

**И.Н. Исакова**

**Развитие познавательной  
активности детей старшего  
дошкольного возраста посредством  
квест-технологии**

*Методическая разработка*

Йошкар-Ола  
ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования»  
2020

ББК 74.2  
И 85

*Рекомендовано научно-методическим советом  
ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования»*

Автор  
**Исакова Ирина Николаевна,**  
воспитатель МБДОУ «Детский сад № 47 «Чудо-остров»  
г. Йошкар-Олы

**Исакова И.Н.**  
И 85 Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством квест-технологии: Методическая разработка. – Йошкар-Ола: ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования», 2020. – 20 с.

В данной методической разработке представлены преимущества применения квест-технологии в работе с детьми дошкольного возраста. Определена структура и условия реализации подобной формы занятия. Насыщенное игровыми приемами квест-занятие позволяет педагогу мотивировать познавательную активность детей. Данная методическая разработка адресована педагогам ДОУ.

**В авторской редакции.**

**ББК 74.2**

© ГБУ ДПО Республики Марий Эл  
«Марийский институт образования», 2020  
© И.Н. Исакова, 2020

## Содержание

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| Введение.....                                                     | 4  |
| Методические рекомендации по применению<br>квест-технологии ..... | 7  |
| Конспект квест-игры «домики для гномиков».....                    | 11 |
| Заключение.....                                                   | 16 |
| Библиографический список.....                                     | 17 |

## Введение

В условиях реализации Федеральных государственных образовательных стандартов образовательный процесс в ДОУ должен быть нацелен на развитие личности ребёнка, его интересов, творческой активности с учетом возрастных и индивидуальных особенностей. Задача педагога, опираясь на целевые ориентиры Программы, достичь положительных результатов в совместной деятельности. Результатом работы воспитателя дошкольной образовательной организации является мотивированность каждого воспитанника к обучению в школе.

Именно в дошкольном возрасте формируется познавательная сфера ребёнка (к 5-6 годам), поэтому необходимо обеспечить условия для её развития. Психологами доказано, что для развития познавательной активности необходима организация интересной, мотивирующей и развивающей практической деятельности.

По мнению С.Л. Рубинштейна, познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира.<sup>1</sup> Кроме С.Л. Рубинштейна, проблемой развития познавательной активности у дошкольников занимались психологи Б.Г. Ананьев, М.Ф. Беляев, Л.И. Божович и др.

Существует два пути активизации познавательного развития:

- экстенсивный – за счет увеличения объема знаний;
- интенсивный – основанный на формировании личной заинтересованности дошкольника, что предполагает изменение способов обучения: развивающее и личностно-ориентированное.

Факторы, влияющие на формирование познавательной активности:

- общение;
- потребность в новых впечатлениях;
- общий уровень развития активности.

Проблема развития познавательной активности детей является одной из наиболее трудных в педагогике. Результаты исследований (Т.М. Земляникиной, М.И. Лисиной, Т.А. Серебряковой и др.) показывают снижение в данной сфере у детей, что свидетельствует о недостаточно сформированной потребности детей в самостоятельном познании окружающего мира.

---

<sup>1</sup> Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии. СПб., 1998.

В современных условиях развития общества и образования педагогу необходимо искать новые формы мотивации к познанию и активности у детей старшего дошкольного возраста.

Применение современных образовательных технологий направлено на «лично-ориентированное взаимодействие»<sup>2</sup> воспитателя и ребенка для достижения положительного результата. Одной из таких технологий является квест. Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их, как активны участников педагогического процесса.

Слово «квест» происходит от англ. quest – «поиск, искомый предмет, поиск приключений». «В образовательном процессе квест – специальным образом организованный вид исследовательской деятельности».<sup>3</sup>

Современная игровая форма квест-занятия, позволяющая мотивировать ребенка к активному участию в решении заданий, является актуальной. Поскольку от степени познавательной активности ребенка зависит его умственное развитие, а значит и успешное обучение в школе, что соответствует требованиям ФГОС ДО п. IV.6.

