

О. В. Боронина, О. Л. Мартынова
МБДОУ «ДС № 433 г. Челябинска»,
г. Челябинск

КВЕСТ-ИГРА

КАК ОДНА ИЗ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

РАБОТЫ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Квест-игра является одной из современных образовательных технологий, которую успешно используют учителя-логопеды в совместной деятельности с детьми, как инструмент эффективного решения речевых задач и необходимое условие инновационной деятельности педагогов, повышения их профессиональной компетенции.

Квест-игра основана на синтезе проектного метода и игровых технологий. Она заключается в продолжительном целенаправленном поиске, связанном с приключениями или игрой и может иметь различные формы реализации:

- образовательные веб-квесты;
- приключенческие или игровые квесты;
- «живые» квесты.

Формирование навыков информационной культуры педагога – задача не столько содержания образования, сколько используемых технологий обучения.

Одна из них – технология квестов. Изучение, овладение и применение на практике такой технологии актуальны сегодня. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей. Со стороны педагогов она требует знания не только форм и методов работы с детьми, но и современных потребностей детей, их интересов и возможностей.

В условиях реализации ФГОС ДО, учителя-логопеды успешно применяют квест-игру в речевой образовательной деятельности как инструмент эффективного решения актуальных задач современного образования.

Цель образовательной деятельности (квест-игры): закрепление пройденного материала с детьми и решение речевых логопедических задач, с помощью разнообразных словесных игр (от простого к сложному).

Задачи в работе с детьми

1. Создать детям положительный эмоциональный настрой в течение квест-игры; создавать оптимальные условия детям в ходе квест-игры линейного характера (игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут), позволяющие дошкольникам реализовать свои речевые и творческие способности.

2. Активизировать их речевую активность через речевые игры, игровые упражнения, вопросы, задания и проблемные ситуации.

3. Создать условия детям для чёткого и правильного произнесения изучаемого звука изолированно, в слогах, словах, предложениях, скороговорке; для закрепления и употребления простых и сложных предлогов НА, ПОД, ИЗ, ИЗ-ПОД, ИЗ-ЗА, МЕЖДУ.

4. Помочь детям различать близкие по звуковому составу слова; развивать чувства ритма и рифмы; самостоятельно образовывать существительные с уменьшительно-ласкательным значением; вовлекать детей в работу с деформированной фразой.

Принципы организации квест-игры

1. Все игры и задания должны быть безопасными; соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям.

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

3. В содержание хода квест-игры лучше внедрять разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети дошкольного возраста, согласно возрастным особенностям, не могут.

4. Задания должны быть последовательными, логически взаимосвязанными.

5. При необходимости квест-игра может быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря.

6. Дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа и др).

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

8. Роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно [2].

Вариантов квест-игры различное множество. Это один из способов построения сюжета, путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей. Обычно, во время этого путешествия, героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им [3]. В данном случае, демонстрируется вариант «ПОМОЩЬ ГЕРОЮ».

Выделяют три вида квест-игры - линейный, штурмовой, кольцевой. Здесь представлен **линейный** — игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

Все **задания**, подобранные авторами квест-игры, **направлены для** закрепления (автоматизации) звука К в играх: «Назови ласково», «Запомни-повтори», «Поймай звук», «Придумай предложение», «Путаница», «Спрячь кота», «Доскажи словечко», «Найди похожее слово», «Скоро говори».

Вариант представленной речевой квест-игры – **маршрутный лист** с зашифрованным посланием, которое нужно будет разгадать.

Подготовка к проведению квест-игры

1. Выбрать и подготовить место проведения.
2. Дети не должны знать о предстоящем мероприятии.
3. Определить цели и задачи.

4. Составить карту маршрута или план прохождения этапов.
5. Сформировать состав участников (педагоги, родители, дети; организаторы и помощники).
6. Разработать легенду квест-игры, её формат, написать конспект.
7. Подготовить реквизит, оборудование к заданиям [1].

Ход квест-игры «На поиски подарка»:

Назовите персонажей сказок (слайд с изображением героев сказок)



Колобок, Красная шапочка, Курочка Ряба, Маша, Карлсон, Кот в сапогах, Коза.

Какой герой здесь лишний и почему? Обратите внимание на первые звуки в именах героев. Это Маша (начинается с другого звука).

Маша оказалась в непростой ситуации, послушайте (*фрагмент м/ф: у Мишки день рождения, а Маша не может решить, что ему подарить*)

Поможем Маше сделать подарок для Мишки.

