

# Тема «Применение квест-технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста с ОНР»



# АКТУАЛЬНОСТЬ

В процессе модернизации системы дошкольного образования сегодня складываются новые условия воспитания и обучения детей, в том числе и детей с особыми образовательными потребностями. У дошкольников с ОНР отмечается низкий уровень развития словаря, использования речевых конструкций, бедность речи, низкий уровень мотивации и коммуникативного развития. В целях развития речи и формирования новых знаний, помощь может осуществляться в контексте игры. Одним из таких современных игровых форматов является квест – игра.



**Квест – игра** – это приключенческая игра, в которой есть сюжет, задания, цель, загадка, форма образовательной деятельности. Квест – это «поиск», путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Квест – технология – это модель, алгоритм проведения игры.





**Цель:** активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

### **Задачи:**

- Усвоить новые знания и закрепить имеющиеся.
- Развивать слуховое и зрительное внимание, память, мышление, тонкую и общую моторику.
- Повысить образовательную мотивацию.
- Развивать инициативу и самостоятельность; творческие способности и индивидуальные положительные психологические качества.
- Формировать исследовательские навыки; создать положительный эмоциональный настрой.
- Формировать навык взаимодействия со сверстниками, взаимопомощь, умение работать в команде.

## Требования к педагогической технологии «квест»:

- четко поставленная дидактическая задача
- общий игровой замысел
- обязательное наличие руководителя (наставника)
- разработка правил проведения

## *Виды квест-игр:*

По числу участников:

- Одиночные
- Групповые

По продолжительности:

- кратковременные
- долговременные

По содержанию:

- сюжетные
- несюжетные

По структуре сюжетов:

- Линейный
- Штурмовой
- Кольцевой

По форме проведения:

- Соревнования.
- Проекты, исследования, эксперименты.

# План подготовки квест – игры:

Написание  
сценария

Подготовка  
реквизита

Подготовка  
«продукта»  
для поиска

**Сюжет**

Художественное  
оформление  
«остановок»

Разработка  
маршрута  
передвижений

Методическая  
разработка  
задания

# Основные условия проведения квест-игры



# ПРИНЦИПЫ:

1. Принцип навигации.
2. Принцип доступности заданий.
3. Принцип системности.
4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий.
5. Принцип интеграции.
6. Принцип разумности по времени.





# Пример использования квест-технологии – квест- игра «Путешествие в мир сказок»

**Цель:** развивать у детей коммуникативные навыки, умение работать в команде, создать благоприятные условия и позитивный настрой для проведения квест-игры.

## **Задачи:**

### **Коррекционно-образовательные:**

- Обобщать и систематизировать представления детей о сказках;
- Совершенствовать умения контролировать поставленные звуки в свободной речи;
- Уточнить, расширить и активизировать словарь по теме.

### **Коррекционно-развивающие:**

- Развивать связную речь.
- Развивать слуховое и зрительное внимание, память, мышление.
- Развивать творческие способности, воображение.
- Формировать четкую дикцию.
- Развивать умение ориентироваться в пространстве.

### **Коррекционно-воспитательные:**

- Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, чувство сопереживания, желание помочь другим
- Развивать эмоциональность, выразительность.

# Предварительная работа



**Игра «Угадай сказочного героя»**



**Рассказывание сказок по мнемосхеме**



**Игра «Узнай и расскажи сказку»**



**Чтение и обсуждение сказок**

## *Положительные стороны использования квест-технологии*

Во время проведения квест-игры, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива.

Огромным плюсом в проведении такого мероприятия является совместная работа многих специалистов дошкольного учреждения как единой команды (учителя-логопеда, воспитателя, музыкального руководителя)

Педагоги уходят от классической формы проведения занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.

### **Вывод:**

Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО, и становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.