# Проведение квестов

*(источник Методическое пособие «Повышение эффективности работы по патриотическому воспитанию молодежи в системе воспитательной работы образовательных организаций», составитель Макарова И.И., Челябинск)*

**Квест (анг, quest)** – «поиск, предмет поисков, поиск приключений».

В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Квест – одна из самых востребованных современными детьми игровых форм, позволяющих включить любое предметное содержание. Она обладает значительным ресурсом мотивации к занятию разными видами деятельности.

Квест как педагогическая технология включает в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются определенные ресурсы.

Разрабатываются квесты для максимальной интеграции обучающихся в различные образовательные, игровые, познавательные ситуации в зависимости от заданной темы. Они могут охватывать отдельную проблему (например, военно-патриотический квест), знаменательную дату (День Защитника Отечетсва), также могут быть и интегративными (информационная безопасность). Квесты можно использовать для работы с одним классом, параллелью или всей школой.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций и сопровождают человечество всю его историю. Ведь квест – это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена.

В разное время люди пытались отыскать зарытый пиратами клад, пользуясь зашифрованными картами. Они верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье и т.п.

В советской педагогике прообразами квестов являются игры-путешествия.

У квестов выделяются общие стадии подготовки и проведения:

1. Разработка легенды квеста (какова его основная идея).
2. Разработка игровых станций – заданий для обучающихся, отвечающих легенде всего квеста.
3. Разработка маршрута прохождения квеста для каждой команды-участницы.
4. Подготовка игрового оборудования, необходимого для успешного проведения квеста.
5. Написание сценария для проведения начала и завершения квеста. Подготовка ведущих, музыкального и иного сопровождения.
6. Подведение итогов проведения квеста. Церемония награждения его участников.

К одному из вариантов квеста можно отнести и **геокешинг** (**geocaching** от греч. geo – Земля и англ. cache – тайник) – это всемирная туристическая игра, суть которой заключается в прятании и поиске кладов.

**Подготовка игры:**

Выбор места: (нужно пройти по местности и выбрать точки для размещения «тайников»). Место должно быть: интересным, приметным, известным и знаменитым. Тайники не размещаются: на свалках, на баках для мусора, в туалетах, в грязи, лужах и т.п., не зарываются в землю.

Произвести запись каждой выбранной точки во всех навигаторах:

1. Запомнить координаты – кнопка MARK
2. Присвоить имя точке – кнопка ENTER (при помощи виртуальной клавиатуры ввести имя точки)
3. Записать точку в навигатор - кнопка ENTER

**Подготовка вопросов и творческих заданий**

1. Выбор тематики игры: игра должна соответствовать целям проекта (развивать командный дух участников, рекламировать волонтёрское движение и т.д.), при этом иметь краеведческий элемент.
2. Вопросы должны иметь исследовательский характер, отвечать тематике игры, но не быть слишком сложными для участников. Стоит давать варианты ответов на вопросы, чтобы люди на бегу могли быстро сориентироваться, в каком направлении думать.
3. Творческие задания могут быть не связанными с тематикой игры, но должны предусматривать участие всей команды при их выполнении.
4. Характер творческих заданий не может быть унизительным, дискриминационным, обидным для участников.
5. Творческие задания должны быть такими, что их можно выполнить, и сфотографировать.

**Распределение ролей**

1. **Мастер** игры ПРАВИЛЬНО раскладывает задания в контейнеры, и расставляет их на точки согласно разработанному маршруту. Контейнеры для каждой команды должны быть маркированными цветом соответствующего маршрута/навигатора (красный, синий, белый). Каждая из команд бежит по своему собственному маршруту, хотя маршрут складывается из тех самых точек, но в другом порядке.
2. **Охранники точек** стоят в многолюдных местах, где контейнеры могут случайно забрать, и не показываются командам.
3. **Коллективный разум** (по 1 представителю для каждой команды): **-** Дает начальные инструкции команде.
* Устанавливает телефонную связь с представителями своей команды.
* Учит пользоваться навигаторами.
* Следит за правильным прохождением маршрута, и при ошибках корректирует игру команды (в соответствии с маршрутным листом).
* Принимает ответы на вопросы, и заносит в маршрутный лист.
* Отмечает время старта и финиша (старт – когда команда из стартового листка узнает название первой точки, финиш – команда доложила «Игру закончили»).
* Выдает стартовый листок, когда команда все поняла.
* Ведет подсчет результатов.

**4. Маршал** игры бежит с командой

* Получает у Мастера Игры инструкции на предстоящую игру, Фотоаппарат и GPS – навигатор.
* Проверяет работоспособность и настройки оборудования. Делает пробный звонок Мастеру Игры для проверки обратной связи. Сверяет свои часы с часами Мастера Игры.
* Проводит инструктаж, и обучает команду правилам по использованию фотоаппарата и GPS – навигатора вместе с коллективным разумом. В течение игры Маршалу запрещено пользоваться приборами вместо членов команды!
* Передает оборудование игрокам и вместе с командой выходит на место старта.
* Стартует вместе с командой, и следит за тем, чтобы команда на каждой точке брала только свой контейнер с вопросом-заданием. После выполнения задания (ответа на вопрос) забирает контейнер с собой.
* Отвечает за безопасное прохождение командой всего маршрута. При пересечении автомобильных дорог соблюдает правила дорожного движения.
* При выполнении задания передает правильный ответ Мастеру Игры по телефону (указывает также название команды и название точки). Мастер Игры отмечает ответ команды, и фиксирует время звонка.
* После прохождения командой последней точки сообщает по телефону Мастеру Игры ответ команды на последнее задание, и говорит: «Команда «\*\*\*» игру закончила!». Мастер игры отмечает ответ команды и время окончания игры.
* По окончании игры возвращается вместе с командой на место старта.
* Время возвращения команды в общее время игры не включается.
* Сдает Мастеру Игры оборудование, и все пустые контейнеры.
* Помогает команде подготовить творческий, и фото-отчет об игре.

**Подведение итогов**

1. Определить общее время (ОВ): ОВ = Время финиша – Время старта.
2. Правильный ответ на вопросы: ОВ – 1 минута.
3. Выполненное творческое задание (каждое): ОВ – 3 (2) минуты. Оценивается во время творческого отчета.
4. Творческий отчет игры с демонстрацией фотографий: ОВ – (от 1 до 5 минут). В творческом отчёте команды можно использовать кричалки, пантомиму, девизы, театр, танцы.
5. Награждение участников.

**Рефлексия**

Проводит маршал игры отдельно со своею командою. Рекомендованные вопросы: Все ли держали навигатор в руках? Ожидали тех, кто отстал? Была у команды стратегия игры?