Проект «Квест-игра «Хочу все знать»

 **Квест-игры по мотивам сказок народов России как средство
 развития речи у детей старшего дошкольного возраста с ТНР**

 **Цель:** создание условий для развития речи детей с ТНР посредством квест-
игры по мотивам сказок народов России.
**Задачи:**1. Развивать социально-коммуникативные качества личности
дошкольников.
2. Формировать познавательно-исследовательскую деятельность детей.
3. Способствовать развитию у детей высших психических функций – речи,
восприятия, внимания, памяти и мышления.
4. Обеспечить интеграцию образовательных областей: социально-
коммуникативной, познавательной, речевой, художественно-
эстетической и физической.
**Принципы проведения квест-игр:**1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны
быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
2. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение
заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
3. Использование разных видов детской деятельности во время
прохождения квеста.
4. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.
Методы:
1. Словесные методы (чтение сказки педагогом, беседа по сказке, вопросы,
пояснения, объяснения).
2. Игровые методы (творческие задания, дидактические игры; сюрпризный
момент, загадывание загадок).
3. Практические методы (решение заданий, упражнений).
4. Наглядные методы и приемы (демонстрация наглядных пособий,
иллюстраций; показ способов действий);
5. ИКТ (показ презентаций).
Условия:
1. Игры должны быть безопасными. (Недопустимо ставить к выполнению
задачи, которые связаны с риском для здоровья).

11
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка (пример, нельзя заставлять
танцевать, если ребенок стеснителен).
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.
Выбор сюжета квеста диктуется пройденной сказкой, календарной
тематикой, а также решением конкретной педагогической проблемы.
Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и
необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.
План подготовки квест-игры:
1. Познакомить со сказкой (беседа по сказке, характеристика героев).
2. Разработать сценарий.
2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий.
3. Подготовить музыкальное сопровождение.
4. Разработать презентацию для вступительной части.
5. Оформить наглядные материалы.
6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.
7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого
задания.
Ожидаемые результаты:
Во время проведения квес-игр, получив большой эмоциональный заряд,
дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают
познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что
приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической
формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.
Огромным плюсом в проведении таких мероприятий, является
совместная работа всех специалистов дошкольного учреждения как единой
команды (воспитатель, учитель-логопед, инструктор по физической культуре,
психолог, музыкальный руководитель и родитель).
Планирование квест-игр образовательной работы с детьми старшего
дошкольного возраста
Месяц Тема квеста
октябрь Квест-игра «По следам башкирской сказки «Курай»
ноябрь Квест-игра «По башкирской сказке «Озеро счастья»
декабрь Квест-игра «По башкирской сказке «Лентяйка»
январь Квест-игра «По следам башкирской сказки «Лиса-сирота»

12
**февраль**

Квест-игра «По следам башкирской сказки «Медведь и пчелы»
**март**

 Квест-игра «По следам удмуртской сказки «Крестьянин и вумурт»
**апрель**

Квест-игра «По следам удмуртской сказки «Нюлэсмурт и медведи».
**май**

Квест-игра «По удмуртской сказке «Умный козел»

 **Квест-игра «По следам башкирской сказки «Курай»**

 Для детей старшего дошкольного возраста

ЦЕЛЬ: Создание условий для развития речи детей старшего дошкольного

возраста с ТНР посредством квест-игры по мотивам башкирской сказки

«Курай».

ЗАДАЧИ:

1. Формировать умение решать познавательные задачи.

2. Развивать коммуникативные навыки через разнообразные виды речевой

деятельности (монологическая, диалогическая речь).

3. Способствовать формированию готовности детей к совместной

деятельности, развивать умение договариваться, самостоятельно

разрешать конфликты со сверстниками.

4. Воспитывать интерес к сказкам народов России.

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Группа, музыкальный зал.

УЧАСТНИКИ

Дети подготовительной группы, воспитатели, учителя-логопеды, педагог-

психолог.

Формат игры: отправляемся в поисковое путешествие.

РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

1. Презентация по башкирской сказке «Курай».

2. Карта-план прохождения маршрута испытаний.

3. Картинки или презентация с изображением: просеки, опушки, поляны,

тропинки.

4. Зашумленные картинки с изображением животных наших лесов.

5. Картинки с изображением деревьев, листьев, плодов деревьев.

6. Картинки с логическими задачками и ребусами.

14

7. Картинки с изображением различных жилищ (юрта, изба, иглу, чум).

8. Запись звучания музыкальных инструментов: курай, флейта, дудка.

ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Педагог беседует с детьми о башкирской сказке «Курай», задает вопросы по содержанию и предлагает детям стать участниками сказки.

Герой башкирской сказки егет, которого хан отправил в дремучий лес, не

может выбраться из леса. Он просит детей помочь ему выйти из леса, но на

пути детей встает лесной дух Шурале. Он соглашается показать дорогу егету, если дети решат его загадки и принесут ему волшебные камушки.

Дети получают карту-план прохождения маршрута со спрятанными

загадками Шурале.

За каждое верно выполненное задание – ответы на все вопросы ребята

получают волшебный камушек от ведущего и складывают их в шкатулку