

## МЕТОДИКА СОСТАВЛЕНИЯ И ОПЫТ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТОВ В МУЗЕЯХ МОСКОВСКОГО КРЕМЛЯ

The methodology and the experience of the organizing quests in Moscow Kremlin Museums

**Русова Юлия Сергеевна, методист, отдел детских и школьных образовательных программ, Музеи Московского Кремля; аспирантка, кафедра истории России, Московский педагогический государственный университет.**



Julia.rusova@gmail.com

*Статья посвящена методике составления квестов в Музеях Московского Кремля. На примере квеста «В поисках клада» рассмотрены основные принципы разработки поисковой игры, варианты возможных заданий, принципы мотивации участников. Описан опыт проведения подобных программ в музее. Выявлены возможные ошибки при составлении маршрутных листов.*

*This article reviews the methodology of the creation the quests in Moscow Kremlin Museums. For example, the quest "Finding treasure" describes the main principles of the creation the search games, variants of possible tasks, the principles of motivation of the participants. It was described the experience of conducting similar programs in the Museum. It was identified the errors in the preparation of the route lists.*

**Ключевые слова: квест, поисковая игра, варианты заданий, карта с лабиринтом, методика составления, Музеи Московского Кремля.**

**Keywords: quest, search game, variants of the task, map, the maze, the methodology of creation, Moscow Kremlin Museums.**

В связи с меняющимися потребностями посетителей и общими тенденциями в сфере образования в прошлом году перед отделом детских и школьных образовательных программ Музеев Московского Кремля встала задача разработать поисковую игру – квест для школьников. Первая программа получила название «В поисках клада». Тематика была определена концепцией постоянной выставки «Клады и древности Музеев Московского Кремля». Целью квеста явилась необходимость познакомить детей с экспозицией выставки через интерактивное занятие. Были поставлены следующие задачи: познакомить детей с местами находок Кремлевских кладов, ориентируясь на памятники Кремля; рассказать о быте горожан XII-XVII вв.; познакомить с понятием «археология» и заинтересовать изучением этой области науки; мотивировать к самостоятельному поиску информации.

Квест, на примере которого мы расскажем об основных принципах составления поисковых игр, рассчитан на школьников среднего возраста (детей от 10 лет) и семейной аудитории в сопровождении методиста, а также для индивидуальных посетителей. При составлении квестов часто используют присутствие героя в маршрутном листе, но это более актуально для младших школьников, поэтому в данном случае этот прием мы не применяли.

Тип данного квеста – линейный, тематический. Маршрут квеста проходит по территории Кремля и выставке «Клады и древности». Каждый участник получает маршрутный лист с заданиями, сложность которых построена по принципу возрастания (от простых, ярких, понятных вопросов к более сложным, требующим анализа и смекалки). При составлении квеста первоначально необходимо продумать игровую завязку. В данном случае – это предложение помочь музейным сотрудникам восстановить утраченную информацию документа, попавшего в плохие погодные условия. Это задание определяет для детей цель игры и действует в качестве дополнительной мотивации для них. Путешествовать по маршруту участникам программы помогает карта Кремля с нанесенным на нее лабиринтом, где дети должны самостоятельно найти путь к месту сосредоточения кладов. По мере выполнения заданий посетители определяют места археологических находок на территории Кремля, а на экспозиции выставки сопоставляют их с теми комплексами кладов, которые там были найдены.

Для повышения интереса детей при прохождении квеста используются различные варианты заданий: поиск информации (на табличке или этикетке), поиск предметов в витрине и предложение их подписать, сопоставление понятий и изображений, отгадывание ребусов, чтение текста старинной грамоты, дорисовка деталей иллюстрации, решение математических примеров (например, определение века, к которому относится первое упоминание о Москве, если уже известен год; или перевод даты на современное летоисчисление и другое). Часть заданий предложено для выполнения дома, чтобы у посетителей была возможность вспомнить посещения музея в спокойной обстановке, закрепить новые знания и обменяться впечатлениями с близкими.

В конце программы, восстановив утраченный документ, дети могут получить грамоту, вписав свое имя в бланк, которой находится в конце маршрутного листа. Кроме того, участников ожидает находка своего клада с музейным реквизитом, примерив который они смогут сделать памятную фотографию. Каждый посетитель получает небольшой сувенир на память.