Цель данной методической разработки: развитие мотивации и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством квест-игры.

При разработке квест-занятия необходимо соблюдать следующие условия:

1. Целенаправленность: цель должна быть четко сформулирована, а конечный результат прогнозируемым.

2. Разумность по времени и доступности: задания должны соответствовать возрастным особенностям, чтобы не допустить переутомления ребёнка.

3. Безопасность: недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.

---

<sup>2</sup> Макарова С.Э. Инновации в образовании // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 1. Ч. 3

<sup>3</sup> Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.

4. Системность: задания должны быть логически взаимосвязаны.

5. Личностный подход: конфликтные ситуации надо решать только мирным путем.

6. Разнообразие видов деятельности и их эмоциональная окрашенность.

## Методические рекомендации по применению квест-технологии

### Особенности применения квест-технологии в соответствии с требованиями ФГОС

В век информационных технологий среди ученых и педагогов продолжается поиск новых форм обучения. В последнее время наибольшее развитие получают геймификация (*процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач*) и дистанционное образование.

Руководствуясь тем, что «Инновации в социальной сфере должны улучшать, или не противоречить интересам людей в обществе и принципам гуманности и морали»<sup>4</sup>, педагогу необходимо обдуманно их применять, с учетом последствий.

При разработке и реализации любой педагогической технологии следует придерживаться требований федеральных государственных образовательных стандартов. Эти требования основаны на системно-деятельностном подходе, который предполагает воспитание толерантности и развития познавательной активности у ребенка, с учетом его возрастных и индивидуальных особенностей; достижение положительных результатов освоения основной образовательной программы.

Для успешной реализации ФГОС необходимо создавать условия, способствующие активизации познавательной активности. Среди технологий, отвечающих этой задаче, можно выделить: ТРИЗ, проектная деятельность, исследование, проблемное обучение и т.д.

Необходимо отметить, что не каждая инновация приживается в образовании. Согласно мнению В.И. Питюкова, «...технология – это не рецептура, беспрекословное следование, которой гарантирует высочайший результат»<sup>5</sup>. Так происходит, если педагогическая технология не опирается на традиции. Квест интегрирует в себе новые технологии и традиционную систему обучения. С одной стороны, квест-технология сохраняет традиции такой формы занятия как, «путешествие» («Следопыты», «Поиски клада» и т.д.). С другой стороны – квест содержит в себе и мини-проект, и сюжетно-ролевую игру, ИКТ, и проблемное обучение.

---

<sup>4</sup> Макарова С.Э. Инновации в образовании // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 1. Ч. 3

<sup>5</sup> Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая ; Забайкал. гос. ун-т. – Чита : ЗабГУ, 2016. – 164 с.

Истоки квест-технологии связаны с созданием и применением веб-квестов в образовательных целях Б. Додж и Т. Марч (США, 1995), которые разработали методику использования Интернета для интеграции в учебном процессе при решении проблем.

В дальнейшем Т. Марч развил концепцию веб-квестов, используя ссылки на важные интернет-ресурсы для мотивации учащихся к исследованию и поиску информации как индивидуально, так и в группе. При этом Т.Марч опирался на труды Л. Выготского и сделал вывод о необходимости «опор», т.е. поддержки со стороны учителя. Это могут быть ограничения во времени или план исследования.

Позднее, примерно с 2006 года возникли реальные развлекательные квест-комнаты, игра в которых также основана на решении проблемного вопроса.

### **Условия реализации квест-технологии**

#### **Структура образовательного квеста:**

- введение (продумываются сюжет и роли);
- задание (сформулированы этапы игры и вопросы);
- порядок выполнения;
- оценка (подводится итог игры и вручается приз).

Качество квест-занятия можно оценить согласно критериям, разработанным Т.Марчем: интригующее введение, чёткая формулировка заданий, распределение ролей и целесообразное использование интернет-источников.