Название подарка Маша зашифровала в послании. Где же послание? (дети находят воздушный шар).

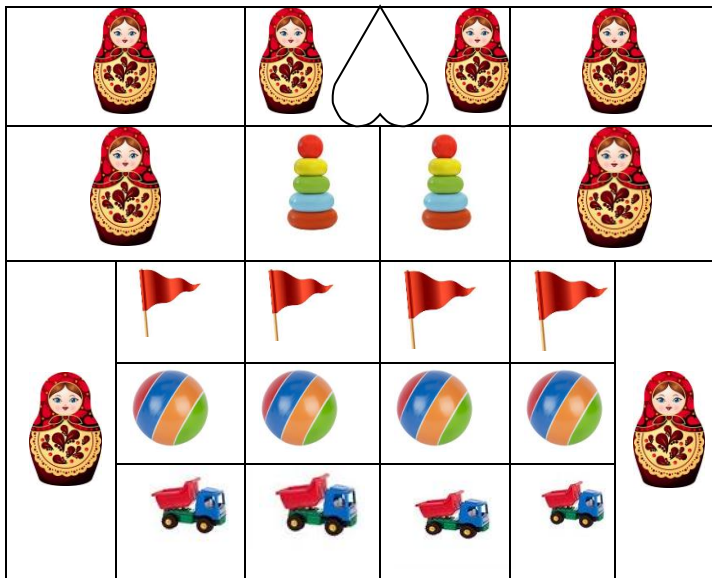
Загадка (по ситуации):

Твой хвостик я в руке держал,

Ты полетел — я побежал. (Воздушный шарик).

Смотрите, там и лежит послание для нас.

Как же нам достать шар? (подпрыгнуть, дотянуться, подцепить длинным предметом, встать на стул, попросить взрослого достать шарик или высокого друга). Как вынуть из шарика послание? (лопнуть, сдуть). Из воздушного шара дети достают кусочек бумаги-послание.



Это зашифрованное послание. Чтобы разгадать его, нужно найти ключ-шифровку. Где же искать ключ-шифровку? (варианты ответов детей).

А как назовем одним словом предметы, которые изображены в послании?

Да, это игрушки. Значит, нам надо искать игрушки (дети подходят к игрушкам).

Предлагаю, назвать все игрушки «Ласково» (матрёшечка, пирамидочка, флажочек, грузовичок, мячик).

Какой звук встречается чаще всего в названии игрушек? (К).

Дайте характеристику звуку К (звук К согласный, твёрдый, глухой).

Произносим звук К:

- изолированно;

- в слогах - «**Запомни-повтори**»:

АК-ОК-УК-ЫК КА-КО-КУ-КЫ

ОК-УК-ЫК-АК КО-КУ-КЫ-КА

УК-ЫК-АК-ОК КУ-КЫ-КА-КО

ЫК-АК-ОК-УК КЫ-КА-КО-КУ

- в словах:

Слайд. **Назови картинку.** Если услышите звук К — хлопайте, если нет звука К – выталкивайте руками.

Какая буква обозначает звук К? Буква К.

Сигнальщик держит два флажка.

С флажками он как буква К.

Слайд с различными изображениями буквы

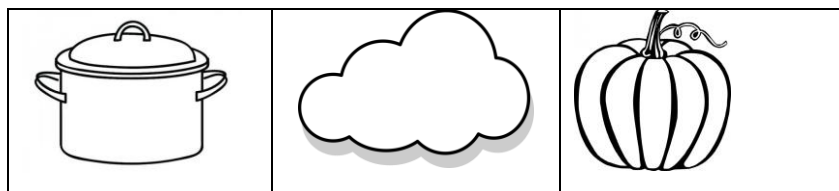
Изобразим букву К движением тела.

Кто догадался, где искать следующую подсказку? (дети находят карточки с буквами).

Правильно, нам подскажет буква К. Возьмите каждый по одной букве.



Расположите буквы от маленькой до большой. Теперь переверните. Здесь картинки.



Прочитайте слово по первым звукам (КОТ).

Где же кот? Тут много котов. Каждый возьмите себе кота.

Спрячь своего кота за спину. Где кот? За спиной. Вытащи его. Откуда достал? Из-за спины.

Положи его на пол. Где кот? На полу. Возьми его. Откуда взял? С пола.

Посади кота под стул. Где кот? Под стулом. Возьми его. Откуда взял? Из-под стула.

