

Татьяна Дымова

психолог, специалист семейной службы центра «Перекресток»

Вызов принят!

В начале марта в центре социально-психологической адаптации и развития подростков «Перекресток» МГППУ прошел семинар для специалистов и родителей «Квест как инструмент личного развития подростков». Проводила семинар Татьяна Дымова, психолог, специалист семейной службы центра «Перекресток», руководитель серии лагерей для старших подростков от команды «Поехали», разработчик различных игр и квестов.

Что такое квест?

Квест – это приключенческая интерактивная игра, серия загадок, головоломок, популярная в последнее время форма молодежного досуга. Принцип квестов постоянно используется в компьютерных играх, столь любимых подростками. Этот язык им хорошо понятен. А возможно ли использование квестов вне компьютерных игр, в образовательных и профилактических целях?

В центре «Перекресток» уже несколько лет используют квесты для личностного развития подростков, в том числе в выездных программах, и считают это очень полезной формой работы.

В начале семинара ведущая задала вопрос «Почему дети так любят загадки?»

Идей от слушателей было много:

- потому что любят разгадывать что-то неизведанное;
- потому что хотят показать свои хорошие качества;
- хотят узнать что-то новое для себя;
- это для них вызов, который они с радостью принимают;
- в отличие от историй это интерактив: здесь многое зависит от человека (что он скажет и как себя поведет).

Основные принципы построения квестов:

- в них обязательно должны быть азарт и интрига (неизвестно, что будет дальше, что будет в конце);
- задача должна быть выполнимой для ребят данного возраста, но не элементарной;
- задача должна содержать что-то необычное, чего ребенок еще не делал;
- должен присутствовать обязательный бонус за выполнение задания.

Все квесты можно разделить на несколько типов:

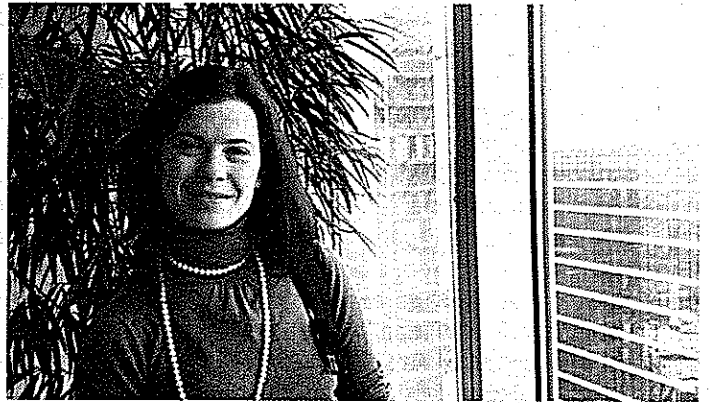
- сюжетные (с заранее спланированным сюжетом) или без сюжета;
- одноразовые или многократные (серийные);
- для одного человека, малой или большой группы людей;
- локальные (часть какой-то игры или большого квеста) или глобальные.

Цели квестов – игровая, образовательная, терапевтическая или направленная на развитие отношений в группе. Квест может иметь несколько целей, но одна должна быть основной.

Из чего состоит язык квестов, который так быстро улавливают подростки?

Во-первых, из легенды. Это история, рассказанная или описанная организаторами, в которой объясняется, почему вдруг люди должны искать бумажки под столом. В каждой легенде есть предыстория и указание на то, что должны делать участники, чтобы достичь заявленной цели. Например, это может звучать так: «... Однажды вы оказались в заброшенном подземелье, ваша задача – выбраться отсюда с помощью серии подсказок и ключей».

Во-вторых, квест состоит из самих загадок с подсказками.



Они могут идти:

- последовательно, когда участники выполняют сначала первую задачу, находят следующую подсказку, потом вторую и так постепенно продвигаются к финишу;
- параллельно, когда участники могут разделиться и выполнять несколько задач одновременно;
- задач может быть больше, чем в состоянии выполнить группа: когда на группу или одного человека дается много заданий и за выполнение каждого начисляется определенное количество баллов. В условиях ограниченного времени приходится принимать решение, какие задания выполнять – тяжелые и долгие, но «дорогие» или быстрые и легкие, но «дешевые».

В третьих, наличие обязательного бонуса за выполнение квеста. Это может быть что-то вещественное (клад, конфеты, медали, сертификаты и т.д.). Мы рекомендуем не объявлять заранее, каков будет итоговый бонус, так как это может снизить мотивацию участников.

В квесте очень важен антураж. Потертая бумага, таинственная книга. Если вы играете, например, в египтян, хорошо, если у вас будут специальные подсказки, маски для каждого участника и так далее.

В квестах допускаются разные уровни вложенности. Например, большой квест может состоять из нескольких маленьких. Для образовательного квеста можно использовать в качестве деталей различные математические задачи, любые естественнонаучные определения или исторические даты.

