

Министерство культуры Российской Федерации

**Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры
«КИРИЛЛО-БЕЛОЗЕРСКИЙ ИСТОРИКО-АРХИТЕКТУРНЫЙ
И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК»**

Квест

Кивелёв Евгений Александрович

2015

План

Вступление	3
Что такое квест	3
Музейный квест, как разновидность игровой технологии	4
Этапы создания квеста	8
Образовательная технология в музее	10
Вывод	12
Список используемой литературы	13

Вступление.

Пройти испытания, проявив сообразительность и ловкость, и при этом получить приятные впечатления и сувенир – это отличное времяпрепровождение в музее на квест-экскурсии «В поисках тайной комнаты», когда самоцвет, найденный в тайнике, становится особенно ценным и памятным. Квест подходит для посетителей всех возрастов: как для младшего школьника, так и для взрослого человека.

Команда участников квест-экскурсии проходит ряд испытаний, которые помогают ей определить местонахождение тайной комнаты и тайника с кладом.

Первая часть экскурсии представляет собой несложное спортивное ориентирование, задачами которого являются знакомство с древней архитектурой Ферапонтова монастыря и выполнение интеллектуальных заданий различной тематики. Вторая часть – поиск тайной комнаты – способствует появлению чувства азарта у человека. Для выполнения заданий и преодоления препятствий участникам необходимо задействовать логическое мышление, имеющиеся базовые знания и творческий потенциал (Фотография 1).



Фотография 1. Участники квест-экскурсии «В поисках тайной комнаты»

Что такое квест.

Экскурсия – это коллективное посещение чего-либо – музея, достопримечательного места, выставки и т.п. – с научной, образовательной или увеселительной целью.¹ **Квест** представляет собой поиск чего-либо, достижение поставленной цели путем преодоления определенных трудностей в виде разнообразных заданий.

Квест-экскурсия содержит в себе элементы обычной классической экскурсии (определенная тема, заранее составленный маршрут и зрелищность) и игры (задания, головоломки, активность участников). В начале такой экскурсии командам выдаются

различные задания, ответы на которые они могут найти на мемориальных досках, памятниках и монументах.

Слово «квест» происходит от английского «quest», что означает поиск. Само же понятие появилось в средневековой литературе и обозначало долгое и трудное путешествие героя, чаще всего рыцаря, за каким-либо, обычно волшебным, предметом. С многочисленными препятствиями, которые встречались на пути героя, онправлялся благодаря своим физическим возможностям, интеллектуальным способностям или при помощи друзей. Классическим примером этого служат поиски Святого Грааля из Артуровского цикла. Однако характерные черты квеста можно встретить еще в древнегреческой мифологии – в путешествии аргонавтов за Золотым Руном. В XX веке квест особенно активно использовался жанром фэнтези (например, в произведениях Дж. Р. Р. Толкиена «Хоббит» и «Властелин колец»). В 1970-е годы разработчики компьютерных игр заимствовали термин «квест» и стали обозначать им определенные игры, целью которых было движение по игровому миру к некой цели. Оно было возможно только в результате преодоления различных препятствий путем решения задач, поиска и использования предметов, взаимодействия с другими персонажами.

В середине 1990-х годов термин «квест» получил новое содержательное наполнение. Широкое распространение Интернета и накопленный опыт разработки компьютерных игр способствовали появлению образовательных веб-квестов, первыми создателями которых были американские педагоги Берни Додж и Том Марч. Обычно веб-квесты представляют собой сайты с заданиями, которые участники последовательно выполняют для достижения конечной цели, например, подготовки реферата, проекта или презентации.

Таким образом, квест прошел долгий путь, но сохранил свои основные признаки: движение к определенной цели через преодоление препятствий. Путешествие может быть реальным, игровым или виртуальным. В игре обычно участвуют несколько команд, которые, проходя по определенному маршруту, посещают «станции», где выполняют различные познавательные или творческие задания. За успешно выполненное задание команды получают очки. В ходе игры команды должны посетить все станции.²

Музейный квест, как разновидность игровой технологии.

Одно из главных направлений развития современного образования лежит на пути решения проблемы личностно-ориентированного обучения – такого обучения, в котором в центре внимания педагога должна быть личность ученика.

В игровой технологии главную идею и основу эффективности результатов составляют средства, активизирующие деятельность учащихся. В ней дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Игра полностью не заменяет традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. В то же время игра повышает интерес обучающихся к учебным занятиям и стимулирует рост познавательной активности. Это позволяет учащимся получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора. Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют тем и другим раскрыть свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как и у них появляется возможность перейти от слов к делу и проверить свои способности. Игра изменяет отношение ее участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью. Она одновременно ставит ученика в несколько позиций. Личность находится одновременно в двух планах – реальном и условном (игровом). Постепенно участники квеста мысленно переносятся в прошлые века и пытаются восстановить те события, который происходили в XVI веке на территории Ферапонтова монастыря, посещают церковь Благовещенья, в которой и пытаются найти тайную комнату (Фотография 2).



