**Квест – игра для старшего дошкольного возраста «Мы идем на Шляпную вечеринку»**

**Колесникова Елена Петровна, Каратаева Мария Валентиновна, Маликова Елена Андреевна**

*Структурное подразделение*

*государственного бюджетного общеобразовательного учреждения*

*Самарской области средней общеобразовательной школы №2 «Образовательный центр» имени Героя Российской Федерации Немцова Павла Николаевича с. Борское муниципального района Борский*

*Самарской области – Детский сад «Солнышко» с. Борское*

*(с.Борское, Самарская область)*

[elenamavrinskaya.1@yandex.ru](mailto:elenamavrinskaya.1@yandex.ru)

Проблема преодоления общего недоразвития речи старших дошкольников относится к числу наиболее актуальных для современной логопедии. Продолжается поиск путей совершенствования логопедической работы, разработка новых форм, методов и приемов преодоления речевого недоразвития, определение возможностей дидактического материала.

Мир, в котором развивается современный  ребенок,  коренным образом отличается от мира,   в котором выросли его родители. Это предъявляет качественно новые требования к дошкольному воспитанию как первому звену непрерывного образования. Благодаря компьютерным технологиям появляется возможность мотивировать учебную деятельность ребенка в тех случаях, когда никакими другими средствами это сделать невозможно.

В нашем детском саду в группе компенсирующей направленности происходит тесное взаимодействие учителя-логопеда с педагогами, психологом и музыкальным руководителем. В рамках лексических тем мы разрабатываем игры-презентации, которые используем при ознакомлении с новым материалом, чтобы систематизировать полученные знания или проверить глубину, объем и правильность полученных знаний.

Предлагаем вашему вниманию Квест – игру для старшего дошкольного возраста «Мы идем на Шляпную вечеринку», которую мы провели в рамках темы «Головные уборы» как итоговое мероприятие.

**ПРИМЕРНЫЙ ПЛАН – КОНСПЕКТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**ДЕТЕЙ СТАРШЕЙ ГРУППЫ**

**Тема НОД: «**Мы идем на Шляпную вечеринку».

**Доминирующая область:** «Познавательное развитие».

**Задачи:**

«Речевое развитие»:

- уточнить лексическое значение слова «бескозырка»;

- развивать навык постепенно увеличивать силу голоса на одном выдохе;

- развивать навык образовывать уменьшитель-ласкательные формы существительных;

- развивать навык согласовывать существительные с числительными;

- упражнять в умении образовывать относительные прилагательные;

«Познавательное развитие»:

- обобщить знания о профессиональных головных уборах;

- развивать навык зрительное и слуховое внимание и мышление;

- развивать координацию движений мелкой моторики рук;

- развивать умение отгадывать загадки;

- развивать образное мышление, внимание, зрительное восприятие

«Социально-коммуникативное развитие»:

- развивать умение договариваться, поддерживать дружеские взаимоотношения;

- развивать навык адекватно оценивать собственные поступки.

**Методы и приемы:**

- *практические:* пальчиковая и артикуляционная гимнастики, компьютерные игры на интерактивной доске «Кому какой?», «Четвертый лишний», «собери целое», дефеле головных уборов;

- *наглядные:* рассматривание предметных изображений;

*- словесные:* беседа предстоящем путешествии, дидактические игры «Поезд», «Назови ласково», «Из чего какая?», загадка.

**Материалы и оборудование***:* ноутбук и интерактивная доска, мяч, предметные картинки: бескозырка, косынка, панама, шляпа, берет, платок, бейсболка, каска, колпак медицинский, пилотка, шлем, шапка ушанка

для развивающей среды: поезд, выставка головных уборов.

**Виды детской деятельности:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Детская деятельность** | **Формы и методы организации совместной деятельности** |
| *Двигательная* | Игра малой подвижности «Из чего, какая?» |
| *Игровая* | Игровые ситуации: «Письмо от Королевы шляпок», «Дефеле шляпок»  Дидактические игры: «Поезд», «Назови ласково».  Компьютерные игры «Кому, какой?», «Четвертый лишний». |
| *Коммуникативная* | Беседа при объявлении темы и обсуждении транспорта для путешествия.  Дидактические игры «Из чего, какая?», загадка |
| *Продуктивная* | Дидактическая игра: «Собери целое». |
| *Познавательная* | Беседа для уточнения значения слова «бескозырка» |

