



# Использование квест-технологий в автоматизации звуков у детей старшего дошкольного возраста с дизартрией

ФИО автора: Сагидуллина Аделя Рафилевна

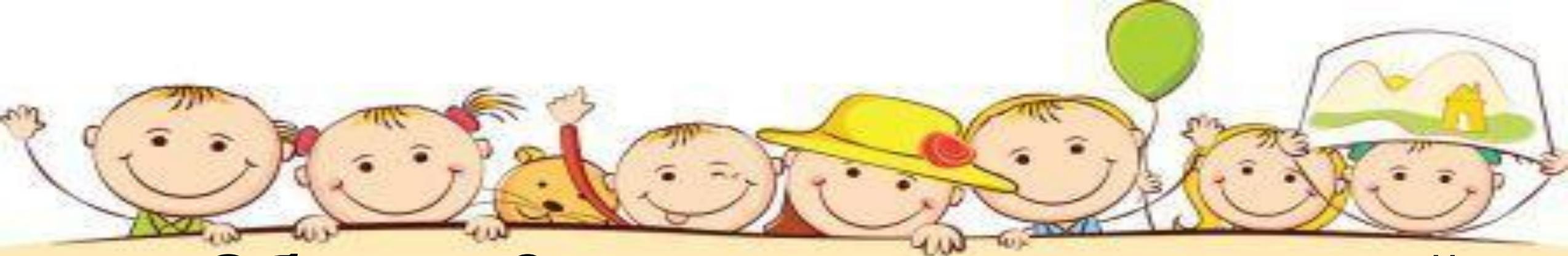
Научный руководитель: старший преподаватель кафедры Куклина Марина Владиславовна.

Специальность, курс: специальное (дефектологическое) образование, логопедия, 4 курс.



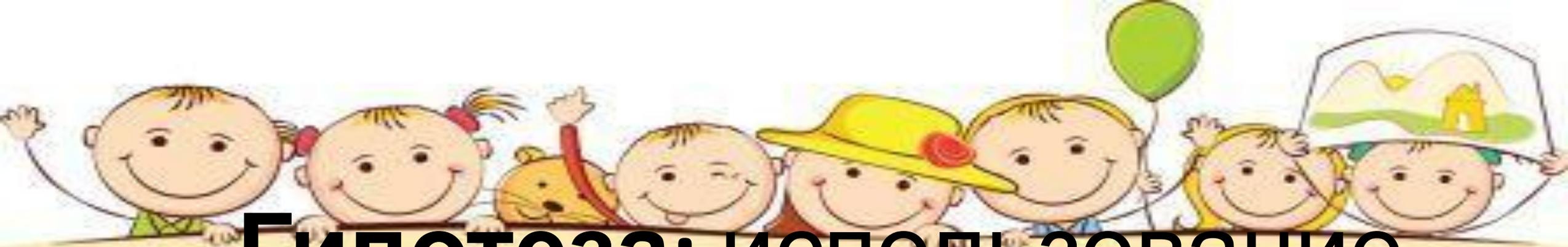
**Цель - показать возможности  
использования квест-технологий в  
автоматизации звуков у детей с дизартрией**

.



**Объект:** Звукопроизношение у детей  
старшего дошкольного возраста с  
дизартрией

**Предмет:** использование квест-технологий  
как средство автоматизации звуков у детей  
старшего дошкольного возраста с  
дизартрией

