

## ИГРОВОЙ КВЕСТ В ПРОСТРАНСТВЕ ЛИТЕРАТУРНОГО МУЗЕЯ

The plaing quest in the premises of the literary museum

**Чурсина Ольга Сергеевна**, магистрант МПГУ, Музей «В.Д.Берестов и его окружение», ГБОУ города Москвы «Гимназия «Свиблово».

 [olga-chursina@inbox.ru](mailto:olga-chursina@inbox.ru)

*Описание опыта проведения квеста в школьном литературном музее. Вопросы квеста были подготовлены на основе творческих работ учеников - активистов музея.*

*The experience of holding quest in the school literary museum. The questions of quest have been prepared on the basis of creative works of pupils - assistants to the museum.*

Ключевые слова: **квест, игра, музейный предмет, использование мультфильма.**

Keywords: **quest, play, museum object (musealia), animation in museum.**

Квест (quest – англ.) - поиск чего-либо, путешествие к определенной цели через преодоление определенных трудностей.

Для организации квеста берется определенная тема и заранее составленный маршрут. Кроме того, определяется территория игры. Обозначают территорию игры – зону, в границах которой будут располагаться этапы. Территория, на которой проходят квесты, может быть различной: от комнаты до целого города и даже области или края. В музеях, как правило, квесты проводятся в здании самого учреждения или на прилегающей к нему территории.

Будущие игроки заявляют о своем участии и на старте они получают задания игры. Задания могут выдаваться в напечатанном виде или электронном формате – на слайдах презентации или с использованием смартфона. Например, платформа «IZI.TRAVEL» поддерживает создание линейного квеста. Для этого разработчики сделали специальные опции. Для того чтобы получить следующее задание, игроки должны получить правильный ответ на предыдущее. Иногда правила игры допускают прохождение этапа со штрафом или в произвольной последовательности [1].

Игра может быть линейной или иметь несколько сюжетных линий, т. е. предполагать стратегию ее прохождения. В целом, суть действий сводится к тому, чтобы как можно быстрее и правильнее выполнить все задания и прийти на финиш.

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 для квеста – одна из самых важных его частей. Именно от того, насколько увлекательными и необычными они будут, зависит понравится ли игра участникам. Они должны быть разнообразны и задействовать разные умения детей. Хорошо, когда квест включает в себя задания разных видов:

- ориентировочные (найти выход по карте, найти подсказку, в книге, тайнике);
- информационные (найти или вспомнить информацию, связанную с легендой квеста);
- творческие (нарисовать, изобразить, сложить оригами);
- интеллектуальные (решить ребусы, кроссворды, головоломки, логические, математические задачи).

Данная форма прекрасно подходит для формата «музейной станции» в рамках большого праздника Гимназии – День рождения. Формат станции характеризуется следующими параметрами:

Формат квеста – «Запертая комната», из которой нужно выбраться в ограниченный промежуток времени. Расписание перемещений классов так составлено внутри праздника «День рождения гимназии», что через отведенное время придет следующая команда. Тема квест-игры – «Этот загадочный музейный предмет». Продолжительность – 20-25 минут (половина урока), за один урок успевают пройти две команды. Одновременно проходит квест только одна команда из 6-10 (до 15) человек. Подготовка реквизита требует – 2-3 минуты. Возраст участников – 5-е и 6-е классы. Техническое оснащение – видеoprojector с экраном для демонстрации презентации.

Проводят квест-игру двое-трое обучающихся – активиста музея, причем один из них управляет презентацией, два других ведут игру и записывают результаты. В момент проведения квеста педагог-организатор (руководитель музея) только наблюдает за игрой.

Чтобы получить символический ключ от «запертой комнаты» нужно выполнить восемь заданий. Игра организована так, что перед участниками пройдет несколько слайдов презентации с загадками, ребусами и вопросами. Будут подсказки и обманки. Надо отгадать музейный предмет – вещь!!! Выполнение этого задания оценивается в 1 балл. Но участники должны не только догадаться, о каком музейном предмете идет речь, но и найти его в экспозиции – найти экспонат!!! Выполнение этого задания оценивается в 2 балла.

На этапе подготовки были привлечены активисты музея, которые предложили формат мероприятия и идеи вопросов-заданий. Для некоторых загадок даже были придуманы стихотворения. Таким образом, загадки стали авторскими, о чем есть информация на каждом слайде. Информация об этом указывается, в том числе для того, чтобы привлечь участников квест-игры в будущем к придумыванию новых заданий.

