

Лагутько Олеся Александровна

педагог-психолог

Мердалиева Джамия Гамидуллаховна

музыкальный руководитель

Хлыскова Татьяна Алексеевна

инструктор по физической культуре

Горшкова Анна Олеговна

учитель-логопед

МБОУ «Лицей №6» – ДО «Лебёдушка»

г. Химки, Московская область

КВЕСТ-ИГРА КАК СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В РАБОТЕ СПЕЦИАЛИСТОВ ДОУ С ДЕТЬМИ, ИМЕЮЩИМИ РЕЧЕВЫЕ НАРУШЕНИЯ

***Аннотация:** в статье говорится о квест-игре как о новой технологии в работе дошкольного учреждения. Авторами рассмотрено, как при взаимодействии специалистов через квест-игры можно мотивировать детей с речевыми нарушениями к выполнению развивающих и образовательных задач.*

***Ключевые слова:** квест-игра, игра, дети, нарушения речи, специалисты, технология, развивающие задачи, образовательные задачи.*

Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

Игра для ребенка – это основной вид деятельности и средство познания мира, себя, проявления своих возможностей и саморазвития. Для ребенка-дошкольника развитие и обучение происходит естественным образом именно в игре. Если правильно организовать игру, она может стать мощным педагогиче-

ским средством, которое позволит комплексно решать различные развивающие и образовательные задачи.

На сегодняшний день современного ребенка сложно чем-то удивить. И в связи с этим педагоги понимают, что необходимо разнообразить в своей работе средства обучения и развития, применяя современные технологии, методики и использовать новые формы проведения образовательной деятельности. Так, квест-игра является одной из новых форм в практике дошкольного образования.

Понятие квест – (англ. Quest) может иметь несколько значений: приключенческая игра, поиск, поиск предметов, компьютерная игра-повествование, задание, которое требуется выполнить персонажу и т. д. В квест-играх участники перемещаются из одного места в другое, выполняя интеллектуальные, спортивные, творческие задания, разыскивают различные предметы, находят им применение, разговаривают с различными персонажами в игре и на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Когда дети выполняют первое задание, они получают подсказку к выполнению следующего, что вызывает еще больший интерес, а это эффективное средство повышения мотивации к познанию и двигательной активности.

Эту игру можно проводить и в одном помещении, и в группе помещений, и на территории учреждения на свежем воздухе.

Важным элементом в квест-игре является обследование мира, а решение головоломок и задач, требующих от игрока где-то умственных, а где-то физических усилий, выполняют основную роль в игровом процессе. При всем своем обширном познавательном материале, в который включена речевая, двигательная и творческая деятельность, квест-игра не перегружает детей. С помощью квеста можно решать как комплексные, так и более узкие образовательные и развивающие задачи. Она позволяет активизировать имеющиеся у детей знания, закрепить их. В квест-игре дети чувствуют себя более уверенно, и у них отсутствует страх сделать что-то не так. А это может стать основой творчества детей.

Наше дошкольное учреждение имеет логопедическую направленность и работа с детьми, имеющими речевые нарушения, является основной для специ-

алистов. Многие дети с нарушениями речи могут иметь проблемы в познавательной, эмоциональной, моторной, коммуникативной сфере, при этом имея слабую мотивацию к выполнению произвольной деятельности. Поэтому для решения многих образовательных и развивающих задач, мы в свою работу решили включить квест-игру. Так при взаимодействии специалистов нашего учреждения, т. е. педагога-психолога, учителя-логопеда, музыкального руководителя и инструктора по физической культуре, был разработан проект, в котором через квест-игру дети усваивали и закрепляли знания и навыки. В свой квест мы решили включить такие образовательные области, через которые каждый специалист решал бы свои задачи. Так были сразу задействованы такие области как: речевое, познавательное, коммуникативное развитие, художественно-эстетическое и физическое развитие. Первый и последующий опыт показал, что дети действительно увлеченно и с удовольствием выполняли и проходили все задания, даже те, у кого были тяжелые нарушения речи, чувствовали себя свободно, отвечали на вопросы без смущения. У детей было много положительных эмоций, и им хотелось еще раз пройти такое приключение. После проведения игры специалистами были сделаны выводы о том, что через такую форму игры дети лучше усваивали и закрепляли материал, с удовольствием выполняли творческие и физические задания, при этом ребята работали в команде, помогали и поддерживали друг друга. Таким образом, можно сказать, что при комплексном подходе и взаимодействии специалистов ДООУ квест-игра является эффективной технологией, решающей много образовательных и развивающих задач у детей с нарушениями речи.

Квест-игра, как и любая технология, имеет свою структуру, состоящую из нескольких этапов.

