Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области

средняя общеобразовательная школа №2 ж.-д. ст. Шентала муниципального района Шенталинский Самарской области

**ПРОГРАММА**

«Волшебный мир общения»

(Развитие коммуникативных умений и навыков у дошкольников 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня через использование квест – технологии)

Срок реализации: 1 учебный год (9 месяцев)

Автор:

Плужникова Е.А.,

учитель-логопед

Шентала 2019 год

**Пояснительная записка**

Переход системы дошкольного образования на работу по требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО) обусловил ряд сложностей, с которыми сталкиваются педагоги дошкольных образовательных организаций. Социально-коммуникативное развитие детей выводится сегодня в ранг стратегических направлений обновления российского образования, в том числе дошкольного. Развитие коммуникативных навыков дошкольников - это развитие способности эффективного общения и успешного взаимодействия ребенка с окружающими. Оно основано на таких особенностях личности дошкольника, как: желание вступить во взаимодействие, способность слышать и сопереживать собеседнику, умение поставить себя на место другого, считаться с интересами и замыслами сверстников.

Проблеме развития коммуникативных навыков посвящены работы ученых А.В. Запорожец, Л.С. Выготского, Я.Л. Коломинского, А.Н. Леонтьева. Ученые отмечают, что общение присутствует во всех видах детской деятельности и оказывает влияние на речевое и психическое развитие ребенка, формирует личность в целом [3, с. 25].

В старшем дошкольном возрасте происходит расширение возможностей общения детей и углубляется его содержание за счет сформированного уровня развития речи. В большинстве случаев, трудности в общении испытывают дети с общим недоразвитием речи. У них повышается тревожность, появляется замкнутость, нерешительность, стеснительность в общении с другими, неумение высказать свою точку зрения. Возможно проявление негативного отношения к общению. Ребенок с общим недоразвитием речи может не приниматься сверстниками, если он мало общается с ними, пассивен, не способен организовать совместную деятельность и общение. Недостаточная степень коммуникативной готовности детей приводит к трудностям, которые сложно преодолеваются и имеют серьёзные последствия в процессе образования и воспитания.

Поэтому, именно развитая коммуникация является основным направлением социально-личностного развития ребенка в старшем дошкольном возрасте. Такое положение соотносится с взглядами на основные задачи развития дошкольника основоположников отечественной детской психологи - Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, М.И. Лисиной. Ученые отмечают, что большое влияние на формирование коммуникативных навыков оказывает развитие речи, мышления, памяти, внимания, а также, развитие эмоциональной сферы дошкольника [5, с. 56].

В ФГОС ДО представлены требования к структуре основной образовательной программы дошкольного образования, в которых одной из областей выделено «Социально-коммуникативное развитие». Среди требований к условиям организации образовательного процесса – обновление содержания и модернизация технологий, реализующих его с учетом запросов детей и родителей, а также с учетом социокультурных условий развития информационного общества.

**Противоречие.** С одной стороны, изменились требования к проведению непрерывной непосредственно образовательной деятельности (ННОД). Для педагогов ДОО становится важным не просто проводить ННОД, а создать единый процесс взаимодействия всех участников образовательного процесса (педагоги – воспитанник - родитель) на основе новых технологий, форм, методов, приемов организации деятельности детей, в котором будут гармонично переплетаться все образовательные области и осуществляться взаимодействие разных специалистов. С другой стороны – имеет место дефицит инновационных форм и методов проведения интегрированных занятий по развитию коммуникативных умений и навыков с дошкольниками с общим недоразвитием речи.

С целью внедрения в практику коррекционной работы с детьми с общим недоразвитием речи новых форм, методов, технологий была предпринята попытка использования новой, еще неразработанной для дошкольных организаций квест – технологии. **Преимущество**данной технологии в том, что она позволяет обеспечить детям максимальную речевую активность на занятиях, которая не только формирует коммуникативные навыки, но обеспечивает коррекцию всех сторон речи: словарного запаса, грамматического строя, связной речи, фонетико-фонематической системы. Во время проведения квест-игры дети получают большой эмоциональный заряд и становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся совместно решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Применение квест-технологии не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагога заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

**Актуальность.** Программа посвящена инновациям в области организации коррекционно-образовательного процесса дошкольников с общим недоразвитием речи III уровня. В Программе рассматривается квест-игра как пример современных игровых технологий для дошкольных образовательных организаций. Тщательно организованные квест-занятия по развитию коммуникативных умений и навыков у дошкольников с общим недоразвитием речи III уровня актуальны в контексте требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Квест-игра способствует созданию условий для развития активной, деятельностной позиции дошкольников с общим недоразвитием речи III уровня в процессе решения игровых поисковых задач. В ходе организации работы по квест – технологии создается единый процесс взаимодействия педагога и воспитанников.

Резюмируя вышеизложенное можно подчеркнуть следующее. В процессе организации коррекционных занятий в условиях реализации новых образовательных стандартов актуальным является применение образовательных технологий, содействующих развитию у воспитанников способности конструктивно взаимодействовать в социуме и решать проблемные ситуации. К образовательным технологиям, отвечающим современным требованиям, может быть отнесена квест-технология.

**Новизна** представленной Программы заключается в том, что главной особенностью организации образовательной деятельности на занятии является уход от учебной деятельности к игровой с включением в процесс ИКТ, проектной деятельности, проблемно-обучающих ситуаций в рамках интеграции образовательных областей. На таких занятиях используются различные виды доступной дошкольникам деятельности: изобразительная и конструктивно-модельная, логоритмические упражнения, подвижные игры, рассматривание картин и рассказывание по картинам, решение ребусов и разгадывание кроссвордов, театрализованные игры и игры драматизации. Интегрированные занятия, организованные в форме квест-игры оказывают специфическое воздействие на развитие детей с ОНР III уровня речевого развития. Дети учатся общаться друг с другом и со взрослыми, что способствует совершенствованию разговорной речи, обогащению словарного запаса и в конечном итоге, формированию коммуникативной функции речи и успешной социализации детей.

**Отличительные особенности данной программы**

В организации таких занятий участвуют разные специалисты: учитель-логопед, воспитатели, педагог-психолог, музыкальный руководитель, инструктор по физической культуре, а также родители. Проведение данного занятия освобождает специалистов от проведения их занятий, внесенных в этот день в сетку занятий. Именно эти специалисты принимают участие в интегрированном занятии в этот день. Смена специалистов и видов деятельности в ходе занятия, использование разнообразных приемов работы, в частности игровых и сюрпризных моментов, высокий темп работы, релаксационная пауза в середине занятия или физкультурная пауза позволяют поддерживать высокую работоспособность и заинтересованность детей даже в продолжительный отрезок времени.

Основная нагрузка при подготовке интегрированных занятий в форме квест игры падает на учителя –логопеда, который разрабатывает структуру занятия и осуществляет координацию действий специалистов.

При подготовке интегрированного занятия логопед выполняет следующие действия:

* определяет тему и цель занятия;
* обозначает основные этапы занятия и определяет специалистов, которые будут проводить работу на этих этапах, формулирует задачи каждого этапа совместно с этими специалистами, обеспечивает взаимосвязь этапов занятия, а также интеграцию образовательных областей;
* определяет хорошо знакомый детям словарь, который они должны будут актуализировать на занятии, и распечатать его для всех участвующих в занятии специалистов, обеспечив тем самым переход детей от накопленных представлений и пассивного речевого запаса к активному использованию речевых средств;
* отбирает уже отработанные с детьми грамматические конструкции с учетом темы и цели занятия, этапа коррекционного обучения, индивидуального подхода к речевым и психическим возможностям детей и предоставляет возможность всем специалистам использовать этот материал на разных этапах занятия, организовав, таким образом речевую практику, в которой закрепляются лексические и грамматические значения;
* включает в занятие регулярное повторение усвоенного речевого материала и подключает к этому всех участвующих в занятии специалистов.

Пособия для занятия отбираются и готовятся заранее, педагоги, не участвующие в занятии на данном этапе, оказывают помощь в размещении или уборке пособий с тем, чтобы темп работы на занятии не снижался, и внимание детей не рассеивалось.

Коррекционная работа логопеда на интегрированных занятиях в форме квест –игры разнообразна и охватывает все направления работы логопеда, кроме постановки звуков. Логопед может включать в свои этапы занятия элементы артикуляционной гимнастики, работу над просодической стороной речи, дыханием, развитием слухового и зрительного восприятия и внимания, фонематического слуха и восприятия, речевого слуха и слухоречевой памяти, овладением навыками звукового и слогового анализа и синтеза. В занятия могут включаться упражнения по закреплению правильного произношения поставленных звуков, отрабатываться пройденные ранее грамматические категории с предъявлением требования их правильного фонетического оформления, в играх и игровых упражнениях может проводиться работа по закреплению уже сформированных навыков словообразования. В ходе данных занятий дети учатся связно рассказывать об увиденном, высказывать свои впечатления об играх, в которые они играли.

На интегрированных занятиях, организованных в форме квест игры дети готовы к неожиданностям, ждут сюрпризов и с удовольствием включаются в игры, предложенные педагогами. Использование самых разных видов деятельности на одном занятии обеспечивает постепенную и плавную подготовку ребенка к переходу от игровой к учебной деятельности.

Родители дошкольников являются полноправными участниками интегрированных занятий, участвуют в их подготовке и художественном оформлении, подключаясь к работе на разных этапах занятия.

**Ведущие теоретические идеи, на которых базируется данная программа**

Понятие «квест» происходит от англ. quest – «*поиск приключений».* Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать умственные задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно, разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: познавательными, творческими, интеллектуальными.

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.

Итак, образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ, сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с игрой по определенному сюжету.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Квест-занятия могут быть организованы в разных пространствах как детского сада, так и вне его. Например, квесты в замкнутом помещении (в групповой комнате); квесты на местности (уличный участок детского сада) с поиском тайников и элементами ориентирования; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда.

**Цель** авторской программы: развивать коммуникативные умения и навыки у детей 6-7 лет с ОНР III уровня в специфических для них видах детской деятельности (игровой, коммуникативной, познавательно-исследовательской, изобразительной, музыкальной, двигательной).

**Задачи:**

**«Речевое развитие»**

1. Расширить, уточнить и активизировать словарь на основе систематизации и обобщения знаний по изученным лексическим темам.
2. Закрепить умение составлять повествовательные и описательные рассказы по схеме, плану, мнемотаблице, ментальной карте.
3. Вырабатывать у детей четкую дикцию, заложить основы правильного речевого дыхания, развивать темп, ритм, интонацию.
4. Совершенствовать фонематические представления, навыки звукобуквенного анализа и синтеза.
5. Совершенствовать навыки словоизменения и словообразования.

**«Познавательное развитие»**

1. Развивать все виды внимания, память, творческое воображение, словесно-логическое мышление.
2. Совершенствовать навыки ориентировки на плоскости и в пространстве.
3. Совершенствовать навыки количественного и порядкового счета в прямом и обратном порядке.
4. Упражнять в решении задач и головоломок.
5. Совершенствовать навыки распознавания геометрических фигур.
6. Уточнить представления о временных отношениях (месяц, неделя).

**«Социально-коммуникативное развитие»**

1. Формировать умение излагать свои мысли последовательно, умение убеждать, отстаивать свою точку зрения, подбирая для этого достойную аргументацию.
2. Развивать навыки работы в коллективе: умение действовать сообща, договариваться, идти на уступки, сопереживать.
3. Развивать навыки само­стоятельности, инициативности, ответственности.
4. Воспитывать дружеское отношение к сверстникам, уважительное отношение к старшим.

**«Художественно-эстетическое развитие»**

1. Развивать интерес к художественной литературе и чтению.
2. Развивать творческие способности в инсценировках, играх-драматизациях.
3. Совершенствовать навыки работы с пластмассовыми, деревянными конструкторами.
4. Совершенствовать навык работы цветными карандашами, мелками, красками.
5. Развивать навыки координации речи с движениями под музыку.

**«Физическое развитие»**

1. Развивать физические качества: ловкость, гибкость, координацию движений, чувство равновесия.
2. Развивать мелкую и общую моторику.

**Образовательные результаты**

1. Используют речь как полноценное средство общения. Умеют выражать и отстаивать свою позицию по разным вопросам. Значительно увеличивается словарный запас, совершенствуется грамматический строй речи, совершенствуется фонетико-фонематическая система языка и связная речь. Составляют повествовательные и описательные рассказы по схеме, плану, мнемотаблице, ментальной карте.
2. Ориентируются на плоскости и в пространстве. Верно устанавливают временные отношения. Ведут счет в прямом и обратном порядке. Решают ребусы, головоломки, задачки и простые примеры.
3. Проявляют инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности. Могут самостоятельно поставить цель, обдумать путь к ее достижению, осуществить замысел и оценить полученный результат. Самостоятельно объединяются для совместной деятельности, распределяют роли, согласовывают действия, делятся впечатлениями со сверстниками, задают вопросы.
4. Проявляют интерес к художественной литературе. Демонстрируют творческие способности в инсценировках, играх-драматизациях. Умело пользуются цветными карандашами, мелками, красками. Координируют речь с движениями под музыку.
5. Проявляют выдержку, решительность, настойчивость, смелость, интерес к активной двигательной деятельности.

В основу программы положены ведущие **методологические принципы** современной педагогики и психологии:

1. Принцип единства диагностики и коррекции - определение методов коррекции с учетом диагностических данных.

2. Безусловное принятие ребенка со всеми его индивидуальными чертами характера и особенностями личности.

3. Принцип компенсации - опора на сохранные, более развитые психические процессы.

4. Принцип системности и последовательности в подаче материала - опора на разные уровни организации психических процессов.

5. Соблюдение необходимых условий для развития личности ребенка: создание комфортной ситуации, поддержание положительного эмоционального фона.

**Возраст детей**

Программа рассчитана на детей 6-7лет с общим недоразвитием речи III уровня речевого развития.

**Сроки реализации:** 1 год (9 месяцев).

Целостность программы обеспечивается установлением связей между этапами работы:

1. Диагностический этап: - выявление уровня развития коммуникативных умений и навыков у дошкольников 6-7 лет с ОНР III уровня.

2. Коррекционно-развивающий этап:

– интегрированная непрерывная непосредственно образовательная деятельность в форме квест - игры с дошкольниками 6-7 лет с ОНР III уровня.

3. Заключительный этап:

- анализ динамики развития коммуникативных умений и навыков у дошкольников 6-7 лет с ОНР III уровня.

**Формы занятий:**

- фронтальные, подгрупповые

**Режим занятий**

Периодичность занятий - один раз в месяц. Каждое занятие объединяет материал, пройденный на лексических темах за месяц. Длительность занятий - 25 –30 минут.

Данная Программа разработана на основе основной общеобразовательной программы - образовательной программы дошкольного образования дошкольной образовательной организации «Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средней общеобразовательной школы №2 ж.-д. ст. Шентала муниципального района Шенталинский Самарской области структурного подразделения детского сада «Звездочка» (СП ДС «Звездочка») и «Примерной адаптированной основной образовательной программы для детей с тяжелыми нарушениями речи (общим недоразвитием речи) с 3 до 7 лет» Н.В. Нищевой.

Программа составлена в соответствии с Законом Российской Федерации «Об образовании», Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, Конвенцией ООН о правах ребенка, Декларацией прав ребенка, Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях, а также разработками отечественных и зарубежных ученых в области общей и специальной педагогики и психологии.

Данная программа апробирована в условиях логопедической группы ГБОУ СОШ №2 ж.-д.ст. Шентала структурного подразделение «Звездочка» в течение 2017- 2018 учебного года.

Программа по развитию коммуникативных умений и навыков у дошкольников 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня через использование квест – технологии предназначена учителям – логопедам, учителям - дефектологам, воспитателям дошкольных учреждений, может быть полезна родителям.

**Контрольно-измерительный материал**

С целью определения результативности Программы подобран диагностический материал. Диагностика составлена с учётом рекомендаций следующих авторов: О.В. Дыбина «Педагогическая диагностика коммуникативных умений и навыков дошкольников»; А.М. Быховская «Количественный мониторинг общего и речевого развития детей с ОНР» состоит из 2 блоков.

**Ӏ - блок.** Диагностика социально-коммуникативных умений и навыков у детей 6-7 лет осуществляется по следующим критериям:

1. Умение получать необходимую информацию в общении, умение вести простой диалог со сверстниками и взрослыми.

2. Умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам.

3. Умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях,

принимать участие в коллективных делах (договариваться, уступать).

4. Умение понимать эмоциональное состояние сверстника, взрослого (веселый, грустный, рассержанный, упрямый и т.д.) и рассказать о нем.

По каждому параметру выделяются уровни сформированности социально-коммуникативных умений и навыков: высокий, средний, низкий.

Высокий уровень (оценивается в 3 балла) - ребенок самостоятельно выполняет задания, добивается результата.

Средний уровень (оценивается в 2 балла) – ребенок понимает инструкцию взрослого, готов выполнить задание, прибегая к помощи взрослого.

Низкий уровень (оценивается в 1 балл) – ребенок понимает смысл предлагаемого ему задания, но либо отказывается его выполнить (не проявляет интереса или не уверен в достижении результата), либо затрудняется выполнить задание, совершив мало результативных действий (теряет интерес, отказывается от выполнения), на помощь взрослого не реагирует.

***Методический материал по диагностике***

1. Диагностическое задание «Интервью»

Цель: выявить умение детей получать необходимую информацию в общении, вести простой диалог со сверстниками и взрослыми.

Материал. Микрофон.

Содержание. Одному ребенку предлагается взять на себя роль корреспондента и выяснить у жителей города «Детсадия» – остальных ребят, как они живут в своем городке, чем занимаются; взять «интервью» у кого либо из детей группы и взрослого сотрудника детского сада. Далее детям предлагается поиграть в игру «Радио»: корреспондент должен сделать сообщение для жителей города в рубрике «Новости».

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Ф.И. ребенка** | **Кол-во вопросов** | | **Содержание**  **вопросов** | **Степень самостоятельности** | **Характер вопросов** | **Развернутость** | **Логичность** | **Последовательность** | **Кол-во баллов** |
| **Ребенку** | **Взрослому** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Оценка результатов

3 балла – ребенок охотно выполняет задание, самостоятельно формулирует 3-5 развернутых вопросов. В целом его «интервью» носит логичный, последовательный характер.

2 балла – ребенок формулирует 2-3 кратких вопроса с помощью взрослого, не сохраняет логику интервью.

1 балл – ребенок затрудняется в выполнении задания даже с помощью взрослого либо отказывается от выполнения.

1. Диагностическое задание «Необитаемый остров»

Цель. Выявить умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; спокойно отстаивать свое мнение.

Содержание. Педагог предлагает детям пофантазировать, представить, что они отправляются на необитаемый остров, и порассуждать, опираясь на вопросы:

- С чего бы вы начали свое существование на острове?

- Решите, какие предметы необходимо взять с собой.

- Чем будет заниматься каждый из вас? Попробуйте распределить обязанности между собой.

- Кого бы вы выбрали командиром?

- На острове много хищных зверей. Как вы можете защититься от них?

- На остров надвигается страшный ураган. Что вы будете предпринимать?

Оценка результатов

3 балла – ребенок проявляет инициативу в общении, принимает на себя функцию организатора, вносит свои предложения, распределяет обязанности, в то же время проявляет умение выслушать сверстника, согласовать с ним свои предложения, уступить, убедить;

2 балла – ребенок отличается недостаточной, но положительной активностью в общении, принимает предложение инициатора, соглашаясь; может возразить, учитывая свои интересы, выступить со встречным предложением;

1 балл – ребенок не вступает в общение, не проявляет активности, пассивно следует за инициативными детьми, не высказывая ни своего мнения, ни желания, либо проявляет отрицательную направленность в общении: не учитывает желания сверстников, настаивает на своем.

1. Диагностическое задание «Не поделили игрушку»

Цель. Выявить умение детей не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях; с уважением относиться к окружающим.

Материал. Коробка, игрушки, среди которых есть новая привлекательная игрушка.

Содержание. Взрослый обращает внимание детей на коробку с игрушками, предлагает каждому ребенку выбрать игрушку и поиграть. Если возникает конфликтная ситуация из-за новой игрушки, педагог после непродолжительного наблюдения за поведением детей вмешивается и предлагает всем разобраться в сложившейся ситуации. Можно предложить для обсуждения следующие варианты разрешения конфликта:

- отдать игрушку тому, кто взял ее первым;

- никому не давать новую игрушку, чтобы не было обидно.

- играть всем вместе;

- посчитаться (считалка);

- играть по очереди;

- отдать игрушку ребенку у которого сегодня плохое настроение.