Для руководителя музея интересно проанализировать, какие предметы выбраны обучающимися. Таким образом, можно оценить их аттрактивность. Можно провести небольшое интервьюирование о том, чем они руководствовались при отборе музейных предметов, чем он их привлек и т.п. В этот квест попало больше всего сувениров. Возможно, дети их выделили по контрасту с множеством книг, которые представлены в экспозиции.

Все задания организованы в презентацию, которая освещает разные страницы биографии писателя В.Д.Берестова, в том числе данная квест-игра подходит в качестве первого знакомства с экспозицией музея.

Все задания имеют подсказки – фактически если сложить их все вместе, то получится небольшая экскурсия по музею с фактологической информацией по основной теме биографии и творчеству В.Д.Берестова. Помимо текста презентация содержит ответы - фотографии зашифрованных предметов, которые появляются в фазе проверки задания. Таким образом, после небольшого сообщения о факте биографии, следует вопрос, отводится время для ответа и поиска предмета, а потом следует проверка. Особенно активных участников команды можно также отметить специальным призом – сувениром.

Первое задание предполагает чтение достаточно объемного прозаического произведения В.Д.Берестова, поэтому из команды выбирается один участник для его выполнения, который не будет в дальнейшем решать другие задания. «Красный кораблик» из цикла «Фата-Моргана» - автобиографический рассказ о случае, произошедшем во время археологических раскопок в Хорезме. В центре сюжета игрушка – красный кораблик, который помогает автору (лирическому герою) спасти во время наводнения ценнейший материал – зернышки, пролежавшие в земле несколько сот лет. Герой рассказа – «красный кораблик» - это пластмассовая игрушка, которую в дорогу как талисман дала дочь писателя Марина. И он, действительно, помог – выручил в трудную минуту. Для чтения рассказ выдается без заголовка.

Помимо текста рассказа в распоряжении ученика **подсказка. Она звучит следующим образом:** «Будучи студентом Валентин Берестов начинает ездить на практику в археологические экспедиции, сначала в Новгород, потом в Хорезм. И после окончания института, связав свою жизнь с литературным творчеством, он продолжает ездить на раскопки. Благодаря этим поездкам появляются его замечательные археологические рассказы». Участник игры должен угадать, какой предмет из рассказа надо найти и указать его в экспозиции. Проверка этого вопроса в связи с большой затратой времени проходит в конце игры.

В следующем стихотворном задании зашифрован сувенир – деревянный монгольский мальчик – пионер, который Берестов привез из одной своей заграничной поездки. Стихотворение, придуманное детьми, звучит так:

*Этот предмет – очень простой.  
С кругленькой, черной, большой головой.  
Всегда он рядышком, подле нас,  
А в правой руке у него карандаш.  
Угадайте-ка, кто он такой,  
С красным платочком на шее, худой?*

Тут же дана подсказка. «До 90-х годов практически все дети вашего возраста были пионерами и носили пионерские галстуки. Но пионеры были не только в СССР, но во многих странах бывшего социалистического лагеря. Валентин Дмитриевич часто ездил на встречи с детьми в эти страны». Что он с собой привез?

Еще один сувенир зашифрован в следующем стихотворении:

*Долго он на дне лежал,  
Пока Буратино его не забрал.  
Им мальчик театр волшебный открыл.  
За старым холстом,  
Где нарисован камин.*

Подсказка к нему звучит так: «Когда к Берестову пришла известность как к поэту и писателю, то его часто приглашали с выступлениями по всему СССР на заводы, фабрики, на встречи с военными, рабочими, о чем сохранились свидетельства в многочисленных грамотах и благодарственных письмах, юбилейных медалях и т.п.»

В следующем вопросе используется стихотворение «Баю-бай» самого Валентина Берестова.

*Спит будильник. Спит звонок.  
Просыпается щенок.  
Просыпается и лает,  
Снов приятных нам желает.  
«Бай-бай! Баю-бай!» –  
Вот что значит этот лай.*

Вопрос звучит так: Какой музейный предмет вдохновил Берестова написание этого стихотворения? К нему дается такая подсказка: «Берестов был мастером экспромта в стихах. Он легко подбирал рифму к любому слову. Его знакомые и друзья частенько пытались подловить его и предложить ему сложное слово, но он легко справлялся с заданием».

Участники должны отыскать в экспозиции «Кабинет писателя В.Д.Берестова» настоящие часы в виде будки с собачкой.

