекта стали:

- Изучение теоретических основ образовательной системы EduQuest
- Внедрение образовательной системы EduQuest в непосредственную образовательную деятельность детей старшего дошкольного возраста на занятиях педагога-психолога.
- Повышение профессиональной компетенции педагогов, использующих данную технологию.
- Осуществление интерактивной взаимосвязи: ребенок – педагог; родитель-педагог; ребенок-родитель

На всем протяжении проекта были реализованы следующие образовательные задачи:

1. Закрепление представлений детей о интерактивной системе и главных героях проекта;
2. Закрепление знаний и навыков работы с интерактивной системой Эдуквест;
3. Обобщение полученных знаний

Решались следующие воспитательные задачи:

1. Воспитание чувства сострадания и готовности прийти на помощь;
2. Воспитание культуры речи и правил поведения на занятии;

3. Воспитание уважительного отношения и правильного обращения с техникой.

Реализация проекта Эдуквест состояла из трех этапов:

1-й этап «Организационный» - в ходе которого были:

- Изучены и проанализирована научная и методическая литература по вопросу использования компьютерной образовательной системы с детьми дошкольного возраста.
- Осуществлена координация деятельности участников проектной деятельности

На данном этапе было проведено изучение материалов по использованию компьютерной и образовательной системы Эду Квест работе с детьми старшего дошкольного возраста;

- Осуществлено формирование группы участников проектной деятельности
- Была изучена методическая литература по вопросу возможного участия родителей (законных представителей).
- Написан план самообразования по теме «Игра, как средство познавательного развития детей дошкольного возраста, в том числе с ОВЗ».

Было проведено информирование родителей (законных представителей) воспитанников о цели, задачах, содержании проектной деятельности в рамках общего родительского собрания

На 2-м этапе «Внедренческом»

- Были созданы условия, обеспечивающие эффективность работы всех участников проектной деятельности
- Проведена комплектация учебно-методической документации по реализации проектной деятельности
- Разработка тематического планирования по проектной деятельности, сопроводительной документации (картотеки, комплексы упражнений и пр.).
- Коррекционно-воспитательная деятельность в рамках реализации проекта по развитию эмоционального интеллекта средствами Эду Квест
- было проведено информирование участников проекта о проектной

деятельности с указанием направлений работы

На 3-м этапе «Аналитический»

Проведено обобщение результатов проектной деятельности,
опыта работы по реализации проекта

Итоги проектной деятельности;

- Оценка результативности реализации форм и методов речевого и эмоционального развития дошкольников с ТНР
- Подготовлены методические рекомендации и сопроводительные документы по итогам проектной деятельности для тиражирования
- Систематизация и обобщение опыта проектной деятельности.
- Проведение бесед, разработка консультативного материала и пособий по использованию образовательной системы Эду Квеста
- Совместно с педагогом группы компенсирующей направленности №16 «Колокольчик» для детей старшего дошкольного возраста Харитоновой Т.С. была проведена педагогическая мастерская на тему: «Использование проекта Эдуквест в развитии эмоционального интеллекта детей с тяжелыми нарушениями речи»

Всего было изучено 10 тем, описывающих познавательную тематику и направленные на расширение представлений об окружающем мире. Таким образом, среди качественных характеристик, использованных в оценке результативности были рассмотрены:

- развитие познавательных процессов, внимания, памяти, мышления
- формирование у детей положительных качеств личности: познавательной мотивации, активности, самостоятельности, готовность прийти на помощь героям, целеустремленности.

На интересном интерактивном материале дети изучили различные части тела, ощущения, органы чувств.

Познавая ценность дружбы, воспитанники развивали важные социально-коммуникативные компетенции и знакомятся с правилами жизни в социуме.

Интересно и содержательно прошла тема с изучением основных цветов, а также цветов, которые образуются в процессе смешивания красок.

Числа, счет, сортировка и классификация предметов, распознавание форм, измерение, сравнение, сложение и вычитание. Знакомство с окружающим миром, профессиями, видами транспорта так же не оставила детей равнодушными.

При изучении темы природы ребята впервые познакомились с понятием «одушевленные» и «неодушевленные» предметы.

С помощью сменяющихся изображений на экране компьютера получили чувственный опыт через сравнение силуэтов облаков, предметов домашнего обихода, красивых камешков и бусинок – все это, дети смогли распознать и изучить в теме «Строительные кубики».

Два пульта управления на интерактивном столе дали возможность ведения микрогрупповой работы, развивая у детей командный дух и здоровое соперничество. Ребята учились преодолевать сложности выбора и учета очередности хода.

Широкое применение получили комплекты дидактических материалов с входящими в их состав цветных геометрических фигур с вертикальными блоками, яркими пластиковыми ковриками, пазлами, счетными рамками и занимательными карточками с рисунками.