Расположи кота между правой и левой ногой. Где кот? Между ног.

Каждый **придумайте предложение** со словом КОТ. У вас получились хорошие предложения, а я вас запутаю – распутайте и скажите правильно **«Путаница»**:

А) Мышка ловит кота.

Б) Кот, диван, сидит, на.

Клубок свернулся котом.

Солнышко, кот, на, греется.

Хозяин царапает кота.

Забрался, на, кот, забор.

Коты решили с нами поиграть в игру. Смотрите на *слайд (картинки-отгадки)*:

- К О Т * (Этот кот не один, а много). КОТЫ.

Какой звук появился в конце слова? Ы

- К * О Т (Этот кот из подземных мест). КРОТ.

Какой звук появился в середине слова? Р

- * К О Т (Этот кот так домашних рогатых животных зовёт). СКОТ.

Какой звук добавили в начале слова? С

- К * *О Т (Этот кот часть машины несёт). КАПОТ.

Какие звуки появились в середине слова? А, П

Отхлопайте отгаданные слова **по слогам**. В каком слове есть слог КА?



Придумайте слова, чтобы они **заканчивались на слог КА**. Я скажу слово, а вы закончите слогом КА, а затем повторите слово целиком:

Ру –ка	бан-ка	пен-ка	лод-ка
Ще-ка	ран-ка	соба-ка	бул-ка
Ре-ка	ман-ка	апте-ка	май-ка

А теперь **наоборот!** Вы говорите КА, а я продолжу:

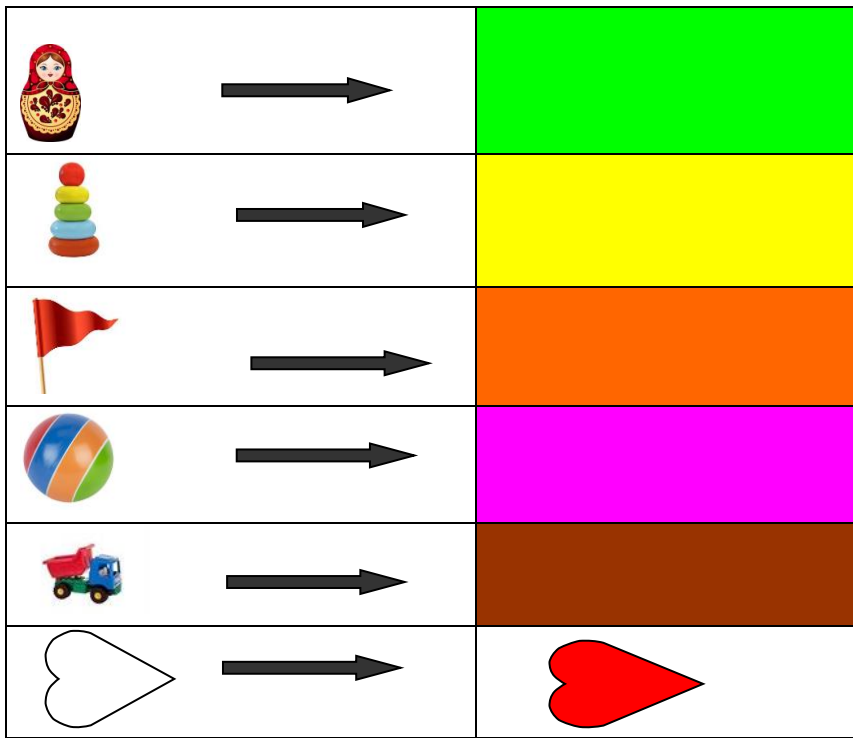
Ка-ша	ка- мин	ка-рета	ка-нава
Ка-мень	ка-чели	ка-нат	ка-бина
Ка-рась	ка-литка	ка-лач	ка-лина

Ребята, вы слышали, мы сказали похожие слова, кабина-калина, сказали в рифму. Как будто стишок. Я даю вам картинку, а вы **подберите себе друга** с похожим словом. Справитесь?