После квеста «В поисках клада» по постоянной экспозиции были разработаны еще два квеста к временным выставкам. В «Литературном путешествии по Кремлю по мотивам драмы А.С. Пушкина «Борис Годунов» к выставке «Борис Годунов. От царского слуги до государя всея Руси» предлагалось установить диалог истории и литературы, сопоставить исторические реалии времен царствования Бориса Годунова с их трактовкой в драме А.С. Пушкина, ознакомиться с местом действия событий драмы для более глубокого восприятия ее текста. Были поставлены следующие задачи: проанализировав текст драмы А.С. Пушкина «Борис Годунова», побудить учащихся к самостоятельному осмыслению личности исторического персонажа; познакомить их с путем восхождения Бориса Годунова от «царского слуги» до «Государя всея

Руси», опираясь на архитектурные памятники и реконструируя облик Кремля рубежа XVI-XVII вв., показать экспонаты выставки, относящиеся к рассматриваемому периоду, для наибольшего погружения в эпоху, помочь усвоить сложный материал посредством выполнения поисковых заданий квеста, способствовать возникновению интереса к историческим событиям рассматриваемой эпохи и их отражению в литературном произведении.

Также предполагалась работа с картой и игра с музейным реквизитом. Для того, чтобы разнообразить проведения квеста, были привлечены мультимедийные средства. На планшетах дети могли посмотреть фрагменты фильма «Борис Годунов» (режиссер С.Бондарчук, 1986 г.), которые использовались в качестве заданий.

Другая программа «Самоцветные истории» к выставке «Скульптор Василий Коноваленко. Во власти камня» проходила с элементами квеста в стихотворной форме, что было довольно интересно для детей. Необходимо было отгадать названия самоцветов, о которых идет речь в четверостишие, а потом из выделенных букв составить ключевое слово, ответив на главный вопрос.

Таким образом, формы составления и проведения квестов могут быть разнообразными. Главное – определить тему игры, возрастную категорию, на которую она будет рассчитана, цель, понятную для детей, и наполнить программу разнообразными заданиями. Принцип соревновательности не всегда имеет место быть в пространстве музея, поэтому, на мой взгляд, квест может проходить и на равных условиях, не на время, а на результат. Важно также избегать следующих ошибок, которые могут возникнуть при составлении квеста. Во-первых, оторванность заданий от конкретной экспозиции. Маршрутный лист должен быть составлен таким образом, что его можно решить, только находясь на конкретной экспозиции. Во-вторых, перенасыщенность текстом. Описания заданий должны быть короткими и понятными ребенку. В-третьих, преобладание заданий, побуждающих участников вспомнить фактическую информацию, а не рассмотреть экспонаты и проанализировать имеющиеся сведения. Задания должны быть составлены таким образом, чтобы ответы можно было найти на экспозиции.

Современные дети мыслят по-другому: пользуются электронными устройствами, выполняют проектные работы, быстро запоминают новую информацию. Поэтому для них выполнение заданий поисковой игры является увлекательным и интересным занятием.

Квесты, разработанные сотрудниками нашего отдела, получились многослойными и насыщенными. Они были апробированы на школьных группах и получили хорошие отзывы как от посетителей, так и от музейных педагогов.

**БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК**

1. Дирксен Д. Искусство обучать. Как сделать любое обучение нескучным и эффективным. [Текст] / Д. Дирксен. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 380 с.
2. Зверев С.В., Колызин А.М., Клады и древности Московского Кремля. Экспозиция в подклете Благовещенского собора. Путеводитель. [Текст] / С.В. Зверев, А.М. Колызин. – М.: Первый издательско-полиграфический холдинг, 2013. – 80 с.
3. Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия. [Текст] / Отв. ред. А. Щербакова. Сост.Н. Копелянская. – М.: Музейные решения, 2012. — 176 с.
4. Панова Т.Д. Клады Кремля. [Текст] / Т.Д. Панова. – М.: OY Novomedia Trading Ltd., 1996. – 136 с.

**References**

1. Dirksen D. Iskusstvo obuchat'. Kak sdelat' ljuboe obuchenie neskuchnym i jeffektivnym. - M.: Mann, Ivanov i Ferber, 2013. – 380 p. (in Russian)
2. Zverev S.V., Kolyzin A.M., Klady i drevnosti Moskovskogo Kremlja. Jekspozicija v podklete Blagoveshhenskogo sobora. Putevoditel'. – M.: Pervyj izdatel'sko-poligraficheskij holding, 2013. – 80 p. (in Russian)
3. Muzej kak prostranstvo obrazovanija: igra, dialog, kul'tura uchastija. – M.: Muzejnye reshenija, 2012. — 176 p. (in Russian)
4. Panova T.D. Klady Kremlja. – M.: OY Novomedia Trading Ltd., 1996. – 136 p. (in Russian)