Основными компонентами оценки результативности проекта **EduQuest** являлись:

- **Достижение образовательных целей:** Анализ результатов, полученных в ходе реализации проекта, таких как уровень усвоения детьми материала, развитие их познавательных и игровых навыков.
- **Использование современных технологий (ИКТ):** Оценка способности педагогов применять ИКТ в рамках проекта и создание совместных проектов с родителями.

Методы оценки включали:

1. **Наблюдение** за игровой деятельностью детей.

2. Анализ продуктов деятельности (результаты выполнения игровых заданий, рисунки детей).

3. Коммуникативная (умение договориться)

4. Выявление уровня познавательной активности

Для выявления уровня сформированности познавательной активности дошкольников мы использовали диагностику с использованием методики «Выбор деятельности» автор Л.Н. Прохорова.

Были оценены следующие виды деятельности:

- игровая;
- коммуникативная;
- художественно-продуктивная;

По результатам входного контроля почти у половины детей (48%) был выявлен высокий уровень, у 36% детей обнаружен средний уровень и всего лишь у 16 % детей был выявлен низкий уровень познавательной активности. (на диаграмме 1.)



Качественный анализ результатов показал, что дети с высоким уровнем познавательной активности стремятся проникнуть в причинно-следственные связи явлений, изображенных на экране, они с большой радостью и желанием проявляют исследовательский интерес к миру, меньше испытывают сложности с экранным управлением персонажем.

Дети со средним уровнем испытывают определенную потребность в знаниях, но их привлекает только информация, изображенная на экране, в одномоментном предъявлении.

Наконец, дети с низким уровнем познавательной активности вполне удовлетворены получением односложной информации, например, их интересует реальность услышанной истории о персонаже и т.д, почти не проявляют интереса к персонажам, учитывают не все условия. Мало сопереживают персонажам и не стремятся решить практическую задачу.

Результаты завершающего выходного контроля были получены следующие: больше, чем у половины испытуемых детей (60%) был выявлен высокий уровень, у 30 % детей обнаружен средний уровень и всего лишь у 10 % детей был выявлен низкий уровень познавательной активности. Если сравнить данные диагностики на констатирующем этапе и завершающем (контрольном), то можно сделать вывод, что активное вовлечение детей в проектно-исследовательскую деятельность дает свои положительные результаты: познавательный интерес и познавательная активность у детей при решении задач проекта повысились. (диаграмма 2.)



Сравнительный анализ результатов эффективности показал, что после введения проекта наблюдается большее количество детей с высоким уровнем развития познавательных процессов, и как следствие, более высокая динамика развития, что подтверждает эффективность представленных в проекте игровых компьютерных технологий.

Таким образом, реализация проекта «Эду квест как оптимальное средство повышения эффективности развивающей работы с детьми дошкольного возраста» дает возможность добиваться стабильных результатов.

Эффективность проекта:

- своевременное диагностическое обследование уровня развития познавательных процессов (зрительного восприятия, внимания, памяти, мышления) на основе разработанных критериев;
- Использование возможностей интерактивных методов в общеразвивающей работе с детьми дошкольного возраста.

Перспективы дальнейшего развития проекта:

- расширение содержания проекта путем поиска новых эффективных методов и приемов игровых технологий;
- расширение территории применения проекта и контингента участников.

Методическое обеспечение учебного процесса:

1. EduQuest – Буйство красок. Руководство для преподавателя.
2. EduQuest – Во саду ли, в огороде. Руководство для преподавателя.
3. EduQuest – Детки-конфетки. Руководство для преподавателя.
4. EduQuest – Знакомство со Спарком. Руководство для преподавателя.
5. EduQuest – Занимательный язык. Руководство для преподавателя.
6. EduQuest – Мир вокруг меня. Руководство для преподавателя.
7. EduQuest – Природа. Руководство для преподавателя.
8. EduQuest – Семья и друзья. Руководство для преподавателя.
9. EduQuest – Чудная математика. Руководство для преподавателя.
10. EduQuest – Строительные кубики. Руководство для преподавателя

Приложение 1

Методика «Выбор деятельности» (Л.Н.Прохорова).

Цель: методика исследует предпочитаемый вид деятельности, выявляет место детского экспериментирования в предпочтениях детей.

Ребенку предлагается выбрать ситуацию, в которой он хотел бы оказаться. Последовательно дается три выбора. На картинках изображены дети, занимающиеся разными видами деятельности:

1. **Игровая деятельность детей** (дети играют джойстиками перед экраном)
2. **Продуктивная деятельность** (дети рисуют, лепят).
3. **Коммуникативная** (Дети о чем-то разговаривают)

Все три выбора фиксируются цифрами 1, 2, 3. За первый выбор засчитывается три балла, второй – два балла, за третий – один балл.

Вывод делается по сумме выборов в целом по группе.

Результаты оформляются в таблицу:

№	Ф.И. ребенка	Выбор деятельности				
		1		2	3	4