Используя квест-игру, педагог может интегрировать сразу несколько **образовательных задач**:

*Развивающие*: развитие познавательного интереса и развитие коммуникативных навыков;

*Воспитательные*: формирование самостоятельности и инициативности;

*Здоровьесберегающие*: эмоционально - комфортные условия и постоянная смена видов деятельности.

Прежде чем применить в своей работе квест-занятия, педагогу необходимо обдумать:

1) проблему. Проблема должна быть основана на образовательных задачах непосредственно образовательной деятельности.

2) сюжет. Сюжет может быть заимствован из художественных произведений, кинофильмов или компьютерных игр. Именно сюжетная линия логически связывает все задания между собой. Сюжет разрабатывается с учетом возрастных особенностей. Поэтому в дошкольном возрасте чаще всего, используются сказочные сюжеты.

3) Сюжет предполагает роль. Роль может быть связана с реальной жизнью или выдуманной. Если выбран сказочный сюжет, соответственно и роль должна быть сказочная.

4) Ролевая игра направлена на поиск информации или объекта.

5) Для реализации квест-игры требуется территория и ресурсы. Необходимо заметить, что квест может быть организован как в помещении детского сада (групповая, музыкальный зал, спортивный зал), так и на площадке для прогулок. Главное придерживаться сюжета и цели, т.е. «легенды». Из личного опыта можем добавить, что в помещении удобнее ввести интеграцию ИКТ (на улице можно использовать планшет).

Квесты могут быть<sup>6</sup>:

- линейными, в которых игра построена по цепочке;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание;
- кольцевыми, когда команды стартуют с разных точек.

Использование того или иного типа игры зависит от возрастных особенностей её участников. В дошкольном возрасте наиболее приемлемы квесты линейного типа.

По длительности, как и проекты, квесты могут быть:

- кратковременные
- длительные (2-3 занятия).

При разработке заданий необходимо учитывать возрастную периодизацию, предложенную Д.Б. Элькониним, согласно которой ведущим видом деятельности дошкольника является ролевая игра, а результатом - стремление к общественно-значимой деятельности.

**Дидактические принципы** в ходе реализации квест-занятия:

- принцип деятельности - ребенок активно участвует в поиске информации;
- принцип непрерывности - соблюдение преемственности, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей;
- принцип целостности — формирование целостных представлений о мире;
- принцип целесообразности — цель должна быть четко сформулирована и видим был конечный результат;
- принцип психологического комфорта — создание доброжелательной атмосферы;
- принцип вариативности — создание условий выбора деятельности;

---

<sup>6</sup> Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.

- принцип творчества – развитие творческой активности.

**План разработки квест-занятия** (на основе технологической карты образовательного квеста по Е. Игумновой, И. Радецкой)<sup>7</sup>:

1. Определить цели и задачи в соответствии с ФГОС.
2. Учитывается возраст участников и состояние здоровья.
3. Продумать сюжет (этапы, станции).
4. Написать сценарий.
5. Определить территорию и оборудование.
6. Определить помощников, при необходимости.
7. Заинтриговать участников, используя привлекательное название.

Следуя данному плану, мной был разработан и успешно реализован конспект квест-занятия по ФЭМП для подготовительной группы.

---

<sup>7</sup> Игумнова, Екатерина Александровна Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая ; Забайкал. гос. ун-т. – Чита : ЗабГУ, 2016 с.53.

## КВЕСТ-ИГРА «ДОМИКИ ДЛЯ ГНОМИКОВ»

Цель: обобщить знания и закрепить умения детей, которые они получили в течение учебного года.

Задачи:

- Продолжать учить детей составлять арифметические задачи и записывать их решение с помощью цифр; закрепить название геометрических фигур; закрепить знания о составе числа из двух меньших чисел; закрепить умение решать примеры на сложение и вычитание; закрепление умения сравнивать числа.

- Развивать смекалку, зрительную память, воображение; общую и мелкую моторику.