**Логика образовательной деятельности**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап занятия** | **Задачи** | **Деятельность педагога** | **Деятельность воспитанников** | **Ожидаемые результаты** |
| ***Мотивационно-организационный*** | Заинтересовать и включить в образовательную деятельность | **Игровая ситуация «Письмо от Королевы шляпок»** | | Заинтересованы, включены в деятельность |
| Королева шляпок решила устроить Шляпную Вечеренку и приглашает в гости героев разных сказок. Красную Шапочку, Кота в сапогах, Незнайку, Петрушку, Айболита, Дядю Степу. А вы хотели бы попасть на такую вечеринку? Путь туда сложный, длинный. Сказочные герои помогут вам добраться до замка Королевы шляпок, если вы выполните их задания. | Слушают, рассуждают, что делать, соглашаются выполнять задания сказочных героев |
| ***Деятельностный*** | Развивать координацию движений мелкой моторики рук  Развивать основные движения языком, губами. («Речевое развитие») | **Пальчиковая гимнастика «Шапка шерстяная», артикуляционная гимнастика** | | Выполняют согласованные движения пальцами  Выполняют основные движения языком, губами |
| Предлагает детям «подготовиться» к путешествию  Пальчиковая гимнастика  *Шапка шерстяная,*  *Наверху помпон,*  *Круглый, словно мячик,*  *И пушистый он.*  *Есть еще у шапки отворот цветной,*  *В этой шапке можно бегать и зимой.*  Артикуляционная гимнастика «Улыбка – Трубочка», «Часики», «Блинчик», «Футбол», «Толстые – худые» | Внимательно слушают педагога, выполняют действия по тексту;  Выполняют артикуляционную гимнастику |
| Развивать умение договариваться, поддерживать дружеские взаимоотношения («Социально-коммуникативное развитие») | **Игровая ситуация «Выбираем транспорт»** | | Поддерживают дружеские взаимоотношения, умеют договориться |
| Предлагает детям выбрать на каком транспорте будем путешествовать. | Обсуждают, выбирают |
| Развивать навык постепенно увеличивать силу голоса на одном выдохе («Речевое развитие») | **Дидактическая игра «Поезд»** | | Умеют постепенно увеличивать силу голоса на одном выдохе |
| Предлагает сесть в вагон и отправиться в путь | Делают глубокий вдох носом, плавно выдыхая произносят звук [у], увеличивая громкость голоса |
| Развивать навык образовывать уменьшитель-ласкательные формы существительных, развивать навык согласовывать существительные с числительными («Речевое развитие») | **В гостях у Красной Шапочки Дидактическая игра «Назови ласково»** | | Умеют образовывать уменьшительно-ласкательные формы  Согласуют существительные с числительными |
| Предлагает детям взять картинки и назвать ласково изображенный предмет  Образец: *5 колпаков – 5 колпачков, 2 шляпы – 2 шляпочки, 3 платка – 3 платочка и т.д.* | Называют сам предмет, количество, а затем образовывают уменьшительно-ласкательную форму |
| ***Деятельностный*** | Обобщить знания о профессиональных головных уборах («Познавательное развитие»)  Уточнить лексическое значение слова «бескозырка» | **Задание от Кота в сапогах Компьютерная игра «Кому какой?»** | | Выбирают картинки, соединяют профессию с нужным головным убором  Слушают объяснения педагога, запоминают значение слова. |
| Предлагает на интерактивной доске выбрать профессию и головной убор Объясняет/уточняет лексическое значение слова «бескозырка»  Б*ескозырка –форменная фуражка без козырька* | Выбирают картинки соединяют пары |
| Упражнять в умении образовывать относительные прилагательные («Речевое развитие») | **Задание Дяди Степы Дидактическая игра «Из чего, какая?»** | | Правильно образуют относительные прилагательные |
| Предлагает по очереди ловить мяч и называть слово  Например: *шапка из меха – меховая, панама из ситца – ситцевая, шляпа из соломы – соломенная* | По очереди ловят мяч, называют слово |
| Развивать зрительное и слуховое внимание и мышление («Познавательное развитие») | **Доктор Айболит компьютерная игра «Четвертый лишний»** | | Развито зрительное и слуховое внимание и мышление |
| Предлагает посмотреть на интерактивную доску и назвать лишнюю картинку, объяснить почему она лишняя | Рассматривают картинки, размышляют, называют лишнюю и объясняют почему она лишняя |
| Развивать образное мышление, внимание, зрительное восприятие  («Познавательное развитие») | **Задание от Незнайки «Собери целое»** | | Развито образное мышление, внимание, зрительное восприятие |
| Предлагает детям отгадать загадку, найти задание и собрать разрезные картинки | Рассуждают, отгадывают, находят конверт с разрезными картинками. Рассматривают детали, собирают картинки |
| ***Заключительный*** | Развивать навык адекватно оценивать собственные поступки («Социально-коммуникативное развитие») | **Игровая ситуация «Дефеле головных уборов»** | | Демонстрируют головные уборы.  Адекватно оценивают собственные поступки |
| Предлагает взять с выставки понравившийся головной убор и продемонстрировать его.  Задает вопросы:  - задание какого сказочного героя было сложно выполнять?  - какое задание не вызывало затруднения? | Одевают головной убор и демонстрируют его своим друзьям  Отвечают на вопросы педагога. |