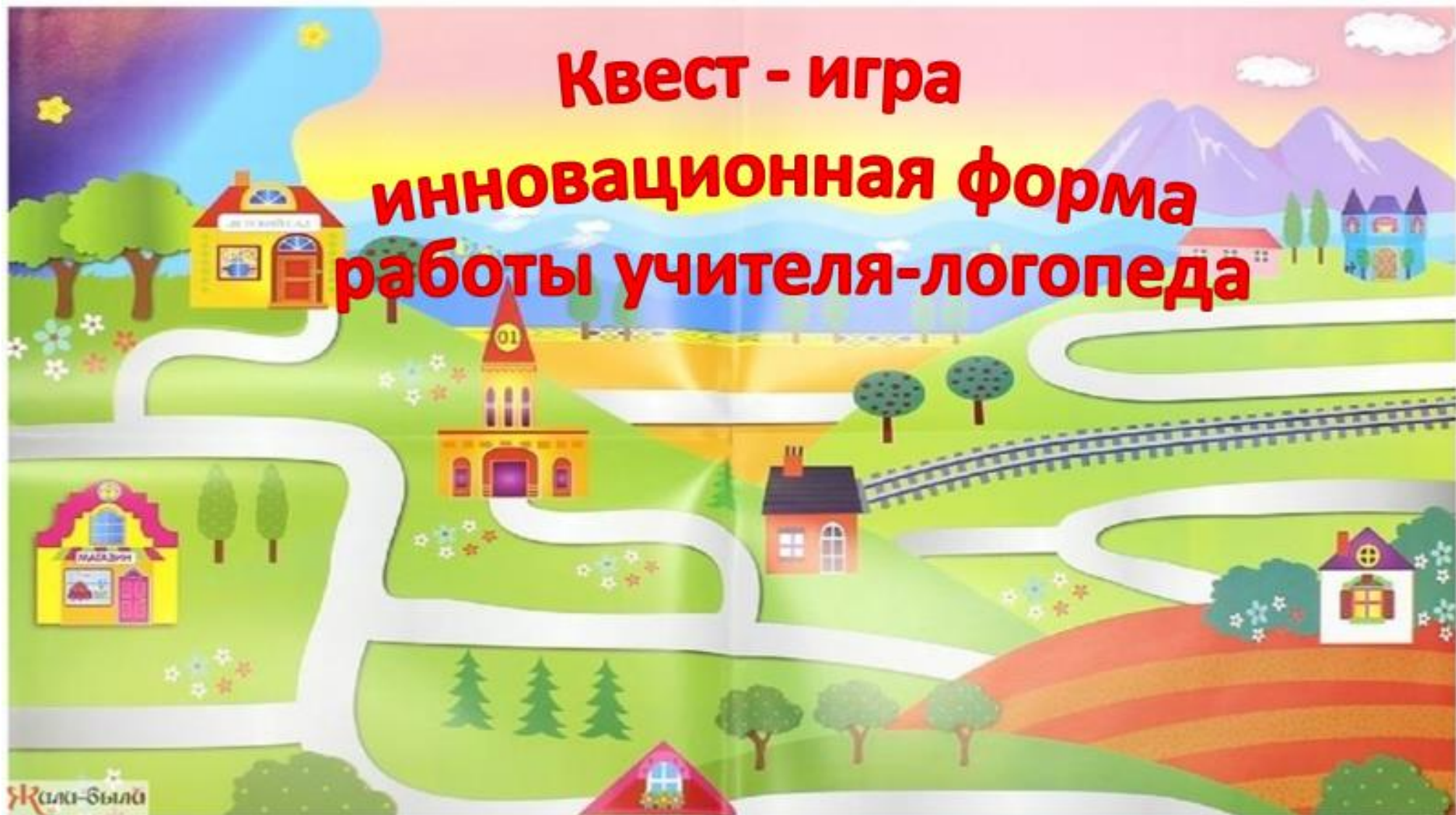


**Вас приветствует
Детский сад № 238**



Квест - игра инновационная форма работы учителя-логопеда



Актуальность

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. И это неслучайно. Стремление всех педагогов, в том числе и логопедов, придать своей профессиональной деятельности инновационный характер, прежде всего обусловлено переходом российского образования на позиции лично-ориентированной педагогики. Что полностью соответствует требованиям ФГОС.

Требования ФГОС

Сохранение
уникальности
и самобытности
ребенка

Повышение
мотивации
к занятию

ЗАНЯТИЕ

Создание
возможностей
раскрытия способностей,
склонностей

Личностно-
ориентированный
подход

Использование
разных видов
инновационных
технологий

Квест – игра, как способ реализации требований ФГОС

Квест – это приключенческая игра, требующая от игроков умственных усилий.

Квест – игра, в которой игроку или игрокам необходимо искать различные предметы, преодолевать препятствия и выполнять задания. Выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения познавательной активности, мотивационной готовности к исследованию, развитию способности к самостоятельному решению задач.

Виды квестов

- Линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- Штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- Кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

Использование квест – игр на логопедическом занятии

В коррекционной работе учителя-логопеда с детьми с нарушениями речи использование квест-игр возможно при фронтальной работе с детьми по развитию лексико-грамматических средств языка и занятиях по обучению элементам грамоты.

Но помимо фронтальной работы, элементы квест – технологии могут быть использованы и при индивидуальной работе с ребенком-логопатом.

Надо всего лишь переложить структуру индивидуального занятия на так называемую «КАРТУ» и, таким образом, занятие превращается в увлекательное приключение, в конце которого, ребенок получает долгожданный клад – приз.

Как всё происходит ? (на примере игры «Гарри Поттер»)

1. Разработка квест - карты (предварительная беседа с детьми с целью изучения любимых мультиков, фильмов, компьютерных игр, знание их содержания).



2. Подготовка атрибутов



Говорящая шляпа-
дает задания,
оценивает результат.



Волшебные
палочки
героев



Крестражи



Дидактический
материал

3. План занятия, перенос его структуры на «Карту» (логопед)

4. Самостоятельный выбор сюжета, постановка цели и развитие событий (ребенок).

План занятия, перенос его структуры на карту.



1. Организационный момент с элементами психотерапии.
2. Артикуляционная гимнастика для автоматизирования звука.
3. Объявление темы занятия.
4. Произношение изолированного звука (хором, группой, индивидуально, цепочкой).
5. Анализ артикуляции по плану. Алгоритм: губы, зубы, язык, воздушная струя.
6. Характеристика звука (о твердости – мягкости говорим только на фоне слова).
7. Связь звука с буквой.
8. Развитие фонематического слуха.
9. Закрепление звука в слогах, звуковой анализ и синтез слогов, графическая запись.
10. Закрепление звука в словах, звуко-слоговой анализ слов с графической записью.
11. Закрепление звука в предложении, графическая запись и анализ предложения.
12. Закрепление в тексте.
13. Домашнее задание.
14. Итог логопедического занятия.

Выбор сюжета, постановка цели, развитие событий.



Помочь герою произведения Гарри Поттеру добыть все крестражи:

Дневник



Чаша



Медальон



Диадема



Кольцо



и вернуть «Волшебную палочку».

Все задания озвучивает «Говорящая шляпа»

Вывод

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.

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 требованием ФГОС ДО.

Спасибо за внимание и всем творческих успехов и ярких открытий!