



Психологические науки

УДК 379.8

М.А. Решетова

Решетова Милена Артуровна, магистрант 2 курса группы СКД/маг-21 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: milena_reshetova@mail.ru

Научный руководитель: **Ольшанская Светлана Алексеевна**, кандидат психологических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: strongbox@mail.ru

КВЕСТЫ КАК РАЗНОВИДНОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА ПОДРОСТКОВ

В статье автор рассматривает сферу досуга, которая характеризуется огромным развивающим и воспитательным потенциалом для подрастающего поколения, дает описание игровой деятельности, ее функций, акцентирует внимание на квестах как одной из наиболее популярных разновидностей игровых технологий организации досуга подростков.

Ключевые слова: досуг, организация досуга, функции досуга, культурно-досуговая деятельность, игровая деятельность, игровые технологии, квесты, подростки.

M.A. Reshetova

Reshetova Milena Arturovna, 2nd year master student of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: milena_reshetova@mail.ru

Research supervisor: **Olshanskaya Svetlana Alekseevna**, candidate of psychological sciences, associate professor of department of socio-cultural activities of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: strongbox@mail.ru

QUESTS AS A VARIETY OF GAMING TECHNOLOGIES FOR ORGANIZING LEISURE OF TEENAGERS

In the article the author considers the sphere of leisure, which is characterized by a huge developmental and educational potential for the younger generation, gives a description of the gaming activity, its functions, and focuses on quests as one of the most popular types of gaming technologies for organizing teenagers' leisure.

Key words: leisure, leisure organization, leisure functions, cultural and leisure activities, gaming activity, gaming technologies, quests, teenagers.

Так как сфера досуга характеризуется огромным развивающим и воспитательным потенциалом для подрастающего поколения и является неограниченным пространством самореализации, индивидуализации личности, раскрытия ее сущностных характеристик, вопросы организации досуга с каждым годом приобретают все большую значимость для развития общества.

Проблема досуга имеет длительную историю своего развития. Значительный вклад в теорию досуговой деятельности внесли: М.А. Ариарский, Э.В. Соколов, Л.Н. Коган, Г.П. Орлов, А.Ф. Воловик [8, с. 299].

В настоящее время в научной литературе существует достаточно большое количество различных трактовок понятия «досуг». Так, например, российский исследователь Г.П. Орлов определяет досуг как совокупность занятий человека в свободное время, с помощью которых удовлетворяются непосредственные физические, психические и духовные потребности [4, с. 46]. По мнению Э.В. Соколова, досуг представляет собой особое время, когда возможен свободный выбор занятий, в которых отдых перемежается с физической и умственной активностью [5, с. 180]. В своих работах Ю.А. Стрельцова досуг трактует как часть нерабочего времени, остающегося у человека (группы или общества) после выполнения различного рода обязательных дел [6, с. 5].

Важно отметить, что досуговая деятельность осуществляется путем применения различного рода технологий: культуротворческих, культуроохранных, рекреационно-оздоровительных, информационно-просветительных и др. Тем не менее, нам кажется особенно важным остановить свое внимание на игровых технологиях, занимающих центральное место в культурно-досуговой деятельности.

Как справедливо отметила Т.М. Михайленко, игра является одним из древних и эффективных педагогических средств, применяемых в процессах обучения и воспитания [2]. Во многом благодаря именно игровой деятельности происходит становление личности ребенка, так как в результате участия в играх индивид усваивает определенные знания, ценности и нормы, имеющие важное значение для того общества, членом которого он является.

При этом игры не теряют своей значимости и в подростковом возрасте. Об этом писал, например, российский ученый-педагог, автор книги «Введение в методологию игровой деятельности» А.М. Новиков. По мнению автора, игры являются мощным средством самовоспитания и самосовершенствования подростков [3, с. 24].

Игровая деятельность имеет невероятно важное значение в социокультурном плане и выполняет целый ряд функций, среди которых

можно выделить развлекательную, коммуникативную, функцию самореализации, коррекции [2]. Рассмотрим более подробно каждую из них.

Во-первых, все игры направлены на развлечение. Так как в основе игровой деятельности лежит создание определенной благоприятной атмосферы, в которой индивид может уйти от угнетающих его проблем, снять эмоциональное напряжение, мы можем говорить о развлекательной функции игры.

