**Использование квест-технологии в коррекционной работе**

 **учителя-логопеда**.

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

Сегодня активно функционируют в детских садах, группы для детей с тяжелыми нарушениями речи. Совершенствуется базовое содержание логопедической практики, осуществляются творческие разработки, активно используются информационно-коммуникативные технологии. Все это свидетельствует о внедрении инноваций в логопедическую деятельность.

Инновационные технологии-это новейшие внедренные методы и инструменты, приемы, средства, которые обладают повышенной эффективностью по результатам интеллектуальной деятельности педагога.

В педагогическом процессе инновации выступают в качестве новых внедрений в организацию взаимодействия логопеда и ребенка.

Инновационные формы (лгоритмика, логосказка, драматическое творчество, мнемотехника и т.д) работы с каждым годом расширяют возможности логопедов в работе с дошкольниками с ОНР.

В соцкультурном пространстве современности внимание детей, в том числе и детей дошкольного возраста, зачастую рассеяно. Не секрет что дошкольников с ОНР отмечает низкий уровень развития словаря, использования речевых конструкций, бедность речи, низкий уровень мотивации и коммуникативного развития. В целях развития заинтересованности, мотивирования и создания условий для углубленного развития речи и формирования новых знаний, логопедическая помощь может осуществляться в контексте игры.

Одним из таких современных игровых форматов, является квест.

**Квест** (англ. *quest*) – поиск, приключение или приключенческая игра (англ. *adventure game*) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, бассейн и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. **Идея игры** проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но **изюминка** такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

В **образовательном процессе** квест-это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий. Это - своего рода **проблема**, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать определенные задачи. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные, для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Классификация квестов разнообразна. Она представлена вам на слайде.

**Достоинства квестов для детей дошкольного возраста**

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

5. Позволяет педагогу выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.

Для того, чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

• **Дошкольники** должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся *(например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого)*.

• Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям.

• Ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка.

• В содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети с тяжелыми **нарушениями речи**, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут.

• Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными.

• Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря.

• Все игры и задания должны быть безопасными.

• Следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес.

**.** Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

• Роль педагога в игре — направлять детей, *«наталкивать»* на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

**Алгоритм организации и проведения** **квест-игры:**

* Определить цели и задачи
* Выбрать место проведения игры.
* Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
* Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), расчитать количество организаторов и помощников.
* Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект)
* Подготовить задания, реквизит для игры.
* Назначить дату и замотивировать участников.
* Проведение игры.
* Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)
* Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы)

**Варианты составления маршрута:**

**Маршрутный лист** (на нем написаны последовательно станции и где они расположены или загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

**«Волшебный клубок»** с последовательно прикрепленными записками с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

**Карта** (схематическое изображение маршрута);

**«Волшебный экран»** (планшет или ноутбук с фотографиями тех мест, куда должны последовать участники)

**Участники узнают о том, куда дальше идти** после выполнения задания (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории)

Детские **квесты** наряду с образовательными (усвоение новых знаний и закрепление имеющихся), воспитательными (формирование навыков взаимодействия со сверстниками, взаимопомощи, **работы в команде**) помогают реализовать и **коррекционно-развивающие задачи**: их вы видите на слайде.

Данное направление выбрано 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. Поэтому **коррекционная работа** предполагает не только исправление **речевых расстройств**, но и личности детей в целом в игровой форме.

**Задания для квестов**

1. Поиск «сокровищ».

2. Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).

3. Помощь героям.

4. Путешествие.

5.Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

**Использование квест**-технологии рассмотрим на примере игры *«Путешествие в город Правильной речи»*, которая была организована нами в подготовительной логопедической группе МБДОУ детский сад № 9. Эпизоды проведения данного мероприятия представлены на слайде.

Положительные стороны **квест-технологий**:

1. 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.

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

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

С помощью квест-игр дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.  Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.