

ИГРОВОЙ КВЕСТ-ПУТЕВОДИТЕЛЬ КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ИНТЕРАКТИВНОЙ МУЗЕЙНОЙ СРЕДЫ

*Гончарова Н.М.,
руководитель музея Дружбы народов,
учитель русского языка и литературы*

Добрый день, уважаемые коллеги, участники заседания методического объединения. Вас приветствует Гродно, музей Дружбы народов средней школы № 8. Я учитель русского языка и литературы, руководителем музея являюсь второй год и понимаю, насколько важна и ответственна деятельность школьного музея в образовательном и воспитательном процессе учреждения образования.

Наш музей свою деятельность начал 5 июня 2016 года во время работы XI Республиканского фестиваля национальных культур в г. Гродно. В этом году отметил свой маленький юбилей – 5 лет. Музей нашей школы – это синтез культуры и быта национальных диаспор, которые проживают на территории Беларуси. Целью деятельности музея является организация исследовательской и познавательной деятельности учащихся по обогащению знаний о культуре межнациональных отношений. Направления работы музея: экскурсионная работа, кружковая работа (на базе музея работают кружки «ФЭСТ» и «Краеведение»), информационно-познавательная, научно-исследовательская и поисковая работа.

Участие в конкурсе «Лучшая методическая разработка музейного занятия» республиканской акции «Я гэты край Радзімаю заву» – это отличная возможность для совершенствования своей работы и очень хороший повод вспомнить о самообразовании.

Я расскажу, какие этапы необходимо пройти, чтобы создать интерактивный музейный квест-путеводитель.

Прежде всего, важно внимательное изучение Положения о конкурсе и осмысление того, какой методический продукт должен получиться.

1. Участники конкурса должны были разработать музейную игру: музейное лото, музейные пазлы, квест, игру-реконструкцию и др.

2. Музейная игра должна быть разработана с использованием фондов музея учреждения образования.

3. Музейная игра (дидактическая, учебная, развивающая) могла быть разработана в бумажном (игровые материалы с описанием сценария игры) или в электронном виде как компьютерная игра.

4. Критериями оценки разработки являлись актуальность и практическая значимость; оригинальность и новизна идеи; наличие инструкции с описанием правил игры, её комплектации; технологичность, т.е. доступность правил; наличие развивающих функций игры, познавательный аспект; возможность внедрения игры в образовательный процесс.

Итак, формат игры. Я остановилась на квесте.

Человек XXI века живёт в условиях «многоуровневой реальности». Развитие информационных технологий привело к изменению общественного сознания. Особое место в современном социально-культурном пространстве занимает квест как феномен игровой и художественной культуры. Понятие «квест» появилось ещё в древности, существовало в форме мифа или ритуала и означало трудное приключение с целью раскрытия тайны или поиска загадочного предмета.

Элементы квеста в дальнейшем получили развитие в литературе. Затем они были заимствованы и развиты кинематографом. А впоследствии квест стал самым популярным видом компьютерных игр. Кроме того, весьма распространённым является применение веб-квестов и технологий квестов как метода обучения. И, наконец, всё большую популярность среди жанров массовой культуры развлечений тоже приобретает игра квест, существующая в формате «квест в реальности» или иначе «реалити-квест».

В контексте сказанного музей тоже должен соответствовать потребностям человека, отвечать на общественные запросы. Актуальный музей предполагает новый способ взаимодействия с посетителями: диалог и интеракцию. Это нацеливает и педагогов на совершенствование своих знаний, поиск новых форм, приёмов, технологий, которые требуют личного участия школьников, задействованности всех органов чувств. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие реализовать творческие способности обучающихся, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. Одной из таких форм является квест-игра, когда учащиеся по определённому сюжету проходят разные этапы для достижения финальной цели: поиска предмета, нахождения ключевого слова и т.д. Следовательно, актуальность выбранной формы методической разработки связана с популярностью квеста в современных реалиях, а также с его развивающим потенциалом, позволяющим включить ребёнка в самостоятельную исследовательскую деятельность музейного пространства.