Варианты возможных конфликтных ситуаций.

Ситуация «Карандаш»: двоим ребятам предлагается закончить изображение на большом листе бумаги. В коробочке карандашей находился один карандаш, привлекающий своей новизной, необходимый обоим детям. Обычный карандаш такого же цвета также находился в коробке.

Оценка результатов

3 балла – ребенок не провоцирует конфликт, в сложившейся ситуации старается найти справедливое решение либо обращаться к взрослому;

2 балла – ребенок не провоцирует конфликт, но инициативы по его разрешению не проявляет: идет на уступки, не отстаивая свое мнение; свои желания подчиняет интересам других людей;

1 балл – ребенок провоцирует конфликт, не учитывает интересы других людей, не способен спокойно высказать свое мнение, к помощи взрослого не прибегает.

1. Диагностическое задание «Зеркало настроений»

Цель. Выявить умение детей понять настроение партнера по его вербальному и невербальному поведению.

Содержание. Дети объединяются в пары, учитель-логопед определяет кто в каждой паре будет «говорящим», а кто «отражателем». Педагог шепчет на ухо «говорящему» фразу, например: «за мной пришла мама». «Говорящий» повторяет ее, а «отражатель» должен определить, какое чувство испытывал сверстник в момент, когда произносил фразу (грусть, радость, стыд…). Затем дети меняются ролями.

Оценка результатов:

3 балла – ребенок самостоятельно правильно определяет эмоциональные состояния сверстника в момент произнесения фразы; способен с помощью речи, мимики, телодвижений передать различные чувства и состояния;

2 балла – ребенок определяет эмоциональные состояния с помощью взрослого, фразу произносит эмоционально, но выражение чувств при этом не всегда понятно.

1 балл – ребенок затрудняется в определении эмоциональных состояний сверстника или определяет неверно, при произнесении фразы не может передать различные эмоциональные состояния.

**ӀӀ- блок**. Исследование состояния просодических компонентов речи

Цели: выявить:

* характер темпа (нормальный, ускоренный, замедленный), ритма (нормальный, дисритмия), паузации (правильно или нет расставляет паузы в речевом потоке) речи.
* способность употреблять основные виды речевой (повествовательная, вопросительная, восклицательная) и эмоциональной интонации.

1. Диагностическое задание «Скажи красиво»

Ребенку предлагается после предварительной тренировки произнести одно и то же предложение с соответствующей знаку интонацией.

1. Диагностическое задание «Зеркало эмоций»

Ребенку показывают пиктограммы с изображением эмоций (испуг, удивление, радость, грусть) и просят произнести одно из междометий («ай», «ах», «эх», «ох») или предложенное слово с эмоциональной окраской, соответствующей каждой пиктограмме.

Темп, ритм, паузация оцениваются в процессе наблюдения за ребенком.

Оценка результатов:

3 балла - темп и ритм речи нормальные, правильно расставляет паузы в речевом потоке. Использует основные виды речевой и эмоциональной интонации (повествование, восклицание, вопрос, радость, грусть, удивление, испуг)

2 балла - темп речи несколько ускоренный или замедленный. Паузация нормальная. Испытывает затруднение при использовании некоторых видов эмоциональной интонации. В речи преобладает повествовательная интонация.

1 балл - темп речи ускоренный или замедленный. Отмечаются элементы дисритмии. Речь монотонная. Интонационная и эмоциональная окраска речи отсутствует.

По ходу диагностики детей заполняется сводная таблица. Уровень сформированности социально-коммуникативных умений и навыков оценивается в соответствии с набранными баллами:

высокий уровень – от 21 до 27 баллов

средний уровень – от 13 до 20 баллов

низкий уровень – от 7 до 12 баллов.

**Методическое обеспечение и условия реализации программы**

Инновационные технологии, используемые в реализации программы:

1. Информационно-коммуникативные технологии.
2. Социально-игровые технологии.
3. Технологии проектной деятельности.
4. Здоровьесберегающие технологии.
5. Технологии ситуативного моделирования.
6. Личностно-ориентированные технологии.

В организации интегрированных занятий по развитию коммуникативных умений и навыков используются практические и словесные методы обучения.

Практические методы:

- игра;

- метод игровой импровизации;

- упражнения;

- метод моделирования проблемных речевых ситуаций;

- инсценировки и драматизация.

Словесные методы:

- рассказ;

- чтение учителя-логопеда;

- рассказ детей, беседы;

- разучивание произведений устного народного творчества.

Приёмы:

- речевой образец;

- объяснение;

- повторение;

- словесные упражнения;

Дидактический материал**:**схемы, предметные картинки по лексическим темам, фотографии, дидактические карточки, мнемотаблицы, специальная литература, раздаточный материал, видеозаписи, аудиозаписи, мультимедийные материалы.

Техническое оснащение:костюмы, музыкальные инструменты, спортивное оборудование, декорации, микрофон, компьютер, магнитофон, мультимедийный проектор, интерактивная доска, колонки, диктофон.

**Инновационный опыт применения квест - технологии в условиях реализации ФГОС ДО**

С учетом структуры квеста, предложенной ее основателями (Б.Додж, Т. Марч), а также на основе вариантов технологической карты образовательного квеста на уроках (по Е.А. Игумновой, И.В. Радецкой) мною в соответствии с ФГОС ДО и структурой педагогической деятельности разработана технологическая карта образовательного квеста, которая может быть использована при проектировании образовательных квестов на логопедических занятиях с детьми с ОНР III уровня (Таблица 1).

Технологическая карта – описание процесса в виде пошаговой, поэтапной последовательности действий (часто в графической форме) с указанием применяемых средств.

*Таблица 1*

**Технологическая карта образовательного квеста на логопедических занятиях с детьми с ОНР III уровня в ДОО.**

|  |  |
| --- | --- |
| *Элементы структуры* | *Требования к разработке квеста* |
| Название | Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным |
| Направленность квеста | Приоритетная область: «Речевое развитие» |
| Цель и задачи | Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты. |
| Продолжительность | Необходимо рассчитать время на выполнение заданий, таким образом, чтобы дети не устали и сохранили интерес. |
| Возраст воспитанников | Учет возрастных особенностей воспитанников и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья |
| Легенда | Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, разыгрывание сюжета знакомой сказки, изменение известных героев. |
| Квест-герои | Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. |
| Основное задание/ основная идея | Основное задание должно быть проблемно-поискового характера. |
| Сюжет и продвижение по нему | Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминация и развязка. |
| Задания/препятствия | Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются и дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные. |
| Навигаторы | Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий. |
| Оборудование | Для выполнения квеста могут быть предложены различные ресурсы: дидактические игры и пособия, мультимедийные презентации, раздаточный материал, аудиозаписи. |
| Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия | Результат должен соотносится с выполнением основного задания. Рефлексия организуется педагогом с помощью использования разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др. |
| Предварительная работа | Подготовительная работа, которую осуществляют воспитатели, учитель-логопед, музыкальный руководитель, педагог-психолог, руководитель по физическому воспитанию, родители. |

**УТВЕРЖДАЮ:**

директор

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ю.Н. Чилигин

**ПРИНЯТО:**

на педагогическом совете

протокол №\_\_\_\_\_\_

от «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20 г.

Учебный план

реализации программы «Волшебный мир общения»

Цель: развивать коммуникативные умения и навыки у детей с ОНР III уровня в специфических для них видах детской деятельности (игровой, коммуникативной, познавательно-исследовательской, изобразительной, музыкальной, двигательной).

Участники: дети 6 – 7 лет

Срок обучения: 1 учебный год (9 месяцев)

Режим занятий: 1 раз в месяц по 25-30 минут

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование темы** | **Всего часов** |
| 1 | 1 этап - диагностический (выявление уровня развития коммуникативных умений и навыков у дошкольников 6-7 лет с ОНР III уровня). | 1 час |
| 2 | 2 этап - коррекционно-развивающий (интегрированная непрерывная непосредственно образовательная деятельность в форме квест - игры с дошкольниками 6-7 лет с ОНР III уровня). | 8 часов |
| 3 | 3 этап - заключительный (анализ динамики развития коммуникативных умений и навыков у дошкольников 6-7 лет с ОНР III уровня). | 1 час |
| Итого: | | 10 часов |

**ПРИНЯТО:**

на педагогическом совете

протокол №\_\_\_\_\_\_

от «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20 г.

**УТВЕРЖДАЮ:**

директор

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ю.Н. Чилигин

Перспективно – тематический план

реализации программы «Волшебный мир общения»

Цель: развивать коммуникативные умения и навыки у детей с ОНР III уровня в специфических для них видах детской деятельности (игровой, коммуникативной, познавательно-исследовательской, изобразительной, музыкальной, двигательной).

Участники: дети 6 – 7 лет

Срок обучения: 1 учебный год (9 месяцев)

Режим занятий: 1 раз в месяц по 25-30 минут

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Название квест-игры** | **Лексические темы** | **Месяц,**  **неделя** | **Количество**  **часов** |
| Диагностика | Выявление уровня развития коммуникативных умений и навыков у дошкольников 6-7 лет с ОНР III уровня. | сентябрь | 1 |
| «История в тридевятом царстве» | Осень. Деревья осенью. Овощи. Фрукты и ягоды. Продукты питания. | 4-я неделя октября | 1 |
| «Переполох у нас в лесу» | Насекомые. Перелетные птицы. Домашние и дикие животные. | 4-я неделя ноября | 1 |
| «Пропажа волшебного посоха» | Зима. Одежда, обувь, головные уборы. | 3-я неделя декабря | 1 |
| «Путешествие в МастерГрад» | Транспорт. Профессии. Инструменты. | 4-я неделя января | 1 |
| «Спасение русалочки Ариель» | Животный мир морей и океанов. Пресноводные и аквариумные рыбы. Животные жарких стран. | 4-я неделя февраля | 1 |
| «В поисках пропавшей весны» | Ранняя весна, весенние месяцы. Первые весенние цветы. Мамин праздник. | 4-я неделя марта | 1 |
| «Космическое приключение» | Космос. Наша Родина – Россия. Москва – столица России. Наше родное село. | 4-я неделя апреля | 1 |
| «Охота на браконьера» | Лето, летние месяцы. Цветы на лугу. Дикие и домашние животные летом. | 3-я неделя мая | 1 |
| Диагностика | Анализ динамики развития коммуникативных умений и навыков у дошкольников 6-7 лет с ОНР III уровня. | 4-я неделя мая | 1 |
| Итого часов | | | 10 |

**Информационное обеспечение**

[**https://educat.samregion.ru**](https://educat.samregion.ru)*(Министерство образования и науки Самарской области)*

[**https://fgos.ru**](https://fgos.ru)*(Федеральные государственные образовательные стандарты)*

[**http://www.firo**](http://www.firo)*(Федеральный институт развития образования)*

[**http://www.consultant.ru**](http://www.consultant.ru)

**Список используемой литературы**

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс]/Я.С. Быховский//Информационные технологии в образовании-99.-Режим доступа:http://ito.edu.ru.
2. Быховская А.М., Казова Н.А. Количественный мониторинг общего и речевого развития детей. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2015 г. 32 с.
3. Громова Е.В. Формирование навыков общения со сверстниками у старших дошкольников: Практический журнал. Воспитатель дошкольного образовательного учреждения №5. 2014 г.
4. Дыбина О.В. Педагогическая диагностика компетентностей дошкольников. Для работы с детьми 5-7 лет. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2010. – 64 с.
5. Запорожец А.В., Эльконин Д.Б. Психология детей дошкольного возраста. Развитие познавательных процессов. М.: Просвещение. 2014 г.
6. Игумнова Е.А. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты. –Москва: Знание, 2016г.
7. Когут А.А. К вопросу диагностики коммуникативной деятельности старших дошкольников: Человек и образование № 4, 2014 г.
8. Лисина М.И. Формирование личности ребенка в общении. М., 2015г.
9. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс]/С.А. Осяк [и др.] //Современные проблемы науки и образования. 2015 -№ 1-2. Режим доступа: <http://www.science-education/ru>.
10. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие/ Г.К. Селевко.-Москва: Народное образование 2016 г.
11. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология / Н. Е. Щуркова. – Москва: Пед. о-во России, 2014г.

**Приложение**

**Технологическая карта квест-игры «История в Тридевятом царстве»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Элементы структуры*** | ***Содержание квест-игры*** |
| Название | «История в Тридевятом царстве». |
| Направленность квест-игры | Приоритетная образовательная область: «Речевое развитие». Квест-игра может быть проведена в форме непрерывной непосредственно образовательной деятельности с дошкольниками 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. |
| Цель | Развитие связной речи при составлении повествовательного рассказа с опорой на схему. |
| Задачи | 1. Речевое развитие:  - Развивать навыки связной речи при составлении повествовательного рассказа по схеме.  -Развивать общие речевые навыки, просодическую сторону речи.  - Тренировать навык образования - существительных с уменьшительно – ласкательными суффиксами.  - Совершенствовать навык образования форм единственного и множественного числа имен существительных.  - Развивать навык согласования существительных с числительными.  - Совершенствовать способность к построению предложно-падежных конструкций в предложениях.  - Упражнять детей в умении образовывать и называть относительные прилагательные.  - Закреплять умение отвечать на вопросы полным предложением.   1. «Познавательное развитие»:   - Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, логическое мышление.  - Формировать умение  ориентироваться в пространстве.  3. «Социально-коммуникативное развитие»  - Формировать коммуникативные навыки, навыки сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, само­стоятельности, инициативности, ответственности.  4. «Художественно – эстетическое развитие»:  - Совершенствовать умение создавать выразительные игровые образы.  - Закрепить навык раскрашивания, с использованием кисти и акварельных красок.  5. «Физическое развитие»:  - Развивать общие моторные навыки, мелкую моторику рук и зрительно – двигательную координацию. |
| Продолжительность | 25-30 минут. |
| Возраст воспитанников/ группа | Дети с ОНР III уровня 6-7 лет. |
| Легенда | Дети обыгрывают сюжет из мультфильма «Тридевятое царство», из которого они узнают, что Вовка не умеет готовить. Появляется «Великий кулинар», который просит детей помочь Вовке (научить его готовить). |
| Квест - герои | Герои из мультфильма «Тридевятое царство» (дети): Вовка, Царь, Василисы премудрые; кукла-марионетка «Великий кулинар». |
| Основное задание/основная идея | В результате квест-игры дети должны собрать 8 картинок, на обратной стороне которых нарисована эмблема (кастрюля). Эта эмблема должна соответствовать эмблеме на шапке у «Великого кулинара». По мере выполнения заданий дети в качестве награды получают картинки, из которых они выбирают нужные. |
| Сюжет и продвижение по нему | Дети по заранее определенной траектории продвижения по квесту выполняют задания различного характера.  Задания квест-игры:  1. Выполнить задания на гранях логокуба с помощью игр: «Назови ласково», «Один-много», «Посчитай», «Жадина»).  2. Выбрать карточки-схемы, проговорить свой путь, пройти пальчиками по дорожкам в Царском домике и найти подсказку к следующему заданию.  3. Разгадать символы на карточке и найти следующее задание.  4. Закрасить листы акварельными красками и найти цифру 2 и сундучок. Открыть сундучок, найти подсказку и разгадать задание.  5. Игра «Карусель»  6. Найти звучащие конфетки с одинаковыми наполнителями, приложить их друг к другу, разгадать схему и найти человека, у которого следующее задание.  7. Логоритмическое упражнение «Хозяйка с базара пришла» под музыкальное сопровождение.  8. Разделиться на группы, выбрать картинки, кастрюлю и схему, распределить роли. Рассказать рецепт приготовления овощного супа, гречневой каши, клубничного компота.  9. Подуть на экран и отправить Вовку на страницы других сказок. |
| Навигаторы | Карты схемы, речевые дорожки, цифры, пособие «Домик речи», «звучащие конфетки». |
| Оборудование | Авторская интерактивная игра для выработки воздушной струи, выполненная в программе «SET», авторское пособие «Домик речи»; детские костюмы для персонажей (Вовка, царь, Василисы-премудрые); логокуб, кукла-марионетка «Великий кулинар»; плоскостные изображения овощей (морковь, луковица, капуста, огурец, картофель, помидор), предметные картинки с изображением клубники и упаковки гречневой крупы; 5 карточек со схемами для передвижения в «Домике речи»; акварельные краски (5 штук), кисточки (5 штук), стаканчики для воды (5 штук), влажные салфетки, 2 сундучка, картинка с изображением карусели, звучащие конфетки с наполнителями в виде: фасоль, пшено, вода; кухонный уголок для детей, плоскостные изображения кастрюль (3 штуки); 3 схемы для составления описательного рассказа. |
| Предварительная работа | Экскурсия на рынок, рассматривание овощей и фруктов, приготовление салата из овощей, беседа о пользе овощей и фруктов. Разучивание логоритмического упражнения «Хозяйка однажды с базара пришла». Чтение рассказов В. Зотова из книги «Лесная мозайка» («Клубника», «Земляника», «Малина». Сюжетно-ролевая игра «Готовим вместе». Просмотр мультфильма «Вовка в тридевятом царстве». Ознакомление со схемой приготовления овощного супа, гречневой каши и клубничного компота. |

**Ход образовательной деятельности**

1. **Мотивационно-организационный этап**

Разыгрывание фрагмента из мультфильма «Тридевятое царство».

*Дети разыгрывают фрагмент из мультфильма. Девочки сидят в домике.*

*Царь (ребенок), напевая, красит забор. Входит Вовка (ребенок).*

Вовка. Ой, куда это я попал? Что это такое? *(Садится на стул)*.

Логопед. А попал ты Вовка в тридевятое царство.

Вовка. Кто ты?

Царь. Царь.

Вовка. Царь? А почему ты сам забор красишь?

Царь. Я все сам делаю. Даже заборы крашу. Ну-ка, уступи место старшим *(Садится)*

Вовка. Если б я был царем, я бы ничего не делал. Хочешь, ешь – мороженое, хочешь - пирожное, пей лимонад, кока-колу.

Царь. Что ты, разве можно так питаться – от такой пищи зубы заболят. Дети должны кушать кашу, суп, пить компот.

Вовка.А я не знаю, как все эти блюда готовятся.

Царь. Сейчас тебе про это расскажут мои помощницы - Василисы премудрые, они живут в моем дворце.

*Звучит музыка. Двери домика открываются. Василисы премудрые выходят из домика.*

1. **Деятельностный этап**

Василисы. Мы хотим вас научить кашу вкусную варить.

Логопед.*(Трясет кубиком)*. *Стук*

- Ребята, к нам кто-то стучится. *(Пытается открыть куб).* Не могу никак открыть. Наверное, нужно выполнить задания на гранях куба. С каким же словом нужно играть?

Дети. Кастрюля

Логопед. Из чего может быть сделана кастрюля, в которой готовят пищу?

Дети. Из металла.

Логопед. Если кастрюля сделана из металла, то она какая?

Дети. Металлическая.

Логопед. Давайте поиграем со словосочетанием – металлическая кастрюля.

*Дети (поочередно отвечают).*

Металлическая кастрюлька (ласково)

Я вижу много металлических кастрюль.

Одна металлическая кастрюля, две металлических кастрюли…..пять металлических кастрюль!

Моя металлическая кастрюля.

*Дети выполнили задание с кубом*.

Логопед.(Открывает куб и достает Великого кулинара).

Великий кулинар. Я великий кулинар! Я хочу, чтобы ты сам Вовка научился готовить эти блюда.

Логопед. А мы тебе поможем, правда, ребята.

Великий кулинар. Чтобы научить Вовку готовить, вам нужно преодолеть нелегкий путь. Вы должны собрать 8 картинок. Но эти картинки непростые, на обратной стороне у них нарисована кастрюля, такая же, как у меня на голове. А найдете вы картинки, если выполните задания. Первое задание ищите в домике.

Логопед. В царском доме много окон. В одном из них находится задание. Выберите себе карточки со схемами и пройдите пальчиками по дорожкам.

Проговорите свой путь. Алия, назови картинки, которые ты встретишь на своем пути.

*Дети выбирают схемы. На схеме изображена дорожка с картинками (1-я схема: картофель в корзине, картофель перед корзиной, картофель за корзиной; 2-я схема: морковь в коробке, морковь перед коробкой, морковь за коробкой; 3-я схема: луковица в корзине, перед корзиной, за корзиной; 4-я схема: клубника в тарелке, перед тарелкой, за тарелкой; 5-я схема: свекла перед ящиком, свекла за ящиком, свекла в ящике.*

*(Дети шагают пальцами по дорожке в домике и находят карточку с заданием).*

Логопед.Что изображено на карточке? Первое задание мы получили. Что мы должны найти, чтобы выполнить задание?

