**Квест-игра – инновационная форма работы с детьми с ОВЗ**

 «Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток  представлений и понятий об окружающем мире.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

                                                                В.А.Сухомлинский

Автор: Савельева О.А., учитель-логопед

 Ребенок-дошкольник – человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры».

Квест – это путешествие в форме игры к определенной цели через преодоление трудностей. Это форма взаимодействия педагога и детей.
Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

 Квест (англ. quest), 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.

 Квест – 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 коррекционной работе с детьми с ОВЗ использование квест-игр возможно как при фронтальной работе с детьми по закреплению пройденного материала, развитию лексико-грамматических средств языка, а также на занятиях по обучению элементам грамоты, по формированию элементарных математических, пространственно-временных представлений.

 Элементы квест –игры также могут быть использованы педагогом при проведении индивидуальных занятий. Надо всего лишь переложить структуру индивидуального занятия с использованием карты (карта - схематическое изображение маршрута) и, занятие с ребенком превращается в интересное и увлекательное для него приключение. Мотивацией в достижении поставленной цели  должен быть приз (наклейки, книжка и т.д.) на финише. Создавая на индивидуальном занятии элементы приключений, создается условие для более активного включения в игру детей.

 Используя данную технологию в работе педагога, обучение происходит незаметно, в игровой форме.

**В ходе организации квест-игры 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 успешно, при разработке квест-игры необходимо следовать следующим принципам:**

* Доступность - задания не должны быть чересчур сложными.
* Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
* Эмоциональная окрашенность заданий.
* Фактор времени - необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
* Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста;
* Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

 Квесты могут быть индивидуальные и групповые, по продолжительности – краткосрочные, по содержанию – **сюжетные**, по форме организации **– путешествие, приключение, экспериментирование,** по структуре сюжета - **линейные** (построено по цепочке последовательно идущих друг за другом заданий.  Разгадаешь одно задание  — получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша), **кольцевые** (каждый раз, выполняя определенные задания, игроки вновь и вновь возвращаются в пункт «А», тем самым накапливая информацию, как бы последовательно складывая пазлы одного целого)

 **Для составления маршрута квест-игры 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);

 ● карта (схематическое изображение маршрута);

 ● «волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать дети).

 **Достоинсва использования квест-игры в работе с детьми с ОВЗ:**

• Позволяет педагогу выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и на индивидуальном занятии, учитывая интересы детей;

• Квест дает возможность введения в игру разнообразных речевых заданий, а так же 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 знания и представления об окружающем;

• В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая, а также оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу.

 В ходе реализации данной технологии можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольников, а также активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

 Квест-игры – одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как творческой личности, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

**Литература**

1. Комарова Т.С.«Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада» / Мозаика – Синтез, 2010.
2. Короткова Н.А. «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста» / Линка-пресс Москва, 2015.