Хочется порекомендовать некоторые полезные источники.

Электронный сборник квест-игр «Музей – детям». – Старый Оскол: Изд-во МБУ ДО «ЦДЮТиЭ», 2019. -165с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

http://turizmst.ucoz.ru/graffiti/kartinki/ehlektronnyj-sbornik-kvest-igr-muzej-detjam_compre.pdf.

В сборнике представлены различные сценарии музейных квестов, сгруппированных по тематическим направлениям: квест-игры исторической, военно-исторической и этнографической направленности. Думаю, сборник может быть полезен всем руководителям школьных музеев.

Однако всё равно хотелось чего-то более интересного и оригинального. Я чувствовала, что сама попала в квест. Хотелось создать что-то практическое, социально полезное и обязательно имеющее предпосылки к нравственному изменению, потому что обязательным элементом любого квеста являются внутренние нравственные изменения героя в конце пути. В процессе поисков источников по музейной педагогике и по применению интерактивных методов я нашла ещё один сборник, в котором была информация об игровых музейных путеводителях и о практических рекомендациях по его составлению.

Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия. / Отв. ред. А. Щербакова. Сост.Н. Копелянская., М. 2012. — 176 стр. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://museumsolutions.ru/ru/component/phocadownload/category/1-books?download=1:muzej-kak-prostranstvo-obrazovaniya-igra-dialog-kultura-uchastiya>

Интерактивность предполагает внимание к мотивации посетителя, которая раскрывается во время игрового взаимодействия. Интерактивный игровой путеводитель как раз и является эффективным инструментом, позволяющим развивать познавательную активность детей.

Интерактивный путеводитель представляет собой сборник игровых заданий и вопросов, направленный на взаимодействие с музейными объектами. Он содержит краткую справочную информацию о выставке, отдельных экспонатах. Основной целью является погружение посетителя в изучение выставки, которое проходит в игровой форме.

Кроме того, уверена, весьма полезной будет статья Яны Сергеевой «Игровые путеводители — рецепты для авторов». Автор является экспертом фестиваля «Детские дни в Петербурге».

<https://www.museumandfamilies.com/post/igrovyje-putevoditeli-rezepty-dlya-avtorov>

В статье очень много практических профессиональных советов, интересных, свежих идей.

Таким образом и пришло понимание того, что нечто подобное надо сделать на базе школьного музея. Абсолютно логичным оказалась идея игры-путешествия. В нашем музее 9 экспозиций, посвящённых культуре и быту разных национальностей. В методической разработке сделана попытка составить игровой квест-путеводитель по школьному музею Дружбы народов, который и предполагает взаимодействие детей с экспонатами и побуждение к самостоятельным открытиям. Путеводитель составлен таким образом, что учащиеся (по парам, небольшим группам) могут, читая его, выполнять задания, находить части потерянного важного игрового предмета, принимать самостоятельные решения, то есть становиться юными героями-квесторами.

Актуальность разработки также связана не только с интерактивными подходами, но и с применением т.н. культуры участия, которая обращена к коммуникативным потребностям человека, его желанию быть услышанным и включённым, к стремлению приносить пользу людям, взаимодействовать и соучаствовать, что является важнейшей частью миссии нашего музея, духовно-нравственного и патриотического воспитания.

Обобщим важные моменты, связанные с составлением игрового музейного путеводителя.

1. Честный разговор с самим собой.

Надо задать себе вопросы: «Насколько вам знакома и понятна экспозиция своего музея? Что вы знаете о конкретных экспонатах?» Кроме того, на начальном этапе нам необходимо «вернуться» в наш музей в роли обычного посетителя.

2. План работы: цель, задачи, тема, адресат.

