**Использование квест-игр как средство развития логического мышления у учащихся младшего школьного возраста**

Игра, как педагогическая технология играет очень важную роль в развитии мышления, воображения, нравственных качеств, количественных навыков, творческих способностей [1, с. 12].

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [1, с.38]. Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны по содержанию и организации, правилам, характеру проявления детей, по воздействию на воспитанника, по видам используемых предметов, происхождению и т.д.

Выделяется несколько классификаций игр, разных авторов. Классификация Е.О. Смирновой [1, с. 122]

- подвижная игра – незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств. При проведении подвижной игры имеются неограниченные возможности комплексного использования разнообразных методов, направленных на формирование личности ребенка;

- дидактическая игра – специально созданная игра, выполняющая определенную дидактическую задачу, скрытую от ребенка в игровой ситуации за игровыми действиями;

- игра-драматизация – игра, которая строится с опорой на сюжетную схему какого-либо литературного произведения или сказки;

- сюжетно-ролевая игра – это игры, которые придумывают сами воспитанники. В играх отражаются знания, впечатления, представления ребенка об окружающем мире воссоздаются социальные отношения;

- конструктивная игра – где воспитанники отражают свои знания и впечатления об окружающем предметном мире, самостоятельно делают некоторые вещи, возводят здания, сооружения, но в обобщенном, схематизированном виде.

Особенно интересным и эффективным в учебном процессе для детей становиться интерактивная игра, которая предлагает нам условия, где дети могут изменить формы проведения и деятельности во взаимодействии, и с интересом и увлеченностью решать поставленные задачи. Сейчас такой игрой можно назвать квест, который приобретает большой интерес как у детей, так и у взрослых.

Квест или приключенческая игра – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ученикам полностью погрузиться в происходящее. Достичь индивидуальных целей невозможно без общения с другими игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих [2, с. 25].

Классификация квестов Сокола И.Н. [2, с. 28]:

1. компьютерные игры-квесты - один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;
2. веб-квесты - направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);
3. QR-квесты - направлены на использование QR-кодов;
4. медиа-квесты - направлены на поиск и анализ медиа ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/видео квесты;
5. живые квесты – является разновидностью ролевой игры живого действия, каждый участник этого квеста получает для себя роль.
6. комбинированные - это совмещение нескольких видов квеста.

По сроку реализации квесты различают:

1. кратковременный, который используется для углубления знаний, их интеграции. Обычно он рассчитан на одно-три занятия.
2. длительный, который используется для углубления и преобразования знаний учащихся. Этот тип квестов рассчитан на длительный срок – месяц, четверть, год.

В начальной школе квесты имеют краткосрочный характер, что обусловлено психологическими особенностями младших школьников, а также ограниченностью во времени.

Существует и другая классификация квест-игр [3, с. 36].

- по уровню применения: предметная

- по научной концепции усвоения опыта: развивающая;

- по отношению к ребёнку: личностно-ориентированная;

- по ориентации на личностные структуры в зависимости от типа, целей и задач квеста: информационная, операционная, эмоционально-художественная и эмоционально-нравственная, технология саморазвития, эвристическая, прикладная;

- по типу организации и управления познавательной деятельностью: игровая технология. [4, с. 115].

Из всех вышеперечисленных видов квестов можно выделить: обработку информации, анализирование, синтез, классификация. Все те факторы, которые развиваются в процессе логического мышления. Каждый вид подтверждает эффективность квестов как развития логических форм мышления учащихся. Мы выделим общий вид квеста для развития логического мышления-логический квест.

Для проведения квест-игр используют различные средства. Сейчас в век современных технологий одним из важных в образовательном процессе средств, стало интерактивное оборудование, которое сделает квест особенно интересным, эффективным и повысит качество образования.

Индустрия современного интерактивного оборудования достаточно обширна, поэтому остановимся на примерах тех групп оборудования, которые будут достаточно актуальны для проведения квест-игр. В квест-игре можно применить такое интерактивное оборудование как [4, с. 77]:

1. Интерактивная доска – это сенсорный экран, присоединенный к компьютеру, изображение с которого передает на доску проектор. Можно использовать на любом уроке. В целях демонстрации изображений, видео, информации. Так же решения заданий по теме в группах и индивидуально. Для создания интерактивных занятий может использоваться разное программное обеспечение [26, с 10].
2. Интерактивный стол – представляет собой широкую столешницу с красочным экраном и сенсорной поверхностью мультитач. Устройство быстро наполняет школьный процесс элементами игры и создает непринужденную атмосферу в аудитории. Интеграция интерактивного оборудования усиливает концентрацию внимания, стимулирует мыслительную активность, развивает логическое мышление и способствует улучшению успеваемости.
3. Интерактивный пол – является одним из видов [интерактивного видеомэппинга](https://pogumax.ru/vse-o-videomapping) который представляет 3D-проекцию на физический объект окружающей среды с учетом его геометрии и местоположения в пространстве. Как следует из самого названия, такой пол определённым образом взаимодействует с людьми, на него наступающими. При этом уникальной особенностью интерактивного пола является тот факт, что он может взаимодействовать, как только с одним человеком, так и сразу с несколькими.
4. Интерактивные кубы – представляют собой набор эргономичных smart-пуфов из легкого и прочного полипропилена, которые предназначены для индивидуальных и групповых занятий. Обучение с использованием кубов направлено на повышение личной мотивации каждого ученика при взаимодействии внутри коллектива.  С их помощью преподаватель совмещает подачу учебного материала с подвижными играми, конкурсами и логическими задачками.
5. Мини-робот Bee-bot – напольный мини-робот предназначен для детей с целью обучения основам программирования, знакомит с проведением логических операций. Игровое оборудование программируемый робот «Умная пчела»: набор из 6 роботов с подставкой для зарядки. Зарядка встроенного аккумулятора через USB компьютера или через сетевой адаптер. Габаритный размер: 13х10х7,5. Игровое оборудование Bee-bot решает ряд задач:

- развитие логического мышления;

- развитие пространственной ориентации;

- формирование речи.

Таким образом, применяя квесты-игры учащиеся знакомятся с новым материалом, который позволяет им исследовать, создавать, обсуждать и осознанно находить ответы, а также создавать проекты, имеющие практическую значимость. Квест позволяет уйти в учебном процессе от прямых вопросов, ориентированных на знание конкретных фактов и не требующих способности оценивать, сравнивать, анализировать, классифицировать и строить предположения. Данные навыки являются определяющими для развития логического мышления.

**Список использованных источников и литературы:**

1. Белошистая, А. В.  Развитие логического мышления младших школьников: учебное пособие для вузов / А. В. Белошистая, В. В. Левитес. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 129 с.
2. Диндяев С.Н Интерактивное обучение студентов с помощью компьютерных средств [Текст]/ С. Диндяев LAP Lambert Academic Publishing, -М., -2014. –84 с.
3. Зубова Е.А., Смаль О.А. Сборник квест-игр «Там на неведомых дорожках» [Электронный ресурс]/-Режим доступа: <https://metodmaterial.ecobiocentre.ru/wp-content/uploads/2018/09/Rabota-sbornik-kvest-igr-Odincova.pdf> (дата обращения 12.11.20)
4. Сокол И.Н. Классификация квестов[Текст] / И.Н. Сокол М., - 2014. - № 6 (09). – 140 с.