*Дети подбегают к столику, где лежит карточка, на которой изображено: акварельные краски и кисточка + лист бумаги (на столе лежат 5 листов бумаги, 5 кисточек акварельные краски, карандаши).*

*Дети закрашивают листы акварельными красками и видят цифру 2 и сундучок.*

Логопед. Ребята, что это может означать? Куда же дальше нас направляет Великий кулинар?

Дети. Мы должны найти сундучок под цифрой 2 и открыть его.

*Дети находят сундук под цифрой 2, открывают его и видят там карточку, на которой нарисована карусель и 3 картинки, с изображением гречневой крупы, овощей, клубники.*

*Дети перемещаются по кругу и проговаривают:*

« - Это гречневая крупа, из гречневой крупы можно приготовить гречневую кашу, гречневый суп. Это овощи, из овощей можно приготовить овощной суп, овощной салат, овощное рагу. Это клубника, из клубники можно приготовить клубничный компот, клубничный пирог, клубничное варенье»

Логопед. Ребята помните про картинки, о которых говорил Великий Кулинар. Мы возьмем с собой эти картинки? *(Логопед показывает карточки детям).* Давайте посмотрим, может быть в сундучке есть еще картинки?

*Дети получают первые картинки.*

*На экране появляется Великий кулинар со звучащими конфетками. Он предлагает детям найти звучащие конфетки в зале. Дети находят «Звучащие конфетки».*

Логопед. Конфетки звучащие, так ли это?

*Дети трясут конфетки.*

Логопед. Послушайте внимательно, нам нужно выбрать 2 конфетки, которые звучат одинаково.

Д*ети находят конфетки с одинаковыми наполнителями*.

Логопед. Приложите их друг к другу. Что получилось?

Дети. Человек сидит на стуле и держит цифру 3.

Логопед. Что же это может означать? В нашем зале все гости сидят на стульях. А нам нужно определить гостя, который сидит на третьем стуле и вежливо спросить, не у него ли следующее задание. Не забывайте, счет ведем слева-направо.

*Дети ищут человека в зале, который сидит на 3 стуле, подходят к нему и обращаются.*

Дети. «Здравствуйте, скажите, пожалуйста, не у вас ли следующее задание?»

*На 3 стуле сидит музыкальный руководитель. Он предлагает детям выполнить логоритмическое упражнение «Хозяйка однажды с базара пришла».*

Хозяйка однажды с базара пришла, *(шагаем на месте)*

Хозяйка с базара домой принесла: *(имитируем опускание тяжелой сумки)*

Картофель, *(кулачки сжали)*

Капусту, *(изобразили пальцами круг)*

Морковку, *(изобразили пальцами треугольник)*

Горох, *(стучим пальцами правой руки по ладони левой)*

Петрушку и свеклу *(развести полусогнутые кисти в стороны, соединенными остаются запястья, а на слово свекла – поднимаем кисти вверх)*

Ох!.. *(качаем головой, обхватив голову руками)*

Вот овощи спор завели на столе – *(ходим по кругу, сжимаем и разжимаем пальцы)*

Кто лучше, вкусней и нужней на земле:

Картофель? *(кулачки сжали)*

Капуста? *(изобразили пальцами круг)*

Морковка? *(изобразили пальцами треугольник)*

Горох? *(стучим пальцами правой руки по ладони левой)*

Петрушка иль свекла? *(развести полусогнутые кисти в стороны, соединенными остаются запястья, а на слово свекла – поднимаем кисти вверх)*

Ох!.. *(качаем головой, обхватив голову руками)*

Хозяйка тем временем ножик взяла

И ножиком этим крошить начала:

Картофель, *(кулачки сжали)*

Капусту, *(изобразили пальцами круг)*

Морковку, *(изобразили пальцами треугольник)*

Горох, *(стучим пальцами правой руки по ладони левой)*

Петрушку и свеклу *(развести полусогнутые кисти в стороны, соединенными остаются запястья, а на слово свекла – поднимаем кисти вверх)*

Ох!..

Накрытые крышкою, в душном горшке *(приседаем и прикладываем ладонь к затылку сверху)*

Кипели, кипели в крутом кипятке: *(поочередно приседаем и встаем, сжимая кулачки)*

Картофель, *(кулачки сжали)*

Капуста, *(изобразили пальцами круг)*

Морковка, *(изобразили пальцами треугольник)*

Горох, *(стучим пальцами правой руки по ладони левой)*

Петрушка и свекла *(развести полусогнутые кисти в стороны, соединенными остаются запястья, а на слово свекла – поднимаем кисти вверх)*

Ох!..

И суп овощной оказался не плох! *(Шагаем на месте, показываем большой палец).*

*После выполнения задания музыкальный руководитель дает детям картинки на выбор. Дети выбирают только те картинки, на обратной стороне которых, нарисована кастрюля.*

Логопед. Ребята, давайте посчитаем, сколько мы уже собрали картинок*.*

Дети. Одна картинка, две картинки…………..восемь картинок. Ура, мы собрали нужное количество картинок.

Логопед. Разложите все картинки на стол. Подумайте, что можно приготовить из продуктов, которые нарисованы на этих картинках. Для каждого блюда есть своя кастрюля и схема приготовления. Разделитесь на пары и договоритесь кто из вас будет рассказывать, а кто проверять и дополнять.

*Дети делятся на группы, выбирают картинки, кастрюлю и схему. Рассказывают рецепт приготовления овощного супа, гречневой каши, клубничного компота.*

*Чтобы сварить овощной суп, нужно сначала подготовить овощи. Овощи нужно вымыть и очистить. Затем наливаем в кастрюлю 2 литра воды и доводим до кипения. Нарезаем мелко одну луковицу, одну морковь и три картофеля. Нарезанные овощи кладем в кипящую воду. Добавляем соль и перец по вкусу. Варим 15 минут. Когда суп будет готов можно добавить укроп и петрушку. Приятного аппетита!*

*Чтобы приготовить гречневую кашу, нужно сначала подготовить крупу. Один стакан гречневой крупы перебираем и очищаем. Обязательно крупу промываем в холодной воде. В кастрюлю добавляем один стакан гречневой крупы и два стакана воды. Добавляем соль и сахар по вкусу. Варим до готовности. Когда каша будет готова, добавляем сливочное масло. Приятного аппетита!*

*Чтобы приготовить клубничный компот, нужно сначала подготовить ягоды. ,Три стакана клубники нужно очистить от листьев и промыть в холодной воде. В кастрюлю наливаем три литра воды и доводим до кипения. В кипящую воду добавляем один стакан сахара и три стакана клубники. Варим компот до готовности. Приятного аппетита!*

Великий Кулинар. Вовка, а какое блюдо тебе больше понравилось, расскажи как оно готовится.

*Вовка выбирает схему и составляет рассказ.*

Великий Кулинар.Ну вот Вовка, теперь ты сам можешь готовить для себя полезные блюда. А теперь тебе пора на страницы других сказок.

Логопед.Ребята, поможем Вовке улететь на другую страницу сказок? Для этого нужно подуть на экран, не надувая при этом щек.

*Дети подходят к экрану компьютера и выполняют упражнение в компьютерной программе «Set».*

1. **Заключительный этап**

Логопед. Ребята, мы с вами побывали сегодня в Тридевятом царстве, научили Вовку готовить.

**Технологическая карта квест-игры «Переполох у нас в лесу»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Элементы структуры*** | ***Содержание квест-игры*** |
| Название | «Переполох у нас в лесу» |
| Направленность квест-игры | Приоритетная образовательная область: «Речевое развитие». Квест-игра может быть проведена в форме непрерывной непосредственно образовательной деятельности с дошкольниками 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. |
| Цель | Совершенствовать навыки звукового и слогового анализа и синтеза. |
| Задачи | 1. Речевое развитие   - Развивать навыки фонематического восприятия.  - Совершенствовать умение подбирать слова на заданный звук.  - Совершенствовать навык звуко - буквенного анализа слов.  - Закрепить понятие о твердости и мягкости, глухости и звонкости согласных звуков.  - Развивать навык согласования существительных с числительными.  - Совершенствовать способность к построению предложно-падежных конструкций в предложениях.  - Упражнять детей в умении образовывать и называть притяжательные прилагательные.  - Закреплять умение отвечать на вопросы полным предложением.  - Активизировать и уточнить словарь по лексическим темам «Насекомые», «Дикие животные», «Домашние животные», «Птицы».  - Развивать умение классифицировать и обобщать предметы по существенному признаку.  -Развивать общие речевые навыки, просодическую сторону речи.   1. «Познавательное развитие»   - Совершенствовать навык счета в прямом порядке.  - Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, логическое мышление.  - Развивать умение  ориентироваться в пространстве.  3. «Социально-коммуникативное развитие»  - Воспитывать дружеские взаимоотношения, привычку действовать сообща, стремление оказывать помощь тем, кто попал в беду.  - Развивать умения решать проблемные ситуации, делать выводы.  -Развивать навыки само­стоятельности, инициативности, ответственности.  4. «Художественно – эстетическое развитие»  - Развивать интерес к художественной литературе.  5. «Физическое развитие»  - Развивать координацию речи с движениями.  - Развивать общие моторные навыки, мелкую моторику рук и зрительно – двигательную координацию. |
| Продолжительность | 25-30 минут. |
| Возраст воспитанников/ группа | Дети с ОНР III уровня 6-7 лет. |
| Легенда | В детский сад пришло видео-письмо от всемогущего злого колдуна Кощея Бессмертного. Из письма дети узнают, что злодей заточил всех обитателей леса в темницы, а темницы закрыл на крепкие замки. Спасти их могут только самые смелые и решительные дети, которые умеют хорошо говорить, считать и решать задачки. |
| Квест - герои | Герои из мультфильмов: Кощей Бессмертный, Пчелка Майя, Доктор Айболит. |
| Основное задание/основная идея | В результате квест-игры дети должны собрать 7 кружочков трех цветов (красный, синий, зеленый), разгадать ребус, узнать кодовое слово и выложить звуковую схему этого слова. |
| Сюжет и продвижение по нему | Дети по заранее определенной траектории продвижения по квесту выполняют задания различного характера.  Задания квест-игры:  1. Соединить точки по цифрам в прямом порядке.  2. Положить в корзинку картинки с изображением насекомых, в названиях которых есть звук [c] (интерактивная игра).  3. Выполнить задания на полянке у Доктора Айболита с помощью игры «Кто за кем».  4. Поиграть в игру «Карусель».  5. Найти украденные квадратики, составить из них звуковую схему и назвать жильцов. Игра «Необычный город».  6. Узнать птиц по силуэту и назвать их место расположения. (Интерактивная игра»  7. Выполнить логоритмическое упражнение «Будь внимательным».  8. Найти в пальчиковых бассейнах плоскостные изображения насекомых, диких и домашних животных, птиц и поиграть в игру «Четвертый лишний».  9. Разгадать ребус на интерактивной доске.  10. Сложить из собранных кружочков звуковую схему слова «спасибо» и дать характеристику каждому звуку. |
| Навигаторы | Карточка (карандаш+лист бумаги с цифрами и точками); сменяющиеся картинки на интерактивной доске *(небо и лесная дорога)* со звуками *(гул самолета и машины)*; картинка карусели на интерактивной доске; цветные ноты, скрипичный ключ и пианино; синий кружочек, на обратной стороне которого изображена человека, идущего по розовым стрелкам; карточки со схемой пути для игры «Иди по следу». |
| Оборудование | Интерактивная доска; видеописьмо от Кощея Бессмертного; видеофайл с обращением Пчелки Майи, листы бумаги с цифрами и точками по количеству детей; контейнер с карандашами; интерактивные игры: «Собери в корзинку», «На полянке у Доктора Айболита», «У кормушки», «Ребус»; картинки с изображением животных для игры «Карусель» *(ежик с перебинтованной лапой, собака с перебинтованным хвостом, медведь с перебинтованной головой, лось с перебинтованной лапой)*; карточки со схемой пути для игры «Иди по следу»; картонные кружочки трех цветов *(синий, зеленый, красный);* картинки с изображениями нот, скрипичного ключа и пианино; четыре сухих пальчиковых бассейна с разными наполнителями: фасоль, манная крупа, горох, рис; плоскостные изображения насекомых, диких и домашних животных, птиц; 4 домика с звуковыми схемами; картинки с изображением павлина, пчелы, клопа и поросенка; куст орешника из папье маше; деревянный бочонок; корзинка; сундучок. |
| Предварительная работа | Просмотр слайдов презентации с изображением диких и домашних животных. Чтение рассказа К. Ушинского «Слепая лошадь», рассказа Е. Чарушина «Лисята», сказки Л. Толстого «Белка и волк». Просмотр диафильма «Кто как зимует» (по Г. Скребицкому). Чтение рассказов и сказок из книги С. Воронина «Необыкновенная ромашка». Наблюдение за птицами. Просмотр слайдов презентации с изображением насекомых. Разучивание логоритмического упражнения «Будь внимательным». |

**Ход образовательной деятельности**

1. **Мотивационно-организационный этап**

Логопед. Ребята, сегодня утром мне передали письмо и просили открыть его только тогда, когда соберутся все дети. Письмо необычное - это видеописьмо. Вы готовы посмотреть, что в нем?

*Дети стоят вокруг учителя-логопеда, воспроизводится файл с интерактивной доски, с ребятами общается Кощей Бессмертный.*

Кощей. Здравствуйте ребята! Вы меня узнали? Я, всемогущий злой колдун, непобедимый Кощей Бессмертный! Властелин и повелитель сказочный страны. Я, злодей – заточил всех обитателей леса в темницы, а темницы закрыл на крепкие замки и спасти их могут лишь смелые и решительные дети, которые умеют хорошо говорить, считать, решать задачки. Вы готовы помочь лесным жителям?

Дети. Да!

Кощей. Вас не пугают трудности?

Дети. Нет.

Кощей. Я приготовил для вас задания. За каждое правильно выполненное задание вы будете получать кружочки красного, синего или зеленого цветов. Набрав 7 кружочков, вы сможете разгадать ребус и узнать кодовое слово. Если вы правильно выложите из кружочков звуковую схему этого слова – замки откроются, и лесные жители освободятся. А если нет,то и быть им вечными пленниками заточения.

1. **Деятельностный этап**

Логопед. Нам придется отправиться в путь для того, чтобы восстановить справедливость, а по дороге помочь всем тем, кто нуждается в помощи. Как вы думаете, на чем можно отправиться в путь?

Дети. В путь можно отправиться на машине, на вертолете, корабле, на поезде, на самолете.

Кощей. Ха – ха – ха!Я весь транспорт заколдовал.

*На интерактивной доске появляется карточка, где изображено: карандаш + лист бумаги с цифрами и точками.*

Логопед.Что изображено на карточке? Что мы должны найти, чтобы расколдовать транспорт?

Дети. Нам нужно найти карандаш и лист бумаги с цифрами, точками.

*Дети подбегают к столику, где лежат листы бумаги с заданием по количеству детей и контейнер с карандашами.*

Логопед. Как вы думаете, что нужно сделать?

Дети. Нужно соединить точки.

Логопед. Когда вы соедините все точки, тогда и узнаете на чем нам сегодня предстоит отправиться в путь. Посмотрите внимательно и скажите, в каком порядке нужно соединить все точки? Двигайтесь не отрывая карандаш от бумаги.

Дети. Нужно соединить точки по цифрам от одного до десяти.

*Дети выполняют задание.*

Логопед. Ребята, что у вас получилось?

*Дети отвечают по очереди и называют у кого что получилось.*

Логопед. У кого получились самолеты, те летят в волшебный лес на самолете, а те, у кого получились машины – едут на машине. В путь.

*Дети делятся на две команды и имитируют движения самолета и машины.*

*На интерактивной доске сменяющиеся картинки (небо и лесная дорога) со звуками (гул самолета и машины). Когда появляется картинка (небо) и гул самолета дети, которые летят на самолете начинают движение. Затем появляется картинка (лесная дорога) и гул машины – двигаются дети, которые едут на машине. А когда обе картинки появляются вместе – все дети двигаются одновременно.*

Логопед. Вот мы и на месте. Посмотрите, какой красивый лес!

*На экране появляется пчелка Мая с корзинкой и картинки (муха, заяц, кошка, волк, утка, стрекоза, саранча, оса, сверчок, собака, жук). Она просит помочь детей положить ей в корзинку картинки с изображением насекомых, в названиях которых есть звук [с]. Дети сообща работают на интерактивной доске.*

Логопед. Назовите картинки.

Дети*.* Стрекоза, саранча, оса, сверчок.

Логопед. Какой звук есть во всех этих словах? Расскажите о звуке [c], дайте ему характеристику.

Дети. Звук С – согласный, твердый, глухой, обозначается синим цветом.

*Звучит сигнал, и дети получают синий кружок. На интерактивной доске появляются сменяющиеся картинки (небо и лесная дорога) со звуками (гул самолета и машины).*

Логопед. Ребята, в путь!

*На интерактивной доске появляется картинка с изображением зверей, стоящих в очереди к доктору Айболиту.*

Логопед. Куда мы попали?  
Дети. Мы попали на полянку к доктору Айболиту.

Логопед. Помните эту сказку про доброго и отзывчивого доктора: «Приходи к нему лечиться и корова, и волчица, и жучок, и паучок. Всех излечит исцелит добрый доктор Айболит». Давайте поможем лесным жителям записаться на прием. Назовите зверей, которых вы видите на экране.

Дети. Еж, волк, медведь, лиса, заяц,

Логопед . Кто первым стоит в очереди к доктору Айболиту? Не забывайте отвечать полным предложением.

Дети. Первым в очереди стоит еж.

Логопед. Кто стоит третьим в очереди?

Дети. Третьим в очереди стоит медведь.

Логопед. Кто предпоследний в очереди?

Дети. Предпоследняя в очереди лиса.

Логопед. Кто последний в очереди?

Дети. Последний в очереди заяц.

Логопед. Кто стоит между волком и лисой? Дети. Между волком и лисой стоит медведь.

Логопед. Кто стоит перед зайцем?   
Дети. Перед зайцем стоит лиса.

Логопед. Кто стоит за ежом?

Дети. За ежом стоит волк.   
*На экране появляется изображение веселой карусели.*

Дети. Это карусель. Мы знаем игру «Веселая карусель».

Логопед. Разделитесь на пары и становитесь в два круга.

*Дети делятся на пары и образовывают внутренний и внешний круг. Логопед раздает по одной картинке каждой паре. На картинках изображены животные (у ежа перебинтована лапка, у собаки – хвост, у медведя зубы, у лося – нога). Ребенок, у которого картинка задает вопрос, а другой - отвечает, по хлопку логопеда дети меняются местами.*

1-й ребенок.Чью лапку вылечил доктор?

2-й ребенок. Доктор вылечил ежиную лапу.

3-й ребенок. Чей хвост вылечил доктор?

4-й ребенок. Доктор вылечил собачий хвост.

5-й ребенок. Чьи зубы вылечил доктор?

6-й ребенок. Доктор вылечил медвежьи зубы.

7-й ребенок. Чью ногу вылечил доктор?

8-й ребенок. Доктор вылечил лосиную ногу.

Логопед. Ребята, назовите последний звук в слове *лось.* Дайте характеристику звуку [сь].

Дети. Звук [сь] – согласный, мягкий, глухой, обозначается зеленым цветом.

*Звучит сигнал, и дети получают зеленый кружок. На интерактивной доске появляются сменяющиеся картинки (небо и лесная дорога) со звуками (гул самолета и машины).*

Логопед. Ребята, в путь!

*На интерактивной доске появляется картинка необычного города.*

Логопед. Смотрите, необычные дома. В них живут: павлин, пчела, клоп, поросенок. У каждого жильца есть звуковая схема его названия, в которой Кощей украл один звук. Помогите жильцам заполнить схемы. Вот карточки, которые укажут путь к недостающим квадратикам. Разделитесь на пары. Один из вас будет диктовать путь, а другой проходить его.

*Логопед предлагает детям выбрать карточки со схемой пути. Дети делятся на пары, договариваются и играют в игру «Иди по следу». В конце пути каждая пара детей выбирает квадрат нужного цвета.*

1-й ребенок. Один заячий след вперед, два заячьих следа влево, два заячьих следа вперед, один заячий след вправо.

*В конце пути 1 куст орешника, под которым лежат три квадратика (красный, синий, зеленый).*

2-й ребенок. Один медвежий след вправо, два медвежьих следа вперед, один медвежий след вправо, один медвежий след вперед.

*В конце пути деревянный бочонок, в котором лежат три квадратика (красный, синий, зеленый).*

3-й ребенок. Один лисий след влево, три лисьих следа вперед, два лисьих следа влево, один лисий след вперед.