До того, как приступать к работе, нам нужно понять, с какой целью создаётся путеводитель: какие задачи музея он решает, на каких посетителей рассчитан, что может дать своей аудитории и почему будет ей интересен. Таким образом формируется общий замысел: становится понятна тема, с которой мы будем работать.

3. Легенда квеста – описание того, что случилось и что надо делать.

4. Наличие чётко продуманного сюжета игры с интригой и конфликтом.

Но сюжет должен быть коротким, ясным и простым. Также необходимо представлять финальную цель и этапы её достижения.

5. Выбор экспонатов музея и их взаимодействие.

Все задания должны быть связаны с экспонатами музея и с его экспозициями. Необходимо избегать вопросов на знания и эрудицию,

поскольку в данном случае есть риск возникновения у ребёнка чувства неуверенности, что повлечёт за собой снижение его мотивации к выполнению заданий путеводителя и дальнейшему прохождению маршрута. Секрет успеха таится в вопросах и заданиях на наблюдательность и рассматривание, сравнение и анализ, размышление и оценку увиденного.

6. Разнообразная типология заданий.

Важно составить чек-лист с типами заданий, который помогает собраться и сделать так, как задумано. Когда сверяешься с типологией, может оказаться, что где-то стоит сделать другой тип задания, и получится лучше.

7. Выбор игрового формата: игра-ходилка, игровой справочник, карта для путешествия, выбор между ложной и истинной информацией и т.д.

8. Определения жанра (лирическая или авантюрная комедия, детектив, приключение, фэнтези, триллер).

9. Интерактивность как антоним пассивного восприятия информации.

10. Познавательная активность участников. Момент удивления.

11. Нетривиальное название (может быть вопрос или выбор).

12. Параллель с жизнью ребёнка.

Сам ребёнок может стать главным героем: путешественником, следователем, следопытом.

13. Введения помощника, игрового персонажа (внешний герой, внутренний герой, герой, которому необходима помощь).

14. Рисунки и их функции (рисунки-подсказки, рисунки-задания, рисунки-настроения, навигационные рисунки, рисунки-комментарии к информации, рисунки-прощания)

15. Сюрпризы, «мостики», логически оправданные повороты сюжета.

16. Музейный текст.

Составитель путеводителя – это сначала автор, а потом редактор. Текста не должно быть много. В роли редактора нужно что-то сократить. Текст должен состоять из коротких, ясных и простых предложений. Надо стараться писать живым, дружелюбным языком, как будто ведёте любопытную беседу со своим знакомым или другом, а не излагаете некую полезную информацию условному слушателю. Очень важно после сокращения проверять связность текста.

17. Визуализация и диалоговая форма.

Участники вступают в коммуникацию с героями, с экспонатами, со сверстниками, с работниками музея. А это и есть культура участия.

18. В самом конце ещё раз ответить на вопросы: Зачем? Как ещё? Неужели?

«Зачем» — это вопрос, который помогает понять, не лишнее ли это задание, есть ли в нём смысл. «Как ещё?» — вопрос, который нужно задавать, если мы придумываем задания не для галочки, а для того, чтобы помочь что-то узнать, рассказать, почувствовать. Может быть, получится богаче, если мы по-другому составим в этом месте задание, подойдём с другой стороны. Вопрос «неужели?» помогает обнаружить то, чего мы раньше не заметили, какую-то возможность добавить новый смысл.

19. Домашнее задание.

Можно при желании придумать что-то выходящее за рамки сценария путеводителя, но практическое и полезное.

20. Идеального путеводителя не существует.

Не надо ставить перед собой цель отполировать путеводитель до блеска. Переписывать и переделывать можно бесконечно. Надо сделать всё, что зависит от нас и отпустить в жизнь. Обратная связь принесёт больше пользы, чем переписывание. Самое время задуматься о следующем путеводителе.