Следующий предмет описывается в разных связях с людьми из окружения Валентина Берестова и событий из его жизни. Например, «еще до того, как у В.Д.Берестова и Н.И.Александровой появилась идея создания «Подручной книги», Валентин Дмитриевич начал собирать стихи – прибаутки. В.Д.Берестов готовил материалы для создания этого предмета, Галина Александрова делала иллюстрации для этого предмета.

Этот музейный предмет был создан великим человеком, жившим в 1801-1872 годах. Он был почетным членом Академии по Отделению естественных наук (1863 год). По случаю 200-летия этого великого человека Берестов получил посмертную грамоту за помощь в создании этого предмета.

Участники игры должны найти и грамоту, и книгу Владимира Даля для семейного чтения. Это иллюстрированный словарь живого русского языка в 2-х томах, который составлял В.Д.Берестов. Издание было опубликовано в Санкт-Петербурге в издательстве «Нева» в 2001 году.

Еще одно детское стихотворение ученицы 8-го класса отсылает к сувениру, который сопровождается следующей аннотацией: «Берестов никогда не был во Франции, хотя его произведения перевели на французский язык, но так как его дочь перебралась из Сан-Доминго в Нью-Йорк, а потом в Бостон, то он часто ездил к ней в гости, а частенько и читал лекции для русских в США или американцев, изучающих русский язык. Что связывает эти две страны?».

*Она во Франции стоит  
И на Сену все глядит,  
А сестра ее близнец  
Из Нью-Йорка выходец.  
Обе с факелом в руках  
И короной на членах.  
Небольшой копии вариант –  
Наш музейный экспонат.*

Не трудно догадаться, что это должна быть статуя Свободы, привезенная В.Д.Берестовым из Нью-Йорка.

Следующий музейный предмет зашифрован в ребусе. Нужно отгадать имя литературного персонажа, которого придумала соавтор и жена В.Д.Берестова, Татьяна Ивановна Александрова. Сказка называется «Кузька», в мультфильмах герои обращаются к нему «Кузьенька», а в ребусе другой вариант имени – Кузя.

«Валентин Дмитриевич принимал активное участие в творческой судьбе своих молодых начинающих коллег по перу. Он писал рекомендательные письма в Союз писателей, предисловия к книгам. Но также был и популяризатором творчества Татьяны Ивановны Александровой, так он написал сценарий к ее сказке». - Помогает или нет такая подсказка - решать детям. Чаше они руководствуются одним ребусом.

И завершает игру мультипликационная загадка. В фондах музея собрана и постоянно пополняется коллекция мультфильмов – экранизаций произведений В.Д.Берестова. Это и профессиональная и любительская детская анимация. Прежде чем задать вопрос; демонстрируется мультфильм по загаданному произведению, превратившемуся в песню и исполняемому дуэтом Татьяны и Сергея Никитиных.

Загадка сформулирована следующим образом: «В последние годы жизни Валентин Дмитриевич много ездил с лекциями за границу. Были лекции и о русских сказках для студентов Университета в Киото (Япония). Интерес к его творчеству возрос, когда были напечатаны статьи о нем и Татьяне Ивановне в журнале «Костер» (Япония). И японские художники обратились к Валентину Берестову с желанием перевести и проиллюстрировать одно из его стихотворений.

В экспозиции книга по стихотворению «Самая первая песня» снабжена этикеткой, благодаря которой дети с легкостью находят этот предмет.

Как видно, задания были разнообразны. Музей оборудован проектором с колонками, что в полной мере позволяет задействовать мультимедиа в любых мероприятиях.

После выполнения задания ребята находят спрятанный ключ, который дает им право выйти из кабинета-музея и продолжить свой путь к другим предметным станциям.

Экскурсоводы (активисты музея) благодарят за участие в игре, подводят итоги, подсчитывают баллы в листах оценки, отмечают количество набранных баллов в путевой лист команды.

Музейная станция в форме квеста – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с историческими и биографическими фактами. Большинство информации по выбранной теме участники получают не от экскурсовода в виде лекции, а добывают самостоятельно.

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.



#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Лепаловская В.А., Сосновская Е.В. Как подготовить и провести музейный квест. Ссылка: <http://www.cultmanager.ru/article/4673-kak-podgotovit-i-provesti-muzeynyy-kvest> (дата обращения: 19.12.2016).
2. Шукина Т.Ю. Квест-игра в детской библиотеке. Наука и образование: новое время, № 4, 2016. [www.articulus-info.ru](http://www.articulus-info.ru)
3. Путешествие по Книжному океану: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО «Библиотека им. М. М. Пришвина» ; [сост. А. Г. Ноготкова]. – Орёл, 2013.