

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-11-87-79>

УДК 069.15(477.411)

Васильєва М.А.

Інститут археології Національної академії наук України

КВЕСТ-ЕКСКУРСІЯ ЯК ІНТЕРАКТИВНА ФОРМА НАВЧАННЯ ШКОЛЯРІВ (НА ПРИКЛАДІ АРХЕОЛОГІЧНОГО МУЗЕЮ ІА НАН УКРАЇНИ)

Анотація. У цій статті розглядається квест як інноваційна форма роботи в екскурсійній діяльності Археологічного музею ІА НАН України. Усвідомлення виховного потенціалу інноваційних методів та технологій спонукало нас до розробки квесту та введення його у роботу нашого музею. На прикладі квест-екскурсії, створеного у рамках музейного проекту «Археологічні пригоди – інтерактивні заходи», показано, як у формі активної гри ознайомити школярів із історією розвитку матеріальної культури людини на основі археологічних артефактів, писемних джерел та науково доведених фактах. У дослідженні наведено класифікацію квестів, представлено сучасні методи та підходи у розробці цього виду екскурсії, описано важливі аспекти, які передбачені у музейному квесті. Як підсумок, наведено переваги та недоліки у введенні квест-гри в екскурсійні програми музеїв.

Ключові слова: музей, музейні програми, квест, квест-екскурсія, інтерактивні заходи.

Vasylieva Mariia

Institute of Archaeology, the National Academy of Sciences of Ukraine

QUEST-EXCURSION AS AN INTERACTIVE FORM OF EDUCATION OF STUDENTS (THE CASE OF ARCHAEOLOGICAL MUSEUM OF THE IA OF NAS OF UKRAINE)

Summary. Today, in the struggle for visitors, museums have begun to actively use new forms of work and educational technologies. Museum – is a means of non-formal education that provides cultural, educational, intellectual, aesthetic needs of society. The introduction of innovations allows him to move away from traditional forms of exhibiting collections, diversifies forms of work, helps to increase competitiveness and the level of visitor service. With the help of interactive methods, it is possible to make museum events more interesting for the audience, transforming them from a passive spectator to an active one. One such method is a quest-excursion. This article considers the quest as an innovative form of work in the excursion activities of the Archaeological Museum of the IA NAS of Ukraine. Awareness of the educational potential of innovative methods and technologies prompted us to develop a quest and introduce it to the work of our museum. The example of a quest-excursion, created as part of the museum project "Archaeological Adventures – Interactive Activities", shows how to acquaint students with the history of human material culture in the form of an active game based on archaeological artifacts, written sources and scientifically proven facts. This form of working with visitors is extremely interesting and has many advantages. The universality of the quest is that in a relatively short period of time it is possible to learn a large layer of historical information and become interested in the exhibits, their history and origin. During the quest, children have the opportunity to communicate more, to express their own opinions. They develop independence and self-sufficiency, the ability to actively use in life the acquisition of skills and competencies. In pedagogical practice, the possibilities of interactive form of work with students in museum institutions of scientific institutions are often underestimated. Involvement of the quest game in the education of school-age children will allow to intensify the educational process and improve the perception of the studied material, in particular in historical disciplines.

Keywords: museum, museum programs, quest, quest-excursion, interactive activities.

Постановка проблеми. Сьогодні у боротьбі за відвідувачів музеї почали активно використовувати нові форми роботи та освітні технології. Щоб утримати їх увагу, атмосфера експозиції має бути цікавою та вражаючою. Основною функцією для аудиторії стала організація свого дозвілля. Це зумовлює пошук нових цікавих нетрадиційних форм і методів роботи. Тому однією з важливих складових частин музейної діяльності, що потребує модернізації, є музейна комунікація – процес передачі і осмислення інформації, яка відбувається між музеєм і суспільством, а її втіленням стають різноманітні форми культурно-освітньої роботи з відвідувачами.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У науковій літературі даному питанню присвячено серію статей українських та зарубіжних науковців. Австрійський музеєзнавець Фрідріх Вайдагер у своєму посібнику із загальної музеології показує, як залучити публіку до діяльності музею, застосовувати міждисциплінарні підходи,

сучасні методи комунікації та менеджменту. На його думку музейні програми мають передбачати будь-яку музейну діяльність, яка відбувається у просторі та часі й призначена для громадськості, а їхня тематика може охоплювати широкий спектр: від наукового дослідження до популярних розваг. [2, с. 222].

