

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 10» г. Пласта

457020, Челябинская область, г. Пласт, ул. Титова, 5А
Тел. 8(35160) 2-18-12, e-mail: mkdouv10svetlyachok@mail.ru,
Веб-сайт: <http://ds10plast.ru>

Консультация

**«Использование игровой квест-технологии в
коррекционной работе учителя-логопеда»**

Подготовила:
Учитель- логопед
Лопушихина Алеся Викторовна

г.Пласт,2021г.

Квест- технология- актуальна в контексте требований ФГОС дошкольного образования, она способствует развитию активной позиции ребенка во время решения игровых поисковых задач. В квесте интегрируется содержание различных образовательных технологий. Квест имеет большое количество достоинств для детей дошкольного возраста: квесты естественным образом осуществляют интеграцию образовательных областей, комбинируют разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.

Что же такое квест - игры? **Квест** – это игра, в которой игроку или игрокам необходимо искать различные предметы, выполняя задания и решая головоломки. Выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения познавательной активности и мотивационной готовности к исследованию.

В логопедической практике квест выступает в качестве приключенческой игры, в которой дошкольникам предлагается решение задач для продвижения в определенном сюжете. Содержание задания, и условия организации игры необходимо выстраивать в соответствии с возрастными, индивидуальными возможностями ребёнка. В содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дошкольники не могут в силу психолого-возрастных особенностей, также следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание. Дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся.

Традиционную форму проведения коррекционных занятий я частично заменила на логопедические квесты. Например, коррекционную работу по развитию связной речи можно организовать через проведение квеста, используя при этом на разных этапах мнемотаблицы или опорные схемы, методы наглядного моделирования и т.д. Особенно актуальны квесты в проведении итогового занятия по изученной лексической теме.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

- образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными.

2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени - необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

Квесты отличаются друг от друга:

- по числу участников: одиночные и групповые;
- по продолжительности: кратковременные и долговременные;
- по содержанию: сюжетные и несюжетные,
- по структуре сюжетов: линейные (основное содержание квеста построено по цепочке), штурмовые (каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино), кольцевые (ребенок отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь возвращается к начальной точке)

Формы организации квест - игр:

- путешествие;
- детектив;
- журналистское расследование;
- научное исследование.

Я в своей работе в основном использую квесты: по количеству участников как одиночные, так и групповые; по продолжительности –краткосрочные; по содержанию-сюжетные; по структуре сюжетов –линейные и кольцевые; по форме организации – путешествие.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты

- маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);
- «волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- карта (схематическое изображение маршрута);
- «волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

Исходя из вышесказанного можно выделить основные достоинства квестов для детей дошкольного возраста с ОНР:

Позволяет логопеду выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

Квест дает возможность введения в игру разнообразных речевых заданий, а так же позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.

Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.

Хочу представить вашему вниманию фотографии с моего квеста «В поисках пиратских сокровищ, потерянного звука [Р]», который был проведен именно в жанре приключений и с отыскиванием ключа от сундука, где действительно хранилось пиратское золото и звук [Р].

Наблюдая за детьми и анализируя результат своей работы могу отметить, что процесс внедрения в практику квест-технологии помогли дошкольникам с нарушением речи справиться с застенчивостью, способствовали развитию речи, памяти, внимания, расширению кругозора, развили умение слушать и слышать другого, активизировали речевое общение.

Обучение с применением квестов в логопедической работе положительно сказывается на состоянии речи, что повышает эффективность коррекционной работы.

Мы с большим интересом изучаем данную технологию и можем с уверенностью сказать Квест- игры, как универсальная игровая технология, позволяющая за короткое время ненавязчиво вовлечь дошкольников в образовательный в том числе и коррекционный процесс, поддерживать интерес в течение всего занятия и помочь быстрому усвоению и прочному закреплению изученного материала.

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать качества.

Таким образом, квест-игры - можно по праву считать инновационной логопедической технологией, внедряющей современные, новые приемы и методы коррекционной работы, направленные на повышение ее качества, а также квест – игры одна из интереснейших форм работы, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка, как личности творческой, с активной познавательной позицией. Что и соответствует основным требованиям ФГОС ДО.

Список литературы:

- 1.Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М.. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
- 2.Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования"
- 3.Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодийвчений. – 2014. – Вып. №6 (09). – С.138-140
- 4.Сокол І.М. Квест: метод читехнологія? // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2014. – № 2(114). – С. 28-32.
- 5.Щелина Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни [Текст] / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. — 2014. — №21.1. — С. 146-149.