- Воспитывать умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

Методические приёмы:

- Игровой (квест, использование сюрпризных моментов).

- Наглядный (использование цифр, геометрических фигур, циферблата).

- Словесный (напоминание, указание, вопросы, индивидуальные ответы детей, поощрение, анализ занятия).

- Проблемная ситуация

- Применение ИКТ (презентация «Составь задачу по картинке», физкультминутка)

Оборудование: проектор, компьютер, столы, стулья, сундучок для клада, музыкальное сопровождение - песня «Гномики».

Демонстрационный материал: презентация, геометрические фигуры, домики для гномиков, яблоня с яблочками.

Раздаточный материал: картинки с изображением часов, «цветочки» с цифрами, листы в клетку, карандаши.

Интеграция образовательных областей: «Коммуникация», «Познание», «Здоровье», «Социализация».

### Ход занятия

#### 1. Вводная часть

*Дети входят в зал под песню «Гномики».*

Воспитатель: Ребята, я предлагаю вам сегодня отправиться в сказочный лес.

Посмотрите, ребята, какие маленькие домики в этом лесу. Кто бы мог там жить?

(Ответы детей.)

Воспитатель: Правильно. В этих домиках живут гномики. А вы знаете, что гномики охраняют в лесу?

Дети: Клад!

Воспитатель: Вы хотите найти клад?

Дети: «Да, хотим!»

Воспитатель: Гномики ушли, но оставили нам задания. Если вы будете точно следовать моим указаниям и найдете верные решения, то обязательно найдете КЛАД.

Отправляясь в путь, вы должны быть смелыми и находчивыми!

## **2. Основная часть**

### **Домик №1**

Перед домиком лежит геометрическая фигура.

Воспитатель: Ребята, как называется эта фигура? (прямоугольник).

Воспитатель: Правильно. (Достает из-за домика конверт с заданием)

### ***Игра «Бывает - не бывает»***

Воспитатель: Ребята, здесь есть карточки зеленого и красного цвета. Нужно ответить на вопросы. Если вы отвечаете "Да" - поднимаете зеленую карточку, а если «Нет»- красную. Готовы?

Вопросы:

- Бывает у комнаты 4 стены?
- У машины 2 руля?
- У круга 3 угла?
- Бывает у курицы 2 руки?
- На ладони 10 пальцев?
- Бывает у прямоугольника 4 угла?
- У вороны- клюв?
- Бывают летом март, апрель, май?
- А на яблоне растут яблоки?

Воспитатель: Молодцы, ребята, все справились с заданием.

### **Домик №2**

### ***Математическая разминка.***

Перед домиком лежит геометрическая фигура.

Воспитатель: Ребята, как называется эта фигура? (трапеция)

Воспитатель: Ребята, посмотрите, какое интересное дерево у нас на пути. Оно волшебное. Это яблоня, но яблочки на ней не простые. На каждом яблочке написаны цифры – это ответы на хитрые задачи:

Сколько времён года вы знаете? (4)

Сколько глаз у светофора? (3)

Сколько пальцев на одной руке? (5)

Сколько лап у двух собак? (8)

Сколько в неделе выходных дней? (2)

Сколько ушей у 3 мышей? (6)

Сколько дней в неделе? (7)

Сколько месяцев в году? (12)

Сколько солнышек на небе? (1)

Воспитатель: Да, на небе солнышко-одно. И ему хочется с вами поиграть!

Воспитатель (обращает внимание детей на картинку)  
Следите за ним глазками».

**Гимнастика для глаз «Солнышко»** (См. Приложение 2)

Воспитатель: Солнышко закатилось, а мы оказались на волшебной поляне, где растут необычные цветы.

**Домик №3**

*Сравнение чисел, состав числа.*

Перед домиком лежит геометрическая фигура.

Воспитатель: Скажите, как называется эта фигура? (круг)

Воспитатель: Правильно. А теперь поищите конверт с заданием за домиком. (Зачитывает) Ребята, вам нужно ответить:

За каким числом идет число 3?

