



Департамент социальной защиты населения Владимирской области
**Государственное казенное учреждение социального
обслуживания Владимирской области**
**«Владимирский социально-реабилитационный центр
для несовершеннолетних»**

Методические рекомендации **«Квест-игра – современная игровая технология»**

Ведущим видом деятельности детей является игра. С ее помощью можно решать различные задачи: познание мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития.

Воспитание и развитие детей предусматривает сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Среди широко используемых игровых технологий можно выделить квест-технологию.

Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventuregame*) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющих собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Ключевую роль в квесте играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений, так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку.

Квесты можно условно разделить на три группы:

Линейный – основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать воедино.

Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания, он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

По форме проведения могут быть: соревнования, проекты, исследования, эксперименты, задания для квестов, поиск «сокровищ», расследование происшествий (для экспериментальной деятельности), помощь героям, путешествие, приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

Общие требования для всех сценариев квестов:

- Первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;
- Используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;
- Задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления;
- Необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все дети разные;
- Обязательное условие - мотивация в игре.

Важно помнить, что в игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). На финише должен быть приз. Роль педагога-наставника в квест-игре - организационная.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчиненность определенному сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Алгоритм создания игры:

- Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.
- Сформулируйте цель игры – ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.
- Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.
- Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории, основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.
- Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
- Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

- Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

- Подумайте над вариантами модификации игры.

Рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная – обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами.

Информационная – приобретение участниками нового знания.

Мотивационная – побуждение к дальнейшему расширению информационного поля.

Оценочная – соотнесение новой информации и уже имеющийся у участников знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Квест, как универсальная игровая технология включает у детей соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квесты — это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Каждый участник при выполнении заданий должен проявить смекалку, наблюдательность, находчивость, сообразительность. Участники тренируют память и внимание, развивают аналитические способности и развивают коммуникативные способности, учатся планировать, действовать вместе, помогать друг другу. Все это способствует сплочению коллектива.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- маршрутный лист (в котором последовательно написаны станции, место их расположения, загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответом на которые и будет место, куда нужно проследовать);

- карта (схематическое изображение маршрута);

- работа по станциям (участники могут узнать о том, куда им необходимо проследовать после того, как выполнят задание на станции. Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом).

Квест-игра, как форма развития и коррекции социального поведения учит ребенка планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.