Доклад воспитателя МАДОУ «Детский сад №8» Корниловой Т.Е.

Тема: «***Применение квест-технологии***

 ***в работе по речевому развитию с детьми старшего дошкольного возраста***»

г. Бежецк 2024г.

В процессе модернизации системы дошкольного образования сегодня складываются новые условия воспитания и обучения детей, в том числе и детей с плохо развитой речью.

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

         Не секрет, что дети приходят с низким уровнем развития словаря, использования речевых конструкций, бедность речи, низкий уровень мотивации и коммуникативного развития. В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, базирующийся на основополагающих принципах поддержки разнообразия, сохранения уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека, реализация программ дошкольного образования  должна происходить в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности.

Именно поэтому помимо традиционных форм коррекционной работы, которые отходят на второе место, в первую очередь должны активно использоваться новые формы и методы работы.

 К активным формам организации работы с детьми по речевому развитию относятся интерактивные игры. Эти формы могут существовать отдельно или сочетаться между собой и варьироваться педагогом. Но особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, которая содержит в себе захватывающий сюжет и помогает поддержать активность ребенка на протяжении всего обучения.

Квест – это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Если говорить о квесте, как о форме организации образовательного процесса в детском саду, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений.

*Актуальность* использования квест-технологии  состоит в том, что, *во-первых*, дошкольник очень пластичен и легко обучаем, но для детей с нарушением речи характерна быстрая утомляемость и потеря интереса к занятию. Использование данной технологии вызывает интерес и помогает решить эту проблему; *во-вторых*, квест в игровой и занимательной форме способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников; *в-третьих*, мы учим детей видеть главное, систематизировать полученные знания.

 Во время проведения и организации квест игры можно с успехом решить практически все образовательные и коррекционные задачи.

**Главный принцип**такой игры - ответ на задание и есть подсказка к следующему заданию.

Для того, чтобы эффективно организовать речевые квесты, мы придерживаемся определенных *принципов и условий*:

* все задания должны быть безопасными;
* задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
* задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
* игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
* следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
* дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся;
* роль педагога в игре - направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно.

        Для того, чтобы квест выполнил свою задачу – предоставил детям опыт самостоятельного размышления, принятия решения и действий, мы стараемся обеспечить специальные условия квест-игры на всех этапах – от подготовки до завершения.

1.*Мотивируем детей.* Заранее рассказываем дошкольникам о квесте, заинтересовываем их, в том числе тем обстоятельством, что все задания они будут выполнять в игре самостоятельно. В начале квеста помещаем детей в игровую ситуацию: ставим четкую цель игры, обозначаем причину, почему важно достичь цели. Например, в квесте-занятии по развитию речи «По следам Осени» главная цель – найти недостающие фрагменты осенней картины и составить ее.

*2. Включаем в квест задания разных типов.* Для квеста используем задания на разные виды деятельности и умения детей. При составлении заданий стараемся основываться на опыте дошкольников, они являются результирующими для ранее освоенных знаний и умений. Однако формулируем задания так, чтобы детям требовалось подумать и догадаться о том, что нужно сделать, например, для того чтобы найти слово-подсказку для следующего задания квеста, детям нужно выделить часто встречающиеся звуки в двустишьях и из этих звуков составить нужное слово.

*3. Охватываем больше помещений.* Для проведения квестов используем групповую, умывальную комнату, раздевалку, физкультурный зал, кабинет логопеда, музыкальный зал, коридор. Чем больше помещений детям нужно будет пройти, тем больше азарта вызывает у детей квест.

*4. Делим детей на команды.* Участвовать в квесте может вся детская группа. Однако, мы иногда делим детей на команды, для этого привлекаем воспитателя, который сопровождает подгруппы детей. Таким образом, мы убеждены, что чем меньше дошкольников в команде, тем больше вероятности, что каждый ребенок проявит себя.

*5. Не торопим детей и не решаем за них****.*** Даем детям достаточно времени, чтобы обдумать, обсудить и принять решение, не торопим их и не подсказываем. Если дети обращаются за помощью (а эта возможность предоставляется одним из правил), то задаем наводящие вопросы. Например, «А что мы ищем в этой игре? Что мы должны найти в результате выполнения задания?».  Не говорим прямо, а намекаем на то, что должно быть результатом. При таком подходе вероятность того, что кто-либо из детей догадается о сути задания, увеличивается.

Если дети не догадываются, задаем вопросы, например: «Что вы видите? Как вы думаете, что нужно сделать? Что обозначает каждый символ? Какой букве он может соответствовать?». В этом случае это почти инструкция.

*6. Поздравляем детей с достижением цели игры.* На заключительном этапе проверяем, правильно ли дети выполнили задания, хвалим и поздравляем их с тем, что они достигли цели игры. Важно, чтобы дети завершили игру в праздничном настроении.

*7. При подведении итога квеста*используем несколько вопросов (в их разных формулировках), которые позволят поговорить о разных сторонах игры и сконцентрировать внимание детей на важных для их личностного и социального развития аспектах. Приведем примеры таких вопросов.

Ответ на вопрос: «Какое задание было самым трудным?» – позволяет оценить индивидуальные различия детей в восприятии трудности заданий. Хотя бывает и так, что дети говорят, что все было легко. В процессе игры, наблюдая за детьми, отмечаем для себя, какие задания оказываются для дошкольников более трудными.

Если дети ответят, что все задания были легкими, спрашиваем: «Как вы думаете, детям другой группы какие задания могут показаться трудными?». Отвечая на этот вопрос, дети, естественно, указывают на то, что им самим показалось более трудным.

Для составления маршрута квеста мы используем разные варианты:

* *«Пазл».* Детали пазла, на обратной стороне которых написаны задания.
* *«Коробки».* В них лежит атрибутика для выполнения задания и подсказка к следующему
* *Маршрутный лист.* На нем последовательно написаны станции и где они расположены или загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать.
* *«Волшебный клубок»*. На клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции.
* *Карта* - схематическое изображение маршрута.
* *«Волшебный экран».* Планшет, экран или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники.

        Таким образом, квест-игры являются новым способом взаимодействия в самостоятельной, игровой деятельности детей, способствующие сотрудничеству взрослых и детей, их инициативы, самостоятельности и коммуникативных навыков.

Ребенок добьется успеха во взрослой жизни, если будет нацелен на активную познавательную деятельность, будет хотеть и уметь учиться самостоятельно.