М.Ю. Димнікова [4], Н.Д. Алексеева [1], О.В. Харьковська [13], Н.С. Нехаєва [10] у своїх роботах розглянули та дослідили «квест» із музейно-педагогічного аспекту, як інноваційну форму роботи із музейним відвідувачем та його взаємодією з експозицією. Наприклад, у своїй статті А.С. Меркурєва зазначає важливість завдань квесту, та описує, що вони виконуються за допомогою безпосереднього контакту з експонатами – тому що саме у них міститься потрібна інформація, яка допомагає знайти правильне вирішення задачі [6, с. 100].

Звернули свою увагу на виховний потенціал квестів та їх активне впровадження в освіт-

ній процес такі дослідники, як І.М. Сокол [11], О.Д. Мішагіна [7]. У статті В.І. Суржикова, С.О. Кургіної, М.Г. Кошцевої «Квест-екскурсія як інноваційна форма екскурсійного продукту» розглядається питання про впровадження квест-екскурсії в дитячо-юнацький туризм та розписується що вона є методом формування освітнього, виховного та оздоровчого процесів [5, с. 231].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. У педагогічній практиці можливості інтерактивної форми роботи зі школярами у музейних закладах наукових установ нерідко є недооціненими. Залучення квест-гри до освіти дітей шкільного віку, дасть змогу інтенсифікувати навчальний процес та поліпшити сприйняття вивченого матеріалу, зокрема з історичних дисциплін.

Мета статті. Представлено, як за допомогою квест-екскурсії можливо урізноманітнити форми та методи подання освітнього матеріалу для дітей шкільного віку.

Виклад основного матеріалу. За допомогою інтерактивних методів можливо зробити музейні заходи більш цікавими для аудиторії, перетворюючи їх з пасивного глядача на активного. Одним з таких методів є *квест-екскурсія*.

Термін складається із двох слів «квест» та «екскурсія».

Квест (від англ. – пошук, пошук істини, пошук пригод) – означає гру, під час якої потрібно знайти вирішення для різних задач і виконати низку завдань, щоб досягти мети. Спочатку термін «квест» використовували в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри [7].

Класифікація квестів за різноманітними системними та інструментально значущими ознаками (за І.М. Сокол) [12, с. 371–372]:

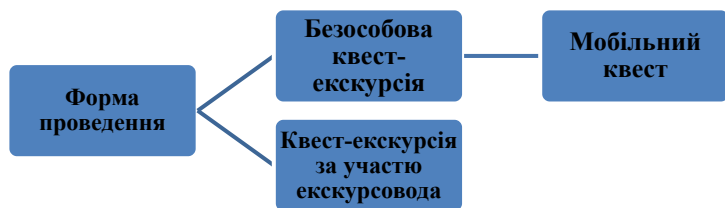


Рис. 1. Форми проведення квест-еккурсій

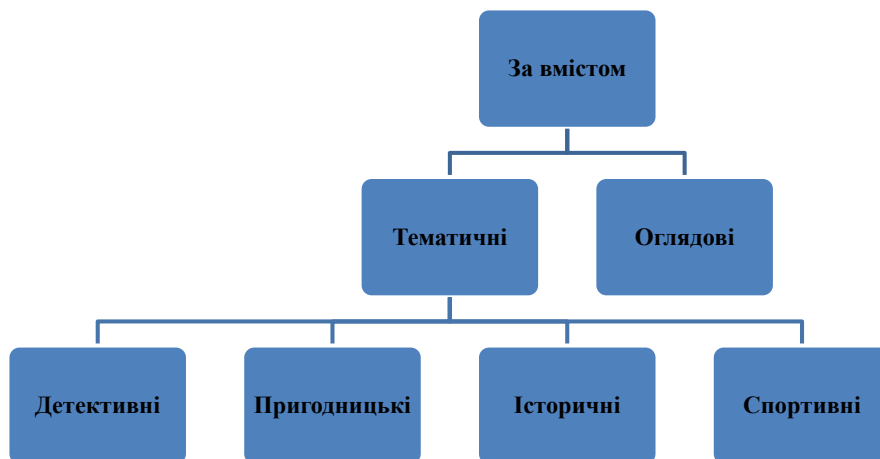


Рис. 2. Види квест-екскурсії за вмістом

1. *за формою*: веб-квести, QR-квести, медіаквести, квести на природі, комп'ютерні ігри-квести, комбіновані;

2. *за режимом проведення*: квести у реальному чи віртуальному режимах, у комбінованому режимі;

3. *за терміном реалізації*: довгострокові і короткострокові;

4. *за формою роботи*: індивідуальні та групові;

5. *за діяльністю учнів*: інформаційний, дослідницький, творчий, пошуковий, ігровий квест, рольовий.

Екскурсія – це відвідування культурно-освітніх закладів або визначних пам'яток з освітньою, науковою або розважальною метою. Поєднавши ці два терміни воедино виходить, що **квест-екскурсія** – це форма екскурсійної програми культурно-освітнього закладу, що обмежена у часі, через яку в ігровій формі подається інформація відповідно до тематики.

Такий формат роботи дозволяє актуалізувати навчальний матеріал, потренувати логічне мислення, швидкість реакції та ввічати азарт дослідників і відкривачів. Вони є надзвичайно цікавими як для дітей так і для дорослих, оскільки активізують їхні знання, вміння і навички.

Квест-екскурсії розрізняють за певними параметрами і виділяють декілька їх видів (за класифікацією С.О. Кургіної, М.Г. Кошцевої, В.І. Суржикова):

Квест-екскурсії за участю екскурсовода, в яких кожне завдання видається особисто екскурсоводом. В безособовій квест-екскурсії учасники отримують відразу весь маршрут. У мобільних квест-екскурсіях учасники отримують завдання за допомогою смартфона або планшета, або проводять пошук заданої точки за допомогою GPS-навігатора [5, с. 232].

Оглядові квест-екскурсії сприяють тому, що за короткий час можна отримати загальне і цілісне уявлення про об'єкт показу. Тематичні квест-екскурсії присвячені виявленню будь-якої однієї теми в галузі культури, історії, природокористування. Детективна квест-екскурсія являє собою дослідження об'єктів показу з елементами детективного опису, в ході якого виступає вигаданий злочин і його розслідування. За сюжетом в пригодницькій квест-екскурсії присутня розповідь з вигаданими героями і подіями, слідуючи за якими учасники досліджують

об'єкти показу як у пригодницькій грі. Історична квест-екскурсія складається з історичних об'єктів показу, в якій укладений сюжет вигаданий або заснований на реальних подіях, але обов'язково відноситься до історичного минулого. Спортивна квест-екскурсія може містити в собі елементи орієнтування [5, с. 232].

Музейний квест являється формою музейно-педагогічної діяльності, який направлено на презентацію музейної інформації, управління процесом її сприйняття та вивченню її впливу на музейну аудиторію [14, с. 68].

Музейний квест передбачає в собі кілька аспектів:

– наявність чітко встановленого маршруту, за яким гравці ведуть пошук (карта, маршрутний лист, путівник і т.д.);

– наявність модератора (екскурсовода), що координує та коригує дії учасників;

– наявність об'єктів пошуку (експонати, їх зовнішні характеристики, тексти анотацій, штучні підказки, власне сам експозитарний простір);

– усі об'єкти пошуку пов'язані один з одним і мають привести гравців до результатів пошуку;

– результатом пошуку може бути: експонат, кодове слово, дешифрований текст, відповідь на ключове запитання і т.д. [8, с. 20–21].

Квест-гра має не лише окреслені тему і мету, а й певний алгоритм, розподілення ролей, використання доступних ресурсів відповідно до різновиду квесту. Участь у них можуть брати за попередньою заявкою як індивідуальні особи, так і команди.

На базі експозиції Археологічного музею ІА НАН України його співробітниками було розроблено квест-екскурсію «Хранителі історії: від палеоліту до козацтва» для школярів 1-11 класів у рамках проекту «Археологічні пригоди – інтерактивні заходи». Розглянемо її детальніше.

Мета квест-екскурсії: у формі активної гри ознайомити дітей із історією розвитку матеріальної культури людини на основі археологічних артефактів, писемних джерел та науково доведених фактів. Пояснити важливість існування ключових технологій виробництва знарядь праці та побутових речей, які в свою чергу сформували нашу повсякденність. Активізувати логічне, дедуктивне, алгоритмічне мислення, навчити працювати в команді школярів для досягнення спільної мети.

В основі квесту використанні такі методи:

– метод «занурення» в історичну епоху, що забезпечує символічний доступ у простір іншої культури;

– дослідницький метод активізує пізнавальну діяльність учасників;

– метод історичної реконструкції використовується для більш детального вивчення та дослідження поставленої проблематики.

Структура квесту:

1. Правила гри

1.1 Перед початком безпосередньої гри екскурсовод зачитує учасникам легенду (для більш детального занурення у атмосферу квесту), пояснює мету та подальші правила гри.

1.2 Відбувається жеребкування, після якого визначається представником якого історичного періоду буде учасник. Він є головним у проходженні завдання відповідно до періоду, у який існував його герой. Інші учасники, якщо виникли труднощі в розв'язанні завдання, можуть допомагати.

1.3 Конверти із завданнями сховані по залах музею, які можна знайти розгадуючи правильно загадки. Окрім самого завдання в конверті може міститися додаткова інформація або підказка.

2. Завдання

2.1 Квест складається з 13 найрізноманітніших завдань:

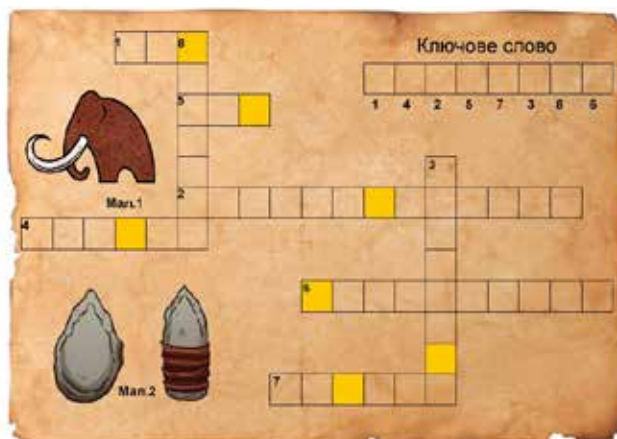


Рис. 3. Картка «Кросворд»



Рис. 4. Реставрація керамічних пазлів

– логічних (ребуси, кросворди, розгадування шифрів та загадок тощо) (рис. 1);

– візуальних (робота з картинками та експонатами);

– робота з картою;

– тактильних (робота на міні-розкопі, реставрація керамічних пазлів).

Усі завдання розроблені на основі сучасної культурно-хронологічної періодизації із врахуванням шкільної програми. Вони складаються з 3 рівнів складності, які відповідають різним віковим категоріям:

1 рівень – 1-4 клас (від 6 до 11 років);

2 рівень – 5-8 клас (від 12 до 15 років);

3 рівень – 9-11 клас (від 16 до 18 років) [3, с. 33].

Відмінністю між рівнями складності полягає у тому, що для 2 та 3 рівнів потрібно розгадати два завдання: перше, для того щоб отримати артефакт, друге, вказує назву наступної локації.

Вони охоплюють всі періоди представлені в музеї. Найперше завдання «Пригоди на розкопі» – є вступним, де учасники знаходять карту та підказку про місце знаходження першої локації із наступною головоломкою (рис. 5, рис. 6).

Як же виглядає картка із завданням? Розглянемо на прикладі для 1 рівня складності «Сармат» (рис. 7).



Рис. 5. Вступне завдання «Пригоди на розкопі»