*В конце пути корзинка, в которой лежат три квадратика (красный, синий, зеленый).*

4-й ребенок. Два волчих следа вперед, один волчий след вправо, три волчих следа вперед, один волчий след влево.

*В конце пути сундучок, в котором лежат три квадратика (красный, синий, зеленый). Дети находят украденные квадратики, возвращают их в звуковые схемы и называют жильцов.*

Логопед. Ребята, назовите звук, который встречается во всех этих словах?

Дети. Звук **П**

Логопед. Дайте характеристику этому звуку.

Дети. Звук П – согласный, твердый, глухой, обозначается синим цветом.

*Звучит сигнал, и дети получают синий кружочек. На интерактивной доске появляются сменяющиеся картинки (небо и лесная дорога) со звуками (гул самолета и машины).*

Логопед. Ребята, в путь!

*На экране появляется дерево, на котором висит кормушка. Вокруг него расположены мигающие силуэты птиц. Звучит смех Кощея.*

Кощей. Ха-ха-ха. Вы никогда не узнаете каких птиц я заколдовал.

Логопед. Ребята, попробуйте разгадать какие это птицы и назовите где они находятся.

*Если дети узнают птицу по силуэту, то изображение застывает на экране. Появляется птичка с красным кружочком в клюве.*

1-й ребенок. Это синица. Она сидит в кормушке.

2-й ребенок. Это сова. Она сидит на дереве.

3-й ребенок. Это ворона. Она летит над кормушкой.

Логопед. Назовите гласные звуки в словах синица, сова, ворона.

Дети. И, А, О.

*Раздается сигнал и появляются 3 красных кружочка. На интерактивной доске появляются сменяющиеся картинки (небо и лесная дорога) со звуками (гул самолета и машины). Дети отправляются в путь.*

*На центральной стене зала появляются изображения цветных нот, скрипичного ключа и пианино.*

Логопед.Что это?

Дети. Это ноты и пианино.

Логопед. Ребята. А мы сможем их расшифровать?

Дети. Нет

Логопед. А кто нам в этом сможет помочь?

Дети. Наш музыкальный руководитель.

*Дети берут ноты и подходят к музыкальному руководителю. Обращаются к нему и просят помощи в расшифровывании следующего задания.*

Музыкальный руководитель. Ребята, это же музыкальная игра «Будь внимательным».

*Музыкальный руководитель приглашает детей в центр зала. Логопед напоминает детям, что во время игры они должны стараться правильно произносить все звуки. С началом музыки дети свободно двигаются по залу, имитируя полет птиц. Как только они услышат слово, не являющееся названием птицы, они должны остановиться и хлопнуть в ладоши. На припев дети выполняют несложные танцевальные движения.*

**Музыкальная игра «Будь внимательным»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Прилетели птицы:  Голуби, синицы,  Воробьи, вороны,  Снегирь и макароны.  Припев. | 2. Прилетели птицы:  Голуби, синицы,  Поползень, глухарь,  Рябчик и сухарь.  Припев. | 3. Прилетели птицы:  Голуби, синицы,  Клест и свиристели,  Тетерев, бассейны. |
| Припев:   |  |  | | --- | --- | | Эхма! Эхма! | *Два притопа правой ногой.* | | Вот такая кутерьма! | *Кружение дробным шагом вправо, руки на поясе.* | | Эхма! Эхма! | *Два притопа правой левой ногой. Руки на поясе.* | | Вот такая кутерьма! | *Кружение дробным шагом влево , руки на поясе.* | | | |

Логопед. Правильно ребята, слово бассейны лишнее. Какой первый звук в слове бассейны.

Дети. Звук **Б**

Логопед. Дайте характеристику звуку **Б**.

Дети. Звук Б – согласный, твердый, звонкий, обозначается синим цветом.

*Музыкальный руководитель дает детям синий кружочек, на обратной стороне которого находится схема пути к следующему заданию. На схеме изображен человечек, идущий по розовым стрелкам. Дети обговаривают схему пути и принимают решение идти по розовым стрелкам. Розовые стрелки приводят детей на поляну, где находятся четыре сухих пальчиковых бассейна.*

Дети. Мы нашли пальчиковые бассейны.

*Логопед предлагает детям разделиться на четыре группы. Дети делятся на четыре группы, опускают руки в бассейны и достают оттуда плоскостные изображения насекомых, диких и домашних животных, перелетных птиц.*

Логопед. Кого вы нашли в бассейне? Подумайте и скажите кто лишний и почему. Договоритесь, кто из вас будет отвечать.

1-я группа детей. Медведь, лиса, бабочка, волк. Лишняя бабочка, потому что это насекомое, а медведь, лиса и волк – это дикие животные.

2-я группа детей. Оса, медведь, кузнечик, жук. Лишний медведь, потому что это дикое животное, а оса, кузнечик и жук – это насекомые.

3 – я группа детей. Корова, лошадь, снегирь, собака. Лишний снегирь, потому что это зимующая птица, а корова, лошадь, собака – это домашние животные.

4-я группа детей. Ласточка, журавль, кот, трясогузка. Лишний кот, потому что это домашнее животное, а ласточка, журавль и трясогузка — это перелетные птицы.

*Раздается сигнал и на интерактивной доске появляется ребус. Дети отгадывают ребус по наводящим вопросам логопеда.*

Логопед. Подумайте, какое слово скрывают эти картинки? Что мы хотим выразить, когда дарим цветы, конфеты, пожимаем друг другу руки.

Дети. Благодарность.

Логопед. Каким словом мы выражаем благодарность?

Дети. Спасибо.

Логопед. Молодцы ребята, вот мы и разгадали то слово, которое зашифровал Кощей? *(Спасибо)*

Осталось выполнить последнее условие - сложить из собранных кружочков звуковую схему слова «спасибо».

*Дети дают характеристики звукам и выкладываю схему.*

1-й ребенок. Первый звук в слове спасибо- **С**. Он согласный, твердый, глухой, обозначается синим цветом. *(Выкладывается синий кружок)*

2-й ребенок. Второй звук в слове спасибо- **П**. Он согласный, твердый, глухой, обозначается синим цветом. *(Выкладывается синий кружок)*

3-й ребенок. Третий звук в слове спасибо- **А**. Он гласный, обозначается красным цветом. *(Выкладывается красный кружок)*

4-й ребенок. Четвертый звук в слове спасибо- **СЬ**. Он согласный, мягкий, глухой, обозначается зеленым цветом. *(Выкладывается зеленый кружок)*

5-й ребенок. Пятый звук в слове спасибо- **И**. Он гласный, обозначается красным цветом. *(Выкладывается красный кружок)*

6-й ребенок. Шестой звук в слове спасибо- **Б**. Он согласный, твердый, звонкий, обозначается синим цветом. *(Выкладывается синий кружок)*

7-й ребенок. Седьмой звук в слове спасибо - **О**. Он гласный, обозначается красным цветом. *(Выкладывается красный кружок)*

1. **Заключительный этап**

*На интерактивной доске появляются животные, птицы, насекомые и воспроизводится видеофайл. С детьми общается Пчелка Майя.* «Дети спасибо большое за вашу помощь в нашем спасении! Без вас мы бы так и остались навсегда во власти Кощея. Вы очень хорошо справлялись с заданиями и победили его. Теперь мы снова в нашем волшебном лесу».

Логопед. Я очень рада, что вы у меня такие умные и способные дети, готовые в любую минуту прийти на помощь.

**Технологическая карта квест-игры «Пропажа волшебного посоха»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Элементы структуры*** | ***Содержание квест-игры*** |
| Название | «Пропажа волшебного посоха» |
| Направленность квест-игры | Приоритетная образовательная область: «Речевое развитие». Квест-игра может быть проведена в форме непрерывной непосредственно образовательной деятельности с дошкольниками 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. |
| Цель | Развитие связной речи при составлении повествовательного рассказа с опорой на ментальную карту. |
| Задачи | 1. Речевое развитие:  - Развивать навыки связной речи при составлении повествовательного рассказа по ментальной карте.  - Совершенствовать умение создавать выразительные игровые образы.  - Тренировать правильное речевое дыхание и длительный ротовой выдох.  - Тренировать умение подбирать слова - признаки и слова-действия к существительным.  - Совершенствовать способность к построению предложно-падежных конструкций в предложениях.  - Упражнять детей в умении образовывать и называть притяжательные прилагательные.  - Закреплять умение отвечать на вопросы полным предложением.  -Развивать общие речевые навыки, просодическую сторону речи.   1. «Познавательное развитие»:   - Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, логическое мышление.  3. «Социально-коммуникативное развитие»  -Воспитывать дружеские взаимоотношения, привычку действовать сообща, стремление оказывать помощь тем, кто попал в беду.  - Развивать умения решать проблемные ситуации, делать выводы.  -Развивать навыки само­стоятельности, инициативности, ответственности.  4. «Художественно – эстетическое развитие»:  - Закрепить навык раскрашивания, с использованием воздушных фломастеров.  - Формировать навык рисования на листе бумаги с помощью техники рисования мыльными пузырями.  5. «Физическое развитие»:  - Развивать общие моторные навыки и зрительно – двигательную координацию. |
| Продолжительность | 25-30 минут. |
| Возраст воспитанников/ группа | Дети с ОНР III уровня 6-7 лет. |
| Легенда | Баба-яга забрала волшебный посох у Зимушки-зимы. Теперь она не может морозить и покрывать снегом все вокруг. Для того чтобы вернуть посох Зимушке-зиме, нужно выполнить задания Бабы-яги. За каждое правильно выполненное задание дети получают детали от посоха. |
| Квест - герои | Зимушка-зима, Баба-яга, Кот-ученый, Снеговик-почтовик. |
| Основное задание/основная идея | В результате квест-игры дети должны собрать 3 детали волшебного посоха. По мере выполнения заданий дети в качестве награды получают детали посоха. |
| Сюжет и продвижение по нему | Задания квест-игры:  1. Отгадать загадку (аудиозапись).  2. подобрать слова-признаки и слова-действия к существительным. Игра «Подбирай, называй, запоминай».  3. Перейти болото по кочкам и собрать кусочки бересты (ментальной карты).  4. Составить повествовательный рассказ по ментальной карте.  5. Решить проблемную ситуацию «Как можно помочь мальчику достать ботинок».  5. Нарисовать зимние узоры на листе бумаги с помощью техники рисования мыльными пузырями. |
| Навигаторы | Волшебное зеркальце; тайное письмо; клубок; болото с кочками; ментальная карта; картинка с изображением Бабы-яги, стрелки, показывающей за избушку и знака вопроса. |
| Оборудование | Волшебное зеркальце, аудиозапись голоса Бабы-яги; воздушный шарик; волшебное письмо; воздушные фломастеры по количеству детей; схема – человек, стрелка, сундук с клубком; снежок (мяч), три детали от посоха, изготовленные из конструктора лего; посылка; клубок ниток; избушка Бабы-яги; болото с кочками; ментальная карта; 8 разноцветных шляп (синяя, белая, красная, черная, желтая, зеленая); сюжетные картинки для проблемной ситуации; листы бумаги и мыльные пузыри по количеству детей. |
| Предварительная работа | Прогулка в парк, наблюдение за зимними изменениями в природе. Слушание и обсуждение с музыкальным руководителем пьесы П. И. Чайковского «Зимнее утро». Изготовление одежды и обуви для кукол в совместной деятельности с воспитателями и родителями. Беседа о процессе производства ткани в прошлом и в наше время. Экскурсия в магазин «Одежда. Обувь. Головные уборы». |

**Ход образовательной деятельности**

1. **Мотивационно-организационный этап**

К *детям в группу влетает Зимушка-Зима! (под музыку)*

Зимушка-зима. Здравствуйте ребята! Меня зовут Зимушка – зима. У меня сегодня случилось несчастье. Баба-яга забрала волшебный посох и теперь я не могу колдовать. Не могу делать холод, мороз, даже снегом все вокруг я не могу покрыть, потому что у меня нет моего волшебного посоха. Ребята помогите мне, пожалуйста, вернуть мой посох!

Логопед.Ребята, поможем вернуть волшебный посох Зимушке-зиме!?

Дети: Да!!!

1. **Деятельностный этап**

Логопед.Но как же нам тебе помочь? Где искать Бабу - Ягу?

Зимушка-зима. У меня есть волшебное зеркальце. Оно может нам помочь.

Нужно только сказать волшебные слова.

Свет мой зеркальце, скажи

Да всю правду доложи.

Как нам зимушке помочь?

*Дети говорят хором волшебные слова. Зеркальце открывается. На боковых сторонах зеркальца нарисована Баба-яга, летящая в ступе и подсказка. Логопед читает подсказку.*

Логопед. Если хотите вернуть посох, вы должна выполнить мои задания. За каждое правильно выполненное задание вы будете получать детали посоха. И только выполнив все задания, вы сможете собрать его целиком. Первую подсказку найдете, отгадав загадку.

Аудиозапись голоса Бабы Яги.

Не удержала нить рука –

И он унесся в облака

Не птица, не комарик – летит воздушный…..

Дети. Шарик

*Дети ищут воздушный шарик в группе, находят и видят внутри него сверток бумаги.*

Логопед*.* Как же нам достать этот сверток?

*Дети предлагают различные варианты, достают сверсток, разворачивают и видят белый лист бумаги.*

Логопед. Что это может быть?

Дети. Это волшебное письмо.

Логопед. Действительно, это волшебное тайное письмо. Такие письма могут быть написаны секретными чернилами. А как же узнать, что в нем написано?

Дети. Можно раскрасить красками или воздушными фломастерами.

*Дети отправляются в центр изобразительной деятельности и садятся за столы.*

Логопед. Закрасьте лист бумаги воздушным фломастером. Сильно подуйте в него, не надувая при этом щек.

*Дети закрашивают лист и видят схему: человек, стрелка, сундук с клубком. Они разгадывают схему и ищут в группе сундук. Дети находят сундук в группе и пытаются его открыть.*

Зимушка-зима. Этот сундук мой, но Баба-яга его заколдовала. Чтобы его открыть нужно поиграть в игру «Подбирай, называй, запоминай».

Зимушка-зима. Я брошу вам снежок и скажу слово, а вы передавайте снежок друг другу и называйте как можно больше слов-признаков.

*Дети встают в круг, передают снежок друг другу, при получении снежка называют слова-признаки.*

Зимушка-зима. Зима какая?

Дети. Холодная, снежная, морозная, долгая……

Зимушка –зима. Снег какой?

Дети. Белый, холодный, пушистый, рыхлый….

Зимушка-зима. Погода зимой какая?

Дети. Зимняя, холодная, морозная….

Зимушка-зима. А теперь подбирайте слова –действия. Снежинки зимой что делают?

Дети. Падают, вьются, кружатся, искрятся, блестят, тают…..

Зимушка – зима. Дети на зимней прогулке что делают?

Дети. Играют, катаются, лепят, веселятся, строят…

*В групповую комнату входит Снеговик-почтовик с посылкой.*

Снеговик-почтовик. Вам посылка!

*Вручает детям посылку. Дети открывают ее и видят часть посоха (5 собранных цилиндрических детали из лего).*

Зимушка – зима.Смотрите, это первая деталь от посоха.

*Зимушка-зима открывает сундук, достает клубок и кидает его на пол. Дети бегут за клубком. Волшебный клубок приводит детей в музыкальный зал.*

*Музыкальный зал оформлен в виде сказочного леса: избушка Бабы- яги, болото, деревья, полянка.*

*Дети входят в музыкальный зал и встречают на пути глубокое топкое болото с кочками. Переходя болото по кочкам, они находят кусочки бересты, на которых нарисованы части ментальной карты по лексической теме «Одежда». Преодолев болото, дети попадают на полянку, где собирают ментальную карту.*

Логопед. Что это?

Дети. Это ментальная карта про одежду.

Логопед. Расскажите все, что вы знаете об одежде с помощью ментальной карты.

*Дети говорят по очереди.*

1-й ребенок. Юбка, рубашка, куртка, комбинезон, футболка, сарафан, джинсы, плащ – это одежда.

2-й ребенок. Я хочу рассказать о куртке. Она ярко-красная, кожаная, непромокаемая. У нее есть капюшон, рукава, манжеты, карманы. Куртка застегивается на молнию.

3-й ребенок. Это рубашка. Она желтого цвета. У нее есть воротник, карман, пуговицы, рукава. На рукавах манжеты. Рубашка сшита из шелка. Рубашка шелковая.

4-й ребенок. Одежда для зимы - зимняя, одежда для весны - весенняя, одежда для лета - летняя, одежда для осени - осенняя. Одежда бывает мужская, женская и детская. Детскую одежду можно купить в магазинах «Детский мир», «Дочки и сыночки».

5-й ребенок. За одеждой нужно ухаживать. Ее нужно стирать, гладить, чистить.

6-й ребенок. Одежду изготавливают: дизайнеры, закройщики, швеи. Они работают на швейной фабрике, в Доме мод или в ателье. Одежду моделируют, выкраивают, шьют, вяжут.

7-й ребенок. Швея шьет одежду. Для работы ей нужны швейная машина, нитки, ножницы, мел, портновский метр.

8-й ребенок. В старину лен пряли вручную, делали из него нити и ткали льняную одежду. А сейчас есть прядильные станки. Они позволяют быстро делать много красивой ткани.

*В групповую комнату входит Снеговик-почтовик с посылкой.*

Снеговик-почтовик. Вам посылка!

*Вручает детям посылку. Дети открывают ее и видят часть посоха (5 собранных цилиндрических детали из лего). В посылке лежит картинка, на которой нарисована избушка Бабы-яги, стрелка, показывающая за избушку и знак вопроса.*

Логопед.Что же это означает?

Дети. Нам нужно заглянуть за избушку.

*Дети подходят к избушке, заглядывают за нее и видят там* *Кота-ученого. У него в руках 8 шляп разного цвета.*

Кот-ученый. Как я рад вас видеть! Это вы ищете детали волшебного посоха? Я вам могу помочь, но сначала помогите мне решить проблемную ситуацию.

*Дети соглашаются помочь Коту-ученому. Кот-ученый приглашает детей сесть на пенечки и предлагает им выбрать себе шляпу. Кот-ученый выставляет на мольберт сюжетную картину (мальчик на прогулке потерял новый ботинок).*

Кот-ученый. В решении этой ситуации вам помогут волшебные разноцветные шляпы. Владелец синей шляпы – ставит цель участникам, выслушивает выдвинутые идеи и в конце делает вывод. Тот, у кого белая шляпа – отвечает на вопросы: Кто изображен на картинке? Что там произошло? Тот, кто выбрал красную шляпу озвучивает эмоции, которые переживает герой в этот момент. У кого черная шляпа – тот, отвечает на вопрос: Что плохого может случиться с главным героем в этой ситуации? Владелец желтой шляпы отвечает на вопрос: Как можно решить эту проблему? А тот, у кого зеленая шляпа добавляет творческие, креативные идеи.

1-й ребенок *(синяя шляпа)*.Как можно помочь мальчику достать ботинок?

2-й ребенок *(белая шляпа).* Ване очень нравилось бродить по лужам в своих новых ботинках. И тут он заметил, что на одной ноге у него нет ботинка. Стал Ваня искать ботинок. Искал, искал, но так и не нашел.

3-й ребенок (*красная шляпа*). Ваня очень испугался и расстроился.

4-й ребенок *(черная шляпа).* Ваня может заболеть и попасть в больницу.

5-й ребенок *(черная шляпа).* Мальчика могут поругать родители.

6-й ребенок *(желтая шляпа).* Можно попробовать достать ботинок палкой. Можно позвать на помощь взрослых.

7-й ребенок *(зеленая шляпа).* Можно вызвать на помощь МЧС. Можно попробовать достать ботинок удочкой. Можно выкопать канавку, спустить воду из луж и достать ботинок.

8-й ребенок *(зеленая шляпа).* Нужно подождать, когда лужу высушит солнце или ветер. Можно принести из дома вентилятор и высушить лужу.

*Дети обсуждают выдвинутые идеи и приходят к единому мнению.*

1-ребенок *(синяя шляпа).* После обеда из-за туч выглянуло яркое солнышко, осушило лужи и нашло ботинок.

Кот-ученый. Внимание, правильный ответ!!!

*Достает из шляпы- цилиндра сюжетную картинку, где солнце высушило лужи и нашло ботинок.*

*Кот ученый благодарит детей за проделанную работу, вручает им последнюю деталь от посоха и уходит.*

*Дети собирают посох. Звучит волшебная музыка и появляется Зимушка-зима.*

1. **Заключительный этап**

Зимушка-зима**.** Спасибо, дети за помощь вашу! А на память о нашей встрече, я хочу научить вас делать снег на листе бумаге!

