**Квест-игра как средство развития познавательной активности   
младших школьников**

ФГОС НОО направлен на становление таких личностных характеристик выпускника начальной школы, как готовность к саморазвитию, мотивация к познанию и обучению, познавательная активность.

Г.И. Щукина понимает под познавательной активностью качество личности, «личностное образование», которое выражает особое состояние учащегося и его отношение к учебной деятельности (расположенность, внимание, живое участие в процессе, быстрое реагирование на изменение обстоятельств деятельности) [9, с. 18].

Е.В. Коротаева отмечает: «Познавательная активность ‒ личностное свойство, которое приобретается, закрепляется и развивается в результате особым образом организованного процесса познания с учетом индивидуальных и возрастных особенностей учащихся» [2, с. 79].

Анализ научно-педагогической литературы позволил выделить несколько групп условий формирования познавательной активности младших школьников. К ним относятся:

1) развитие учебной мотивации и, в первую очередь, познавательной потребности;

2) воспитание устойчивых познавательных интересов (с помощью содержания учебного материала; особой организации учебной деятельности; поддержания добрых доверительных отношений между участниками образовательного процесса, учебного сотрудничества; развития волевых качеств учащихся);

3) группа условий, цель которых – успешное формирование системы знаний на основе самоуправления процессом познания (формирование учебной деятельности школьников);

4) группа условий, цель которых – включение в процесс активной деятельности каждого ребенка.

Использование квест-игр для развития познавательной активности младших школьников основано на том, что в ходе их организации и проведения создаются все необходимые для этого условия. Квест-игра представляет собой разновидность дидактической игры. Подходы ученых к дидактической игре различны. Однако все они объединяются общими моментами: дидактическая игра имеет обучающую задачу, которая включается в игровую деятельность в сочетании с задачей игровой; в процессе игры используется дидактический материал; дидактическая игра создается педагогом, учащийся получает ее в готовом виде.

По определению А.Т. Фаритова, образовательная квест-игра – это «сюжетная (сюжетно-ролевая) игра, в которой предусмотрено достижение заданной цели за конечное число игровых этапов по заранее определенным правилам. Прохождение каждого этапа зависит от выполнения игровых заданий ориентирочно-поискового, предметного или спортивного характера» [7, с. 92].

Исследователи отмечают интегрированный характер квест-игр, что проявляется в следующих их особенностях:

‒ квест-игра строится по принципу технологии проблемного обучения: постановка проблемы, поиск путей решения, представление результатов, рефлексия;

‒ связь квест-игры с проектной технологией проявляется в создании различных образовательных продуктов в результате игры: ответ на вопрос, решение проблемы, создание буклетов, презентаций, роликов, сайтов и т.д.;

‒ элементами игровой технологии (командной ролевой или приключенческой игры) являются сюжет, интрига;

‒ элементы информационно-коммуникационной технологии – использование компьютерных программ, приложений, интернет-источников как в процессе выполнения заданий, так и в ходе представления результатов.

Е.В. Сементинов и А.А. Ахаян [4], изучали возможности использования квест-игр для развития познавательных интересов и познавательной активности школьников. В результате изучения они пришли к выводу, что квест-игры могут служить средством развития познавательной активности, т.к. они «сочетают в себе постановку исследовательской задачи с самостоятельным поиском ее решения». В то же время авторы отметили, что научных работ по проблемам развития познавательной активности школьников с помощью квест-игр на сегодняшний день крайне мало.

Анализ источников позволил нам сделать выборку высказываний исследователей и учителей-практиков об использовании квест-игр в школе, в том числе в младших классах, подтверждающих их большие возможности в развитии познавательной активности учащихся.

Многие ученые (Я.С. Быховский [1], С.В. Напалков [3] и др.) считают, что квест-игры позволяют школьникам пройти полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, дают возможность исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Н.М. Сязи отмечает, что в квест-играх «сочетается продолжительный целенаправленный поиск при выполнении проблемного задания с приключениями и игрой» [6, с. 186]. По мнению автора, такие игры позволяют школьникам погрузиться в проблему с позиций активно-деятельностного подхода, а достижение основной цели игры обеспечивается благодаря самостоятельному выполнению участниками ряда предметных заданий.

О.В. Шатунова считает, что квест-игры позволяют вовлечь учащихся в процесс познания как активных участников, а не как пассивных слушателей, используя их интерес к игре вообще. Такие игры «содержат в себе элементы исследования, апробацию знаний, умений, самостоятельного принятия решений» [8, с. 151].

И.Н. Сокол рассматривает квест-игры как «технологию, имеющую четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, четкие правила, руководителя, которая реализуется с целью развития у учащихся знаний и умений» [5, с. 138].

Приведенные высказывания позволяют сделать вывод о том, что в ходе организации и проведения квест-игр создаются все вышеперечисленные условия для развития познавательной активности младших школьников: развивается мотивация познания, устойчивый познавательный интерес; формируется система знаний и интеллектуальных умений учащихся, дети включаются в процесс активной деятельности. Таким образом, квест-игры могут быть эффективным средством развития познавательной активности младших школьников.

Список литературы

1. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты // Конгресс конференций. Информационные технологии в образовании. URL: http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html (дата обращения: 10.01.2024).
2. Коротаева, Е. В. Образовательные технологии в педагогическом взаимодействии: учеб. пособие для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2019. 181 с.
3. Напалков, С. В. Тематические образовательные web-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. … канд. пед. наук. Саранск, 2013. 28 с.
4. Сементинов, Е. В., Ахаян, А. А. О проблеме исследования возможностей технологии «веб-квест» по развитию познавательного интереса и активности учащихся // Письма в Эмиссия. Оффлайн: электрон. науч. журн. 2014. № 5. URL: http://www.emissia.org/offline/2014/2205.htm (дата обращения: 10.01.2024).
5. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодий вчений. 2014. № 6 (09). С. 138-140.
6. Сязи, Н. М. Региональные образовательные традиции в формировании полиэтнической культуры школьников // Современные образовательные технологии в мировом учебно-воспитательном пространстве. 2016. № 5. С. 183-189.
7. Фаритов, А. Т. Некоторые аспекты классификации и применения квест-игр в школе // Школьные технологии. 2018. № 4. С. 90-96.
8. Шатунова, О. В. Ландшафтные квест-игры в технологической подготовке школьников // Вестник научных конференций. 2015. № 4. С. 151-153.
9. Щукина, Г. И. Проблема познавательного интереса в педагогике. М.: Педагогика, 1971. 351 с.