

Квест-игра «В гостях у доктора Музеефферкуса как одна из форм интерактивной работы музея Трудовой славы г. Орши

*Кузьменко Алексей Александрович,
руководитель Музея Трудовой славы
г. Орши ГУО «Гимназия № 1 г. Орши
им.Г.В.Семёнова».*

Наш музей открыт 3 марта 1986 года и состоит из 7-ти разделов: «История Орши до 1917 года», «История Орши и трудовая деятельность населения до 1917 года», «Орша в годы Великой Отечественной войны», «Почётные граждане города Орша», «Георгий Васильевич Семёнов – почётный гражданин г. Орши», «Промышленные предприятия города» и «Города-побратимы».

Сегодня школьные музеи занимают одно из ведущих мест в образовании, и становятся активными элементами общественной жизни учащихся. На школьные музеи возложена важнейшая общественная миссия – через историко-культурное просвещение содействовать патриотическому воспитанию молодого поколения, привитию понимания общечеловеческих ценностей и национальных традиций, эстетическому отношению к миру.

Большое значение в эффективности работы музея имеет применение форм, методов и приёмов культурно-образовательной деятельности, которые способствуют повышению внимания детей к окружающей действительности, помогают им обнаруживать вокруг себя реалии музейного значения, раритеты, ценить подлинные вещи ушедших эпох, семейные реликвии.

Интерактивные формы и методы работы предоставляют возможность посетителям проявить свободу и творчество в пространстве музея. Она требует создания среды, для характеристики которой ключевыми являются слова «я сам» – действую, думаю, принимаю решения. Проектируя такую среду, руководитель музея обязан с самого начала продумывать, как можно организовать взаимодействие посетителя с воспринимаемым материалом.

В Музее Трудовой славы г. Орши используются различные интерактивные формы работы с учащимися и посетителями музея. Среди них:

- музейные уроки. Музей – это пространство для проведения интерактивных занятий-экскурсий в рамках уроков географии, истории Беларуси, занятий курса «Оршеведение», в ходе которых через музейные предметы, информацию на стендах учащиеся закрепляют, расширяют и углубляют свои знания по пройденным темам;

- краткосрочные тематические выставки. Проводятся в музее постоянно и позволяют учащимся и посетителям музея расширить свой кругозор по определённым темам, с которыми они сталкиваются в повседневной жизни. Большой популярностью у посетителей музея пользуются такие выставки как «История денег» и «Почтовые марки и открытки». При проведении экскурсий по данным выставкам посетителям предлагается выполнить различные интерактивные задания. Например, в декабре дети пишут письмо Деду Морозу с использованием импровизированных марок и открыток советского периода.

- актуально использование компьютерных технологий, которые прочно вошли в нашу жизнь. Одним из самых ярких примеров использования компьютерных технологий в нашем музее – это конечно 3D-панорама музея или виртуальный музей. Проект выполнил выпускник гимназии. для просмотра проекта достаточно перейти по ссылке, размещённой на сайте нашего учреждения образования, или отсканировав QR-код. 3D-панорама отражает экспозицию и предметный ряд музея. (QR-код на слайде).

В прошлом году наши разработчики на сайте Министерства образования Республики Беларусь придумали платформу VoxApps. Там, в базе разработок, много заданий по школьным предметам, но есть также конструктор, с помощью которого можно придумать различные интересные задания для посетителей музея и для тех, кто видит музей на виртуальной экскурсии или в 3D панораме.

- еще одно интерактивное направление – это проведение квестов с использованием музейного пространства.

Остановлюсь подробнее на интерактивной квест-игре «В гостях у доктора Музееферкуса».

Квест-технология давно вошла в жизнь молодых людей. Компьютерные, развивающие, развлекательные и познавательные игры постоянно живут в жизни ребят. Для увлечения детей историей города, Оршанского района, страны необходимо использовать новые методы, которые им будут интересны и занимательны. С этой целью и была разработана интерактивная игра «В гостях у доктора Музееферкуса», в ходе которой у учащихся формируются знания про отдельные объекты основной экспозиции музея, развиваются навыки решать логические задачи и умения работать в команде.

Задачи игры:

познакомить участников игры с музейными предметами;

формировать познавательный интерес к истории города Орши и Беларуси в целом;

воспитать у участников умение работать в команде, принимать решение, чувство патриотизма.

Форма работы: игра-квест.

Количество учащихся: до 10 человек

Возраст: от 11 лет и старше

Описание игры.

В музее прячется ключ от входной двери и закрывается входная дверь. Игрокам предлагаются загадки, которые приведут к ключу. Первая загадка поможет найти последующую загадку, которая спрятана в пределах музея. Под руководством руководителя музея участникам квеста разрешается брать в руки экспонаты, которые находятся за пределами витрин музея.

Группе участников квеста дается первый листок с загадкой, в которой они узнают место, где спрятана следующая загадка. За последующей загадкой расположена следующая загадка, которая дает возможность найти следующую загадку.

Первый листок

Злой профессор Музееферкус захватил вас в плен. Двери закрыты, окон в музее нет. Это не шутки. От профессора Музееферкуса нельзя так просто уйти... Но все-таки частичка добра сохранилась в этом злом человечке. И он вам дает шанс. Для выхода из помещения вам нужен ключ... А ключ злой Профессор оставил где-то в самом музее. Чтобы его найти, вам надо решить его загадки. Они сложные и опасные. И первая загадка у вас в руках. Читайте и постарайтесь ее решить.