В квесте, который опирается на игровой путеводитель, была использована идея сюжета известного романа Ж. Верна «Вокруг света за 80 дней» и одноимённого мультипликационного фильма, что, безусловно, расширяет личный опыт участников, побуждает к знакомству с источником и вносит в игру элементы интриги и приключений. Название квест-игры – «Вокруг света за 80 минут». Игра развивающая, рассчитана на возраст 10-12 лет. Проходит квест по группам 5-8 человек. Форма занятия: квест (игра-путешествие) с опорой на игровой путеводитель. Продолжительность игры: 60-80 минут.

Таким образом, цель игры – воспитание позитивного эмоционально-ценностного отношения, интереса и уважения к разным культурам, чувства общности, дружбы и единства с людьми других национальностей, формирование сплочённости, ответственности, соучастия.

Задачи:

- создать условия для углубления знаний учащихся о культуре, традициях, особенностях разных народов и для формирования самостоятельной познавательной и эстетической деятельности, аналитических способностей учащихся;

- содействовать развитию творческих способностей, образного мышления, фантазии;
- способствовать воспитанию уважения к своей родине, бережного отношения к её культуре, а также толерантного отношения к традициям других народов;
- содействовать воспитанию культуры общения при работе в парах, группах.

Условия игры.

Группу учащихся в музее встречает педагог и его помощник и объясняет правила и условия прохождения квеста, раздавая игровые путеводители. По сюжету злодей Фикс украл из музея очень ценную вещь – часы. Он разобрал их на части и развёз по разным странам всего мира. Без них наш музей перестанет работать, мы не сможем путешествовать, узнавать про другие страны, приглашать к себе гостей. На часах была выбита гравировка, которая тоже является оберегом-хранителем музея. Поэтому задача ребят - отправиться в путешествие вокруг света вместе с героями романа Жюль Верна Филеасом Фоггом и его верным другом Паспарту, найти 12 частей волшебных часов (пазлы) и вернуть их музею. Необходимо справиться за 80 минут. Ребятам предстоит посетить 12 стран и везде отыскать пазл. Игровой путеводитель поможет им ориентироваться в музее и подскажет, куда ехать. Но в каждой стране они должны будут решить какие-нибудь задачи, проявить себя, узнать что-то новое и забрать пазл. В самом конце учащиеся должны сложить из пазлов часы, прочитать ключевую фразу и вернуть их школьному музею.

Перед посещением каждой страны ребята могут прочитать девизы, которые являются афоризмами Филеаса Фогга из мультфильма. Афоризмы включены с целью создания атмосферы загадочности, опасности, но и повышения уверенности в своих силах:

- «Используй то, что под рукой, и не ищи себе другое!»;
- «Не страшны тому страдания, кто продумал всё заранее»;
- «Природу бережно и чутко охраняй и соберёшь богатый урожай»;
- «Мудрым пользуйся девизом, будь готов к любым сюрпризам»;
- «Привычность мыслей надо гнать...»;
- «Жизнь – цепь, а мелочи в ней звенья. Нельзя звену не придавать значенья»;
- «Не говори «гоп!», пока не перепрыгнешь»;
- «Ты в силы собственные верь, не то не избежать потерь»;
- «Ищи идеи для достижения цели»;
- «- Есть ли у тебя план?
- Есть ли у меня план?

- Да у меня целых три плана!»;
«Проделки Фикса!»;
«Глаз не смыкай в часы невзгод – в конце тебя удача ждёт».

На протяжении квеста педагог и его помощник могут немного помогать комментариями и, конечно, отвечать на вопросы. Однако основная деятельность по прохождению квеста лежит на самих учащих. Весь материал с информацией, заданиями и подсказками отражён в игровом путеводителе.

По экспонатам белорусской экспозиции участники отгадывают кроссворд и первый пазл находят по подсказке в глиняном горшке.

В Украине узнают про украинский веночек, отгадывают число цветов и цветных лент в венке по подсказке об украинских книгах. Второй пазл находят на 12-той странице украинской книги.