*В течение дня дети вместе с Зимушкой-зимой рисуют зимние узоры на листе бумаги с помощью техники рисования мыльными пузырями, вырезают снежинки, играют в снежки.*

**Технологическая карта квест-игры «Путешествие в МастерГрад »**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Элементы структуры*** | ***Содержание квест-игры*** |
| Название | «Путешествие в МастерГрад» |
| Направленность квест-игры | Приоритетная образовательная область: «Речевое развитие». Квест-игра может быть проведена в форме непрерывной непосредственно образовательной деятельности с дошкольниками 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. |
| Цель | Развивать лексико-грамматические представления по лексическим темам: «Транспорт», «Профессии», «Инструменты». |
| Задачи | 1. Речевое развитие:  -Уточнить знания детей о профессиях (сапожник, парикмахер, маляр, автослесарь, автоэлектрик, дизайнер, закройщица, швея, химик).  -Систематизировать представления об инструментах и орудиях труда и трудовых действиях, совершаемых с их помощью.  - Упражнять в употреблении существительных в форме родительного падежа.  - Закреплять умение выделять и называть части предметов.  - Совершенствовать способность к построению предложно-падежных конструкций в предложениях.  - Тренировать правильное речевое дыхание и длительный ротовой выдох.  - Совершенствовать навык звуко-буквенного анализа и синтеза.  -Тренировать навык употребления сложноподчиненных предложений с союзом потому что.  - Развивать навыки связной речи при составлении повествовательного рассказа.  - Совершенствовать умение создавать выразительные игровые образы.  - Закреплять умение отвечать на вопросы полным предложением.  -Развивать общие речевые навыки, просодическую сторону речи.  - «Познавательное развитие»:  - Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, логическое мышление.  - Формировать умение  ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.  3. «Социально-коммуникативное развитие»  -Воспитывать дружеские взаимоотношения, привычку действовать сообща, стремление оказывать помощь тем, кто попал в беду.  - Развивать умения решать проблемные ситуации, делать выводы.  -Развивать навыки само­стоятельности, инициативности, ответственности.  4. «Художественно – эстетическое развитие»:  - Развивать творческое воображение и фантазию при моделировании разных фасонов одежды.  - Закрепить навык раскрашивания, с использованием воздушных фломастеров.  - Тренировать умение украшать эскизы одежды с помощью бисера, вышивки, меха, страз.  5. «Физическое развитие»:  - Развивать общие моторные навыки и зрительно – двигательную координацию. |
| Продолжительность | 25-30 минут. |
| Возраст воспитанников/ группа | Дети с ОНР III уровня 6-7 лет. |
| Легенда | Дети вместе с Дашей Путешественницей и Башмачком (герои из мультфильма «Даша Путешественница и ее друзья») отправляются в МастерГрад для того чтобы помочь Башмачку выбрать профессию. Хитрый лис ворует карту и прячет ее фрагменты в МастерГраде. Чтобы найти собрать карту нужно пройти испытания в форме творческих заданий и решить проблемные ситуации. |
| Квест - герои | Даша – Путешественница, Башмачок, Хитрый лис, Винтик и Шпунтик, Дизайнер, Химик. |
| Основное задание/основная идея | В результате квест-игры дети должны собрать 3 фрагмента карты. По мере выполнения заданий дети в качестве награды получают фрагменты карты МастерГрада. |
| Сюжет и продвижение по нему | Задания квест-игры:  1. Разгадать секретный код к замку МастерГрада с помощью игры «Кому что нужно».  2. Разгадать синквейн.  3. Разделиться на три группы, назвать недостающие детали транспорта и дорисовать их.  4. Назвать части транспорта.  5. Разделиться на пары, выбрать картинки, наклеить нужные схемы предлогов и составить предложения.  6. Закрасить объемные фигуры транспорта с помощью воздушных фломастеров.  6. Назвать профессии людей, которые управляют транспортом.  7. Разделиться на команды и смоделировать два комплекта одежды.  8. Продемонстрировать полученный комплект и рассказать о нем.  9. выполнить задание в лаборатории химика.  10. Собрать карту, перевернуть ее и рассказать о профессиях с которыми они познакомились. |
| Навигаторы | Лисьи следы, разноцветные стрелки и столб с указателями, фрагменты карты МастерГрада, пластиковые контейнеры с различными материалами, в которых находятся магнитные буквы, коробочка с диктофоном. |
| Оборудование | Костюмы для персонажей (Даша-Путешественница, Башмачок, Хитрый лис, Винтик и Шпунтик, Химик); фрагменты карты; предметные картинки с изображением людей разных профессий (сапожник, парикмахер, маляр) орудий труда, инструментов необходимых им для работы; аудиозапись звуковых сигналов: «Аплодисменты», «Подумай еще»; столб с указателями и разноцветными стрелками, табличка со строками синквейна; ватманы, на которых изображен транспорт с недостающими деталями; схемы предлогов (из, над, в, по, через, на, под, за), воздушные фломастеры по количеству детей; объемные фигуры транспорта; таблички на двери: «Дом моды», «Лаборатория», «Магазин»; пластиковые контейнеры с разными наполнителями: мука, фасоль, песок, нитки, манная крупа, мелкие камни, горох; две куклы; вырезанные из бумаги силуэты одежды, головных уборов и обуви; детали для украшения одежды: бисер, вышивка, мех, стразы, кружева; контейнеры с карандашами, диктофон с аудиозаписью голоса химика; листы бумаги, на которых нарисованы пробирки разной величины и размеров; дипломы почетных жителей МастерГрада по количеству детей. |
| Предварительная работа | Экскурсия на улицу вблизи детского сада, рассматривание транспорта, который по ней движется. Чтение сказки «Тараканище». Разучивание стихотворений и загадок о профессиях и транспорте. Организация сюжетно-ролевых игр: «В Доме мод», «В автобусе». Экскурсия на станцию технического обслуживания. Просмотр мультфильма «Даша-Путешественница и ее друзья». Разбор алгоритма рассказа о профессии. Ознакомление с игрой «Восемь шляп». |

**Ход образовательной деятельности**

**I. Мотивационно-организационный этап**

*Звучит музыка из мультфильма «Даша Путешественница и ее друзья».*

*В групповую комнату входит Даша Путешественница и Башмачок (дети).*

Даша Путешественница. Башмачок, а ты уже решил какую профессию выберешь, когда вырастишь.

Башмачок. Интересный вопрос!!! Я и не знаю какую профессию себе выбрать.

Даша Путешественница. Ребята, давайте поможем Башмачку выбрать профессию?

*Дети отвечают на вопрос.*

Даша Путешественница. Сегодня, я предлагаю Вам отправиться в путешествие в МастерГрад! Ребята, вы согласны?

Дети. Да!

Даша Путешественница. Давайте подумаем вместе. Что мы должны взять с собой, чтобы ориентироваться в этом городе?

Дети. Карту

Башмачок. Правильно. Карта, карта, карта! (Прыгает на месте)

*У Даши Путешественницы появляется из рюкзачка карта.*

*Неожиданно вбегает хитрый лис (герой из мультфильма «Даша путешественница и ее друзья) крадет карту и убегает.*

Даша Путешественница. Ой ребята, а как же мы будем путешествовать теперь без карты?

Дети. Можно пойти по лисьим следам.

*Лисьи следы приводят к воротам.*

**II. Деятельный этап.**

Даша Путешественница. Чтобы попасть в МастерГрад нужно открыть ворота с кодовым замком. Разгадать секретный код к замку нам поможет игра «Кому что нужно?»

Логопед. Рассмотрите внимательно картинки. Подумайте, кому понадобятся для работы предложенные инструменты. Проговорите свой ответ полным предложением и нажмите на нужную кнопочку. Если вы ответили правильно, то прозвучит звуковой сигнал «Аплодисменты», а если нет – то звуковой сигнал «Подумай еще».

1-й ребенок. Сапожнику для работы нужны ножницы, игла, молоток, шило, наперсток.

*Подходит и нажимает на кнопочку с цифрой 2, над которой нарисована картинка с изображением сапожника. Звучит звуковой сигнал «Аплодисменты.*

2-й ребенок. Парикмахеру для работы нужны ножницы, расческа, машинка для стрижки волос, фен, лак для волос.

*Подходит и нажимает на кнопочку с цифрой 1, над которой нарисована картинка с изображением парикмахера. Звучит звуковой сигнал «Аплодисменты.*

3-й ребенок. Маляру для работы нужны кисти, краски, ведро, валик, малярная ванночка, перчатки.

*Подходит и нажимает на кнопочку с цифрой 3, над которой нарисована картинка с изображением маляра. Звучит звуковой сигнал «Аплодисменты».*

*Дети разгадывают код замка «2,1,3», звучит музыка и открываются ворота. Дети видят на полу разноцветные стрелки и столб с указателями:*

1. *Синяя стрелка влево и картинка обрыва.*
2. *Зеленая стрелка вправо и картинка болото.*
3. *Красная стрелка прямо и картинка улицы.*

*Дети договариваются и следуют по выбранному пути. Красные стрелки приводят их к двери, на которой висит табличка со строчками синквейна и лисьим следом.*

Дети. Это лисий след.

Логопед. Значит мы идем по правильному пути. Прежде чем узнать куда мы попадем, открыв эту дверь, нужно разгадать синквейн. Слушайте внимательно.

1 строка - ? (Что это?)

Техническая, обслуживающая.

Устраняет, восстанавливает, производит ремонт.

Осуществляет технической обслуживание и ремонт автомобилей.

*Дети слушают синквейн, обсуждают и озвучивают решение.*

Дети. Это станция технического обслуживания.

Логопед. Давайте посмотрим правильно ли вы разгадали синквейн.

*Логопед переворачивает табличку и показывает картинку с изображением станции технического обслуживания. Дети открывают дверь и попадают на станцию технического обслуживания. Их встречают Винтик и Шпунтик (герои из мультфильма «Приключение Незнайки и его друзей»).*

Логопед. Здравствуйте, мы хотели бы узнать не пробегал ли здесь хитрый лис? Он украл у нас карту.

Винтик и Шпунтик. Помогите нашим мастерам, тогда и скажем.

Винтик. Ребята, помогите Шпунтику отремонтировать грузовую машину, вертолет и катер. Разделитесь на 3 группы и выберите себе транспорт. Назовите недостающие детали и дорисуйте их.

1-я подгруппа детей. У грузовой машины нет руля, колес и фар.

2-я подгруппа детей. У вертолета нет пропеллера и шасси.

3-я подгруппа детей. У катера нет якоря и штурвала.

*Дети дорисовывают недостающие детали.*

Шпунтик. Чтобы быть хорошим автослесарем нужно знать все части транспорта. А вы знаете из каких частей состоит транспорт, который вы отремонтировали?

Дети. У катера есть штурвал, борта, якорь, трюмный отсек. У грузовой машины есть кабина, кузов, колеса, мотор, руль, фары, зеркала. У вертолета есть пропеллер, шасси, иллюминаторы, винт на хвосте.

Винтик. А здесь работает автоэлектрик.Этоспециалист, который определяет причину поломки электрооборудования автомобиля и устраняет ее. Чтобы найти причину поломки автоэлектрик расшифровывает схемы.

Даша Путешественница. А можно мы тоже попробуем превратиться в автоэлектриков?

Шпунтик. Конечно можно. Разделитесь на пары. Выберите себе картинки, наклейте нужные схемы, обозначающие «маленькие слова» и составьте предложения.

*Дети делятся на пары, выбирают картинки и выполняют задание*

1-я подгруппа детей. Машина выезжает из гаража. Самолет летит над городом.

2-я подгруппа детей. Грузовая машина въезжает в гараж. Поезд едет по мосту.

3-я подгруппа детей. Лодка переплывает через реку. Автобус остановился на автобусной остановке.

4-я подгруппа детей. Баржа плывет под мостом. Велосипедист заехал за дом.

Винтик. Помогите мастеру окрасить транспорт.

*Винтик подводит детей к столу, на котором стоят объемные фигуры транспорта.*

Винтик. Разделитесь на 4 подгруппы. Выберите себе любую фигуру транспорта и закрасьте их воздушными фломастерами. Сильно подуйте в них, не надувая при этом щек.

*Дети раскрашивают объемные фигуры транспорта с помощью воздушных фломастеров.*

Башмачок. Интересно, а кто же управляет всем этим транспортом?

Дети. Поездом управляет машинист. Самолетом управляет летчик. Машиной управляет водитель. Мотоциклом управляет мотоциклист.

Винтик и Шпунтик. Спасибо ребята, что вы нам помогли. Вот вам кусочек карты, которую обронил хитрый лис.

*Дети рассматривают кусочек карты и видят схематическое изображение Станции технического обслуживания и желтые стрелки, указывающие путь. Идут по желтым стрелкам и встречают на пути три двери («Дом моды», «Лаборатория», «Магазин»).*

Башмачок. Ой, вы видите ящики, наверное, что-то там спрятано.

Логопед. Чтобы узнать в какую дверь нужно войти, нам предстоит разгадать зашифрованную надпись. Подсказки находятся в ящиках (пластиковых контейнерах) с различными наполнителями (мука, фасоль, песок, нитки, манная крупа, мелкие камни, горох).

*Дети достают из ящиков магнитные буквы, и собирают из них слова на магнитной доске. («Дом моды»)*

Дети. Нам нужно идти в «Дом моды».

*В «Доме моды» детей встречает дизайнер одежды.*

Дизайнер. Здравствуйте ребята! Я дизайнер одежды, меня еще можно назвать модельером. Я придумываю одежду, которая будет подходить тем или иным людям, подбираю цвета, ткани и фасоны.

Даша Путешественница. Извините, если вы шьете одежду, тогда где у вас швейные машины?

Дизайнер. Швейные машины в мастерской. Я не всегда шью сама, у меня есть помощники. Я придумываю модель одежды, а воплотить в жизнь мою идею мне помогают закройщик и швея. А вы знаете какую работу выполняют эти специалисты и какие инструменты им нужны для работы?

Дети. Швея шьет одежду. Закройщик снимает мерки с модели и выполняет выкройки. Для работы им нужны швейная машина, нитки, ножницы, мел, портновский метр, линейка.

Дизайнер. Ребята, мне очень нужна ваша помощь. Ко мне пришли две клиентки – заказчицы. Их зовут Маша и Лера (показывает на двух кукол, сидящих на стульях). Маша собирается на зимний отдых-кататься на лыжах. Нам нужно смоделировать для нее эскиз удобной, модной, зимней одежды. А Лера собирается на свадьбу к сестре. Для нее нужно смоделировать эскиз торжественной одежды.

Логопед. Нам нужно разделиться на две команды. Первая команда будет готовить заказ для Маши, а вторая – для Леры.

Дизайнер. Не забудьте, головной убор и обувь обязательно должны соответствовать комплекту одежды.

*Дети делятся на две команды, обсуждают модели одежды, подходят к столу и выбирают необходимые силуэты одежды, головных уборов и обуви, вырезанные из бумаги. Дети садятся за столы и украшают свои комплекты, приклеивая бисер, вышивку, мех, стразы, кружева.*

*Под музыку каждая команда демонстрирует полученный комплект одежды и комментирует его.*

1-я команда. Мы приготовили комплект зимнего костюма для Маши. Он состоит из красной теплой куртки, серого комбинезона, меховой белой шапки, удобных теплых кроссовок и вязанного комплекта шарфа и варежек. Капюшон куртки и карманы мы украсили вышивкой, на манжеты прикрепили мех.

2-я команда. Мы представляем нарядный образ для Леры. Он состоит из платья средней длины, шляпки и туфель. Подол платья украшен кружевами, а верхняя часть платья – стразами. На шляпку мы прикрепили цветы из лент и бусинки, а туфли украсили стразами.

Дизайнер. Мне очень понравились ваши творческие идеи. Мы обязательно сошьем ваши костюмы для девочек. Хитрый лис оставил для вас кусочек карты.

*Дети соединяют два кусочка карты, рассматривают их и видят схематическое изображение Станции технического обслуживания, «Дома мод» и 10 кругов в одну линию.*

*Дети обсуждают дальнейший путь и принимают решение двигаться по кружочкам.*

Логопед. Как же можно преодолеть эти кружочки?

Дети. Можно шагать или прыгать.

*Дети прыгают по кружочкам. В конце дистанции лежит коробочка. Дети открывают коробку и видят диктофон. Включают его и слушают запись: «Коллеги, мне срочно нужна ваша помощь! Хитрый лис пробрался в лабораторию и разбил пробирки с опасными веществами. Ядовитые пары пробрались в лабораторию. Чтобы спасти её, необходимо восстановить вещества в пробирках».*

Логопед. Чей это голос? Кто работает в лабораториях?

Дети. В лабораториях работают химики, лаборанты. Бежим в лабораторию.

*Дети заходят в лабораторию.*

Химик. Добрый день коллеги. Начинается операция по спасению лаборатории. Присаживайтесь за рабочие места. Начинаем!

*Дети садятся за рабочие места и внимательно слушают химика. Перед ними лежат листы бумаги, на которых нарисованы пробирки разной величины и размера, контейнер с карандашами.*

Химик. В самой высокой пробирке нарисуйте жидкость желтого цвета, в самой широкой – красного цвета. В пробирке, которая находится слева от самой высокой, нарисуйте жидкость зелёного цвета, а в той, что слева от самой широкой – синюю жидкость. Теперь обведите простым карандашом по контуру все пунктирные линии.

Башмачок. Ура! Мы спасли лабораторию.

Химик. Вам, случайно, не пригодится этот кусочек карты, который оставил хитрый лис?

Даша Путешественница. Да, это последний кусок карты.

*Дети собирают карту. На обратной стороне карты они видят изображение профессий, с которыми сегодня они познакомились.*

Даша-Путешественница.Башмачок, ты выбрал себе профессию?

Башмачок. Да, я хочу стать автослесарем, потому что мне очень понравилось ремонтировать машины.

Даша Путешественница. Ребята, расскажите какая профессия вам понравилась и почему? *Дети рассказывают о профессиях, которые им понравились.*

Башмачок. Пора спешить, скоро закроются ворота МастерГрада и мы не сможем вернуться обратно.

*Дети идут к воротам МастерГрада, где их встречает Хитрый лис.*

**III. Заключительный этап**

Хитрый лис. Молодцы ребята! Вы помогли своему другу Башмачку выбрать профессию. Теперь вы можете стать почетными жителями МастерГрада.Мы приглашаем вас посетить наш город через год.

*Хитрый лис вручает детям дипломы почетных жителей МастерГрада.*

**Технологическая карта квест-игры**

**«Спасение русалочки Ариель»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Элементы структуры*** | ***Содержание квест-игры*** |
| Название | «Спасение русалочки Ариэль» |
| Направленность квест-игры | Приоритетная образовательная область: «Речевое развитие». Квест-игра может быть проведена в форме непрерывной непосредственно образовательной деятельности с дошкольниками 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. |
| Цель | Развивать навык составления повествовательного рассказа по картинке. |
| Задачи | 1. Речевое развитие:  -Уточнить и активизировать представления детей об аквариумных, морских и пресноводных рыбах, их внешнем виде и образе жизни.  -Обобщить и систематизировать знания детей о животных жарких стран, их внешнем виде и образе жизни.  - Совершенствовать навык звукового и слогового анализа и синтеза.  - Развивать навыки связной речи при составлении повествовательного рассказа.  - Совершенствовать способность к построению предложно-падежных конструкций в предложениях.  - Закреплять умение отвечать на вопросы полным предложением.  - «Познавательное развитие»:  - Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, воображение, логическое мышление.  - Формировать умение  ориентироваться в пространстве.  3. «Социально-коммуникативное развитие»  -Воспитывать дружеские взаимоотношения, привычку действовать сообща, стремление оказывать помощь тем, кто попал в беду.  - Развивать умения решать проблемные ситуации, делать выводы.  -Развивать навыки само­стоятельности, инициативности, ответственности.  4. «Художественно – эстетическое развитие»:  - Развивать интерес к художественной литературе.  5. «Физическое развитие»:  - Развивать общие моторные навыки и зрительно – двигательную координацию. |
| Продолжительность | 25-30 минут. |
| Возраст воспитанников/ группа | Дети с ОНР III уровня 6-7 лет. |
| Легенда | В подводном царстве беда-принцесса всех русалок Ариель заболела. Морская ведьма Урсула порвала волшебное ожерелье русалочки и разбросала жемчужины по морскому дну. Жители подводного царства обращаются к детям с просьбой о помощи. |
| Квест – герои | Русалочка Ариель, Ведьма Урсула, большая черепаха, краб Себастьян, обезьяна. |
| Основное задание/основная идея | В результате квест-игры дети должны собрать 8 жемчужин. За каждое правильно выполненное задание дети получают жемчужины. |
| Сюжет и продвижение по нему | Задания квест-игры:  1.Выловить рыб из «аквариума» и назвать их.  2.Разделиться на две команды по выбранным эмблемам.  3.Проговорить маршруты по картам.  4.Подобрать звуковые и схемы к словам и дать характеристику каждому звуку.  5. Подобрать слоговые схемы к словам.  6. Составить загадку по схеме.  7. Составить повествовательный рассказ про животных жарких стран по картинке.  5. Назвать интересные факты о животных жарких стран. |
| Навигаторы | Части пазла; карта, указывающая путь к жемчужинам; ракушки; следы слоненка, тигренка и обезьяны. |
| Оборудование | Костюмы для персонажей (Русалочка Ариель, Ведьма Урсула, большая черепаха, краб Себастьян, обезьяна); две карты с маршрутами; пазлы; аудиозапись со звуками моря: шум прибоя, шелест морской гальки, крики чаек; 8 жемчужин; сухой аквариум; удочки по количеству детей; плоскостные изображения аквариумных рыб и морских обитателей; звуковые и слоговые схемы; предметные картинки с изображениями морских обитателей, пресноводных рыб и животных жарких стран; схемы рассказов о рыбах; слоненок, тигренок (пластмассовые игрушки); деревянный бочонок. |
| Предварительная работа | Чтение сказки «Русалочка» Х.К. Андерсена; рассказа «Добрая раковина» С. Воронина; рассказа «Слон» Л. Толстого; рассказов Е. Чарушина «Носорог», «Бегемот», «Лев» (из книги «Моя первая зоология»). Просмотр мультфильмов и телепередач о животных морей и океанов, животных жарких стран. Просмотр слайдов презентации о пресноводных и аквариумных рыбах. Разучивание стихотворений и загадок о рыбах и животных жарких стран. Составление планов рассказа о животных и рыбах. |

**Ход образовательной деятельности**

1. **Мотивационно-организационный этап**

*Воспитанникам в день проведения занятия в шкафчики для одежды кладутся части пазла. Дошкольники, придя в детский сад видят картинки, заносят в групповую комнату и совместно собирают пазл. Собрав пазл, они видят героев из мультфильма «Русалочка» и знак SOS.*

Воспитатель. Из какого мультфильма эти герои?