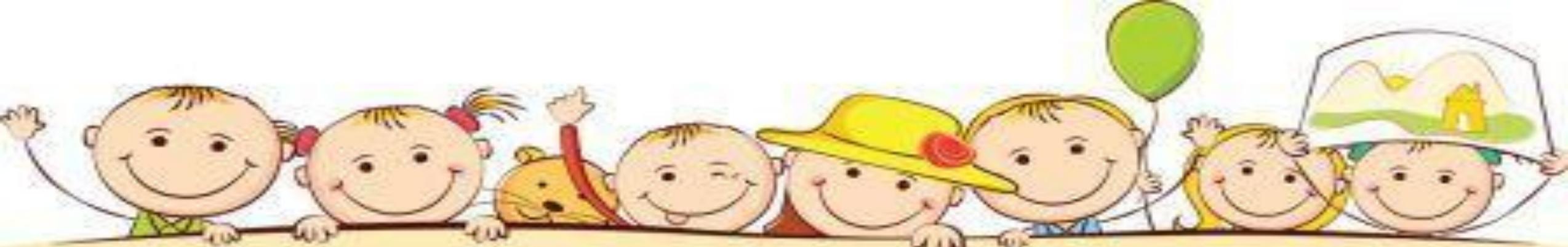


**Гипотеза: использование  
квест-технологий с детьми  
старшего дошкольного  
возраста с дизартрией  
ускоряет процесс  
автоматизации звуков**



**База исследования: МБДОУ  
№189**

В исследовании принимали участие 5 детей шестого и  
седьмого года жизни



# В ходе эксперимента было выявлено:

- Трое детей нуждаются в автоматизации звуков [р],[р']
- Четверо детей нуждаются в автоматизации звука [л]
- Один ребёнок нуждается в автоматизации звуков [ш],[ж]



## **Для проведения коррекционной работы были сформированы 3 группы:**

1. Группа- дети, у которых нарушен звук [л]
2. Группа –дети, у которых нарушены звуки [р],[р']
3. Группа –дети у которых нарушены звуки [ш],[ж]



**Автоматизация звука** - это закрепление правильного произношения звука в речи. Поставленный звук очень хрупкий, так как у ребенка сложилась стойкая привычка дефектного произношения. При автоматизации звука в речи - закрепляется новый правильный звук.

# Особенности автоматизации звуков у детей с дизартрией

1. Нарушение иннервации мышц речевого аппарата является большим препятствием на пути к правильно произносимым звукам в связной речи.
2. Процесс автоматизации звуков является сложным и продолжительным.
3. Стандартные приемы автоматизации не всегда эффективны



An illustration on the left side of the page shows four children peeking over a vertical line. From top to bottom: a boy with blonde hair and a red shirt, a girl with blonde hair and a green bow, a boy with blonde hair and a yellow shirt, and a girl with blonde hair and a yellow shirt. They are all smiling and looking towards the right.

# Особенности проведения квестов

«Квест» - специально организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий.

# Квест в логопедической работе:

1. Повышает мотивацию к речевой деятельности;
2. Развивает эмоциональную отзывчивость, сопереживание;
3. развивает воображение и творческую активность.



# Особенности проведения квестов

1. Коллективный вид деятельности
2. Создание проблемной ситуации/ проблемного вопроса перед детьми.
3. Использование различных карт/ пазлов.
4. Перемещение детей в пространстве или «перемещение» на карте
5. Исследование фрагментов сказочной истории.
6. Озвучивание героя «необычным» голосом
7. Задание, направленное на формирование образного мышления (рассказ от лица какого-либо персонажа).





**Рассмотрим  
использование квест-  
технологий на примере  
одного занятия**

# Пыши

**(Цель: автоматизация звука [ш] в словах, фразовой речи)**

Озвучивает все задания лягушонок так как у детей в диалоге с персонажем, повышается мотивация использовать поставленные звуки в речи, что улучшает качество речевого развития в целом.

- 1. Знакомство с героем занятия.** Создание проблемной ситуации (Собирание пазла)
- 2. Рассматривание игрушки-**(Игра Чей? Чья? Чьи?)