Фотография 2. Церковь Благовещенья (XVI век)

Специалисты по активным методам по-разному оценивают эффективность игр в усвоении учебного материала. Если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%, поэтому авторы различных игровых методических разработок настаивают на их применении. Это одна из причин, по которой музейный квест или иная форма интерактивного занятия в музее является более эффективной для развития универсальных учебных действий, чем традиционная экскурсия-лекция.

Проведение игрового занятия в музее – педагогическая инновация последних десятилетий. На сегодняшний день это распространённая практика: каждый музей создаёт свои экскурсионные программы познавательного и игрового характера для детей и взрослых, например: квест «Музейный дозор» в Ярославском государственном историко-архитектурном и художественном музее-заповеднике, квест для детей «Радостные открытия» в Музее Востока в Москве, квест «В поисках партитуры М.И. Глинки» (увлекательное путешествие по шести музеям Всероссийского музейного объединения музыкальной культуры имени М.И. Глинки), квест «В гости к необычному человеку» в Музее Н.К. Рериха, квест в рамках мероприятия «Музейный Encounter» в архитектурно-этнографическом музее «Семенково», квест-игра «Остров спасения», посвященная 70-летию Дарвинского заповедника, в Вологодском государственном историко-архитектурном и художественном

музее-заповеднике. Квесты порой выходят за пределы зданий и охватывают городское пространство, включая элементы ориентирования. Например, осенью 2014 года в Вологде прошли «Городские квесты», организованные Молодежным центром «ГОР.СОМ 35».

Современный учитель должен не только включать в учебный процесс посещение музеев, но и уметь самостоятельно создавать квесты, чтобы привести учащихся к результатам, соответствующим данному этапу изучения предмета.

Однако методической литературы по созданию музейных квестов в качестве образовательных технологий немного. В основном, современные методические разработки посвящены описанию веб-квестов. Попробуем определить основные признаки музейного квеста, отталкиваясь от этого понятия.

Веб-квест (webquest) как технология обучения – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. В таком случае музейный квест – это проект, в котором ресурсным пространством является музей. Для проведения любого квеста необходима насыщенная информацией образовательная среда, которая имеется и в музейном квесте.

Идея и общая логика квеста заключается в преодолении участниками определенного маршрута и одновременном получении новых знаний. Путь маршрута изначально неизвестен, и участникам необходимо постепенно его открывать. Для этого они отгадывают загадки и находят в пространстве музея необходимые объекты. Найденный объект содержит новую загадку для решения и т.д. Отгадка последовательно продвигает участников по пути к конечной точке маршрута, а неправильные решения не позволяют им двигаться дальше до появления правильного ответа. Все задания квеста являются тематическими (Фотография 3).

Квест не базируется на каком-либо определённом школьном курсе, а является межпредметным, привлекая знания из различных предметных областей.

Осваивая игровое пространство и пребывая в свободном поиске, подростки находят источники информации, осмысливают и перерабатывают её, накапливая знания, учатся применять их в нестандартных ситуациях.³



Фотография 3. Участники квест-экскурсии изучают устройство барабана в церкви Благовещения (XVI век).

Этапы создания квеста «В поисках тайной комнаты».

1. Выбор темы и музея, постановка целей и задач.

Изучение темы «История северных монастырей» в рамках предмета «Краеведение».

Цель: сформировать представление о каменной застройке монастырей XV-XVI веков.

Предполагаемый результат:

- познакомиться с каменной архитектурой Древней Руси на примере церкви Благовещения Ферапонтова монастыря XVI века;
- осознать роль памятников каменной архитектуры в жизни монастыря.

2. Этапы создания квеста:

- Создание квеста. Музейный сотрудник разрабатывает систему заданий и вопросов, пишет сценарий квеста. Центральное задание должно быть понятно, интересно и выполнимо.
- Выбор ресурсов. В данном случае при подготовке вопросов использовался сайт Музея фресок Дионисия <http://www.dionisy.com>, литература по древней архитектуре и искусствоведению.
- Подготовка к реализации квеста. Подготовка учащихся: изучение литературы, связанной с застройкой монастырей в XV-XVI веках. Квест рекомендуется проводить в конце изучения темы. Перед визитом в музей проводится беседа о правилах поведения в общественных местах, оговариваются правила игры, время и место сбора. Готовятся необходимые материалы: карты, маршрутные листы, инструкции.

- Квест проводится после предварительной экскурсионной составляющей по теме «Архитектура Ферапонтова монастыря».
- Проведение квеста.