Какое число идет после числа 4?

Какое число находится между числами 6 и 8?

Назовите соседей числа 5, 9?

Назовите, какое число больше 5, но меньше 7?

**игра «Полянка»** (См. Приложение 1)

Воспитатель: Молодцы, ребята!

**Домик № 4**

Перед домиком лежит карточка, на которой написана пословица:

**«Без отдыха и конь не скачет».**

Воспитатель: Ребята, как вы понимаете эту пословицу? Правильно, даже такому сильному и выносливому животному, как лошадь, нужен отдых. Я тоже предлагаю вам отдохнуть!

**Видео – физкультминутка** (Дети повторяют движения, глядя на экран).

Воспитатель: Как говорится, делу-время, а потехе-час. Что значит эта пословица?

(Ответы детей)

**Домик № 5**

*Решение задач.*

Перед домиком лежит геометрическая фигура.

Воспитатель: Ребята, как называется эта фигура? (квадрат)

Дети достают конверт с заданием:

**Игра «Составь задачу по картинке».**

Воспитатель: Давайте посмотрим, какое задание здесь скрывается.

Открываем презентацию.

- Что мы видим на картинке?

(Ответы детей)

- Ребята, нам нужно составить и решить задачу. Из чего состоит задача?

Дети: Задача состоит из условия, вопроса, решения и ответа.

Воспитатель: Правильно. Чтобы решить задачу, нужно сначала составить условие. Давайте составим условие этой задачи.

- Какой мы поставим вопрос?

- Теперь нужно решить задачу.

- Какой будет ответ?

Воспитатель: Молодцы!

Воспитатель: Верно. А как мы можем узнать сколько времени?

Дети: По часам!

### **Домик № 6**

*Определение времени по часам.*

Перед домиком лежит геометрическая фигура.

Воспитатель: «Как называется эта фигура?» (треугольник)

Дети достают конверт с заданием из-за домика. В нем лежат картинки с изображением часов.

**Д/игра «Ходят стрелочки по кругу»** (См. Приложение 1)

Ребята, здесь вам пригодятся знания о часах и времени.

Воспитатель: Ребята, я буду называть время, и тот, у кого на карточке стрелки показывают такое же время, должен сделать 1 шаг вперед. Готовы?

- 5 часов (и т.д.)

Воспитатель: «Молодцы! Я думаю, что гномики оставили нам эти часики, чтобы подсказать, что наше время заканчивается. Значит, мы скоро найдем клад!»

### **Домик № 7**

*Графический диктант.*

Перед домиком лежит геометрическая фигура.

Воспитатель: Как называется эта фигура? (овал)

Ребята, посмотрите, это же сундук, в котором и находится наш клад! Только он с замком, как же нам его открыть?»

Дети: Замок можно открыть ключом.

Воспитатель: А вот и подсказка к заданию, нужно взять листы в клетку и простой карандаш.

Дети садятся за столы, берут листы в клетку и карандаши (Графический диктант):

От красной точки начинаем : 3 вправо, 1 вниз, 1 вправо, 2 вниз, 1 влево, 1 вниз, 1 влево, 7 вниз, 3 влево, 1 вверх, 1 вправо, 1 вверх, 1 вправо, 2 вверх, 1 влево, 1 вверх, 1 вправо, 2 вверх, 1 влево, 1 вверх, 1 влево, 2 вверх, 1 вправо, 1 вверх.

Воспитатель: «Ребята, что у вас получилось?»

Дети: Ключ!

Воспитатель: «Посмотрите, а наш сундук то открылся. (Под музыку «Гномики» открывает сундук). Сейчас мы посмотрим, что же там. Смотрите, здесь и ваш клад (коробка с конфетами или канцелярскими принадлежностями для детей). Молодцы, ребята!

### **3. Заключительная часть**

Воспитатель: Ребята, вам понравилось занятие? Какие задания мы выполняли? Были трудные задания? Что вам понравилось больше всего делать?

