

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

***Аннотация.** В работе представлены особенности и классификации квест-игр, их основные компоненты и примеры, а также положительные и отрицательные стороны квестов и советы для организаторов.*

***Ключевые слова:** квест-игра, легенда, эффект погружения, мотив, локация, роли, задания.*

Введение. В мире разработано великое множество форм работы с учащимися — от самых известных до самых необычных. Задача учителя — правильно использовать эти формы для наилучших результатов обучения, развития и воспитания.

Проблема исследования. В наше время поддержание интереса учащихся к обучению, общению и активной деятельности — важное и нелегкое дело. У них нередко наблюдаются пассивность, нежелание узнавать что-то новое и улучшать свои коммуникативные навыки. С проблемой слабой мотивации учащихся к развитию и обучению в свободное время помогают необычные формы работы, повышающие желание достичь определенных результатов, в том числе при командной работе. В подходящей неформальной обстановке учащиеся проявляют активность, выдвигают идеи, обмениваются мнениями. Одной из самых ярких внеурочных форм работы является квест-игра.

Материалы и методы. Единого подхода к определению термина квест-игры нет. Если обобщить информацию из разных источников, то можно сказать, что квест-игра (от английского “quest” — «поиск») — это сюжетная игра, требующая прохождения определенных этапов для достижения некоторой цели, выявленной в начале игры. Сюжет может быть predetermined или предполагать несколько вариантов развития событий в зависимости от выбора игрока или команды.

Как и любая игра, квест имеет свои правила, участников, место и время проведения. Квесты отличаются от прочих игр некоторыми особенностями. Самыми основными являются наличие сюжета, ролей и соответствующих локаций, направленность на достижение определенного результата, разбиение игры на этапы или станции, ограниченность во времени и пространстве, неизменность на протяжении игры базовых правил, элементы поиска в ходе игры [1]. Поиск может быть связан с обнаружением предметов, мест, людей, станций, информации; в поиске часто используются ресурсы территории, иногда — интернет. Если поиск по каким-либо причинам зашел в тупик, участники могут попросить у организаторов подсказку.

Классификация квестов огромна. По степени реальности выделяют реальные и виртуальные квесты. Первые проходят при непосредственном участии людей в игре на определенной территории, вторые можно посещать из любого места путем использования компьютера и сети интернет. По продолжительности проводятся короткие, среднелетельные и длительные квесты — от получаса до недели. По времени проведения — дневные, вечерние, ночные квесты. По уровню сложности можно выделить элементарные, продвинутые и сложные игры. По возрасту участников — детские, подростковые, молодежные, универсальные. С образовательной точки зрения квест-игры делятся на предметные, интегративные и метапредметные [2].

В зависимости от сюжета выделяют такие виды квестов как линейные, кольцевые и штурмовые. Линейные предполагают последовательное выполнение этапов; пока не пройден предыдущий, нельзя переходить к следующему. Кольцевые квесты аналогичны линейным, но они замкнуты в круг — начальный этап является и завершающим. В штурмовых между первым и конечным этапом содержится ряд ключевых точек, выбор которых осуществляется участниками самостоятельно. В линейных и кольцевых играх команды проходят одинаковые этапы, в штурмовых — разные, причем выбор ключевых точек может осуществляться с элементами случайности или без них [1].

Квест-игры также делятся на индивидуальные и групповые. Последние более популярны, так как они предполагают развитие коммуникативных навыков, обмен информацией и опытом. Нередко в них присутствует распределение обязанностей внутри команды. При этом количество команд может равняться единице (команда идет к достижению цели) или большому числу (команды идут к достижению цели и соревнуются).

При разработке квест-игр идеи сюжета или фрагменты заданий можно найти в разных источниках от Интернета до школьных заданий, однако почти всегда они досконально перерабатываются и меняются в зависимости от территории проведения, возможностей организаторов, наличия определенной техники и прочего. Нередко при разработке игр приходится применять больше воображения и смекалки, чем при их прохождении.

Результаты. Одна из самых важных частей игры — легенда. Она задает настроение, обрисовывает ситуацию и правила поведения, определяет цель. Легенда позволяет участникам погрузиться в другой мир. Именно эффект погружения является главной фишкой, делающей квесты столь привлекательными. Локации и роли должны соответствовать легенде. В наилучшем варианте организаторы должны хорошо вжиться в роли сами и помочь участникам. Этому поспособствуют оформление локаций, одежда для ведущих и игроков, правильный выбор времени проведения.

