Деловая квест-игра

Для проведения ла методическом объединении

Учителей – логопедов г. Вольска

«Путешествие на волшебный остров»

Подготовили: учитель – логопед МДОУ ВМР «Детский сад №4 «Теремок»

Горбенко Галина Алексеевна

учитель – логопед МДОУ ВМР «Детский сад №5

Демидова Ольга Владимировна

Вольск, 2022г.

**Квест - игра «Путешествие на волшебный остров»**

**Цель**: Повышение профессиональной педагогической компетентности учителей-логопедов по теме «Создание и использование интерактивных игр в логопедической работе»

**Задачи**:

-Развивать творческий потенциал педагогов , их компетентность в вопросах реализации задач по использованию интерактивных игр в логопедической работе.

-Активизировать мыслительную деятельность педагогов.

-Привлекать внимание педагогов к рассматриваемому вопросу, повысить их активность, побудить размышлять, анализировать.

-Способствовать сплочению всех педагогов.

**Оборудование**: интерактивное оборудование, мягкая игрушка-сердце, смайлики, авторские игрушки-монстрики, карточки-объявления, карточки-пазлы, карточки-лепестки, сундук с замком, 5 ключей с брелками, памятки для педагогов, карточка-ребус.

**Ход игры:**

1. **Организационный момент.**

Уважаемые педагоги, откройте свои телефоны и прочитайте сообщение…

Мы приглашаем вас в морское путешествие на волшебный остров.

Предлагаем вам отправиться в путешествие на волшебном корабле (показ слайда). Согласны?

**2. Игра на сплочение коллектива «Я люблю»**

Закройте глаза и представьте, что мы поднялись на борт волшебного корабля , который отправит нас в волшебное путешествие. Мы заняли, удобное для каждого, место и отправились в путь. Волны стали раскачивать наш корабль ,как будто убаюкивая нас, и каждому из нас в этот свободный от всех забот момент захотелось заняться любимым делом.

Давайте будем передавать игрушку-сердечко и скажем о том, чем мы любим заниматься в свободное время. ( Например, я люблю сажать цветы, я люблю играть в баскетбол, я люблю готовить...)

Пока мы занимались любимым делом, не заметили, как подплыли к волшебному острову.

**3. Встреча с монстрами.**

А остров , оказывается, под охраной! (Слайд) Посмотрите, нас не пускают... свирепые монстры. Что же делать? ( Ответы )

Скорее всего, нам придётся их задобрить. Возможно они голодные. Давайте их покормим. Монстрики трёх цветов: красный, синий, зелёный. Нужно покормить монстрика того цвета , цвет которого обозначает символ первого звука в вашем имени. ( Меня зовут Ольга, я покормлю красного монстрика…)

Посмотрите, монстры наелись , стали добрыми и рассказали нам секрет острова . Оказывается, на этом волшебном острове есть сокровища, которые они должны были охранять. Но, так как мы их накормили и очень им понравились, они нам дарят карту (слайд ), по которой мы сможем добраться до этих сокровищ. Но, следуя по этой карте, нам нужно будет помочь жителям острова и заслужить волшебные ключи от сундука с сокровищами. К сундуку мы сможем добраться только в том случае, если соберём все ключи!

**4. Игра «4 лишний»**

Отправляемся по карте. И ,первые, кто нас встретили? Жители этого острова-весёлые обезьянки. Давайте посмотрим, чем же мы можем им помочь. Одна очень весёлая обезьянка никак не может понять, какой предмет из четырёх лишний. Давайте поможем ей выбрать лишний предмет.

(На экране появляются картинки: помидор, морковь, огурец, банан;

- дуб, пальма, клён, берёза;

-пожарная машина, корабль, автобус, полицейская машина;

-попугай, лиса, волк, медведь)

Обезьянка очень рада, что мы ей помогли. Она просит напомнить ей, какие же предметы были лишними? (банан, пальма, корабль, попугай –поочерёдно появляются на экране).

Молодцы, мы справились с этим заданием. За помощь, обезьянка нам дарит первый волшебный ключ!

А мы продолжаем путь.

**5. Игра «Напиши объявление»**

Кого же ещё мы можем встретить на острове? Карта привела нас…. К домику, в котором живет гном. У него небольшая проблема: скопилось очень много вещей, которые уже не умещаются в его маленьком жилище. Он хочет избавиться от некоторых предметов. Нам нужно написать объявления, которые помогут ему избавится от ненужных вещей. Объявления не простые: каждое слово в нём должно начинаться с одной буквы (раздаём карточки - объявления и предлагаем заполнить).

Молодцы, гномик немного освободил свой домик и благодарит нас в помощи. Дарит нам ещё один волшебный ключ!

**6. Игра «Собери цветок»**

Кому же ещё понадобится наша помощь на этом острове? Посмотрите, встречает нас весёлый дракончик, который очень любит гулять по полянке и любоваться цветами. У него случилась беда – подул ветер и лепестки у цветов разлетелись. Нужно собрать цветочки по количеству слогов в слове. Добавьте лепестки с картинками к серединке цветка с нужной схемой. (На серединке цветка-схема по количеству слогов, на лепестках-картинки).

Все цветы собраны, дракончик очень доволен , благодарит нас! И мы получаем ещё один волшебный ключ!!!

**7. Игра «Водопад»**

Посмотрите, на нашем путь водопад, засыпанный камнями. Нам нужно разобрать завал. Соединить слово с его звуковой схемой. На одной части камня написано слово, а на другой-звуковая схема. Раздаём части. Нужно найти свою пару.

Молодцы, завал разобран, мы можем спокойно пройти дальше по маршруту карты. А фея нам даёт ещё один заслуженный волшебный ключ.

**8. Игра «Отгадай загадки»**

Мы готовы идти дальше, но дорогу нам преградили …злые, коварные пираты. Не хотят нас пропускать к сокровищам, пока мы не отгадаем пиратские загадки.( На слайдах написаны загадки. После ответа, выплывают картинки-отгадки).

Пираты дают нам ещё один волшебный ключ и пропускают нас дальше к сокровищам. Ура! Посмотрите, мы заработали 5 волшебных ключей. На каждом из них – ленточка с брелком-словом.

**9. Игра «Отгадай кроссворд»**

Каким же ключом мы сможем открыть сундук с Сокровищами? Кто же может прийти нам на помощь? Нам сможет помочь лишь добрый волшебник.

Он предлагает разгадать древнюю шифровку. Разгадав это слово,вы узнаете, что помогло вам пройти квест. (Показ слайда) Нужно поставить буквы по порядку, пройдя по дорожкам.

**10. Сюрпризный момент.**

Мы нашли нужный ключ. Открываем сундук. А там - сокровища : шоколадные монетки и памятки по использованию интеактивных игр в детском саду.

**11. Итог игры.**

Мы садимся в наш волшебный корабль, чтобы вернуться домой. Закрываем глаза…и представляем какие мы отдохнувшие, весёлые, дружные плывём на волнах и скажем о том, что вам больше всего запомнилось или понравилось на волшебном острове….

Наш корабль прибыл в порт. Наше путешествие закончилось. Всем спасибо!