1. Свою дорогу к выходу вы найдете через вокзал... В музее есть фотография здания первого вокзала г. Орши. Под этой фотографией есть подпись, связанная с первым прибытием в город Оршу поезда, который направлялся из Смоленска в Минск. Все предметы экспозиции пронумерованы. Номер предмета, который приведет к ключу, зашифрован в дате отправления поезда. Для того, чтобы найти этот объект, вам понадобится самая важная книга в музее... (инвентарная книга). А для определения номера вам надо решить задачу $ab.cd.mnxu \text{ ----- } mnxu/2cd$

Следующая загадка спрятана в швейной машинке «Орша», созданной на заводе «Легмаш». Детям необходимо решить задачу для определения инвентарного номера, затем по инвентарному номеру определить, что это за экспонат, найти соответствующую загадку.

Второй листок

2. Поздравляю, вы добрались до первого объекта – это одна из первых моделей швейных машинок оршанского завода по производству

промышленных швейных машин «Легмаш». Профессор Музееферкус вам дает следующую свою загадку:

Вы найдете, что вам нужно в музейном экспонате, который использовался солдатами в войну не только по назначению, но и для стирки и кипячения белья. Желаю вам удачи!

Следующая загадка спрятана в немецком солдатском котелке, которым немецкие солдаты снаряжались во время Великой Отечественной войны.

Третий листок

3. Злой профессор рад вашей смекалке, но он не хочет вас выпускать за пределы музея.

И следующий объект добрый профессор использует для наказания непослушных деток... Шутка...) Этот предмет вы узнаете сразу, когда вспомните процесс работы со льноволокном в старые времена. И смотрите, будьте аккуратны и не повредите себе пальцы...

Следующий листок спрятан за льночесалкой. При помощи учителя дети достают листок. Здесь учителю необходимо аккуратным быть, так как гвозди могут поранить учащихся.

Четвертый листок

4. Злой профессор надеется, что вы все живы!!!

Конечно же профессор Музееферкус очень не хочет отпускать свои жертвы, поэтому он дает вам следующую задачку... Найдите, пожалуйста, объект, который может воспроизвести музыку без электроэнергии. Именно там будет ключ к следующей загадке.

Ответом к загадке является патефон. Именно он может произвести музыку без электроэнергии при помощи ручной заводки. Новый листок спрятан непосредственно внутри под крышкой патефона. Руководитель музея помогает детям открыть крышку патефона.

Далее участники квеста по заданиям ищут стенд и продукцию инструментального завода, книгу отзывов по интересной загадкой.

Без этой книги музей не тот,
Без этой книги музей скучает,
Она хранит всех тех ответ,
Кто на наши предметы взирает...

Потом самовар по загадке:

В небо дыра,
В землю дыра,

А посередине — огонь и вода

Затем расположены каска красноармейца и стенд фабрики «Свитанок».

Возле стенда спрятана еще одна загадка

11. Ха-ха-ха.... Вы думали это конец, о нет, Злой Доктор никого не отпустит просто так из своего музея!!! Следующая загадка:

Найти в экспозиции то, что маленьким детям помогает учиться азбуке и счету... Там вы найдете следующее задание.

Данная загадка направлена на поиск объектов в пределах экспозиции, посвященной 50–80г.г. XX века. В этой экспозиции расположена касса для букв. Она помогает детям постигать первые шаги в изучении азбуки. Внутри папки кассы спрятана следующая задача.

Двенадцатая записка.

12. Злой Профессор Музееферкус рад, что вы нашли кассы. Пусть Профессор злой, но он с теплотой вспоминает времена, когда все его задание на день было собрать правильно пример или слово.... А вас ждет еще одно задание)

В музее на стендах есть фотография, главное изображение которой находится на фоне Ильинского храма. Будьте внимательны, на этой фотографии не изображена торговля и нет пристани с пароходом. На этой фотографии фигурирует дата, имеющая форму «ABCD». Для разгадки этой загадки и нахождения новой вашей цели, вы должны решить задачу, опираясь на дату на фотографии. Для этого нахождения этого объекта экспозиции вы должны использовать главную книгу музея.

$$CD + 2 \times AB + 2 = ?$$

В этой задании необходимо найти фотографию оршанского городища, на фоне которого стоит Ильинская церковь. На переднем фоне будет изображен памятник с датой первого упоминания города Орши в летописи – 1067 год. Соответственно по условия задачи, $A = 1$, $B = 0$, $C = 6$, $D = 7$. Отсюда решением задачи будет пример $CD + 2 \times AB + 2 = 67 + 2 \times 10 + 2 = 89$. А под этим номером в музее находится уют, дети его находят по номеру инвентарной книги.

Злой Профессор Музееферкус очень опечален, что его добыча ушла из его лап... Он желает всем вам быть всегда такими же умными, смелыми и настойчивым, он желает вам успеха во всех начинаниях и ждет вас в своем музее снова. Если вы, конечно, рискнете вернуться в столь страшное место для испытания своего ума и сердца. Злой Профессор Музееферкус прощается с вами и превращается в Злого Доктора Географеркуса, одним музеем сыт не будешь.

Участники квеста получают ключ, соответственно игра завершена.

Таким образом, современные интерактивные технологии, вошедшие в образовательное пространство, и роль школьного музея как информационного и коммуникативного подразделения образовательного

учреждения актуализируют новый уровень работы с информацией. Сегодня школьные музеи занимают одно из ведущих мест на рынке образовательных услуг, и становятся активными элементами общественной жизни.