Согласно легенде, участники игры могут быть командой космического корабля, военной ротой, пиратами или сыщиками, а организаторы — искином ракеты, командующим в штабе, персонажами фильмов и книг. Одежда организаторов должна быть досконально продумана, подготовка полностью позволяет перевоплотить сопровождающего или отвечающего за станцию в персонажа. С одеждой для участников дело обстоит сложнее, здесь могут быть реализованы следующие варианты. Самый простой — подготовить для всех участников некоторые отличительные знаки — эмблемы, нашейные платки, чтобы показать их принадлежность команде. Более сложный вариант — найти большое количество подходящих нарядов и в начало игры добавить этап с одеванием. Также можно заранее предупредить, чтобы участники оделись определенным образом

(например, во все черное). Приведем пример легенды квест-игры, проходившей в 75 годовщину Великой Победы.

«С первых же дней Великой Отечественной войны началось партизанское движение — вооруженная борьба советского народа против фашистских захватчиков на оккупированной территории, в тылу врага. Они отвлекали силы гитлеровцев, что было существенной помощью Красной Армии.

1941 год. Вы оказались на оккупированной территории, собрались в отряд диверсантов и помогали бить врага. Но вас выдал немцам предатель, поэтому вам пришлось уйти в лес. Так вы стали партизанами.

У вас была рация, и связист смог наладить связь с большой землей. Ваш позывной — Тополь. Наш позывной — Сосна. Обращаться с готовыми ответами или за подсказками необходимо в личные сообщения к (имя) и только по позывным (Тополь вызывает Сосну). Связываться может командир или его заместитель. Руководство узнало о том, что ваше местоположение рассекретили. Ваша цель — выйти из окружения и выполнить задания ставки».

Очень большое значение в квестах имеют локации. Во-первых, территория является декорациями для игры. Во-вторых, она — источник информации, если участники будут достаточно внимательными. Игра может проходить в одной комнате или помещении (квест-комната, класс, школа, дом, библиотека, музей), на улице (парк, сад, территория лагеря, улицы города или села) или включать большое количество локаций, в том числе разных видов. Чем дальше идет квест и чем старше возраст участников, тем больше количество локаций и выше уровень их сложности. Если локация не контролируется организаторами полностью, могут возникнуть непредвиденные ситуации из-за вмешательства посторонних людей (убранная подсказка, нарушенный ход выполнения задания), а также из-за явлений погоды.

Приведем примеры удачного выбора локаций. Библиотека удобна для литературных квестов; музей, парк с памятником — для исторических; улицы города или села — для краеведческих, а также

для квестов формата «поиск клада». Наличие в локации сцены позволит сделать танцевальный этап, детской площадки — спортивный. Если локация является небольшим помещением, то его можно легко оформить, используя подходящие декорации и освещение.

В каждой команде участники квеста могут получать дополнительные роли (не считая того, что они уже являются моряками или детективами). Они дополняют образы участников, делают их более индивидуальными, скрашивают моменты задержек, позволяют выполнять дополнительные обязанности и больше шутить. Например, в пиратской команде могут быть командир (за ним остается слово при принятии важных решений), его старпом (ведет записи), доктор (угощает всех конфетами), картограф (отвечает за хранение фрагментов карт), знаменосец (хранитель пиратского флага), моряки и юнги.

Задания в квест-играх могут быть самыми разнообразными. Можно условно выделить две части в задании — содержание и формулировка. По содержанию они могут быть спортивными (сделать командой сотню приседаний в сумме, перебраться через ров), творческими (вырезать из тыквы фонарь Джека, выиграть танцевальный баттл), на коммуникацию (построиться по росту с закрытыми глазами), интеллектуальными (решить математическую задачу, разгадать шифр), поисковыми (ответить на вопрос, найти все изображения летучих мышей). Формулировка должна поддерживать легенду. Некоторые задания не указаны прямо — участники иногда сами должны догадаться, что на «пустом» листе написано послание молоком или что в указанной книге не просто так лежит закладка. Связь между этапами должна реализовываться либо через путеводный лист, либо через сами задания — в каждом должна быть подсказка, где искать следующее. Приведем примеры заданий военного квеста.

«На складе находится то, что спасло защитников Москвы в 1941 г. Они страдали от нехватки продовольствия. От сильных морозов продукты рассыпались в труху, портились даже консервы. И тогда пришлось обратиться за советом к бывшему главному интенданту

царской армии. Когда этого очень пожилого человека привезли к Сталину и объяснили суть проблемы, он сказал: «Русскую армию спасут три “С”. Этот совет действительно помог. Что же вам достанется на складе?» Данное задание может выполнено участниками с помощью использования ими своего кругозора или с помощью поиска информации в подходящих источниках.

«Пришло важное письмо от высоких чинов. Расшифруйте его и выполните задание. Етйурфишсари хи етидйан. Ытнемудодеын-жавына показ атсомыропоелзов. Акызяилисорподым». Разнообразные шифры — классический элемент интеллектуальных квест-игр. Разгаданный текст тем или иным образом сможет направить участников дальше.