Дети. Эти герои из мультфильма «Русалочка»

Воспитатель. Ребята, а вы знаете, что означает этот знак.

Дети. Они просят о помощи.

Логопед. Ребята, я слышала, что мультфильм «Русалочка» не будут больше показывать по телевизору. В подводном царстве беда – Ариэль заболела. Морская ведьма Урсула порвала волшебное ожерелье русалочки и разбросала жемчужины по морскому дну. Жемчужин всего 8 штук. Жители подводного царства просят помочь собрать ожерелье и спасти принцессу всех русалок. Ну что, поможем исцелить Ариэль?

Дети. Да

1. **Деятельностный этап**

*Логопед включает аудиозапись звуков моря: шум прибоя, шелест морской гальки, крики чаек.*

Логопед. Вокруг себя два раза обернись

В морскую пучину окунись

*Дети выполняют движения и оказываются на морском дне. Их встречает морская ведьма Урсула.*

Ведьма Урсула. Ха-ха-ха! На помощь пришли? А где искать жемчужины вы знаете?

Дети. Нет

Ведьма Урсула. И я вам просто так не скажу. Вам нужно постараться.

Выловите в том аквариуме всю рыбу, может и узнаете путь к жемчужинам.

*Дети подходят к аквариуму, берут удочки и ловят рыбу.*

Логопед. Назовите рыбок, которых вы поймали.

1-й ребенок. Я поймал золотую рыбку.

2-й ребенок. Я поймал скалярию.

3-й ребенок. Я поймал гуппи.

4-й ребенок. Я поймал меченосца.

5-й ребенок. Я поймал угря.

6-й ребенок. Я поймал рыбу-клоуна.

7-й ребенок. Я поймал рыбу-ежа. Моя рыбка с заданием!

8-й ребенок. Я поймал сома. И моя рыбка с заданием.

Логопед. Прежде чем раскрыть листы с заданиями, ответьте на вопрос. Как можно назвать выловленных вами рыб одним словом?

Дети. Аквариумные рыбы.

*Дети раскрывают лист с заданием и видят карту, которая указывает путь к жемчужинам. На картах нарисованы эмблемы с названиями команд.*

Логопед. Карты две, значит нам нужно разделиться на две команды. В этом нам поможет волшебный мешочек. Каждому из вас нужно достать одну эмблему. Таким образом, вы разделитесь на 2 команды.

*В мешочке эмблемы («Медузы» и «Морские звезды») по количеству детей.*

*Дети делятся на команды и обсуждают свой маршрут.*

Логопед. Проговорите свой маршрут.

Команда «Медузы». Первая морская остановка – коралловые рифы розового цвета, вторая морская остановка у краба Себастьяна, третья – остров, четвертая – паутина из лиан.

Команда «Морские звезды». Первая морская остановка – коралловые рифы голубого цвета, вторая морская остановка у краба Себастьяна, третья – паутина из лиан, четвертая – остров.

Логопед. В добрый путь!

Маршрут команды «Медузы»

*Дети из команды «Медузы» подходят к коралловым рифам розового цвета, из-за которых выплывает большая черепаха.*

Большая черепаха. Пройдите по ракушкам. *(Ракушки разложены на большом расстоянии друг от друга и детям приходится прыгать)* Кто соскользнёт – тот возвращается и начинает прыгать заново. В конце пути – задание.

*Дети прыгают по ракушкам и находят задание (звуковые схемы и картинки с изображением рыб: скат, акула, кит, игла).*

Большая черепаха. Назовите рыб, к названиям которых подходят эти звуковые схемы.

*Дети называют рыб, находят подходящие звуковые схемы и осуществляют звуковой анализ слов.*

1-й ребенок. Моя схема подходит к слову*кит*, потому что первый звук [кь] - согласный мягкий, обозначается зеленым цветом; второй звук [и] – гласный, обозначается красным цветом; третий звук [т] - согласный твердый, обозначается синим цветом.

2-й ребенок.Моя схема подходит к слову*скат*, потому что первый звук [с] - согласный твердый, обозначается синим цветом; второй звук [к] - согласный твердый, обозначается синим цветом; третий звук [а] - гласный, обозначается красным цветом; четвертый звук [т] - согласный твердый, обозначается синим цветом.

3-й ребенок. Моя схема подходит к слову *акула,* потому что первый звук [а] - гласный, обозначается красным цветом; второй звук [к] - согласный твердый, обозначается синим цветом; третий звук [у] - гласный, обозначается красным цветом; четвертый звук [л] - согласный твердый, обозначается синим цветом; пятый звук [а] - гласный, обозначается красным цветом.

4-й ребенок. Моя схема подходит к слову *игла,* потому что первый звук [и] - гласный, обозначается красным цветом; второй звук [г] - согласный твердый, обозначается синим цветом; третий звук [л] - согласный твердый, обозначается синим цветом; четвертый звук [а] - гласный, обозначается красным цветом.

Логопед. Как можно назвать одним словом тех рыб, которых вы назвали?

Дети. Это морские рыбы.

Морская черепаха. Вот вам жемчужина.

*Дети двигаются к морским джунглям. Две команды встречаются. Их приветствует краб Себастьян.*

Краб Себастьян. У меня для вас игра – «Загадай и отгадай». Одна команда будет загадывать, а другая – отгадывать. Загадки нужно загадывать по этой схеме *(схема для составления рассказов о рыбах).* Каждой команде нужно выбрать картинку с изображением рыбы, про которую нужно будет составить загадку.

*Дети берут схему, выбирают картинку с изображением рыб и сообща составляют загадку (рассказ о рыбе). Дети садятся вокруг краба Себастьяна.*

Команда «Медузы». Это крупная рыба. У нее большое туловище, широкая голова, маленький хвост и плавники. Тело покрыто чешуей. Живет в реке. Это хищная рыба. Она охотится на других рыб, лягушек, птенцов водоплавающих птиц.

Команда «Морские звезды». Это сом.

Команда «Медузы». Правильно.

Команда «Морские звезды». Это небольшая рыба. Его тело округлой формы. Оно покрыто золотистой чешуей. У него небольшие плавники и хвост. Живет в озере или в пруду. Питается растениями или насекомыми.

Команда «Медузы». Это золотой карась.

Команда «Морские звезды». Правильно.

Логопед. Сом и карась –это какие рыбы?

Дети. Речные

Краб Себастьян. А каких еще речных рыб вы знаете?

Дети. Щука, лещ, окунь, пескарь, сазан.

Краб Себастьян. Вот вам две жемчужины.

*Дети по карте определяют дальнейший путь, который ведет их на сушу. У команды «Медузы» дальнейший путь обозначен следами слоненка и ведет к острову. На острове дети слышат громкий плач слоненка и идут к нему. Перед слоненком лежат фотографии животных жарких стран.*

Слоненок. Я потерялся. Помогите мне найти мою маму. Я ее ни разу не видел. Какая она? Расскажите мне о ней.

*Дети подходят к слоненку, выбирают фотографию слонихи и составляют описательный рассказ о ней.*

Дети. Твоя мама - слониха. Она обитает в джунглях в Африке. Это очень крупное животное серого цвета. У слонихи огромная голова с большими ушами и длинным хоботом; мощное туловище, покрытое толстой кожей, толстые ноги, тонкий хвост с кисточкой на конце. У слонихи маленькие глаза и острые бивни. Детеныш слона – слоненок. Питается слониха листьями тропических растений.

Слоненок. Спасибо вам! Я побежал искать свою маму, теперь я знаю какая она. А эта жемчужина для вас.

*Дети получают жемчужину, рассматривают карту и следуют дальше по обезьяньим следам. Встречают на пути обезьяну, которая приводит их к паутине из лиан.*

Обезьяна. Чтобы найти следующее задание нужно преодолеть паутину из лиан. Вам нужно будет проявить смекалку, гибкость, равновесие и осторожность.

*Дети преодолевают запутанные лианы. В конце пути их встречает обезьяна с бочонком.*

Обезьяна. У меня для вас игра «Заморочки из бочки».

*Обезьяна достает из бочонка картинки с изображением животных жарких стран.*

Обезьяна. Вспомните и назовите интересные факты о слоне.

Дети. Слоны бояться мышей. Слоны могут бегать, но не умеют прыгать. Слоны спят 2-3 часа в сутки.

Обезьяна. Вспомните и назовите интересные факты о зебре.

Дети. У зебры розовое молоко. Зебры спят стоя. Жеребята рождаются не с черными, а коричневыми полосками. Все зебры отличаются друг от друга узором на теле. Двух одинаковых зебр в природе не бывает.

Обезьяна. Вспомните и назовите интересные факты о тигре.

Дети. Тигры хоть и большие кошки, но мурлыкать не умеют. Чтобы показать удовольствие они щурятся. Тигры не могут охотится ночью.

Обезьяна. Вот вам жемчужина.

Маршрут команды «Морские звезды»

*Дети из команды «Морские звезды» подходят к коралловым рифам голубого цвета, из-за которых выплывает морской конек.*

Морской конек. Пройдите по ракушкам. *(Ракушки разложены на большом расстоянии друг от друга и детям приходится прыгать)* Кто соскользнёт – тот возвращается и начинает прыгать заново. В конце пути – задание.

*Дети прыгают по ракушкам и находят задание (слоговые схемы и картинки с изображением морских обитателей: дельфин, краб, скат, кит, игла, медуза, акула, осьминог, окунь).*

Большая черепаха. Назовите морских обитателей, к названиям которых подходят эти слоговые схемы.

*Дети называют морских обитателей, находят подходящие слоговые схемы и осуществляют слоговой анализ слов.*

1-й ребенок. Моя схема подходит к словам: кит, краб, скат, так как в этих словах один слог.

2-й ребенок. Моя схема подходит к словам: дельфин, игла, окунь, потому что в этих словах два слога.

3-й ребенок. Моя схема подходит к словам: медуза, акула, осьминог, потому что в этих словах 3 слога.

*Дети двигаются к морским джунглям. Две команды встречаются. Их приветствует краб Себастьян, который играет с ними в игру «Загадай-отгадай». За выполненное задание команда получает жемчужину.*

*Дети по карте определяют дальнейший путь, который ведет их на сушу. Маршрут указан следами обезьяны и приводит их к паутине из лиан. Команда попадает в Джугнгли. Дети встречают на пути обезьяну, которая приводит их к паутине из лиан.*

Обезьяна. Чтобы найти следующее задание нужно преодолеть паутину из лиан. Вам нужно будет проявить смекалку, гибкость, равновесие и осторожность.

*Дети преодолевают запутанные лианы. В конце пути их встречает обезьяна с бочонком.*

Обезьяна. У меня для вас игра «Заморочки из бочки».

*Обезьяна достает из бочонка картинки с изображением животных жарких стран.*

Обезьяна. Вспомните и назовите интересные факты о носороге.

Дети. Носорог- это огромное животное, больше него только слон. У носорога на носу есть рога, а иногда два-три и даже пять. Чтобы защитить свою кожу от палящего солнца, носорог валяется в грязи.

Обезьяна. Вспомните и назовите интересные факты о антилопе.

Дети. У антилопы большие закрученные рога. Шерсть серо-коричневого цвета, а на щеках белые отметины. Шерсть имеет такой цвет, чтобы их не было видно на фоне сухой травы. В случае опасности антилопа застывает на месте и не двигается несколько минут.

Обезьяна. Вспомните и назовите интересные факты о жирафе.

Дети. Жирафы засыпают стоя и спят 10 минут. Несмотря на длинную шею они не могут дотянуться головой до земли. У жирафа черный язык. Жирафы пасутся рядом с зебрами и антилопами.

Обезьяна. Вот вам жемчужина.

*Дети рассматривают карту и следуют по львиным следам.*

*На острове дети слышат громкий плач тигренка и идут к нему. Перед тигренком лежат фотографии животных жарких стран.*

Тигренок. Я потерялся. Помогите мне найти мою маму. Я ее ни разу не видел. Какая она? Расскажите мне о ней.

*Дети подходят к тигренку, выбирают фотографию тигрицы и составляют описательный рассказ о ней.*

Дети. Твоя мама - тигрица. Она обитает в джунглях в Африке.Тигрица – крупное хищное животное. Она яркая, полосатая. У нее роскошный блестящий мех. У тигрицы мощное туловище, большая голова с круглыми ушами, сильные лапы и толстый хвост. У нее острые зубы и когти. Она питается другими животными. Детеныши тигрицы – тигрята.

Тигренок. Спасибо вам! Я побежал искать свою маму, теперь я знаю какая она. А эта жемчужина для вас.

*Дети рассматривают карту и двигаются к морю. У моря встречаются две команды. Считают жемчужины и принимают решение спуститься на морское дно, чтобы спасти Ариэль.*

1. **Заключительный этап**

*Логопед включает аудиозапись звуков моря: шум прибоя, шелест морской гальки, крики чаек.*

Логопед. Вокруг себя два раза обернись

В морскую пучину окунись

*Дети выполняют движения и оказываются на морском дне. Их встречает русалка Ариэль и ее друзья. Они благодарят ребят за помощь. Дети отдают жемчужины и возвращаются в групповую комнату.*

**Технологическая карта квест-игры**

**«В поисках пропавшей весны»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Элементы структуры*** | ***Содержание квест-игры*** |
| Название | «В поисках пропавшей весны» |
| Направленность квест-игры | Приоритетная образовательная область: «Речевое развитие». Квест-игра может быть проведена в форме непрерывной непосредственно образовательной деятельности с дошкольниками 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. |
| Цель | Развивать навык составления повествовательного рассказа по мнемотаблицам. |
| Задачи | 1. Речевое развитие:  -Обобщить представления о весне и типичных весенних явлениях в природе.  - Развивать навык связной речи при составлении описательного рассказа о цветке.  -Развивать навык связной речи при составлении рассказа по мнемотаблице.  - Совершенствовать навык звукового анализа слов.  - Тренировать в употреблении притяжательных прилагательных.  -Обобщить и систематизировать представления детей о луговых и садовых цветах.  - Закреплять умение отвечать на вопросы полным предложением.  2. «Познавательное развитие»:  - Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, воображение, логическое мышление.  -Упражнять в решении математических примеров и головоломок.  -Расширить знания детей о временных представлениях (месяц, неделя).  -Совершенствовать навыки распознавания геометрических фигур.  3. «Социально-коммуникативное развитие»  -Воспитывать дружеские взаимоотношения, привычку действовать сообща, стремление оказывать помощь тем, кто попал в беду.  - Развивать умения решать проблемные ситуации, делать выводы.  -Развивать навыки само­стоятельности, инициативности, ответственности.  4. «Художественно – эстетическое развитие»:  - Развивать интерес к художественной литературе.  -Совершенствовать умение создавать выразительные игровые образы.  - Развивать эмоциональную отзывчивость на музыку различного характера.  5. «Физическое развитие»:  - Развивать общие моторные навыки и зрительно – двигательную координацию. |
| Продолжительность | 25-30 минут. |
| Возраст воспитанников/ группа | Дети с ОНР III уровня 6-7 лет. |
| Легенда | Дети получают послание от снеговика, в котором говориться, что с весной случилась беда. Ее заколдовала Снежная королева. Чтобы спасти весну нужно разгадать подсказки снеговика, собрать части загадки и узнать слово-заклинание, которое разбудит весну. |
| Квест - герои | Снеговик, Снежная королева, Весна. |
| Основное задание/основная идея | В результате квест-игры дети должны разгадать 10 подсказок и собрать загадку, в которой находится слово-заклинание. |
| Сюжет и продвижение по нему | Задания квест-игры:  1. Надеть маски и перевоплотиться в суперспасателей.  2. Дорисовать буквы и прочитать слово –подсказку.  3. Найти ребус и разгадать его.  4. Прыгать по льдинкам, по очереди называть приметы весны и собрать льдинки.  5. Разделиться на пары, решить математические примеры и расставить льдинки по порядку.  6.Раскрасить картинку по номерам.  7. Составить описательный рассказ о тюльпане.  8. Выполнить физминутку.  9. Назвать весенние месяцы по порядку.  10. Составить повествовательный рассказ по мнемотаблице.  11. Разложить сосульки по величине.  12. Поиграть в игру «Угадай мелодию».  13. Решить головоломку.  14. Найти на наложенной картинке зверя, название которого начинается со звука [З].  15. Разделиться на три группы и собрать садовые цветы, полевые цветы, первоцветы.  16. Отгадать слово-заклинание. |
| Навигаторы | Пластиковая бутылка с посланием и надписью с частями букв; ребус; стрелочки с волной; картонные льдинки, на обратной стороне которых написаны примеры и слова; раскраска по цифрам; дорожка из веревки; замок с кармашками; картинки с изображением весенних месяцев; дорожка с нотами; геометрические фигуры; заячьи следы. |
| Оборудование | Маски для суперспасателей; пластиковая бутылка с посланием; игровая зона «Кухня»; ребус на карточке, занесенной снегом (манная крупа); влажная тряпочка; стрелочки с волной; картонные льдинки (15 штук); листы бумаги с раскрасками по цифрам; простые и цветные карандаши; дорожка из веревки; замок с кармашками; картинки с изображениями весенних месяцев; мнемотаблица для рассказа о первом весеннем месяце; трубочки-соломки по количеству детей; бумажные сосульки; дорожка с нотами; проектор; компьютер; колонки; видеоролик с отрывком из телепередачи «Угадай мелодию»; счетные палочки; картинка с наложенными фигурами животных; заячьи следы; картинки с изображением садовых цветов, полевых цветов и первоцветов; аудиозапись песни «Весна пришла» из мультфильма «Маша и медведь». |
| Предварительная работа | Наблюдение на прогулке за изменениями в природе. Рисование элементов картины «Март» на занятии по изобразительной деятельности. Рассматривание полевых цветов, садовых цветов и первоцветов на слайдах презентации «Все о цветах». Пересказ рассказа «Март» по Г. Скребицкому с использованием мнемотаблицы. Слушание и обсуждение пьесы П. Чайковского «Подснежник» на музыкальном занятии. |

**Ход образовательной деятельности**

1. **Мотивационно-организационный этап**

*Дети на прогулке около снеговика находят пластиковую бутылку с посланием и показывают воспитателю.*

Воспитатель. Похоже на бутылку с посланием. Интересно, интересно… пойдемте в группу прочитаем.

*Дети поднимаются в группу и открывают пластиковую бутылку. Достают свиток и рассматривают его. Послание читает воспитатель.*

Воспитатель.

Друзья, помощь ваша, очень нужна!

