«Использование квест-технологий в логопедической работе»

В процессе модернизации системы школьного образования сегодня складываются новые условия воспитания и обучения детей, в том числе и детей с особыми образовательными потребностями. В работе с детьми активно используются информационно-коммуникативные технологии. Все это свидетельствует о внедрении инноваций в коррекционную 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 педагога и ребенка. В современном пространстве внимание детей, в том числе и детей школьного возраста, зачастую рассеяно.

Одним из таких современных игровых форматов является квест.

Квест-технология актуальна, способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Интегрируется содержание различных образовательных технологий.

Что же такое квест-игры?

**Квест** (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventuregame) — 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.

Квест – это игра, в которой игроку или игрокам необходимо искать различные предметы, выполняя задания и решая головоломки. Выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения познавательной активности и мотивационной готовности к исследованию.

В логопедической практике квест выступает в качестве приключенческой игры, в которой школьникам предлагается решение задач для продвижения в определенном сюжете. Содержание задания, и условия организации игры необходимо выстраивать в соответствии с возрастными, индивидуальными возможностями ребёнка. В содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания школьники не могут в силу психолого-возрастных особенностей, также следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание. Школьники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся.

Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех. Общая цель является главным «внутренним мотиватором».

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие **задачи**:

***образовательная*** - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;

***развивающая*** - развитие интереса, творческих способностей, воображения, поисковой активности, стремления к новизне;

***воспитательная*** - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать **следующим принципам**:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными.

2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий.

4. Разумность по времени - необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким   образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

**Квесты отличаются друг от друга:**

● ***по числу участников:* о**диночные и групповые;

● ***по продолжительности:*** кратковременные и долговременные;

● ***по содержанию:*** сюжетные и несюжетные,

*●****по структуре сюжетов:*** линейные (основное содержание квеста построено по цепочке); штурмовые (каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино); кольцевые (ребенок отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь возвращается к начальной точке).

**Формы организации** квест-игр:

● путешествие;

● детектив;

● журналистское расследование;

● научное исследование.

Основой квест-игры является маршрут. Для его составления можно использовать разные варианты:

● маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть 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 или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

Следует отметить, что процесс внедрения в практику квест-технологии помогают школьникам с нарушением речи справиться с застенчивостью, способствовали развитию речи, памяти, внимания, расширению кругозора, развили умение слушать и слышать другого, активизировать речевое общение.

Обучение с применением квестов в логопедической работе положительно сказывается на состоянии речи, что повышает эффективность коррекционной работы.

Исходя из вышесказанного можно выделить основные **достоинства квестов** для детей школьного возраста:

* Позволяет логопеду 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.
* Квест дает возможность введения в игру разнообразных речевых заданий, а также позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.
* Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
* Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.
* Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
* Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
* В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.
* В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.

**Библиографический список**

1. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М.. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
2. Щелина Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. — 2014. — №21.1. — С. 146-149.
3. <https://105skazka.ru/2019/03/22/kvestovye-tehnologii-v-logopedii/>
4. <https://portalpedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=47088>