An illustration on the left side of the page shows four children and a teddy bear peeking over a vertical line. From top to bottom: a girl with pigtails, a boy with a red shirt, a girl with a green bow, and a boy with a teddy bear. The background is a gradient from light pink at the top to yellow at the bottom.

**Активизация речевой
деятельности у детей с
особыми образовательными
потребностями посредством
применения квест –
технологии.**

Подготовили: воспитатели
МБДОУ «ЦРР – детский сад
№188

Максимова Н. В. (ВКК)

Харитоненко С. С. (ВКК)

Что такое «Квест»?

(англ. Quest)

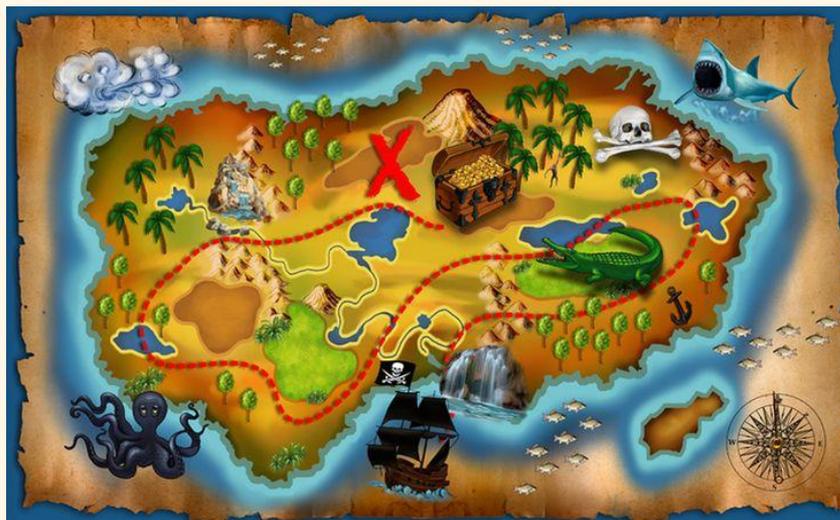
поиск (поиск предметов,

поиск приключений)



Образовательный квест

- Индивидуализирует процесс обучения.
- Задействует все образовательное пространство.
- Создает условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.



Задачи квест-технологии:

- **Образовательная** - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- **Развивающая** - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
- **Воспитательная** – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.



Принципы разработки

квеста

- Принцип навигации.
- Принцип доступности заданий.
- Принцип системности.
- Принцип эмоциональной окраски заданий.
- Принцип интеграции.
- Принцип разумности во времени.
- Принцип добровольности образовательных действий ребенка.
- Принцип присутствия выбора.



Алгоритм организации

квест - игры

1. Определение темы.
2. Цель и задачи, учитывая категорию участников.
3. Место проведения игры.
4. Маршрут или паспорт.
5. Состав участников.
6. Сценарий.
7. Реквизиты.
8. Дата.
9. Анализ полученных результатов.



• **Квест – это игра**

- Позволяет разнообразить воспитательно-образовательный процесс
- Происходит развитие по всем образовательным областям
- Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка

СПАСИБО

ЗА

ВНИМАНИЕ!