Ответы детей.

Подарки детям.

## **Заключение**

Таким образом, в ходе реализации квест-игры педагог получает возможность вовлечь детей в познавательную деятельность, создавая эмоционально-комфортные условия для их творческой активности.

Квест-технология – современная образовательная технология, интегрирующая проектную деятельность, проблемное и игровое обучение, ИКТ и традицию российской педагогики.

Именно посредством игровой деятельности, создаются необходимые условия для развития воображения и формирования здорового соперничества детей, что составляет одну из основ для успешного обучения в школе.

## Библиографический список

1. Видео - физкультминутка [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://youtu.be/hQo87AgB7oE>
2. Википедия. Свободная энциклопедия. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест\\_\(значения\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест_(значения))
3. Дидактические игры по ФЭМП [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ped-kopilka.ru/blogs/tatjana-aleksandrovnna-vasileva/didakticheskie-igry-po-fyemp-dlja-detei-5-7-let.html>
4. Игры на состав числа своими руками [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://yandex.ru/images/search?text=%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B%20%D0%BD%D0%B0%20%D1%81%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2%20%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B0%20%D1%81%D0%B2%D0%BE%D0%B8%D0%BC%D0%B8%20%D1%80%D1%83%D0%BA%D0%B0%D0%BC%D0%B8&source=related-duck&lr=41&pos=5&img\\_url=https%3A%2F%2F3.bp.blogspot.com%2F-XUxQX2IUi34%2FWUdgYfoLCWT%2FAAAAAAAAAAsOo%2FC4-D6X8a9twAN4fXTbnFWfvTfA-s6BdlgCLcBGAs%2Fs1600%2F022.JPG&rpt=simage](https://yandex.ru/images/search?text=%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B%20%D0%BD%D0%B0%20%D1%81%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2%20%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B0%20%D1%81%D0%B2%D0%BE%D0%B8%D0%BC%D0%B8%20%D1%80%D1%83%D0%BA%D0%B0%D0%BC%D0%B8&source=related-duck&lr=41&pos=5&img_url=https%3A%2F%2F3.bp.blogspot.com%2F-XUxQX2IUi34%2FWUdgYfoLCWT%2FAAAAAAAAAAsOo%2FC4-D6X8a9twAN4fXTbnFWfvTfA-s6BdlgCLcBGAs%2Fs1600%2F022.JPG&rpt=simage)
5. Игумнова, Екатерина Александровна Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая ; Забайкал. гос. ун-т. – Чита : ЗабГУ, 2016. – 164 с.
6. Инновационные формы обучения дошкольников [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://infourok.ru/innovacionnie-formi-obucheniya-doshkolnikov-3130635.html>
7. Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://vuzirossii.ru/publ/kvest\\_igra\\_kak\\_effektivnaja\\_forma\\_organizacii\\_obrazovatelnoj\\_deyatelnosti\\_doshkolnika/15-1-0-4817](http://vuzirossii.ru/publ/kvest_igra_kak_effektivnaja_forma_organizacii_obrazovatelnoj_deyatelnosti_doshkolnika/15-1-0-4817)
8. Колесникова, Е.В. Математика для детей 6-7 лет. / Методическое пособие. 4-е изд., перераб. и доп. - М.: Сфера, 2017 - 96с.
9. Макарова С.Э. Инновации в образовании // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 1. Ч. 3 [Электронный ресурс]. URL: <http://web.snauka.ru/issues/2015/01/45538>
10. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
11. Открытое занятие по ФЭМП в подготовительной группе «Путешествие по островам математики» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://infourok.ru/otkritoje-zanyatie-po-femp-v-podgotovitelnoy-gruppe-puteshestvie-po-ostrovam-matematiki-3351046.html>
12. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии. СПб., 1998.

**Исакова Ирина Николаевна**

**РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО  
ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ**

*Методическая разработка*

Усл. печ. л. 1,25. Учетно-изд. л. 1,02.