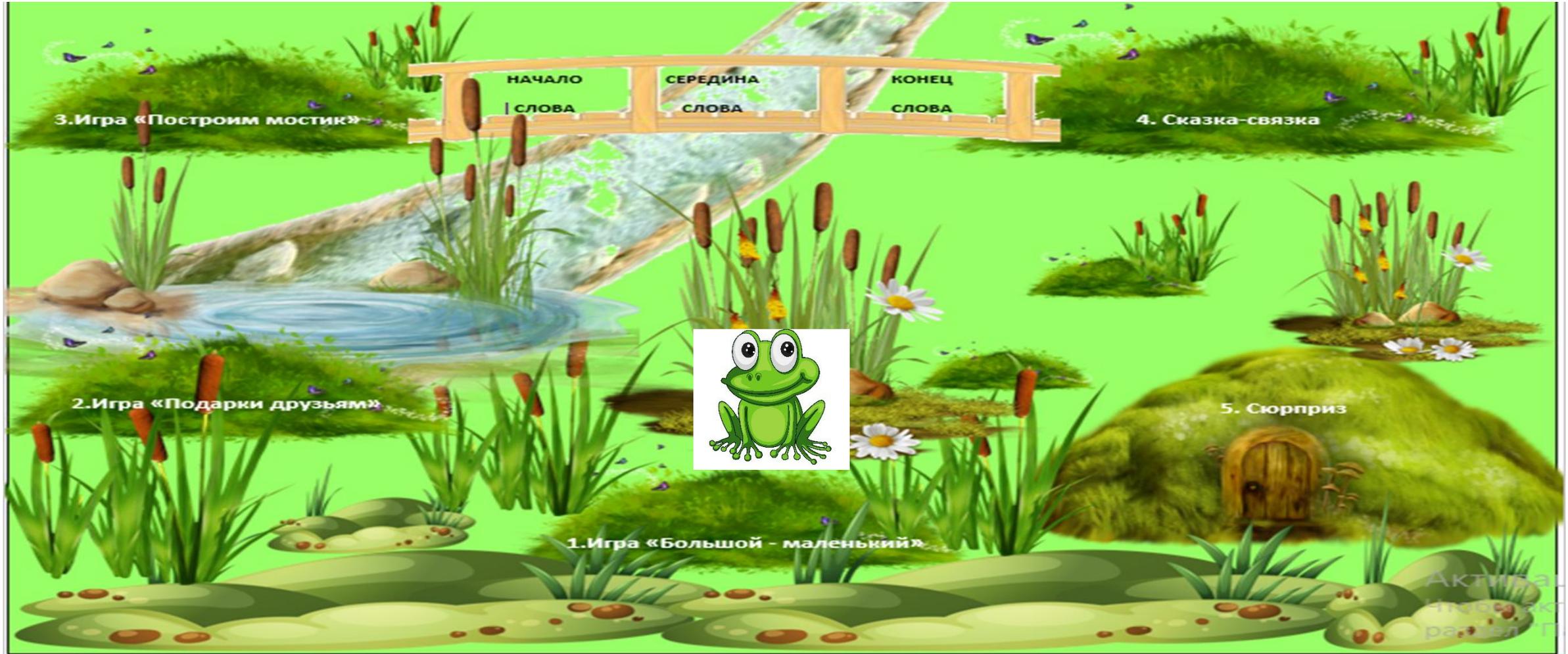
**Цель:** закрепить употребление притяжательных прилагательных, согласование притяжательных прилагательных с существительным в роде, числе.) Посмотрите, у нашего лягушонка всё лягушачье: лягушачьи лапки. Что еще есть у лягушонка? (лягушачьи глаза, лягушачий рот, лягушачья спина, лягушачье брюшко.



# 3. Использование карты. Лягушонок отправляется искать приключения



(Цель: создание проблемной ситуации)



## 4.Игра «Подарки друзьям»

Цель: Образование притяжательных прилагательных; согласование притяжательных прилагательных с существительными



Это лягушонок Паша. У Паши много игрушек.  
Назови их. Старайся чётко и правильно  
проговаривать звук «Ш».  
(неваляшка, плюшевый мишка, матрёшка,  
машинка, лошадка)  
(игрушки появляются по щелчку мыши)