Еще один вариант задания-шифра, только многоуровневый. Участникам дается текст стихотворения, в котором перепутаны местами строки. В некоторые из них искусственно добавлены цифры. Также команде дано указание: «вам нужно найти наводку на нашего человека-летчика и сказать ему пароль, чтобы он вывез вас из окружения». Задачи команды: понять, что перед ними авторское стихотворение; найти первоисточник и верно расставить строки; догадаться выписать цифры в порядке появления в тексте; определить, что это номер телефона, и позвонить по нему «летчику»; сказать «летчику» пароль, который участники нашли этапом ранее.

Каждая квест-игра вместе с целью дает участникам мотив, благодаря которому они стремятся достигнуть результата как можно скорее. Это некий клад, который будет найден на последнем этапе игры, — угощение, символические призы, некоторая мудрость (цитата или совет), важная для игроков информация. Если команд несколько, добавляется соревновательный мотив. Дополнительно участников стимулирует также противостояние с отрицательным персонажем. Все вышеперечисленные мотивы дополняют созданный легендой, персонажами, локациями и заданиями положительный настрой.

Данная информация о квестах была получена из личного опыта при разработке и проведении детских дневных игр «Вокруг света»,

«По волнам в океане чтения», «В поисках клада», «Летние приключения», а также вечерних подростковых и молодежных игр «Страшно интересно», «На просторах Карибского моря», «Заколдованное место» и «Война. Победа. Память». Часть из них проводилась в сотрудничестве с библиотекой в рамках ежегодных Библионочей; остальные — в рамках летней практики на базе дома культуры или летнего лагеря. Также у организаторов есть опыт посещения чужих квестов, в том числе проводимых в специально разработанных квест-комнатах, а также опыт прохождения квест-книг.

В целом о квест-играх можно сказать, что они обладают большим количеством сильных сторон: эффект погружения (приводит к высокой мотивированности участников и их активному включению в игру), приобретение коммуникативных умений в групповых квестах (умение договариваться, слушать друг друга, распределять обязанности, мирно решать конфликтные ситуации), получение ярких эмоций и новых впечатлений (мероприятие запоминается надолго, участники хотят приходить еще и приводят друзей; нередко остаются призы или фото на память), расширение кругозора и получение знаний и умений в определенной области (то, что участники узнали или сделали, будучи в эмоционально приподнятом настроении, лучше усваивается; особенно если они сами совершили открытие и попали в ситуацию успеха).

Вместе с тем, у квест-игр есть свои минусы: сложность в разработке, большая длительность при проведении, затраты на декорации, одежду и призы, необходимость в достаточном количестве организаторов. Разработчику нужно не только придумать задания в рамках легенды и связать их в единую цепь, но и перенести все это на реальную территорию или в виртуальный мир.

На основании личного жизненного опыта можно вывести некоторые общие правила, полезные при проведении квест-игр.

1. Главные организаторы должны полностью прожить квест и без проблем подхватить «порванную» цепь при проблемах на одном из звеньев (например, пропавшей подсказке).

2. У каждой команды должен быть организатор-сопровождающий. Если команд несколько и сопровождающих нет, команды должны иметь понятный путеводный лист, а на территории обязан находиться общий наблюдающий, корректирующий траекторию движения команд при необходимости.

3. Организаторы не должны вмешиваться в работу участников. Это правило действует, если команда нарушает правила игры, выходит за район локации или сильно «зависла» на прохождении этапа. Для последнего случая существуют подсказки, за которые берется определенная плата.

4. Организаторы не должны выходить из ролей, поддерживая легенду.

5. Чем младше возраст участников, тем непродолжительнее должны быть этапы квеста и он сам в целом. Задания должны предполагать смену видов деятельности.

6. Все локации должны проверяться незадолго до начала игры.

Заключение. В целом формат квест-игры позволяет проводить замечательные мероприятия, интересные как для участников, так и для разработчиков. Квест переносит на время в другой мир, предлагая желающим преодолеть все препятствия и достигнуть цели. Групповые квесты предоставляют прекрасную возможность почувствовать себя частью команды и дойти до победы вместе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Фаритов А. Т. Некоторые аспекты классификации и применения квест-игр в школе / А. Т. Фаритов. — Текст : электронный // Современное образование. — 2019. — № 1. — С. 25-32. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nekotorye-aspekty-klassifikatsii-i-primeneniya-kvest-igr-v-shkole-1/viewer> (дата обращения: 10.05.2022).
2. Чистякова К. В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян / К. В. Чистякова. — Текст : электронный // Человек в мире культуры. — 2013. — № 2. — С. 20-22. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=20138949> (дата обращения: 11.05.2022).