**Использование учителем-логопедом приемов Квест - технологии в коррекционной работе.**

**Выступление на питчинге педагогических идей «В ногу со временем: тенденции образования 2023» в рамках методического совета учителей-логопедов дошкольных** **образовательных учреждений г. Тамбова**

 **19.10.2023**

Забродина А.Ю.

учитель-логопед МАДОУ «Детский сад «Колосок»

г. Тамбов

В процессе модернизации системы дошкольного образования сегодня складываются новые условия воспитания и обучения детей, в том числе и детей с особыми образовательными потребностями.

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с воспитанниками. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и многое другое. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, но особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, которая содержит в себе захватывающий сюжет и помогает поддержать активность ребенка на протяжении всего обучения. «Квест» – в переводе поиск. Данное направление актуально в работе учителя-логопеда в связи с тем, что дети с речевыми недостатками, как правило, отличаются от своих сверстников по показателям физического и нервно-психического развития. Им свойственны неустойчивость и истощаемость психических процессов *(памяти, внимания, мышления, воображения)*, недостаточно развитая мелкая и общая моторика. Поэтому коррекционная работа предполагает не только исправление речевых расстройств, но и личности детей в целом в игровой форме.

Цель квеста – в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность.

В ходе игры одновременно решаются коррекционно-развивающие:

* *Развитие связной речи*
* *Развитие слухового и зрительного внимания, памяти, мышления, тонкой и общей моторики, тактильных ощущений*
* *Развитие творческих способностей, воображения*
* *Упражнение в согласовании движений с текстом*
* *Формирование четкой дикции*
* *Развитие умения ориентироваться в пространстве*

Коррекционно-воспитательные:

* *Воспитание взаимопомощи, работы в команде*
* *Развитие эмоциональности, выразительности*

*При организации квеста необходимо соблюдать основные принципы:*

* *Безопасность* – *все игры и задания должны быть безопасными;*
* *Соответствие возрасту и индивидуальным особенностям участников квеста;*
* *Постоянная смена деятельности;*
* *Связность, последовательность и логичность заданий;*
* *Эмоциональная окраска игры (декорации, музыкальное сопровождение, карты, схемы, костюмы);*
* *Продуманность организации игры, педагог направляет игру,*
* *Результаты собираются (схема, пазл, карта, рисунок, предложение) [2].*

Квест имеет следующую структуру:

1. Введение – вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. Задание – четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. Ресурсы– список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4. Порядок выполнения – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. Заключение– раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста [2].

Квесты различаются:

1. По количеству участников (одиночные или групповые). Обычно квест предполагает работу детей в двух сплочённых командах, не предусматривая конкуренции, но на логопункте удобнее работать одной небольшой командой. Использовать квест-технологию в данном случае можно даже на индивидуальном занятии.

2. По продолжительности. Квест-игра может длиться как одно занятие, так и иметь долговременный характер. Например, при работе над определенным звуком у ребенка. В данном случае ребенок имеет индивидуальную карту – маршрут, которая похожа на настольную игру. Результат каждого этапа (занятия) ребенок отмечает на карте сам. Красным цветом – хорошо, зеленым – старайся. Если красные отметки преобладают, можно переходить к следующему этапу. В данном случае и на занятии ребенок более собран, и домашние задания выполняет с большим энтузиазмом, т.к. хочет перейти на следующий этап.

3. По структуре сюжетов:

* Линейный - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.
* Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино
* Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания, он вновь и вновь возвращается в пункт «А»

4. Тематика: поиск сокровищ, праздник, детектив, помощь сказочному герою и др.

5. Варианты маршрутов: карта, маршрутный лист, загадки или карточки-подсказки, «Волшебный экран», «Волшебный клубок» и др.

Примеры квест- игры в рамках логопедического занятия.

«В гости к Смешарикам». Подгрупповое занятие по автоматизации звук [Л].

Пользуясь картой, дети выполняют различные задания: самомассаж лица, артикуляционную гимнастику, дыхательную гимнастику, выбирают себе костюмы, выполняют задания на развитие слухового и зрительного восприятия, проговаривают правильно слова с автоматизируемым звуком, ищут место в слове и в конце, выбрав подарки для персонажа, получают угощение. Используется презентация со звуковым оформлением.

Подгрупповое занятие – дифференциация твердых-мягких согласных «Пир у Пончика».

Проходит игра в одном помещении, но меняется место и вид деятельности. Отгадывая загадку, дети понимают, на какую станцию им нужно прейти и выполнить задание. После выполнения, они получают фрагмент картинки, которую впоследствии необходимо сложить. Например: отгадав загадку «каша» – дети перемещаются к «звуковым коробочкам» с крупой (развитие слухового восприятия), загадка «стол» – и работают с карточками и т. д.

Квест-игра «Ключи от форта Боярд»- направлено на дифференциацию звуков [С]- [Ш].

Используется презентация, где сказочный персонаж дает задания и за правильное их выполнение - «ключи», с помощью которых можно получить сокровище. Для того чтобы добиться цели, дети должны последовательно решать определенные задачи или загадки, выполнять упражнения, используя при этом на разных этапах опорные схемы, пиктограммы, мнемотаблицы, методы наглядного моделирования и т. д.

В ходе игры учитель-логопед играет только направляющую роль. Дети должны самостоятельно скоординировать действия всех членов команды и выполнить за определенное время задание.

Квест – как форма проведения дополнительных услуг. Здесь мы уже можем использовать не одно помещение, а перемещаемся по нескольким. С помощью данной технологии, в течение занятия, выполняя множество заданий, для развития и формирования различных функций дети не устают и на протяжении всего занятия заинтересованы.

Таким образом, **квест** – игра – это эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные коррекционные, образовательные и развивающие задачи, удобно применять в работе учителя-логопеда в ДОУ. Целенаправленная работа по внедрению в образовательный процесс квест – технологии позволяет создать условия для саморазвития, самообучения, самовоспитания детей, раскрытия индивидуальных возможностей и резервов организма. Квест – игра способствует формированию людей нового поколения: неординарно мыслящих, творчески активных, способных принимать нестандартные решения. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

**Список использованных источников**

1. Зацепина М.Б., Комарова Т.С. Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада М.: Мозаика-Синтез, 2014.
2. Колесникова И.В. Проведение игры - квеста «В поисках сокровищ» // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. 2015. № 2. C. 48-59.
3. http://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html
4. http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-formaobrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitce/