

Квест-экскурсия «Путешествие по лабиринтам времени»

И. В. Хуан,
учитель белорусского языка и литературы
первой категории
специальной школы-интерната г. Новогрудка

В работе музея «Память сердца» специальной школы-интерната г. Новогрудка для детей с тяжелыми нарушениями речи, нарушениями психического развития, трудностями в обучении мы активно используем квест-экскурсии или квеста.

Квест-экскурсия – это комбинация классической экскурсии и игры. Квест, quest (англ.) – поиск чего-либо, путешествие к намеченной цели через преодоление определенных трудностей. Музейные квесты могут быть различных видов, в зависимости от типа целей и задач, которые ставит перед собой автор: исторические, краеведческие, литературные, образовательные, развлекательные, развивающие и т.д. Особенность музейных квестов состоит в том, что в игровой форме происходит ненавязчивое знакомство посетителей с музейными коллекциями. Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и служит хорошим способом сплотить играющих, а также стимулирует общение, что особенно важно для учащихся нашего учреждения. В квестах приветствуется элемент соревновательности, эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, загадка). Все это содействует развитию аналитических и речевых способностей детей, развивает фантазию, творчество.

Итак, с экскурсии берется определенная тема, заранее составленный маршрут, зрелищность, а от квеста – головоломки, загадки, активность участников. Это достаточно сложная форма музейной работы. Одной из главных ее признаков является наличие поисково-аналитической составляющей, или интеллектуальной задачи, которую должны решить участники. На старте команды получают задания, шифры к которым находятся в экспозиции школьного музея. Квест-игра не всегда организуется в рамках музейного пространства. Она может начинаться или заканчиваться в школьном музее, а основные задания выполняются в актовом зале школы или на спортивной площадке, в учебном кабинете или на школьном дворе.

Предлагаем методику составления квест-экскурсии или квест-игры, которой пользуемся при подготовке мероприятий для проведения в историко-краеведческом музее «Память сердца».

На начальном этапе организации игры необходимо определиться с темой. Как правило, тема выбирается в соответствии с профилем музея или обусловлена содержанием мероприятия, к которому приурочен квест. В нашем музее мы практикуем проведение квестов: «Кто она – отважная партизанка?» (приурочена ко Дню Победы), «Предметы бытия беларусаў» (знакомит с разделом «Белорусская

хатка)), «Путешествие по лабиринту времени» (представляет собой обзорную экскурсию по всем разделам школьного музея) и др.

Для того, чтобы подготовить мероприятие данной формы, важно знать виды квеста:

- ✓ линейные – игра построена по цепочке; разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- ✓ штурмовые – игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- ✓ кольцевые – представляют собой тот же линейный квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Одним из наиболее трудоемких этапов работы над мероприятием является разработка вопросов и заданий. Для этого необходимо выбрать объекты игры (экспонаты музея) и составить к ним вопросы. Вопросы должны представлять собой интеллектуальные задания-загадки.

Так, например, экскурсия «Путешествие по лабиринту времени» – это штурмовой квест, к нему было составлено 5 заданий по разным разделам экспозиции музея «Память сердца»:

1. «Путешествие в мир новогодних праздников» (раздел “Волшебный Новый год и Рождество Христово»).
2. «Орудия труда белорусов» (раздел «Белорусская хатка»).
3. «История нашего учреждения» (раздел «В глубине истории – будущего корни»).
4. «Никогда не забудем» (раздел «Поклонимся великим тем годам»).
5. «Новогрудок: вчера – сегодня – завтра» (раздел «Новогрудок сквозь призму столетий»).

Шестое задание выполнялось в музее «Традиции чаепития». В каждом задании по два вопроса.

Цель проведения квест-экскурсии. «Путешествие по лабиринту времени» – ознакомление учащихся с разделами экспозиции школьных музеев «Память сердца» и «Традиции чаепития», углубление знаний по истории и культуре Беларуси, получение навыков работы с облачными приложениями в образовательных целях. К преимуществам данной формы культурно-образовательной деятельности можно отнести возможность участия как меньшего, так и большего числа лиц. Исходя из наших условий, мы остановились на участии двух команд по 7 человек в каждой. Для комфортного прохождения музейного квеста, на наш взгляд, это оптимальное количество игроков. Больше же количество может ограничивать активность участников.

Сюжет игры. Музей – это лабиринт времени, из которого нужно найти выход, ответив на вопросы и составив цитату Алеся Рязанова о времени. В качестве ресурсов были использованы карточки с QR-кодами, с помощью которых открывались иллюстрации-ответы и части зашифрованной цитаты.

Вначале мероприятия участникам было объяснено правило игры и выданы памятки с алгоритмом действий, а также маршрутные листы. В ходе квеста команды заполняли «Таблицу ответов».

Участникам необходимо было выполнить задания и найти в экспозиции экспонаты, которые являлись ответами. На экспонатах были размещены цифры, они соответствовали QR-коду. Команды находили нужный QR-код, сканировали его, проверяли правильность выполнения задания и записывали часть зашифрованной фразы в таблицу. Таким образом подростки выполнили все шесть заданий и собрали цитату советского и белорусского поэта, литературного переводчика и эссеиста Алеся Рязанова на белорусском языке: «Час – люстэрка, у якім кожны ўбачыць сябе як іншага», которая и являлась ключом к выходу из лабиринта. Составление фразы, как показала игра, было самым сложным для участников этапом и та команда, которая справилась первой с этим заданием стала победителем игры.

Полученный при организации и реализации данного мероприятия опыт позволяет сделать ряд выводов о преимуществах квест-игр перед другими формами работы с посетителями школьного музея. Квест позволяет обеспечить участие неограниченного количества лиц. Игра может быть пройдена группой или несколькими группами учащихся. Самостоятельный поиск ответов способствует лучшему восприятию информации. Квест как форма культурно-образовательной деятельности музея сочетает одновременно несколько функций: образовательную, воспитательную, рекреационную. Кроме того, квест в полной мере реализует коммуникативную функцию: современный музей взаимодействует с посетителем через общение, диалог. Посетитель становится активным участником коммуникации, а не пассивным наблюдателем. А это особенно важно для нашего учреждения, работа которого направлена на развитие коммуникативных навыков учащихся.

Обычное посещение музея предусматривает достаточно пассивное участие экскурсантов. Они слушают, смотрят, перемещаются по объекту, но при этом могут очень поверхностно воспринимать увиденное. Интерактивные формы, такие как квест-экскурсии и квест-игры, напротив, позволяют вовлечь подростков в активное взаимодействие с экскурсоводом и подтолкнуть их к «самостоятельному» исследованию объектов экскурсии, экспонатов музея. Это существенно усиливает остроту восприятия материала и делает мероприятия интересными и запоминающимися.

Квест–экскурсия «Путешествие по лабиринту времени»

Цель: ознакомление учащихся с разделами экспозиции школьных музеев «Память сердца» и «Традиции чаепития», углубление знаний по истории и культуре Беларуси, получение навыков работы с облачными приложениями в образовательных целях.

Задачи:

- формировать познавательные интересы;
- способствовать развитию гражданско-патриотических качеств;
- воспитывать культуру общения;
- развивать речевые навыки, ассоциативное мышление.

□ развивать навык работы с современными гаджетами и приложениями в образовательных целях.

Участники: 2 команды по 7 человек в возрасте 11-16 лет.

Продолжительность: 1 час.

Оборудование: смартфоны учащихся с приложением сканер QR-кодов; раздаточный материал: «Маршрутные листы», «Таблица ответов», QR коды ответов.

Ход мероприятия

Участники квеста собираются в холле возле школьного музея. Ведущий раздает «Маршрутные листы», «Таблицу ответов» и объясняет правила игры. Сюжет игры: музей – это лабиринт времени, из которого нужно найти выход, ответив на вопросы и составив цитату Алеся Рязанова о времени: «Час – люстэрка, у якім кожны ўбачыць сябе, як іншага».

Ведущий. Всего в квест-экскурсии 6 локаций, каждая команда проходит их в удобной последовательности. Участники отвечают на вопросы заданий, с помощью QR-сканера проверяют правильность ответов и собирают части цитаты о времени белорусского писателя А. Рязанова на белорусском языке. Та команда, которая успешно прошла все шесть локаций и правильно составила цитату о времени и является победителем. В конце мероприятия подводятся итоги, победители награждаются призами.

Приложение 1

Маршрутный лист квест-экскурсии

□ **«Путешествие в мир новогодних праздников».** Задание выполняется в экспозиции «Волшебный Новый год и Рождество Христово».

1. В экспозиции музея «Волшебный Новый год и Рождество Христово» находится елочная игрушка, которая имеет вид воздушного судна, способного передвигаться в заданном направлении со значительной скоростью в большом диапазоне высот. Найдите эту елочную игрушку.

2. Разгадайте загадки, и вы узнаете, в виде какого старинного предмета быта сделана стеклянная елочная игрушка, которая хранится в нашей экспозиции:

Стоит терем, в тереме-то горит,

А на тереме труба стоит.

