

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

Интерес к игровым видам образовательных технологий связан с признанием роли и возможностей игры в решении задач разностороннего развития. Игра для студентов является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития.

Среди широко используемых игровых технологий можно выделить квест-технологию.

Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*) – 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.

На сегодняшний день принято различать несколько видов квест-игр. При планировании и подготовке квеста немаловажную роль играет сам сюжет, и то образовательное пространство, где будет проходить игра. 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 этого могут быть: соревнования, проекты, исследования, эксперименты, задания для квестов, поиск «сокровищ», расследование происшествий (хорошо 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.

Ко всем сценариям для квестов в реальности предъявляются общие требования:

- 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;
- Также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все студенты разные.

Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Все просто: на финише должен быть приз! Нужно организовать некое соревнование по поиску «клада» на территории где проходит игра. 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). 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 и 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.

Хочется особо обратить внимание на то, что после каждой игры студент анализирует свое место в команде. Он учится проводить самоанализ своих возможностей качеств, умений и навыков, понимая, что ему не хватило для достижения оптимального результата.

Преподаватель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная – обмен мнениями и новой информацией между студентами и педагогами;

Информационная – приобретение студентами нового знания;

Мотивационная – побуждение студентов к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная – соотнесение новой информации и уже имеющихся у студентов 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?».

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

Квесты помогают нам активизировать и студентов, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только студенческого коллектива, но и улучшает студенческо-педагогические отношения.

Для составления маршрута мы используем разные варианты:

- Маршрутный лист (в котором написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо проследовать);
- Карта (схематическое изображение маршрута);
- Работа по станциям (участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции. Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом).

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда студент выпустится из образовательного учреждения, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.