С Весной случилась большая беда!

Заколдовала ее Королева Снежная,

И будет вечно теперь Зима Белоснежная:

Мороз и холод будут стоять,

Лед и снег вокруг лежать.

Я хоть и Снеговик и Зимушку люблю,

Но очень уж растаять я хочу.

Тогда стану ручейком и побегу к реке,

И вместе с речкой мир увижу вдалеке.

Как только про проделку Королевы узнал,

Я сразу за помощью к вам побежал!

Давайте Весну скорее спасать!

Нужно маску надевать.

*(Чтобы Снежная Королева не смогла вас узнать)*

А затем подсказку мою нужно разгадать.

Ваш друг Снеговик.

Логопед. Вот это да! Весна то заколдована!!! И теперь будет вечная Зима, царство Снежной Королевы. Ни солнышка, ни цветов. Нет, я так точно не хочу! А вы?

Дети. Нет, давайте спасать Весну.

1. **Деятельностный этап**

Логопед. Не будем терять время! Надевайте маски и придумайте себе кодовое имя. Это нужно для того, чтобы Снежная королева нас не узнала и не заморозила.

*Дети надевают маски, придумывают себе кодовые имена.*

Логопед. Теперь мы превратились в суперспасателей. Пора отправляться на выручку Весне. Куда же идти? Где искать подсказку?

Дети. На бутылке, в которой лежало послание от снеговика есть какие-то буквы. Но, похоже, они стерлись.

*На пластиковой бутылке маркером написаны части букв. Подсказка №1.*

Дети. Нужно дорисовать буквы и тогда мы узнаем куда надо идти.

*Дети дорисовывают буквы и читают слово «кухня». Суперспасатели идут в игровую зону «кухня». На кухне беспорядок. Дети расставляют все на места и под тарелкой находят подсказку №2 и карточку, занесенную снегом. Логопед читает подсказку.*

Логопед.

Снежная Королева про подсказку узнала,

И снежную бурю сюда прислала.

Снегом все здесь занесло,

И не видно ничего.

Как же карточку разгадать?

Куда дальше нужно бежать?

Здесь была снежная буря! Она-то и перепутала все предметы, а еще занесла снегом эту карточку. Как же теперь прочитать, что там написано?

Дети. Нужно взять влажную тряпочку и протереть карточку.

*Дети убирают снег на карточке, находят ребус и совместно разгадывают его.*

Логопед. Какое слово получилось?

Дети. Река.

Логопед. Как же найти реку?

Дети. Здесь есть стрелочки. Они могут показать путь к реке.

*Дети идут по стрелочкам с волной и приходят к реке. На берегу подсказка №3. Логопед читает подсказку.*

Логопед.

На льдинах спрятаны слова,

Их нам оставила Весна.

Нужно все льдинки собрать,

Но в воду нельзя наступать!

Чтобы снежное заклинание снять,

Нужно волшебное слово узнать.

Льдинки-подсказки сохраните,

Приметы весны назовите, примеры решите, по порядку разложите!

*Дети прыгают по льдинкам, по очереди называют приметы весны и собирают льдинки под музыку.*

Дети. Солнце светит ярко и начинает пригревать. Снег еще лежит на земле, но уже появились проталины. Дни стали длиннее, а ночи короче. Лед на водоемах потемнел и начал трескаться. Начинается капель, на крышах появляются сосульки. Грачи прилетели из теплых стран и начали строить грачевники. Дикие животные просыпаются и выходят из своих жилищ. На проталинках распускаются первые весенние цветы - подснежники.

Логопед. Ого, сколько льдинок вы собрали. Как же их расставить по порядку?

Дети. На обратной стороне есть примеры и слова.

Логопед. Разделитесь на пары и решите примеры.

*Дети решают примеры, расставляют льдинки по порядку и читают слова. Для решения примеров дети используют простые карандаши.*

2+2

Красно-огненный

3+2

кружок

4-1

дружок.

1+1

ласковый

2-1

Теплый,

Дети. Вот что получилось.

Теплый, ласковый дружок.

Красно-огненный кружок.

Логопед. Что же это означает?

Дети. Нужно еще искать подсказки.

*Дети кладут простые карандаши в контейнер и видят там подсказку № 4.*

*Логопед читает подсказку.*

Логопед.

Цветные карандаши помогут узнать,

Где путь нужно продолжать.

Ага, это очередная подсказка. Нам нужно найти в группе какой-то предмет. Для этого нужно раскрасить картинку. Тогда мы узнаем, что же это.

*Дети подходят к столу с цветными карандашами, раскрашивают картинку по номерам и видят тюльпан.*

Логопед. Это цветок. Отлично.

*Дети находят в уголке живой природы вазу с тюльпанами и подходят ней.*

Логопед. Что это за цветок? Расскажите о нем.

Дети. Это тюльпан – весенний цветок. У него есть высокий стебель, длинные листья, разноцветные цветы из овальных лепестков. Тюльпаны принято дарить мамам и бабушкам на 8 марта.

*Около вазы с тюльпанами лежит подсказка №5. Логопед читает подсказку.*

Логопед.

Снежная Королева похитила подсказки Весны,

Нужно нам их скорее найти.

По волшебной дорожке шагай,

Задания на дорожке все выполняй.

*От вазы с тюльпанами* *на полу лежит веревка, которая ведет к шкафу.*

Логопед. Идти по волшебной дорожке не просто, нужно смотреть указания. Первое указание –это картинка, на которой ребенок прыгает на одной ноге.

Дети. Значит, нам нужно прыгать на одной ноге.

*Дети прыгают на одной ноге, затем видят картинку с ежиком и идут на пяточках, как ежик. Дальше видят картинку с мячиком и прыгают как мячик.*

*Подходят к шкафу и видят замок.*

Логопед. Чтобы открыть замок, нужно вставить картинки с изображением весенних месяцев в кармашки замка в правильной последовательности и рассказать о первом весеннем месяце.

*Дети вставляют картинки с изображением весенних месяцев в кармашки замка в правильной последовательности. Логопед дает мнемотаблицу для рассказа о первом весеннем месяце.*

Логопед. Вы все должны участвовать в рассказе.

Дети. Март- первый месяц весны. На земле еще лежит снег. В марте иногда бывают морозы. Солнце светит ослепительно. Его свет золотистый. Лучи солнца греют лицо и руки. Небо синее-синее, а облака – пушистые. В марте начинается таяние снега. На буграх появляются первые проталины. Маленькие ручейки журчат на полях. Ручейки, проталины, первые кучерявые облака – это и есть самое начало весны. Мы очень ждем прихода весны.

*Дети открывают шкаф и находят подсказку №6. Логопед читает подсказку.*

Логопед.

Здесь должна быть тишина,

Чтобы Снежная Королева не нашла тебя!

Подсказки весны ты найди,

Но в руки их не бери.

Воздухом сосульки подними,

В безопасное место унеси.

Задача эта трудоемкая,

Помогут? …..

Дети. Трубочки?

Логопед. Да, нам помогут трубочки-соломки. Тсссс. Снежная Королева может быть недалеко. Нужно потихоньку перенести сосульки. Брать в руки их нельзя, иначе они растают и исчезнут надписи, которые оставила нам весна. Приложите трубочки к сосульке, втяните воздух и несите к столу.

*Дети несут сосульки и видят на столе подсказку №7. Логопед читает подсказку.*

Логопед.

Чтобы подсказку узнать,

Нужно сосульки по росту расставлять.

(от большой к маленькой)

*Дети раскладывают сосульки по росту и читают.*

Дети. Растопил он лед в оконце.

Логопед. Запомните эту фразу. Чего-то не хватает. Идем дальше.

*На пути – дорожка с нотами (скрипичные ключи). Дети идут по дорожке из нот и приходят к телевизору (проектор). Смотрят видеоролик (начало телепередачи «Угадай мелодию»).*

Логопед. Поиграем в игру «Угадай мелодию». Если вы услышите весеннюю мелодию - то нужно танцевать, а если услышите другие мелодии - нужно стоять на месте и качать головой вправо-влево.

*Дети угадывают мелодии и выполняют движения. На экране появляется подсказка № 8 и пример, выложенный из счетных палочек. Логопед читает подсказку.*

Логопед.

Подсказки нам нужно разыскать,

И Весну скорее расколдовать.

Смекалку свою прояви,

Такой пример скорее найди и реши.

1. Переложи одну счетную палочку и составь верное равенство.
2. Назови число перед знаком равно – какой день недели ему соответствует?
3. Выбери фигуру по дню недели и найди такой знак:

*Дети находят пример, составленный из счетных палочек 3+6=6.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Понедельник | Вторник | Среда | Четверг | Пятница | Суббота | Воскресенье |
|  |  |  |  |  |  |  |

Логопед. Как же переложить спички? Есть идеи? Можно переложить только одну спичку, чтобы получился верный пример.

*Дети обсуждают и перекладывают спичку.*

Дети.Наш пример 3+5=8

Логопед. Отлично. Какое число стоит перед знаком равно?

Дети. Число 5.

Логопед. Назовите пятый день недели.

Дети. Пятница.

Логопед. Рассмотрите таблицу и найдите ту фигуру, которая находится под словом пятница.

Дети. Это пятиугольник.

Логопед. Найдите эту фигуру в раздевалке.

*На двери шкафчиков наклеены изображения геометрических фигур*. *В шкафчике с пятиугольником положена подсказка №9. Дети находят этот шкафчик и достают подсказку. Логопед читает подсказку.*

Логопед.

Зверя на звук «З» найди,

По следам его иди.

*Дети рассматривают картинку с наложенными фигурами животных и называют животное, название которого начинается со звука «З».*

Дети. Это заяц. Нужно идти по заячьим следам.

*Дети из множества следов на полу выбирают заячьи следы и идут по ним. Заячьи следы приводят их на цветочную поляну. На цветочной поляне разложены картинки с цветами и подсказка №10.*

Логопед.

Цветы разбери,

Весенний цветок найди,

Он начинает под снегом расти,

Греют его первые солнца лучи.

Последнюю строчку загадки бери,

Слово заклинание скажи!

*Дети рассматривают цветы на поляне.*

Логопед. Вот это поляна! Каких цветов здесь только нет. Волшебство! На какие группы можно разделить эти цветы?

Дети. Эти цветы можно разделить на садовые, полевые и первоцветы.

Логопед. Разделитесь на группы. Первая группа собирает садовые цветы, вторая группа-полевые цветы, а третья – первоцветы.

*Дети делятся на группы и выполняют задание.*

Логопед.Назовите садовые цветы.

Дети. Роза, астра, пион, хризантема.

Логопед. Назовите полевые цветы.

Дети. Василек, ромашка, незабудка, одуванчик, клевер.

Логопед. Назовите первоцветы.

Дети. Ландыш, подснежник, мать-и-мачеха, нарцисс.

Логопед. Вы помните про загадку? О каком цветке там говориться?

Дети. О подснежнике.

*Дети переворачивают картинку с подснежником и видят подсказку. Логопед предлагает разложить все полученные подсказки. Дети раскладывают льдинки, сосульки и подснежник. Логопед читает полученную загадку.*

Логопед.

Теплый, ласковый дружок.

Красно-огненный кружок.

Растопил он лед в оконце,

Как зовут, не знаешь?……

Дети. Солнце.

1. **Заключительный этап**

Логопед. Мы разгадали слово заклинание и расколдовали Весну.

*Звучит песня «Весна пришла» из мультфильма «Маша и Медведь». Дети радуются и танцуют.*

**Технологическая карта квест-игры**

**«Космическое приключение»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Элементы структуры*** | ***Содержание квест-игры*** |
| Название | «Космическое приключение» |
| Направленность квест-игры | Приоритетная образовательная область: «Речевое развитие». Квест-игра может быть проведена в форме непрерывной непосредственно образовательной деятельности с дошкольниками 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. |
| Цель | Развивать навык составления повествовательного рассказа по схеме. |
| Задачи | 1. Речевое развитие:  -Обобщить и систематизировать представления о космосе, работе космонавтов.  - Уточнить словарь по темам: «Наша Родина - Россия», «Родное село».  -Развитие диалогической речи.  -Тренировать умение подбирать к именам существительным слова-признаки.  - Упражнять в употреблении простых предлогов.  -Совершенствовать навык звуко-буквенного анализа.  - Развивать навык связной речи при составлении рассказа по схеме.  - Закреплять умение отвечать на вопросы полным предложением.  2. «Познавательное развитие»:  - Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, воображение, логическое мышление.  -Упражнять в решении головоломок.  3. «Социально-коммуникативное развитие»  -Воспитывать дружеские взаимоотношения, привычку действовать сообща.  - Развивать умения решать проблемные ситуации, делать выводы.  -Развивать навыки само­стоятельности, инициативности, ответственности.  4. «Художественно – эстетическое развитие»:  -Совершенствовать умение сооружать постройки, объединенные общей темой.  - Воспитывать чувство любви к России и родному селу.  5. «Физическое развитие»:  - Развивать общие моторные навыки и зрительно – двигательную координацию. |
| Продолжительность | 25-30 минут. |
| Возраст воспитанников/ группа | Дети с ОНР III уровня 6-7 лет. |
| Легенда | Дети отправляются в «космическое путешествие» и попадают под метеоритный дождь. Метеориты повреждают космические корабли. Участники квеста вынуждены приземлиться на неизвестной планете, где их встречает Лунтик. Он сообщает им о том, что их корабли будут отремонтированы и будут ждать их в намеченных местах. Чтобы добраться до кораблей нужно будет пройти ряд препятствий и выполнить задания. |
| Квест - герои | Лунтик |
| Основное задание/основная идея | В результате квест-игры дети должны собрать пазлы и составить из них карту, на которой будет изображено место нахождения кораблей. |
| Сюжет и продвижение по нему | Команды, разделившись, выполняют задания:  - подобрать к именам существительным слова-признаки (Игра «Какой? Какая? Какие?»;  - раскрасить зашифрованные картинки по цифрам;  -составить предложения по картинкам;  -составить рассказ о космонавте по схеме;  -найти буквы в контейнерах и составить слова;  -составить рассказы о Шентале и России по книжкам-малышка;  - поиграть в подвижную игру «В открытом космосе»;  - посмотреть отрывки из мультфильмов и найти место, о котором говориться во всех мультфильмах. |
| Навигаторы | Зашифрованные картинки для игры: «Раскрась по цифрам»; схема, на обратной стороне которой изображены стрелки в виде ракет красного и синего цвета; отрывки из мультфильмов. |
| Оборудование | Костюм для Лунтика; деревянный конструктор; лего; мешочек с цветными карточками; коса из атласных лент; эмблемы для команд; коса из атласных лент; картинки с изображением планеты Земля, луны и звезд; метеориты (шарики из поролона, обернутого в фольгу); астероиды (большие мячи, завернутые в фольгу); проектор; 2 компьютера; колонки; видеоролик; пазлы; чемоданчик; зашифрованные картинки для игры «Раскрась по цифрам»; контейнер с карандашами; макет космонавта; картинки с изображением действий космонавта; вулканы, сделанные из папье-маше; контейнеры от киндер-сюрпризов; бумажные буквы; книжки-малышки со схемами о России и Шентале. |
| Предварительная работа | Рассматривание карты России; чтение стихотворений русских поэтов о России, слушание гимна России на музыкальном занятии; создание лепбуков по темам: «Наша родина - Россия», «Космос» в совместной деятельности с воспитателями и родителями; рассматривание картинок в детской энциклопедии по теме «Космос»; создание сюжетно-ролевой игры: «Космонавт»; чтение отрывков из книги В. Синицина «Первый космонавт» и беседа по ней; |

**Ход образовательной деятельности**

1. **Мотивационно-организационный этап**

*Дети конструируют космические корабли из строительного материала (деревянный конструктор, лего). Логопед подходит к играющим детям, рассматривает их постройки и беседует с детьми о них.*

Логопед. В какое путешествие вы хотели бы отправиться на ваших кораблях?

Дети. Я хочу посмотреть звезды и предлагаю отправиться в космическое путешествие.

Логопед. Все согласны отправиться в космическое путешествие?

Дети. Да

1. **Деятельностный этап**

Логопед. У нас два космических корабля, поэтому нужно разделиться на две команды. Выберите каждый себе карточку из волшебного мешочка. Подойдите к косе из атласных лент, найдите ленту такого же цвета как ваша карточка, и все вместе распутайте «косу». Распутав «косу», вы узнаете название своей команды.

*Каждый ребенок по очереди подходит к волшебному мешочку и вытягивает цветную карточку, подходит к «косе», берется за край атласной ленты, того же цвета как его карточка. После того, как коса из лент будет расплетена, дети узнают название своей команды. Дети делятся на команды «Фейерверк» и «Сомбреро», получают эмблемы, выбирают командиров.*

Логопед. Когда космический корабль готовят к старту, в каком порядке ведут счет?

Дети. В обратном порядке.

Логопед. На далекую планету

Отправляемся мы в путь

Дети. 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Старт!

*Дети имитируют движения космических кораблей. В иллюминаторе наблюдают звезды, планеты.*

Логопед. Что вы видите в иллюминаторе?

Дети. Мы видим Землю, Луну и много звезд.

Логопед. Что вы можете сказать о Земле? Какая Земля?

Дети. Земля голубая, далекая, красивая.

Логопед. А Луна какая?

Дети. Луна маленькая, холодная, круглая.

Логопед. Какие звезды вы видите?

Дети. Мы видим большие, блестящие, яркие звезды.

*На пути дети встречают препятствие «Метеоритный дождь». Дети проходят через метеоритный дождь (шарики из поролона, обернутого в фольгу).*

Дети. Это метеоритный дождь.

*Дети уклоняются от маленьких метеоритов и перешагивают через астероиды (большие мячи, завернутые в фольгу).*

Логопед. В наш бортовой компьютер попал метеорит, все приборы вышли из строя. Мы вынуждены приземлиться на неизвестной планете.

*Дети оказываются на неизвестной планете (музыкальный зал, оформленный в стиле «Космос»).*

Лунтик. Друзья, приветствуем вас на нашей дружественной планете «Сатурн». (*Держится за ухо, прислушивается к чему-то).* Мне только что сообщили – у нас прямая связь с новостным центром нашей планеты. Прямое включение. Посмотрим, что нам хотят сообщить.

*На экране проектора появляется видеоролик (выпуск новостей – 2 космических корабля, в записи речь диктора): Здравствуйте! В эфире специальный выпуск новостей. Сегодня в 03:15 по местному времени на нашу планету приземлились два космических корабля. Пока гости из космоса никак себя не проявили. Цель их посещения нашей планеты неизвестна.*

Лунтик. Дорогие ребята, благодарим вас за проявленный интерес к нашей планете. Мы знаем, что ваши корабли получили повреждения, и вы были вынуждены посетить нас. Мы отремонтируем ваши корабли, и они будут ждать вас в намеченных местах. Чтобы добраться до них вам придется выполнить несколько наших заданий – пройти ряд препятствий. Пройденные этапы позволят вам составить карту вашего маршрута от указанного места до своего корабля. После каждого успешно пройденного испытания командам будет выдаваться пазл. Выполнив все задания и соединив полученные детали вместе, вы получите изображение того места, где находится ваш корабль. Успехов вам.

*Лунтик достает из чемоданчика зашифрованные картинки для игры «Раскрась по цифрам» и раздает командирам команд.*

Лунтик. В этих зашифрованных картинках скрывается название того места, с которого и начинается ваше приключение.

*Дети раскрашивают зашифрованные картинки по цифрам (1-синий цвет, 2-зеленый, 3 – коричневый, 4-голубой).*

Логопед. Какая команда уже справилась с заданием? Что у вас получилось?

Команда «Сомбреро». У нас получился космонавт, в руках у которого конверт.

Команда «Фейерверк». У нас получился космонавт с рюкзаком на спине.

*Команда, первая справившаяся с заданием, получает один пазл.*

*Дети ищут и находят в зале макет космонавта, подходят к нему, обсуждают где находится задание. Команда «Сомбреро» берет конверт из рук космонавта. Команда «Фейерверк» достает из рюкзака конверт. Команды открывают конверты и достают задания.*

*Логопед обращается к команде «Сомбреро».*

Логопед. Рассмотрите картинки. Расскажите, что делает на них космонавт.

Дети. Космонавт идет к космическому кораблю. Космонавт стоит около космического корабля. Космонавт входит в космический корабль. Космонавт смотрит из иллюминатора.

*Логопед обращается к команде «Фейерверк».*

Логопед. Рассмотрите картинку. Расскажите о космонавте по схеме.

Дети. Это космонавт. Он работает на орбитальной станции. Там он изучает космос и проводит научные опыты. Космонавт одет в скафандр, который защищает его тело и позволяет дышать. Для работы космонавту нужны инструменты и приборы.

