

Методика разработки и проведения археологического квеста «Исчезнувшие владыки степей» на базе выставки «Из глубины веков».

Музей - это особенная территория, где совершаются настоящие открытия, происходят невероятные и захватывающие путешествия в глубину веков, в ходе которых всё (или почти всё) тайное становится явным.

Современные условия развития общества ориентируют музеи на поиски новых форм культурно-образовательной деятельности. Одной из популярных форм работы с аудиторией в последнее время стали музейные игры. Музейная квест-экскурсия – это сравнительно новое направление, позволяющее совместить игру и экскурсию для изучения объектов экспозиции в музее.

Quest в переводе с английского – это поиск. Квест – это увлекательная приключенческая игра, как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве, так и на улице, на природе, охватывая всё окружающее пространство.

Квест – это достаточно сложная форма музейной работы. Одним из главных ее признаков является наличие поисково-аналитической составляющей, или интеллектуальной задачи, которую должны решить участники. Кроме того, на выполнение заданий требуется коммуникативность и командная работа, что способствует сплочению команды – т.е. квест-экскурсия учит сплочиваться и работать на общий результат.

Музейный квест – это замечательный способ совместить интересный отдых с познавательным процессом. Для совсем юных участников квест в музее – это способ приобщить ребенка к миру музеев. Ведь монотонная экскурсия может надолго отбить у ребенка желание ходить в музеи, а экскурсия в игровой форме музейного квеста поможет легко запомнить интересные факты. Осваивая игровое пространство и пребывая в свободном поиске, дети находят источники информации, осмысливают и перерабатывают её, накапливая знания, учатся применять их в нестандартных ситуациях.

Почему же квест-экскурсии так хорошо использовать в музейной практике?

Во-первых, квесты подходят для людей разных возрастов, они одинаково интересны и детям, и взрослым. Во-вторых, квест позволяет обеспечить участие неограниченного числа лиц. При желании даже один посетитель

может выполнить все задания и принять участие в музейной игре. В-третьих, квест базируется на определенном, заранее спланированном, маршруте, который позволяет раскрыть уникальность коллекций и продемонстрировать их посетителям музея. Самостоятельный поиск ответов способствует лучшему восприятию информации. Для посетителей всегда легче запомнить самостоятельно обнаруженную информацию, что особенно важно в работе с молодежью. В-четвертых, квест как форма культурно-образовательной деятельности музея сочетает одновременно несколько функций: образовательную, воспитательную, рекреационную (досуговую). Кроме того, квест в полной мере реализует коммуникативную функцию: современный музей взаимодействует с посетителем посредством общения, диалога. Посетитель становится активным участником коммуникации, а не пассивным наблюдателем.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, требуется серьезная подготовка игры и её проведение.

Общая игровая цель должна быть известна участникам с самого начала, разъяснены особенности и правила заданий.

Таким образом, под термином «квест» мы понимаем поисково-приключенческую игру, которая имеет сюжетную линию, для прохождения которой необходимо решить целый ряд последовательных логических задач.

Задания могут быть ориентировочными (найти подсказку в книге или в тайнике), информационными (найти или вспомнить информацию, связанную с легендой), творческими (нарисовать, изобразить), интеллектуальными (решить ребус, кроссворд, головоломку).

На начальном этапе подготовки игры необходимо определиться с темой. Как правило, тема выбирается в соответствии с профилем музея, его экспозицией или обусловлена тематикой мероприятия, к которому приурочен квест. В данном случае квест основан на предметах археологической экспозиции «Из глубины веков».

Цели и задачи археологического квеста «Исчезнувшие владыки степей» рассказать о народах, обитавших на территории будущей Ростовской области, познакомить с археологической экспозицией, с предметами, рассказывающими о четырех народах (скифы, сарматы, хазары, славяне), проживавших в разные времена на «Диком поле». С помощью заданий археологического квеста закрепляются знания, полученные в ходе экскурсии.

Свой квест мы назвали «Исчезнувшие владыки степей» и уже от этой темы отталкивались, переходя к следующему этапу разработки квеста.

Этот этап предполагает выбор объектов игры и составление перечня вопросов. Для этого требуется проведение обширной подготовительной работы. Досконально изучаются экспонаты, а также этикетаж и аннотации. На основе изученных материалов определяются объекты для включения в квест - игру.

Одним из наиболее трудоемких этапов подготовки квеста является разработка вопросов и заданий.

Исходя из названия темы я определила 4 народа, которые в прошлом жили на территории будущего г. Волгодонска. Это скифы, сарматы, хазары и славяне.

Группа делится на две команды, каждая выбирает капитана и им вручается маршрутный лист.

Для каждой команды этой квест-игры был составлен свой маршрут из восьми заданий. Задания были разработаны таким образом, что ответ можно было найти только в экспозиции «Из глубины веков», исключалось использование ресурсов сети Интернет.

В маршрутном листе задания разнообразные: по ключевым словам подойти к нужной витрине, чтобы следовать дальше по маршруту, разгадать загадку, ребус, поиск в археологической песочнице предметов. В конечном итоге обе команды должны, пройдя все задания квеста, определить ключевое слово. Задания для команд не пересекаются, ключевые слова разные, поэтому команды работают не отвлекаясь.

Уже ориентируясь на составленные задания, составляется экскурсия, в тексте которой обязательно упоминаются предметы экспозиции. Эти предметы являются решением маршрутного листа.

Немаловажным условием любого соревнования является награждение победителей. По окончании квеста участники получают единый диплом «Знатоков истории», где указывается дата проведения квеста, его название, а также отмечаются качества участников, благодаря которым они смогли пройти данный квест.

Работа экскурсантов при прохождении такой экскурсии отличается особой активностью, ведь часть знаний участникам приходится добывать самостоятельно, используя лишь подсказки экскурсовода. Известно, что

условия задачи, которую человек долго решает, запоминаются непроизвольно и прочно.

Важное преимущество квеста – привлечение молодежной аудитории. Сочетание познавательных элементов и развлекательной составляющей поможет музею выстоять в конкурентной борьбе за посетителя с учреждениями индустрии развлечений.

Включение в процесс обучения квеста как активной игровой технологии положительно влияет на интеллектуальную и эмоционально-ценностную сферы детей. Таким образом, повышается мотивация участников, за счет соревновательной формы игры добавляется азарт, что позволяет познакомиться и с экспозицией музея, и получить незабываемые и яркие эмоциональные переживания.