**Создание квест – игр, квест - мероприятий**

ВВЕДЕНИЕ:

В связи с новыми образовательными стандартами, внедрением ФГОС в образовательную сферу современного общества меняется и отношение ребят к праздникам. В настоящее время использование ИКТ технологий имеет большое значение, как для ребят, так и для педагогов. Современный ребенок, это человек, разбирающийся в большинстве новейших «гаджетов», но при этом, часто используемых не по делу. Задача педагога - вовлечь. Вовлечь везде и всюду в деятельность учебную и творческую.

Современным ребятам мало игры по станциям, им интересны более целые сценарии игр, для достижения различных целей. С недавнего времени детским движением нашей школы проводятся регулярные квест – игры, квест – праздники. За несколько лет этот тип работы принял особое значение, как для учебной, так и для творческой деятельности. Давайте обратимся к определению: квест[[1]](#footnote-1) ([заимствование](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B8%D0%BC%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5) [англ.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»). В мифологии и литературе на английском языке понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей (например, миф о [Персее](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B5%D0%B9) или даже 12 подвигах [Геракла](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D0%BB)). Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Герои могут выполнять квест как из личной выгоды, так и из других мотивов. Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей [Круглого Стола](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D1%83%D0%B3%D0%BB%D1%8B%D0%B9_%D0%A1%D1%82%D0%BE%D0%BB) — поиски [Святого Грааля](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B2%D1%8F%D1%82%D0%BE%D0%B9_%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B0%D0%BB%D1%8C). Рамочный тип квеста в романе, по-видимому, совпадает с некой глубинной повествовательной структурой. Особенно активно этот прием используется в жанре [фэнтези](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7%D0%B8" \o "Фэнтези). Так как этот жанр тесно связан с [ролевыми играми](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B), то термин перекочевал в игры, немного изменив свой смысл.

Итак, квест – это приключенческая игра, которая приводит из точки А в точку Б, путем решения поставленных задач.

Конструкция настоящего квеста может быть большой и массивной, все зависит от количества команд – участниц и этапов. Квест действительно похож на игру по станциям, но имеет существенное различие, в первом случае ребятам открыто говорят куда идти (или выдают карту), во втором ребятам выдается задание, выполнив которое они должны понять куда следовать.

У квест игр есть классификация, найденная мною на форуме[[2]](#footnote-2):

*Сюжетные* – квесты, направленные на последовательное развитие игровых событий;

*Не сюжетные* – квесты, направленные на легализированное развитие игровых событий.

***Виды:***

*- Одноразовые* - квесты, единожды выполняемые за игру.  
*- Многоразовые* - квесты, регулярного прохождения (ежедневно, еженедельно, периодически- раз в несколько дней).  
**Разновидность квестов**:  
*- Одиночные* - прохождение единолично.  
*- Групповые* - прохождение в составе 2-х, 3-х, 4-х игроков, в составе клана, например не менее 10-ти игроков, альянсовые, например, не менее 15 игроков.  
**Тип квестов**  
*- Выживание* (оборона) - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на удержания территории на различной местности (как вариант, в течение определенного времени, до подхода основных сил).   
*- Ликвидация* (атака) - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на уничтожение\подавление вражеских сил (различной численности) на различной местности. (возможно на время)  
*- Шпионаж\диверсия* - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на захват важной документации, взятии "языка" и других людей, с последующим их доставлением в соотв. органы. Уничтожение зданий, строений, сооружений, а так же транспортных средств путем минирования. (возможно на время)  
*- Поисковые\торговые операции* - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на обнаружение, доставление и, возможно, в процессе, боевых столкновений с противником, различных грузов, предметов. (возможно на время)  
*- Мирные* - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на доставление различных предметов НПС (возможно на время).  
**Принцип мирных квестов**  
- найди---> получи награду,  
- найди---> принеси---> получи награду,  
- найди---> сообщи ---> получи награду,  
- принеси/отнеси---> получи награду,

Конечно, для современной системы образования подходят не все виды квестов, а только мирные и поисковые.