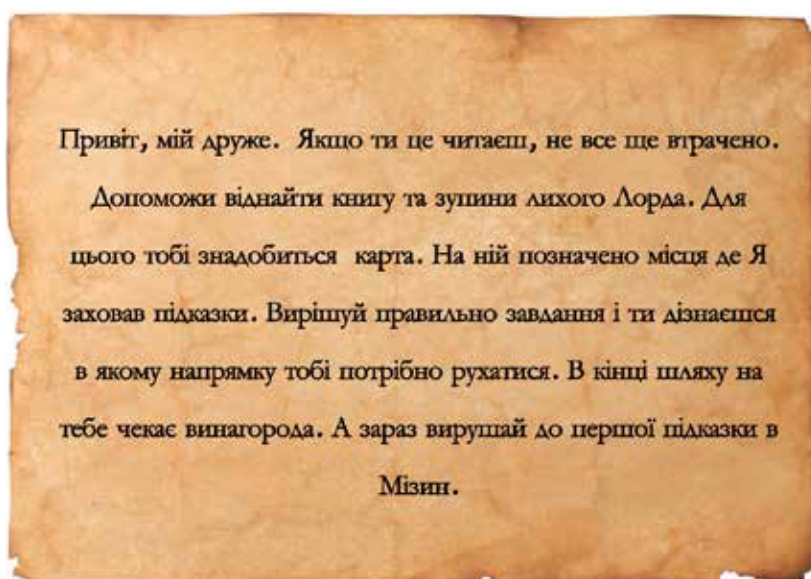


Рис. 6. Записка Мудреця з підказкою про першу локацію

У верхній частині описуються основні характеристики історичного персонажу, а саме: хронологічні рамки, основні заняття, основа війська, озброєння. Навпроти опису розміщено реконструкцію зовнішнього вигляду представника цього періоду.

Нижче знаходиться саме завдання, розгадка якого спрямовує до наступної локації, яка нанесена на карту. У нашому випадку потрібно визначити, де зображено сліди коней та скласти слово з літер під ними. Виходить слово – «Ольвія», це і є наступною зупинкою для учасників.

У ході квест-екскурсії екскурсовод має пояснити значення назв та термінів, які не зрозумілі учасникам, а також доповнює інформацію з картки цікавими фактами.

2.2 У кінці кожного завдання учасник отримує артефакт для 2 та 3 рівнів складності або лотерейний квиток для 1 рівня (він визначає який приз дістанеться гравцю у фіналі). Без цих предметів учасник не зможе перейти до наступної локації (рис. 8).

3. Фінал

У кінці цієї захоплюючої гри, пройшовши усі завдання, учасники здобувають ключ від скриньки, де на них чекають призи. Групам учасників 2 та 3 рівнів, перед тим як відкрити скриньку, доведеться розмістити артефакти (які здобувалися під час всього квесту) біля представників того періоду, яким вони належали. Зображення історичних персонажів розміщується на магнітній дошці заздалегідь.

Екскурсовод є невід'ємною частиною цього процесу. Він має бути



Рис. 7. Картка із завданням для 1 рівня складності

не лише модератором, а й активним учасником гри, оскільки має встановити особистісний контакт із командою, координувати її дії, спрямовувати хід думок гравців у правильному напрямі під час вирішення ускладнених завдань, підтримувати командний дух [9, с. 7].

Також важливим є те, що весь процес відбувається у невимушеній атмосфері, у тісному колі знайомих осіб, без примусу, у просторі, відкритому для творчого й креативного самовираження всіх і кожного.

Наш музей не єдиний хто водить такі новаторські методи в своїй екскурсійній діяльності. Інтерактивні екскурсії проводяться в Національному історичному музеї України. Тут підготували кілька цікавих програм, серед яких інтерактивна екскурсія з елементами квесту "Стародавній Київ". Цікаві квест-екскурсії проводять багато музеїв України, такі як Кам'янець-Подільський державний музей-заповідник, Музей цікавої науки в Одесі, Львівський інтерактивний музей "D.S. Секретна аптека" та багато інших.

Висновки і пропозиції. Музей – є засобом неформальної освіти, що забезпечує культурно-освітні, інтелектуальні, естетичні потреби суспільства.

Така інтерактивна форма роботи, як квест-екскурсія є надзвичайно цікавою (універсальною) та має безліч переваг:

- за короткий період часу можливо засвоїти великий пласт історичної інформації;
- підвищує зацікавленість експонатами їх історією і походженням;
- тренує логічне мислення, швидкість реакції
- підвищує інтерес до навчання;

Список літератури:

