

**Лесных Анастасия Олеговна**

педагог-психолог

**Забородская Анастасия Алексеевна**

воспитатель

**Шакалова Ангелина Сергеевна**

педагог-психолог

МАДОУ «Д/С №47 «Лесовичок»

г. Старый Оскол, Белгородская область

## **КВЕСТ-ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**Аннотация:** статья посвящена исследованию влияния квест-игр на развитие когнитивных способностей и личностных качеств дошкольников старшего возраста. Рассматриваются преимущества использования игровых технологий в образовательном процессе, особое внимание уделяется специфическим особенностям квестов, способствующим развитию познавательной активности, коммуникативных навыков и эмоциональной устойчивости ребенка.

**Ключевые слова:** игра, квест, сюжет, образовательная деятельность, психические процессы, восприятие, мышление, познавательные способности, возрастные особенности.

Современное общество предъявляет высокие требования к уровню подготовки будущих школьников, подчеркивая важность формирования целостной картины мира, развитых социальных компетенций и способности самостоятельно добывать знания. Одним из перспективных направлений педагогической практики является использование интерактивных форм организации образовательного процесса, среди которых выделяются квест-игры. Они позволяют эффективно развивать интеллектуальные и творческие способности детей, одновременно обеспечивая мотивацию и интерес к обучению. Применение квестов помогает формировать способность анализировать ситуацию, находить решения проблемных ситуаций, развивает инициативу и самостоятельность.

Квест-игра представляет собой разновидность игровой деятельности, в которой участники решают серию взаимосвязанных заданий, направленных на достижение определенной цели. Отличительной особенностью квестов является наличие сюжета, определённой последовательности действий и условий прохождения этапов. Именно эта структура позволяет задействовать разнообразные психические процессы ребёнка: восприятие, память, мышление, воображение, волевые качества и эмоции.

Применение квест-игр обеспечивает гармоничное сочетание развлекательной и учебной составляющих, позволяя ребёнку почувствовать себя исследователем, открывающим новые горизонты знаний и возможностей. Особенно значимо, что подобные формы работы помогают раскрыть потенциал каждого воспитанника, поощряют инициативность и сотрудничество.

Использование квест-игр открывает широкие перспективы для творчества педагогов, разнообразия форм взаимодействия с детьми и улучшения результатов обучения. Рассмотрим некоторые эффективные методики внедрения квестов в повседневную жизнь детсадовского учреждения.

#### I. Тематические квесты

Организация тематических мероприятий способствует углубленному освоению учебного материала, связанного с природоведением, историей родного края, ознакомлению с профессиями взрослых. Примеры тематических квестов включают:

1. «Путешествие в прошлое»: дети отправляются в виртуальное историческое путешествие, знакомятся с жизнью предков, предметами быта прошлых эпох, узнают важные исторические события своего города или села;

2. «Тайны космоса»: участие в космических приключениях с выполнением заданий на знание планет Солнечной системы, устройство космического корабля и законов физики;

3. «Азбука профессий»: дошкольники проходят квест, представляя разные профессии (доктор, строитель, повар), выполняя соответствующие роли и осваивая элементы профессиональной этики.

Такие игры активизируют интерес к учебному материалу, создают позитивный настрой на получение новых знаний и формируют положительную самооценку ребёнка.

## II. Ролевые квесты

Другой формой квест-игры является ролевая игра, где каждый участник получает уникальную роль, соответствующую сюжету истории. Данная методика активно используется для знакомства детей с традициями народов России, изучением межличностных взаимоотношений, нравственных ценностей и морали.

Примерами ролевой квест-игры могут служить:

1. «Сказочный детектив»: Участники ищут пропавшего персонажа сказки, исследуя лес, собирая подсказки и расшифровывая загадки;
2. «Фестиваль дружбы народов»: Каждая команда играет роль представителей разных регионов России, организует ярмарку народных ремёсел, кулинарии и фольклора.

Подобные квесты стимулируют фантазию, учат командной работе, повышают уровень толерантности и уважения к другим культурам.

## III. Интерактивные квесты

Интерактивные квесты предполагают активное взаимодействие участников с объектами, расположенными в игровом пространстве. Используя специальные устройства, приложения или мобильные телефоны, дети получают доступ к дополнительной информации, выполняют задания и участвуют в коллективных проектах.

Примеры интерактивных квестов:

1. «Зелёный патруль»: дети находят спрятанные экологические знаки, собирают мусор и узнают о важности защиты природы.
2. «Цифровая лаборатория»: через цифровую среду дети проводят эксперименты, наблюдают химические реакции и явления, приобретают базовые научные представления.

Эти виды квестов предоставляют уникальные возможности для приобретения знаний и навыков в цифровой среде, усиливают вовлеченность и мотивацию учащихся.

Таким образом, внедрение квест-игр в систему воспитательно-образовательной работы дошкольных учреждений позволяет успешно решать ряд важных задач: повышать качество обучения, укреплять здоровье детей, способствовать социальной адаптации и развитию познавательной сферы. Перспективы дальнейших исследований связаны с разработкой индивидуальных траекторий квест-игр, адаптированных к различным категориям детей, включая тех, кому необходима специальная поддержка и коррекционная помощь.

### ***Список литературы***

1. Васильева Г.М. Игровые методы обучения дошкольников: учеб.-метод. Пособие / Г.М. Васильева, Н.Г. Дементьева. – М.: Владос, 2018. – 168 с.
2. Гришина Ю.С. Инновационные формы организации досуга детей в ДОУ: методическое руководство / Ю.С. Гришина. – СПб.: Детство-Пресс, 2019. – 120 с.
3. Горбова Н.Е. Компьютерные технологии в условиях помощи детям в школе / Н.Е. Горбова // Вопросы психологии. – 2020. – № 5. – С. 34–42.
4. Леонтьев А.Н. Основы психологического развития ребенка / А.Н. Леонтьев. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2021. – 256 с.
5. Никитина Л.Б. Активизация познавательной деятельности детей дошкольного возраста игровой деятельностью / Л.Б. Никитина // Ученые записки РГСУ. – 2022. – № 2. – С. 65–72.