Существует определенная структура игровых квестов:

1. Наличие интересных героев (люди-актеры, с атрибутами тех героев, которых они изображают)
2. Наличие наград за проделанные задания (например, жетоны, либо получение части ответа на главный вопрос игры, в конце игры грамоты за места, кубки и т.п.)
3. Наличие ведущего команды (не подсказчика, а помощника)

Как создать квест игру с учениками? Можно воспользоваться технологией «вертушка»

Этапы создания квест игры с учащимися:

1. Выбор темы:

Каждый педагог должен осознавать, что необходимо не просто рассказать ребятам о том, что они должны сделать, а постараться создать обстановку желания. Можно рассказать ребятам о том, что такое квест, считают ли они, что сами здесь и сейчас могут стать создателями игры. Предложить им темы (несколько вариантов), путем голосования выбрать одну из них. Либо предложить создание игры к какому – либо школьному событию или ближайшему празднику.

1. Определение целевой категории (количества команд, их возраст) и поределение масштаба проведения квеста (кабинет, школа, район, город…):

Определить на кого будет направлена игра, для кого инициативная группа могла бы провести такое мероприятие, с кем группе было бы комфортно работать (от возраста участников зависит сложность заданий и герои, с которыми предстоит встретиться командам)

1. Определение количества этапов:

Разделить ребят на несколько групп (это можно сделать после определения этапов игры), например, 5 групп по 4 человека.

1. Работа ребят по командам

Работа ребят в командах может осуществляться несколькими способами:

- при помощи листа ватмана в каждой группе

- при помощи заранее подготовленной анкеты

- при помощи компьютерного класса (с использованием ИКТ)

Необходимы ответы на вопросы:

1. Придумать имя героя
2. Назвать 3 черты характера героя
3. Как герой выглядит
4. Как герой разговаривает (медленно, быстро….)
5. Где герой располагается (в зависимости от выбора места проведения квеста)
6. Загадка о герое
7. Задача героя (действие команды на месте)

Каждой команде необходимо либо целиком ответить на все вопросы, либо ответить на них методом «вертушки» (1, 2,3,4,…. За определенное количество времени)

1. Представление придуманных героев

Устная защита придуманных героев (с возможным перевоплощением)

1. Определение очередности представления и поиска героев (когда команда одна – это легко, когда их несколько следует следовать правилу: количество команд = количеству героев)
2. Определение итогов игры, возможно определение номинаций, наград.

Следует напомнить что на каждом этапе должно быть поощрение (жетоны, часть итогового задания и т.п.)

1. Распределение ролей квест игры между участниками, создание графика индивидуальных репетиций, подбора костюмов (определение роли ведущих и лиц, сопровождающих команды).
2. Проведение опроса, понравилось ли ребятам принимать участие в создании игры.

С какими сложностями они столкнулись.

Вот таким образом в нашем коллективе создаются сценарии квест игр и квест-сказок, посвященных различным праздничным мероприятием, особенно приятно когда старшие создают великолепные праздники для младших. Квест может длиться 1-3 часа. Чаще всего он носит не только развлекательный, но и воспитательно-обучающий характер, поэтому не стоит думать что уроки могут пропасть зря, особенно если задания подобраны для мотивации стремления изучения предметов. А сейчас я хотела бы познакомить вас с двумя сценариями проведенных квестов. Первый посвящен замечательному празднику – «Новый год», где ДиМОО «ОНИКС» проводило новогоднюю сказку с препятствиями для воспитанников кружка бисероплетение, второй поучительная игра – рассказ о жизни и деятельности великого ученого Ломоносова, которая проводилась ДиМОО для нескольких параллелей классов.

1. Материал из векипедии (электронной энциклопедии) [↑](#footnote-ref-1)
2. http://forum.lsonline.ru/index.php?/topic/659-%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BB%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%8B%D1%85-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B2/ [↑](#footnote-ref-2)