На кочке огонечек,

На огонечке пузыречек.

Стоит столб, на столбе бочка, в бочке огонь.

□ **«Орудия труда белорусов».** Задание выполняется в экспозиции «Белорусская хатка».

1. Этот предмет быта наших предков сделан из глины. Когда он стоит рядом с горшком на кухонной полке, он гордится, что выше его, но никому не признается, что сам очень боязливый. Он никогда не согласится залезть в горячую

печь, как горшок, лучше будет мерзнуть в холоде. В него хозяйка обычно наливает молоко. Как звучит название этого предмета на белорусском языке?

2. Как называется приспособление для расчесывания льняного волокна?

«История нашего учреждения». Задание выполняется в экспозиции «В глубине истории – будущего корни».

1. Абак – это приспособление для арифметических вычислений. В экспозиции музея «Память сердца» находится похожий на абак экспонат. Как он называется?

2. Сосуд, в который во время письма периодически окунают перьевую ручку.

«Никогда не забудем». Задание выполняется в экспозиции «Поклонимся великим тем годам».

1. Назовите фамилию и имя одного из директоров нашего учреждения образования, который был участником Великой Отечественной войны и вознагражден орденом Отечественной войны. Найдите в экспозиции его фото. В честь него названа школьная пионерская дружина.

2. Как назывался удостоверяющий личность документ, выдаваемый немецкими оккупационными властями во время Великой Отечественной войны мирным жителям? Найдите этот документ в экспозиции музея.

«Новогрудок: вчера – сегодня – завтра». Задание выполняется в экспозиции «Новогрудок сквозь призму столетий».

1. Под каким годом впервые упоминается город Новогрудок в Софийском I и Новгородском IV летописях в связи с походом Ярослава Мудрого на Литву? Выберите из предложенных карточек правильный вариант, отсканируйте код для проверки.

2. Людей какой национальности пригласил князь Витовт в 1397 году на белорусские земли? Найдите стенд, который рассказывает про эту народность.

«Аромат чая». Задание выполняется в музее «Традиции чаепития».

1. Продукт, который перед употреблением два раза термически обрабатывают, но в пищу употребляют не все, а лишь остатки от вторичной обработки. Что это?

2. Сто лет назад торговец чаем Томас Салливан рассыпал своим покупателям образцы чая в шелковых мешочках. Потом шелк заменили на бумагу. Так появился новый способ заваривания чая и этот предмет.

Приложение 2

Алгоритм квеста

Квест-экскурсия «Путешествие по лабиринту времени» – увлекательное путешествие в прошлое по экспозициям школьных музеев «Память сердца» и «Традиции чаепития». Пройдите квест, и вы не только узнаете много нового и

интересного из истории старинных предметов, но и сможете прочитать цитату белорусского писателя А. Рязанова о времени на белорусском языке, а в финале игры вас ждет ароматный чай. И так, выполните следующий алгоритм:

1. Ответьте на вопрос.

2. Найдите экспонат.



3. Запишите цифру, которая размещена на экспонате в лист ответов.

4. Выберите карточку с данной цифрой, на ней есть QR-код, отсканируйте его, и вы сможете проверить правильность ответа.

5. Запишите часть цитаты А. Рязанова (она написана зелеными буквами) в «Таблицу ответов».

6. Выполните все задания и составьте цитату А. Рязанова о времени.

Приложение 3

Лист ответов

№ п/п	Задание	Место выполнения	Ответ (цифра)
1.	«Путешествие в мир новогодних праздников»	Экспозиция «Волшебный Новый год и Рождество Христово»	
2.	«Путешествие в мир новогодних праздников»	Экспозиция «Волшебный Новый год и Рождество Христово»	
3.	«Орудия труда белорусов»	Экспозиция «Белорусская хатка»	
4.	«Орудия труда белорусов»	Экспозиция «Белорусская хатка»	
5.	«История нашего учреждения»	Экспозиция «В глубине истории – будущего корни»	
6.	«История нашего учреждения»	Экспозиция «В глубине истории – будущего корни»	
7.	«Никогда не забудем»	Экспозиция «Поклонимся великим тем годам»	

8.	«Никогда не забудем»	Экспозиция «Поклонимся великим тем годам»	
9.	«Новогрудок: вчера – сегодня – завтра»	Экспозиция «Новогрудок сквозь призму столетий»	
10.	«Новогрудок: вчера – сегодня – завтра»	Экспозиция «Новогрудок сквозь призму столетий»	
11.	«Аромат чая»	В музее «Традиции чаепития»	
12.	«Аромат чая»	В музее «Традиции чаепития»	