Приведем примеры заданий:

- Какими архитектурными элементами отличаются церкви Благовещения и преподобного Мартиниана?
- Назовите схожие архитектурные детали Собора Рождества Богородицы и церкви Благовещения;
- Где и в каких помещениях размещали книгохранилище в монастыре?
- Назовите основные годы постройки каменных зданий на территории монастыря.

Экскурсия в форме квеста – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, традициями и другими культурными основами территории. Большинство информации по выбранной теме участники получают не от экскурсовода в виде лекции, а добывают самостоятельно. Таким образом, повышается мотивация участников, за счет соревновательной формы деловой игры добавляется азарт, что позволяет получить незабываемые и яркие эмоциональные переживания от участия в настоящем расследовании (Фотография 4).



Фотография 4. Тайник с сундуком

Таким образом, использование личностно-ориентированного подхода позволяет развивать и совершенствовать индивидуальные познавательные стратегии посетителей, обеспечивая заметный рост эффективности восприятия информации. А включение в учебный процесс квеста, как активной игровой технологии, положительно влияет на интеллектуальную и эмоционально-ценностную сферы не только детей, но и взрослых посетителей. Его использование дает музеиному сотруднику возможность нестандартно

подойти к проведению экскурсии, а посетителям – превратить визит в музей в увлекательное путешествие (Фотография 5).



Фотография 5. Момент интриги раскрыт, в сундуке оказались жемчуг, драгоценные и полудрагоценные камни-самоцветы.

Образовательная технология в музее.

В научной литературе классификация образовательных технологий включает несколько подходов. Н.В. Бордовская и А.А. Реан выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые.

Наибольший интерес в нашем исследовании представляют игровые технологии. В данной классификации они связаны с игровой формой взаимодействия экскурсовода и экскурсанта через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля, делового общения). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Игровые технологии являются составной частью педагогических. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не новая. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес как для педагогов, так и для экскурсоводов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено

значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами.⁴

Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования. Они имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. С одной стороны, это вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, а с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Анализ философской, культурологической, психолого-педагогической литературы показывает, что в современной науке нет целостной теории игры, но существует ряд ее концепций в разных отраслях науки. В философии и культурологии игра рассматривается как способ бытия человека, средство постижения окружающего мира, изучаются аксиологические основания игры и этнокультурная ценность игрового феномена. В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения. В психологии, игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

Одним из первых обратил внимание на феномен игры Ф. Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека и считал, что человеком можно стать, только играя. Г. Спенсер особое внимание обращал на упражняющую функцию игры. Й. Хейзинга подчеркнул значение игры как источника культуры. По его мнению, человеческая культура возникает и развертывается в игре и как игра.

Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности руководство

игрой разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.⁵

Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. По его мнению, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым играющие подчиняются.

Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект.⁶

Вывод.

Таким образом, игра, квест – исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходит воспроизведение и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. То есть игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане. В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе.

Игра является моделью игры как таковой. Игра важнейшее средство воспитания школьников. Игра – это спонтанная и непринужденная деятельность. Мир игр очень разнообразен, существуют разные варианты их классификации. Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности.

Список литературы:

1. Козуб Л.М. К вопросу о методике организации и проведения деловых игр по основам маркетинга // Технологическое образование и предпринимательство. Брянск: БГПУ, 1997.
2. Литова З.А. Деловые игры в учебном заведении. Курск: Курский областной ИПК и ПРО, 1996.
3. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М.: Росс. пед. агентство, 1996.
4. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. М.: ИПО Профиздат, 1991.
5. Прутченков А.С. Школа и рынок М.: Новая школа, 1993.
6. Хрупкий Е.А. Организация и проведение деловых игр: Учеб.-метод. пособие. М.: Высш. шк., 1991.
7. Шелепина О.И., Рассадина Т.В. Применение дидактических игр в подготовке учителя технологии и предпринимательства// Технологическое образование и предпринимательство. Брянск: БГПУ, 1997..
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.

Кивелёв Евгений Александрович,

Заведующий отделом экскурсионно-методической работы

Кирилло-Белозерский историко-архитектурный

и художественный музей-заповедник

филиал «Музей фресок Дионисия»

e-mail: ferapontovo-mfd.excurs@mail.ru

www.kirmuseum.ru

¹ Новый толково-словообразовательный словарь русского языка под ред. Т.Ф. Ефремовой. – М.: Дрофа, Русский язык, 2000. – С. 1201.

² Пидкастый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. С. 269.

³ Ресурсный центр. Структура веб-квеста: [электронный ресурс]
<http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php>

⁴ Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. С. 256.

⁵ Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. М.: ИПО Профиздат, 1991. С. 191.

⁶ Шелепина О.И., Рассадина Т.В. Применение дидактических игр в подготовке учителя технологии и предпринимательства// Технологическое образование и предпринимательство. Брянск: БГПУ, 1997. С. 120-122.