Во-вторых, любая игра предполагает участие нескольких игроков. Очевидно, что без взаимопонимания и взаимодействия участников игры невозможна и сама игра. Данная особенность характеризует коммуникативную функцию игры.

Функция самореализации также является одной из важнейших для каждого участника игры. Само по себе игровое пространство является особо выстроенным пространством для самореализации, так как предполагает наличие определенной цели и конкуренцию, что позволяет каждому игроку проявить себя.

Последняя функция, которую следует осветить в данной работе, – функция коррекции. Специфика обозначенной функции заключается в том, что в процессе игровой деятельности становится возможным изменить какие-либо личностные характеристики участников игры. Так, например, достаточно часто игры как технология воспитания применяются в работе с детьми и подростками с отклоняющимся поведением.

На сегодняшний день одной из наиболее популярных разновидностей игровых технологий организации досуга подростков является организация квестов [7, с. 58]. Рассмотрим ее более подробно.

Квесты (от английского слова quest – «поиск») – это разновидность игр, которые требуют решения определенных задач в целях продвижения игроков по сюжету [1, с. 93]. При этом сюжет может иметь как один исход, так и целое множество, что напрямую зависит от действий самих игроков.

При организации квестов должны учитываться определенные принципы.

Первый принцип, имеющий важное значение в игровой деятельности, – принцип непрямого обучения. Суть данного принципа состоит в том, что в процессе игры усвоение новых знаний, а также совершенствование умений и навыков происходит не напрямую, а в результате игрового процесса, то есть через деятельность.

Второй принцип, который пронизывает всю игровую деятельность, – принцип соревновательности участников. Данный принцип играет невероятно важную роль, так как именно соревновательный дух помогает участникам игр в достижении наилучших результатов, тем самым является основополагающим в воспитании волевых и лидерских качеств индивидов.

И последний, третий принцип, – принцип емкости. Обозначенный принцип подразумевает, что в квестах используются приемы, формы и задания, сочетающие в себе быстроту выполнения и насыщенность содержания [1, с. 96].

Квесты можно классифицировать по следующим признакам:

- 1) по степени реальности (реальные и виртуальные);
- 2) по времени проведения (дневные и ночные);
- 3) по продолжительности (короткие, средней длительности и длительные квесты);
- 4) по уровню сложности (элементарные, продвинутые, сложные);
- 5) по возрасту (подростковые, молодежные, универсальные) [1, с. 95].

Таким образом, сфера досуга играет важную роль в процессе становления личности и ее социализации. Центральное место в культурно-досуговой деятельности занимают игровые технологии, так как с их помощью индивид усваивает определенные знания, ценности и нормы, имеющие важное значение для того общества, членом которого он является. При этом в последнее время наибольшей популярностью пользуются квесты,

которые являются одной из разновидностей игровых технологий организации досуга подростков.

Список используемой литературы:

1. *Егоренко, О.А.* Квест как элемент культурного досуга / О.А. Егоренко, Е.Г. Веденева // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2017. – № 2. – С. 92-105.
2. *Михайленко, Т.М.* Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (Челябинск, октябрь 2011 г.). – Т. 1. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140-146.
3. *Новиков, А.М.* Введение в методологию игровой деятельности / А.М. Новиков. – М.: Эгвес, 2006. – 48 с.
4. *Орлов, Г.П.* Свободное время и личность / Г.П. Орлов. – Свердловск, 1983. – 176 с.
5. *Соколов, Э.В.* Свободное время и культура досуга / Э.В. Соколов. – Л.: Лениздат, 1977. – 208 с.
6. *Стрельцов, Ю.А.* Культурология досуга: учебное пособие / Ю.А. Стрельцов. – изд. 2-е. – М.: МГУКИ, 2003. – 296 с.
7. *Шамаева, Г.И.* Современные технологии организации досуга подростков / Г.И. Шамаева // Проблемы педагогики. – 2016. – № 12 (23). – С. 56-59.
8. *Ярошевич, Т.М.* Досуг: теоретические аспекты, структура, содержание / Т.М. Ярошевич // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – № 1. – С. 299-304.