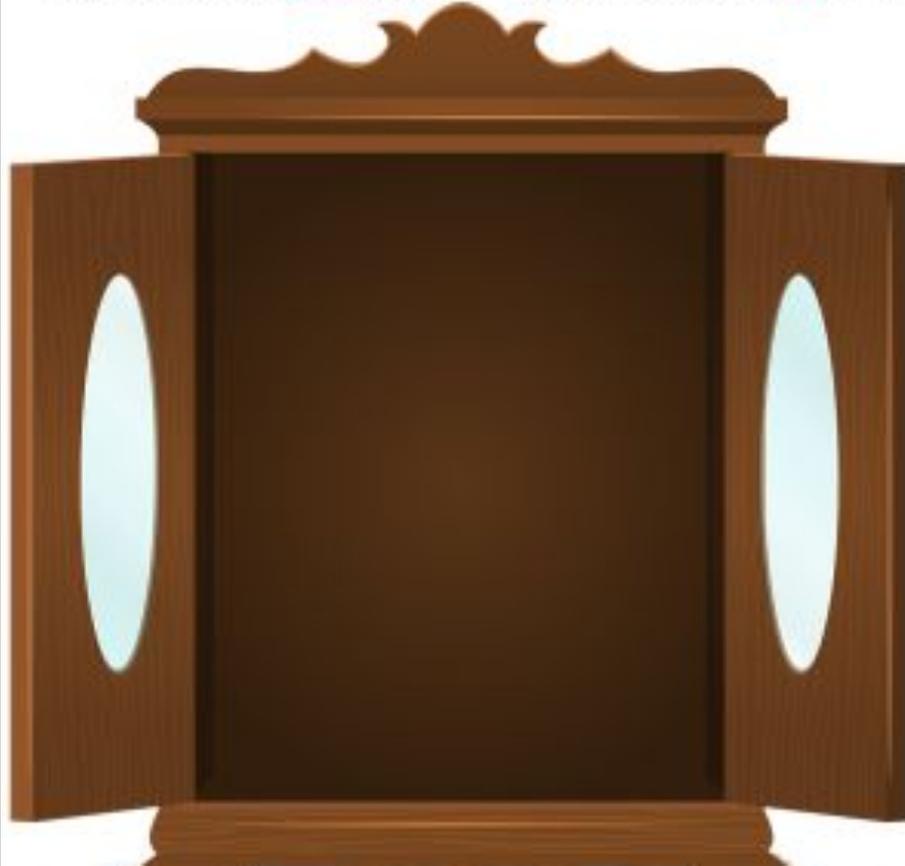


# 5. Интерактивная игра «Большой-маленький»



**Цель:** согласование прилагательных с существительными, образ

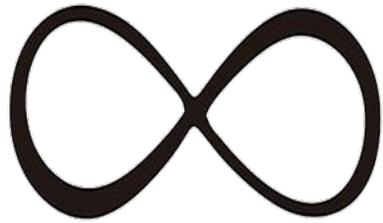
Проговаривай по образцу:  
большой шарф – в большой шкаф,  
а маленький шарфик – в маленький шкафчик.



## 6. Зрительная гимнастика «Ловим мошку»

Цель: развитие зрительного восприятия.

Задача-следить за передвижением мошки глазами



## 7. Звуковой анализ (строим мост из дощечек на карте)

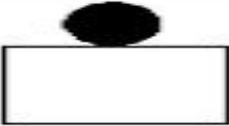
Цель: определение место звука [ш] в словах (в начале, середине, конце); умение подбирать слова-определения к заданному слову, используя предметные картинки.



# Пересказ с опорой на схему (сказку читает лягушонок)

Цель: автоматизация звука [ш] во фразовой речи



1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

9. Подведение итогов занятия. Оценка деятельности детей



# Результаты коррекционной работы

1. У всех детей автоматизировался звук [л] в связной речи.
2. У 2х детей из 5 автоматизировался звуки [Р],[Р'] в связной речи, у 1 – во фразовой речи.
3. Звуки [ш],[ж] автоматизирован в связной речи.