Поощряется включение второстепенных персонажей, о которых заранее не было известно, что они имеют отношение к игре. Так, можно заранее договориться с уборщицей (охранником или просто бабушкой на лавочке), чтобы они дали подсказку, когда услышат пароль.

В квестах для старшеклассников возможен ложный след, то есть подсказки, которые никуда не ведут или, наоборот, запутывают ход разгадывания. Это сделает игру более трудновыполнимой и интересной. Такой способ подходит для опытных участников.

Особенности образовательных квестов

Все принципы, которые хорошо работают в компьютерных играх, могут быть применены и в образовательной среде. Поскольку квест проводят педагоги и психологи, а не разработчики, особое внимание нужно уделять интересу детей к игре, к приключениям.

Рассмотрим пример создания простого квеста, который мог бы стать профилактическим мероприятием в школе.

Алгоритм создания квеста

1. Понять цель (что должно получиться в итоге). Это самая важная часть работы. Например, нам хочется, чтобы дети узнали, что такое зависимость.

2. Придумать легенду. Она должна отражать не только фантазии на тему цели, но и основную вашу идею, которую вы хотите донести до детей. В эту идею нужно включить метафору зависимости. Это может быть попадание на заброшенный остров с отравленными фруктами, опасный поиск пиратских сокровищ и многое другое.

3. Продумать последовательность задач. Вы можете разделить класс на 2-3 группы, которые будут параллельно находить свои подсказки и решать загадки. На каких-то этапах может появиться человек, дающий и принимающий дополнительные задания, или серия подсказок, приклеенных к стенам.

4. Продумать финал игры. Чем закончится ваша игра? Объединением карты сокровищ, собранных разными группами, собиранием треснутой музыкальной пластинки, спасением членов команды или чем-то другим?

5. Продумать бонус за выполнение квеста. Конфеты, интересные книжки или что-то другое (включите фантазию!).

Эти и подобные им нехитрые методы позволят сделать занятие интересным и увлекательным для ребят.



Справочно

Центр «Перекресток» проводит квесты для подростков в психологических лагерях. Информацию о ближайших проектах можно найти на сайте www.parentprograms.ru

Также в апреле 2015 года в центре «Перекресток» состоится конференция для специалистов о методах работы с подростками в сложных ситуациях.

Подробную информацию можно узнать по телефону: 8(495)6091772 или на сайте www.perekrestok.info

Для иллюстрации приводим список заданий простого «игрового» квеста. Для его подготовки потребовалось около полутора часов, во время проведения дети были полностью автономными и подошли к организаторам после выполнения задания.

Организаторы старались отмечать в округе интересные места. Таким образом, квест имел дополнительную задачу – внимательное исследование местности. С ребятами оговаривались игровая территория и неигровые зоны (квест проходил во дворе дома).

В каждой точке была заложена подсказка, ведущая к следующей точке. То есть подсказка к точке с номером «N» находилась в точке «N-1», а подсказка к первой точке выдавалась участникам группы. В нашем случае мы разделили группу из 14 детей на две подгруппы, и дали задание каждой подгруппе. Выполнение квеста заняло у ребят около 40 минут.

Пушистые 1. Надпись на стене дома «19.11.09»	Белые 1. Надпись «ГК6» на стене здания
Пушистые 2. Шиповник	Белые 2. Белый пион у одного из подъездов дома
Пушистые 3. Лавочка на площадке для выгула собак	Белые 3. Окно подвала, под навесом которого растет маленький ясень (очень молодое дерево)
Пушистые 4. Шлагбаум из веревки у центра ПМСС	Белые 4. Липа у входа в «Перекресток»
Пушистые 5. Водосточная труба под окном руководителя центра «Перекресток»	Белые 5. Керамическая плитка с надписью 8a (уровень: над головой)
Пушистые 6. Уличные пластиковые горшки с цветущей геранью у арки	Белые 6. Надпись на асфальте внутри двора: «ЛЕНОЧКА! ОБОЖАЮ ТЕБЯ!»
Пушистые 7. Надпись на стене дома «Стоянки нет»	Белые 7. Надпись на заборе рядом с домом «Чижон-Пиржон»
Пушистые 8. Вход в подвал	Белые 8. Синяя стена с рисунком во дворе дома
Пушистые 9. Самые скрипучие качели на детской площадке	Белые 9. Дикая виноград у закрытой парковки
Пушистые 10. Желтая бетонная клумба во дворе	Белые 10. Знак «Осторожно! Высокое напряжение» (черная молния на желтом фоне в треугольнике)
Пушистые 11. Почтовый ящик «Перекрестка»	Белые 11. Столб с баскетбольным кольцом
Пушистые 12. Финиш! Вы молодцы! Теперь ищите организаторов	Белые 12. Финиш! Вы молодцы! Теперь ищите организаторов.