Посещение России связано с матрёшкой. Ребята узнают немного об этом сувенире, восстанавливают по картинкам последовательность изготовления матрёшки.

Третий пазл находят в матрёшке.

В Казахстане исследуют казахскую юрту. Играют в игру «Верите или нет?» Проверяют себя по ключу-лабиринту, а четвёртый пазл отыскивают в юрте.

Около экспозиции «Народов дружная семья» изучают китайские экспонаты. Узнают про панду как символ мира и дружбы. Пробуют написать китайский иероглиф «дружба». Пятый пазл находят в китайской вазе, похожей на русскую гжель.

Перемещаются к экспозиции «Евреи». По иллюстрациям знакомятся с экспонатами и их описаниями, дописывают их названия. Шестой пазл спрятан в ханукии.

Попадают в самую далёкую страну, на другой континент – в Мексику. Знакомятся с мексиканской шляпой сомбреро. Выполняют задания на внимательность: ищут одну шляпу из 12-ти, которая отличается от остальных. Седьмой пазл находится под шляпой.

Читают стенд экспозиции «Французы» и выполняют тест по французской кухне.

Восьмой пазл находят около мишки – символа дружбы белорусского и французского народов.

При посещении Германии после изучения стенда экспозиции отвечают на вопрос, как называется единственная лютеранская церковь в Гродно. Девятый пазл ищут в известном немецком сосуде для самого популярного немецкого напитка.

В Ирландии узнают об известном ирландском празднике – Дне Святого Патрика, о традициях его празднования. Затем составляют план зелёных дел с использованием слов, обозначающих предметы зелёного цвета. Десятый пазл ребята находят среди ирландских экспонатов.

Почти перед окончанием путешествия злой Фикс создаёт участникам препятствия. Поэтому путешествие в Литву имеет предупреждающий девиз. Ребятам необходимо отгадать головоломку и узнать, что является предметом национальной гордости в Литве. Предпоследний пазл можно найти за красивым панно из литовской экспозиции.

Завершающее путешествие участников место – город Гродно как центр самобытности разных национальностей. Ребята знакомятся с фактами об истории Республиканского фестиваля национальных культур, отгадывают, сколько раз проходил фестиваль на территории Гродно. Ответ – 12 раз. Уместным считаю ещё раз остановиться на символичности числа 12, на том, что в путешествии оно уже не раз встречалось. «12» олицетворяет космический порядок, истину, время. Затем учащиеся находят последний пазл около хрустального аиста.

В конце квеста дети составляют из пазлов часы, находят заветную гравировку, записывают её в путеводитель. Это фраза Оноре де Бальзака «Вселенная – это разнообразие в единстве». Часы остаются в музее, а мы проводим рефлексию. В самом путеводителе есть место для впечатлений, пожеланий и автографов. И в устной беседе можно спросить у ребят о проведённом в музее времени и об их впечатлениях.

Школьный музей сегодня – это пространство, максимально открытое для деятельности учащихся, их творческой и созидательной активности. Время диктует необходимость использования иных приёмов и методов организации знакомства и погружения учащихся в разнообразную музейную среду. Ключевыми из них являются интерактивность и культура участия. Данная методическая разработка музейной квест-игры с опорой на игровой путеводитель отвечает актуальным современным требованиям, давая возможность участникам в игровой форме осуществлять индивидуальную и совместную поисковую деятельность, выражать себя, взаимодействовать в диалоге культур.

Разработка имеет выраженный практический и визуальный характер, оригинальное воплощение с учётом возрастных интересов и способностей, выполняет познавательные и развивающие функции. Также игра может быть использована в образовательном процессе в рамках предметов гуманитарно-эстетического цикла и как методическая основа в практике руководителей музеев. Кроме того, квест составлен в соответствии со спецификой и миссией музея и целостно раскрывает, с

одной стороны, идею дружбы и единства, а с другой – национальной самобытности, побуждая при этом находить глубокие общечеловеческие СМЫСЛЫ.