*Каждая команда получает пазл.*

Логопед. Переверните картинки, и вы увидите куда нужно двигаться дальше.

*Дети переворачивают картинки и видят стрелки в виде ракет. У команды «Сомбреро» - красная ракета», а у команды «Фейерверк» - синяя ракета. Команды принимают решение двигаться по стрелкам-ракетам, указывающим путь на полу. Стрелки-ракеты приводят детей к вулканам, сделанным из папье-маше. В кратерах вулкана находятся контейнеры от киндер- сюрприза. В контейнерах спрятаны буквы. Часть контейнеров пустые.*

Логопед. Чтобы узнать какое задание нас ждет, нужно раскрыть все контейнеры.

*Дети раскрывают контейнеры, находят буквы и складывают из них слова. У команды «Сомбреро» получается слово Россия. У команды «Фейерверк» - слово «Шентала».*

Логопед. Расскажите о Шентале и России по книжкам-малышкам. Условие – в рассказе должны участвовать все участники команды.

*Логопед дает каждой команде книжки малышки. В книжках – малышках находится схемы рассказов о России и Шентале. Дети рассматривают книжки-малышки, обсуждают, составляют рассказ и договариваются кто будет презентовать рассказ, а кто дополнять.*

Команда «Сомбреро».

1-й ребенок. Мы живем в России, мы россияне. У нас трехцветный (трехполосный) бело – сине – красный флаг. Белая полоса обозначает свет, чистоту. Синяя – небо и воду, красная – солнце, кровь защитников родины.

2-ребенок. На российском гербе двуглавый орел, одна голова смотрит на запад, другая на восток, чтобы враги не смогли напасть на нашу родину.

3-й ребенок. В России много больших и маленьких городов. Москва – столица нашей Родины. В Москве живут москвичи. Сердце Москвы – Кремль и Красная площадь. Там есть большой театр, Кузнецкий мост, памятник Пушкину, Московский Университет.

4-й ребенок. В Кремле работает Президент России – Путин Владимир Владимирович. Россия – это наша родина, которую мы всегда будем любить.

Команда «Фейервер».

1-й ребенок. Мы живем в Шентале. Наше село большое и красивое. В Шентале много домов.

2-й ребенок. Есть три детских сада, две школы, больница, спортивная школа, школа искусств.

3-й ребенок. А также в Шентале есть достопримечательности: аллея героев, обелиск Славы, доска Почета, церковь, мечеть. Мы любим свое село»!

4–й ребенок. Мы ходим в детский сад «Звездочка». Наша группа называется «Шалунишки».

*Каждая команда получает пазл. Звучит звуковой сигнал: На нашей планете нарушилась гравитация.*

Логопед. Мы находимся в состоянии невесомости. Все наши движения замедленные и плавные. Двигаемся друг за другом, четко выполняя мои указания. Три шага вперед, два шага направо, три шага вперед.

*Этот путь приводит детей в технический центр, где стоят два ноутбука с эмблемами команд. Дети рассаживаются около ноутбуков.*

Логопед. Вам представлены отрывки мультфильмов на одну и ту же тему, которая является подсказкой. С ее помощью вы узнаете конечную точку своего маршрута.

Участникам показываются отрывки из мультфильмов, в которых есть указания на космодром: для команды «Сомбреро» мультфильм «Майлз с другой планеты» и «Незнайка на луне»; для команды «Фейерверк» мультфильм «Космические гонки» и «Белка и Стрелка».

*После просмотра отрывков из мультфильмов дети обсуждают увиденное и называют то место, которое они увидели во всех мультфильмах.*

Дети. Во всех мультфильмах есть космодром.

*Дети получают последний пазл, собирают все кусочки пазла в один фрагмент и у них получается космодром – место, где находятся их космические корабли.*

1. **Заключительный этап**

*Дети спешат на космодром, находят свои корабли и отправляются домой.*

Логопед. Отправляемся в полет. Ключ на старт.

Дети – командиры. Есть ключ на старт.

Логопед. Пуск!

Дети – командиры. Есть пуск!

Логопед. Подъем!

Дети-командиры. Есть подъем! Поехали!

**Технологическая карта квест-игры**

**«Охота на браконьера»**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Элементы структуры*** | ***Содержание квест-игры*** |
| Название | «Охота на браконьера» |
| Направленность квест-игры | Приоритетная образовательная область: «Речевое развитие». Квест-игра может быть проведена в форме непрерывной непосредственно образовательной деятельности с дошкольниками 6-7 лет с общим недоразвитием речи III уровня. |
| Цель | Развивать лексико-грамматические представления по лексическим темам: «Лето», «Полевые цветы», «Дикие и домашние животные». |
| Задачи | 1. Речевое развитие:  -Закрепить представления о лете и его приметах.  - Расширить представления о растениях луга, об охране природы.  - Совершенствовать навык звукового анализа, составления и чтения слов.  - Развитие диалогической речи.  -Закрепить навык словообразования.  - Развивать навык согласования прилагательных с существительными.  - Совершенствовать способность к построению предложно-падежных конструкций в предложениях.  -Развивать навык связной речи при составлении описательного рассказа.  - Закреплять умение отвечать на вопросы полным предложением.  2. «Познавательное развитие»:  - Развивать зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, воображение, логическое мышление.  -Упражнять в решении математических примеров и головоломок.  -Совершенствовать навыки распознавания геометрических фигур.  3. «Социально-коммуникативное развитие»  -Воспитывать дружеские взаимоотношения, привычку действовать сообща, стремление оказывать помощь тем, кто попал в беду.   - Развивать умения решать проблемные ситуации, делать выводы.  -Развивать навыки само­стоятельности, инициативности, ответственности.  4. «Художественно – эстетическое развитие»:  -Совершенствовать навык раскрашивания цветными мелками по цифрам.  5. «Физическое развитие»:  - Развивать общие моторные навыки и зрительно – двигательную координацию. |
| Продолжительность | 25-30 минут. |
| Возраст воспитанников/ группа | Дети с ОНР III уровня 6-7 лет. |
| Легенда | На территории детского сада «Звездочка» установлен факт браконьерства – обнаружена пропажа лекарственных растений, занесенных в Красную книгу. Для того, чтобы предотвратить серьезные экологические последствия, необходимо найти и обезвредить браконьера. |
| Квест - герои | Полицейский, дедушка Ау (кукла-марионетка). |
| Основное задание/основная идея | В результате квест-игры дети должны найти улики, собрать информацию о личности браконьера и разоблачить его. |
| южет и продвижение по нему | Задания квест-игры:  -Осмотреть место преступления.  -Собрать геометрические фигуры, пройти лабиринт, расшифровать подсказку и найти улику.  -Сочетания слов заменить одним словом-признаком.  -Пройти по лепесткам цветов, в названиях которых есть звук **К.**  -Назвать перечисленные цветы, одним словом.  -Выполняют логоритмическое упражнение «Угадайте, где мы были».  -Прослушать отрывок из песни «Я гениальный сыщик» и найти улику.  -Сосчитать фигуры, определить цвет закрашивания фрагмента раскраски и найти подсказку.  -Прослушать предложения и исправить ошибки в них.  -Разгадать карточку с зашифрованными символами с помощью алфавита – дешифратора.  -Разгадать математические головоломки и вычислить дальнейший путь.  - Преодолеть дорожку с препятствиями и найти улику.  - Соединить точки по цифрам в обратном порядке на листе бумаги.  - Рассказать о браконьере по альбому «Досье преступника». |
| Навигаторы | Вырезка из детского журнала о животных и мешочек с конструктором; цветок на котором сидит бабочка с крыльями в форме буквы К; скрипичный ключ; отрывок из песни «Гениальный сыщик»; раскраска по номерам; карточка с зашифрованными символами; головоломки попугаев. |
| Оборудование | Костюм для полицейского; полицейские значки по количеству детей; альбом «Досье преступника»; мешочек с конструктором и вырезка из детского журнала о животных; предметные картинки полевых цветов; разноцветные воздушные шары; резиновый мяч; скрипичный ключ; музыкальный центр; аудиозапись с отрывком из песни «Я гениальный сыщик»; контейнер с цветными мелками; листы бумаги с раскрасками по номерам по количеству детей; деревянный сундук; кукла-марионетка «Дедушка Ау»; кусочек шерсти; карточка с зашифрованными символами; алфавит-дешифратор; столб, на котором висит табличка с головоломкой; камни, гимнастическое бревно, деревянная горка; вырезка из газеты о спорте; три деревянных бочонка; листы с заданием «Соедини по точкам». |
| Предварительная работа | Наблюдение за приметами наступающего лета, беседа о признаках лета. Разучивание упражнения «Угадай, где мы были». Слушание и обсуждение с музыкальным руководителем пьесы А. Вивальди «Лето» из цикла «Времена года». Рассматривание и обсуждение картины И. Левитана «Березовая роща». Чтение рассказа К. Ушинского «Лето». Рассматривание полевых цветов на слайдах презентации. |

**Ход образовательной деятельности**

1. **Мотивационно-организационный этап**

*На утренней прогулке дети видят объявления «Внимание, розыск! Разыскивается браконьер».*

Дети. Что это такое?

Воспитатель. Это объявление о розыске. Разыскивается браконьер!

Дети. А кто такой браконьер?

Воспитатель. Браконьером называют того, кто наносит вред окружающей среде: уничтожает растения, занесенные в красную книгу; вырубает леса; истребляет редких животных.

Полицейский. Здравствуйте ребята. На территории участка вашего детского сада «Звездочка» установлен факт браконьерства – обнаружена пропажа лекарственных растений, занесенных в Красную книгу. Для того, чтобы предотвратить серьезные экологические последствия, необходимо найти и обезвредить браконьера. Мы просим вас вступить в наши ряды и принять активное участие в поиске браконьера.

Логопед. Ну что, ребята, вы готовы вступить в ряды полицейских?

Дети. Да!

1. **Деятельностный этап**

Полицейский. Я очень рад, что вы согласились помочь нам в поиске браконьера. Получайте полицейские значки.

*Полицейский прикрепляет каждому ребенку значки. У полицейского звонит телефон. Его вызывают на службу.*

Полицейский. Ребята, мне пора идти, меня вызывают на службу. Вот вам альбом «Досье преступника». В него вам нужно собрать необходимые улики для того, чтобы вычислить и задержать браконьера. Советую вам начать поиски браконьера с осмотра места происшествия. Удачи вам!

Логопед. Давайте подумаем, где же это место происшествия? В каком месте нашего участка посажены растения, занесенные в Красную книгу?

Дети. В «Зеленой аптеке»!

Логопед. Правильно, бежим в «Зеленую аптеку».

*Дети приходят на территорию Зеленой аптеки и осматривают ее. Они находят вырезку из детского журнала о животных и мешочек с конструктором.*

Логопед. Чем же нам может помочь эта вырезка из журнала? Давайте рассмотрим ее.

Дети. Здесь нарисован лабиринт из геометрических фигур.

Логопед. Нужно пройти лабиринт, расшифровать подсказку и найти улику.

Дети.Какую же дорожку выбрать?

Логопед. Может нам в этом поможет мешочек. Давайте заглянем в него.

Дети. Здесь конструктор. На нем половинки фигур.

Логопед. Попробуйте из них собрать фигуры.

Дети. *Я собрал треугольник. Я собрал круг. Я собрал овал. Я собрал прямоугольник. Я собрал квадрат. Я собрал пятиугольник.*

Логопед. Значит, двигаться в лабиринте нужно от журналиста в центре по тем фигурам, которые вы собрали. Журналист просит нас придумать сложные слова – признаки о животных и птицах.

*Дети шагают пальчиками по лабиринту от журналиста по геометрическим фигурам.*

1-й ребенок. Моя дорожка ведет к зайцу. У зайца длинные уши – значит он длинноухий.

2-й ребенок. Моя дорожка ведет к аисту. У аиста длинные ноги – значит он длинноногий.

3-й ребенок. Моя дорожка ведет к щенку. У щенка толстые лапы – значит он толстолапый.

4-й ребенок. Моя дорожка ведет к жирафу. У жирафа длинная шея – значит он длинношеий.

5-й ребенок. Моя дорожка ведет к гусю. У гуся красные лапы – значит он краснолапый.

6-й ребенок. А моя дорожка ведет к картинке, на которой нарисован маленький короткий хвост.

Логопед. Наверное, это и есть улика. У браконьера короткий хвост, значит он какой?

6-й ребенок. Короткохвостый.

Логопед*.* Что мы узнали о браконьере?

Дети. Это животное. У него короткий хвост.

Логопед. Возьмите эту наклейку и приклейте ее в альбом «Досье преступника».

*Дети приклеивают наклейку в альбом «Досье преступника».*

Логопед. Куда же дальше нужно двигаться? Где искать подсказку? Вы внимательно осмотрели вырезку из журнала?

Дети. На обратной стороне вырезки нарисован цветок без лепестков. На нем сидит бабочка с крыльями в форме буквы **К.**

Логопед. Нам нужно идти по лепесткам цветов, в названия которых есть звук [к].

*Дети идут по дорожке из лепестков и называют цветы, в названиях которых есть звук [к].*

Дети. Колокольчик, ромашка, лютик, клевер, незабудка, василек, одуванчик.

Логопед. Как можно назвать эти цветы одним словом? Они садовые, полевые или комнатные?

Дети. Это полевые цветы.

*Дорожка из лепестков приводит детей к березе, на которой висят воздушные шары.*

Логопед. Ребята, сейчас вам предстоит проявить свою меткость: подсказка в шарике, который находится между желтым и синим. Нужно попасть в него мячом.

*Дети бросают мяч в шарик до первого попадания. Шарик прокалывается и достается подсказка (скрипичный ключ и наклейка, на которой схематично показаны глаза и нос). Дети обсуждают найденную подсказку и принимают решение идти в музыкальный зал. Музыкальный руководитель предлагает детям выполнить логоритмическое упражнение «Угадайте, где мы были».*

Логоритмическое упражнение «Угадайте, где мы были».

Набежала тучка, *Бегут по кругу друг за другом на носочках,*

*руки держат на поясе.*

Прокатился гром, *Выполняют три прыжка на носочках.*

Хлынул дождик теплый *Вновь бегут по кругу.*

Звонким серебром. *Выполняют прыжки на носочках.*

Прозвенел над нами *Бегут по кругу.*

И пропал вдали. *Выполняют прыжки на носочках.*

Дома не сидится, *Маршируют, высоко поднимая колени,*

Мы гулять пошли *размахивая руками.*

Взять сачок не позабыли. *Маршируют, подняв воображаемый сачок*

*на плечо.*

Угадайте, где мы были? *Останавливаются. Встают лицом в круг.*

*Разводят руками.*

Были мы за речкою, *Бегут по кругу, взявшись за руки.*

На том берегу,

На большом душистом *Меняют направление движения.*

Заливном лугу.

Бабочек ловили *Изображают, как ловят бабочек и*

И плели венки *плетут венки.*

Музыкальный руководитель. Вот вам следующая улика.

*Музыкальный руководитель включает отрывок из песни «Я гениальный сыщик» (мультфильм «Бременские музыканты»). В песне звучат слова «А нюх как у собаки, а глаз как у орла».*

Логопед. Что означают эти слова? Какой нюх у собаки? Как видит орел?

Дети. У собаки хороший нюх (обоняние). У орла зоркий глаз.

*Дети приклеивают наклейку в альбом «Досье преступника».*

Логопед. Как вы понимаете значение выражений «зоркий глаз» и «хороший нюх»?

Дети. У браконьера хорошее зрение и обоняние.

Музыкальный руководитель. Вот вам следующая подсказка, которая направит вас дальше.

Чтобы подсказку расшифровать,

Нужно все сосчитать и разрисовать.

Затем предмет этот отыскать,   
И улику разгадать.

*Музыкальный руководитель дает детям раскраску по номерам, в которой нужно сосчитать фигуры и определить цвет закрашивания (2 фигуры – желтый цвет, 3 фигуры – красный цвет, 4 фигуры – зеленый цвет, 5 фигур – фиолетовый цвет). Дети садятся за столы и раскрашивают.*

Дети. Здесь нарисовано яблоко.

Логопед. Где можно найти яблоки у нас на участке?

Дети. На участке есть яблоня. Бежим к ней.

*Дети бегут к яблоне и* *видят сундук. На сундуке сидит Дедушка Ау (кукла-марионетка). Логопед берет куклу и озвучивает задание.*

Дедушка Ау. Добрый день ребята. Я знаю, что вы ищете браконьера. В моем сундуке вы найдете то, что поможет вам двигаться дальше. Чтобы открыть его нужно выполнить мое задание. Послушайте предложения. Найдите и исправьте ошибки в них. Книга читает интересную девочку.

Дети. Девочка читает интересную книгу.

Дедушка Ау. Замок строит детей из песка.

Дети. Дети строят замок из песка.

Дедушка Ау. Пляж растет около ромашек.

Дети. Около пляжа растут ромашки.

Дедушка Ау. Ведерко возьмет Рому на речку.

Дети. Рома возьмет на речку ведерко.

*Дедушка Ау отдает сундучок детям. Они его открывают и достают из него кусочек шерсти, травку и карточку с зашифрованными символами.*

Логопед. У нас есть еще две улики – шерсть и травка. Что это означает?

Дети. Тело браконьера покрыто густой шерстью. Он питается травой.

*Дети приклеивают улику в альбом «Досье преступника».*

Логопед. Как же нам расшифровать карточку?

Дедушка Ау. Вот вам алфавит-дешифратор. Он поможет вам расшифровать загаданные картинки. Подбирайте буквы и читайте, что получится.

*Дети расшифровывают картинки и читают надпись.*

Дети. Иди по красному следу.

*Дети идут по красным следам и приходят к столбу с табличкой, на которой изображен попугай и стрелки. Логопед читает задание на табличке.*

Логопед. Привет! Меня зовут Сильвер! Недавно я и мои друзья Флинт и Джеймс щелкали орешки: фундук, миндаль и фисташки. Каждый грыз свои орешки. Джеймс не любит фундук, а у Флинта аллергия на миндаль и фундук. Что грыз я?

Дети. Сильвер грыз фундук.Нам нужно идти прямо.

*Дети идут прямо и на пути встречают дорожку с препятствиями: камни, гимнастическое бревно, деревянная горка.*

Логопед. Нам нужно перепрыгнуть через камни, пройти по гимнастическому бревну, подняться и спуститься с горки.

*Дети преодолевают препятствия и в конце пути находят вырезку из газеты о спорте, где изображен коллаж: человек бежит, прыгает в длину, покоряет вершину горы.*

Дети. Еще одна улика! Браконьер может бегать, прыгать и лазить.

*Дети приклеивают улику в альбом «Досье преступника» и двигаются дальше. Приходят к беседке, на которой висит табличка с изображением попугая и цифр. В беседке находятся три деревянных бочонка под разными цифрами. Логопед читает задание на табличке.*

Логопед. Я Попугай Джейм. У меня есть три бочонка, но открыть можно только один. Помогите мне сосчитать мои монеты, тогда я подскажу в каком бочонке искать последнюю улику.

Сильвер дал мне столько монет, сколько у тебя ног. А Флинт вернул мне монет столько же, сколько у тебя ушей. Я задолжал Деви монет столько же, сколько у тебя носов. Сколько у меня осталось монет?

Дети. У Джеймса осталось три монеты. Значит улику нужно искать в бочонке под цифрой три.

*Дети открывают бочонок под цифрой три и достают листы с заданием «Соедини по точкам».*

Логопед. Соедините точки по цифрам в обратном порядке.

*Дети соединяют точки по цифрам в обратном порядке и видят острые маленькие рожки.*

Дети*.* У браконьера есть острые маленькие рожки.

*Дети наклеивают улику в альбом «Досье преступника».*

Логопед. Мы собрали все улики в альбом. Обсудите их. Расскажите о браконьере.

Дети. Это травоядное животное, тело его покрыто густой шерстью. У него есть короткий хвост, острые маленькие рожки. Это животное обладает хорошим зрением и обонянием. Оно быстро бегает, отлично прыгает, может лазать по горам.

Логопед. Кто же это?

Дети. Это козленок.

*Появляется полицейский. Логопед обращается к нему.*

Логопед.Товарищ полицейский, наша розыскная группа собрала альбом «Досье преступника» и вычислила его.

Полицейский. Кто же это?

Дети. Это козленок.

*Дети отдают альбом «Досье преступника» полицейскому.*

1. **Заключительный этап**

Полицейский. Мы объявляем вам благодарность за помощь в расследовании по поиску браконьера. Теперь мы знаем кто он и сможем защитить вашу «Зеленую аптеку».