Кольцо-колесо	жук-лук	тюбик-кубик
Мак-рак	ложка-кошка	кукушка-лягушка

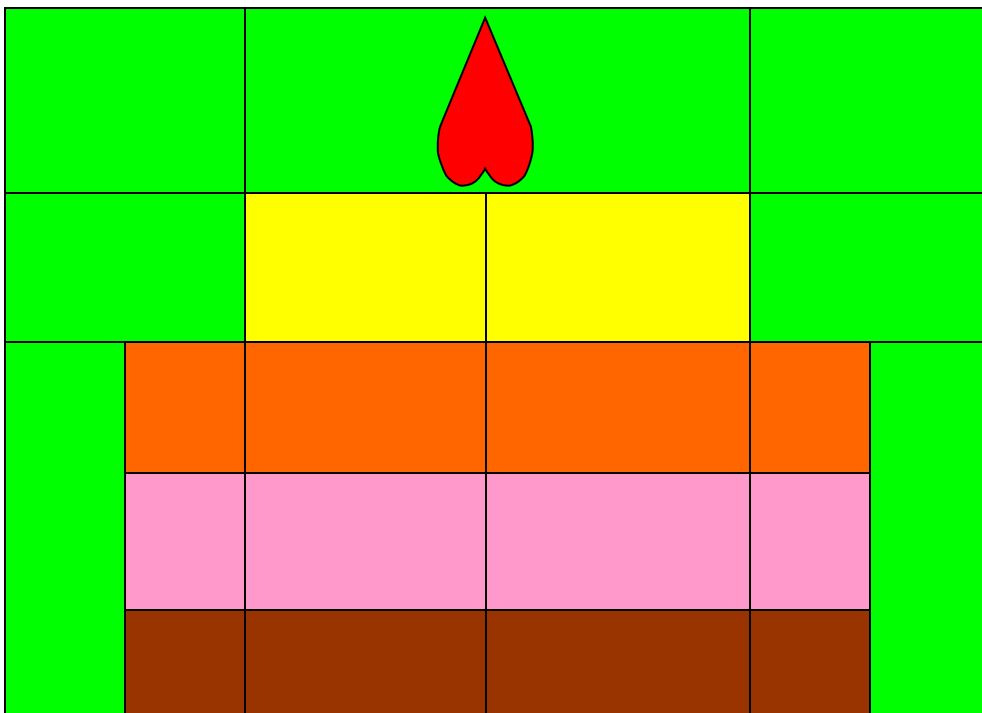
Друзья, вы все нашли парочки слов (дети проговаривают пары слов)? Кто остался без пары? (точка). Какое же слово можно **подобрать**: точка – кочка, дочка, мочка, бочка.

Идём к бочке. Что может быть спрятано в бочке? А вот и ключ-шифровка. Мы теперь можем разгадать послание? Как?



Что нужно сделать? Берите фигуры и закрывайте ими игрушки в послании.

Кто догадался, какой подарок приготовила Маша?



Маша и Мишка живут в сказке, на экране. Как же нам сделать так, чтобы торт со свечой появились там? Нужно произнести заклинание. **Волшебные слова.**

Котик ниток клубок укатил в уголок,
Укатил в уголок котик ниток клубок.

Вот и торт появился *на экране (фрагмент м / ф)*. Молодцы, ребята. С вашей помощью у Мишки получился веселый день рождения.

Вы, ребята, теперь можете научить своих родителей, воспитателей и своих друзей этим волшебным словам. Может и случится какое-нибудь волшебство.

Рефлексия: если вам понравилось играть – хлопните в ладоши; если вы не понимаете, что здесь происходит – закройте лицо ладонями.

Заключение. Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре, как одной из современных образовательных технологий, применение которой является одним из ресурсов совершенствования профессиональной компетентности педагогов ДОУ [4].

Литература:

1. Былкова (Контомирова), Т. Квест-игра в ДОУ. Что это такое и для чего это нужно? [Электронный ресурс]/ Т. Былкова(Контомирова). – Режим доступа: URL: <http://www.maam.ru/detskijasad/kvest-igra-v-dou-что-это-такое-и-для-чего-это-нужно.html>.— Загл. с экрана (дата обращения: 09.05.2018).
2. Лосева, Л. Ю. Игра-квест как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками [Электронный ресурс] /Л. Ю. Лосева.— Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/igra-kvest-kak-forma-obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami>.— Загл. с экрана (дата обращения: 10. 05. 2018).
3. Лопухина, И. С. Логопедия. 550 занимательных упражнений для развития речи: Пособие для логопедов и родителей. [Текст] / И. С. Лопухина. – М. : Аквариум, 1995.
4. Хамитова, Л. А. Квест-игра для детей дошкольного возраста [Электронный ресурс]/ Л. А. Хамитова.— Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2017/04/07/kvest-igra-dlya-detey-doshkolnogo-vozrasta>.— Загл. с экрана (дата обращения: 09.05.2018).