Первый этап – определение категории участников, с которыми будут проводить квест, определение целей и задач специалистами (организаторами), обдумывание пространства, написание сценария.

На втором этапе происходит разработка маршрута, подготовка оборудования и материала.

Третий этап – это непосредственно проведение квест-игры.

Квест-игра хороша и удобна тем, что не требует подготовки воспитателей и детей. А может быть неожиданным и сюрпризным моментом для участников.

Важным звеном в проведении квест-игры является безопасность для участников мероприятия.

В детских садах квест-игру можно проводить, начиная с младшей, при этом хорошо подключить и родителей. В своем дошкольном учреждении мы проводили квест-игры пока только в старшей и подготовительной группе.

Квест-игра для детей старшей и подготовительной групп:

«Весеннее приключение»

Цели: закрепить знания и умения, познакомить с новой информацией, вызывать у детей интерес, любознательность, создать веселое настроение. Задачи:

1. Активизировать пассивный и активный словарь.
2. Развивать фантазию, воображение.
3. Способствовать формированию у детей самостоятельного мышления.
4. Вызвать удовольствие от выполнения заданий сообща.
5. Развивать быстроту реакции.
6. Способствовать умению пользоваться полученными знаниями;
7. Развивать творческие способности.

Виды детской деятельности: игровая, познавательная, двигательная, продуктивная, коммуникативная.

Формы работы с детьми: занятие-развлечение, квест-игра.

Атрибуты: костюмы Бабы-Яги, Кикиморы, Лешего, Весны, волшебные записки Весны, корзина с цветами, карты с маршрутами, теоретический и дидактический материал для заданий.

Подготовительная работа: заранее подготовить все задания, дидактический материал, загадки, текст писем и разложить их по местам, карты, костюмы, подготовить и разложить атрибуты для заданий.

Участники: дети двух групп, воспитатели, педагог-психолог, инструктор по физической культуре, музыкальный руководитель, учителя-логопеды.

Краткое содержание занятия

Действие разворачивается в логопедической группе №8. Ведущий (педагог-психолог) заходит в группу к детям и говорит о том, что у него есть письмо от Весны и ему необходима помощь детей. Но ввиду того, что нужна очень большая команда, надо отправиться еще в другую группу за детьми. Ведущий, воспитатель и дети отправляются в логопедическую группу №11. Здесь ведущий читает письмо, из которого понятно, что Баба-Яга похитила у Весны корзину с волшебными цветами, а без этой корзины Весна не сможет сделать так, чтобы везде появились прекрасные весенние цветы. Ведущий спрашивает детей, согласны ли они помочь Весне и предупреждает, что на пути их ждут разные испытания, которые им приготовила Баба-Яга. После того, как дети соглашаются, Ведущий говорит детям, что прежде чем пройти испытания, нужно подготовиться и потренироваться, и задает упражнения и задания, которые помогают детям раскрепоститься и сплотиться. После того, как дети выполняют задания, Ведущий хвалит детей и раздает карты с маршрутом для каждой команды, на которых изображены символы. Для того, чтобы понять, что обозначает символ, надо отгадать загадку.

<p>Маршрут группы №8:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Спортивный зал. 2. Дидактика. 3. Музыкальный зал. 	<p>Маршрут группы №11:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Дидактика. 2. Спортивный зал. 3. Музыкальный зал.
--	---

Ведущий уходит со второй группой, затем присоединяется к первой группе, контролируя ход занятия, то у одной, то у другой группы.

Спортивный зал.

В спортивном зале детей встречает Леший (инструктор по физической культуре и проводит с ними подвижные игры, по окончании которых дети получают первый цветок).

Дидактика.

В дидактике детей ждет Кикимора (учитель-логопед, проводит с детьми артикуляционную гимнастику и задает задания, завершив которые, дети получают второй цветок).

Музыкальный зал.

Последний пункт в маршруте – это музыкальный зал, в котором собираются все: Ведущий, воспитатели, дети обеих групп, Кикимора и Леший.

В музыкальном зале встречает всех Баба-Яга (музыкальный руководитель и задает им свои творческие задания, после которых отдает цветок и корзину). После этого дети собирают в корзину все цветы, и тут появляется Весна (роль весны исполнил 2-й логопед), которая благодарит всех. В конце все водят дружно хоровод, после которого прощаются. Дети идут в группы.

Список литературы

1. Дошкольная педагогика: учеб. пособие. / под. ред. В.И. Ядэшко, Ф.А. Сохина. – М., 1987.
2. Дубцова Г.М. Применение квест-технологии в образовательном процессе ДОУ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/263328-primenenie-kvest-tehnologii-v-obrazovatelnom->
3. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов педагогических вузов / Е.С. Полат. – М.: Академия, 2001.