1. Алексеева Н.Д. Квест-екскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности. *Вектор науки Тольяттинского государственного университета*. 2015. № 1(20). С. 14–17.
2. Вайдахер Ф. Загальна музеологія : Посібник / Перекл. з нім. В. Лозинський, О. Лянг, Х. Назаркевич. Львів : Літопис, 2005. 632 с.
3. Васильева М.А. Археологічний музей ІА НАН України – як освітня платформа. *Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи* : матеріали Сьомої науково-практичної конференції (Київ, 3-4 жовтня 2019 р.). Київ : Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник, 2019. С. 33.
4. Дымникова М.Ю. Квест как форма музейно-педагогической деятельности. *Вестник СПбГИК*. 2019. № 1(38). С. 150–154.
5. Кургина С.О., Копцева М.Г., Суржиков В.И. Квест-екскурсия как инновационная форма экскурсионного продукта. *Азимут научных исследований: экономика и управление*. 2017. № 3(20). С. 231–234.
6. Меркурьева А.С. Квест как форма культурно-образовательной деятельности музея. *Молодежный вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры*. 2017. № 2(8). С. 99–102.
7. Мішагіна О.Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів. Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/
8. *Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи* : матеріали Другої науково-практичної конференції (Київ, 24-25 вересня 2013 р.). Київ : Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник, 2013. 80 с.
9. Навчально-освітні програми як форма комунікації з музейним відвідувачем. Режим доступу: https://warmuseum.kiev.ua/_ua/projects/method/community.pdf
10. Нехаева Н.Е. Туристский квест как инновационная форма экскурсии. *Инновации в науке*. 2017. № 7-1(68). С. 46–48.
11. Сокол І.М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. *Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету*. 2013. Вип. 7(50). С. 168–171.
12. Сокол І.М. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2014. Вип. 36(89). С. 369–374.
13. Харьковская Е.В. Краеведческая квест-экскурсия как фактор популяризации культурных ценностей среди подростков. *Наука, культура, искусство: актуальные проблемы теории и практики* : сборник докладов Всероссийской научно-практической конференции: в 4-х т. 2016. С. 271–274.
14. Шляхтина Л.М., Мастеница Е.Н., Герасименко Е.Е. Музейная педагогика : учебное пособие для студентов специальности «Музейное дело и охрана памятников истории и культуры». *Санкт-Петербургский государственный университет культуры и искусств*. 2000. 67 с.



Рис. 8. Артефакт «Торбинка дружинника»

– урізноманітнює форми і методи навчально-виховної роботи;

– підвищує загальний рівень культури учнів та впливає на формування їх свідомого ставлення до культурної спадщини людства.

З недоліків є те, що екскурсійні групи обмежуються певною кількістю учасників. У розробленому нами квесті максимальна кількість – 12 учасників.

Перспективу подальшого дослідження вбачаю у створенні тематичних квест-екскурсій з орієнтуванням на студентів вищих навчальних закладів.

Отже, впровадження нововведень дозволяє музеям відійти від традиційних форм експонування колекцій, урізноманітнює форми роботи, сприяє підвищенню конкурентоспроможності та рівня обслуговування відвідувачів.

References:

1. Alekseeva N.D. (2015). Kvest-ekskursiya kak innovatsionnaya forma ekskursionnoy deyatel'nosti. *Vektor nauki Tol'yattinskogo gosudarstvennogo universiteta*, no. 1(20), pp. 14–17.
2. Vaidakher F. (2005). *Zahalna muzeolohiia: Posibnyk / Perekl. z nim. V. Lozynskiy, O. Lianh, Kh. Nazarkevych. Lviv: Litopys*, 632 s.
3. Vasylieva M.A. (2019). Arkheolohichni muzei IA NAN Ukrainy – yak osvitalia platforma. *Muzeina pedahohika – problemy, sohodennia, perspektyvy: materialy Somoi naukovo-praktychnoi konferentsii (Kyiv, 3-4 zhovtnia 2019 r.)*. Kyiv: Natsionalnyi Kyievo-Pecherskyi istoryko-kulturnyi zapovidnyk, p. 33.
4. Dymnikova M.Yu. (2019). Kvest kak forma muzeyno-pedagogicheskoy deyatel'nosti. *Vestnik SPbGIK*, no. 1(38), pp. 150–154.
5. Kurgina S.O., Koptseva M.G., Surzhikov V.I. (2017). Kvest-ekskursiya kak innovatsionnaya forma ekskursionnogo produkta. *Azimuth nauchnykh issledovaniy: ekonomika i upravlenie*, no. 3(20), pp. 231–234.
6. Merkur'eva A.S. (2017). Kvest kak forma kul'turno-obrazovatel'noy deyatel'nosti muzey. *Molodezhnyy vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury*, no. 2(8), pp. 99–102.
7. Mishahina O.D. Vykorystannia kvestu yak zasobu aktyvizatsii navchalnoi diialnosti uchniv. URL: https://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/
8. *Muzeina pedahohika – problemy, sohodennia, perspektyvy: materialy Druhoi naukovo-praktychnoi konferentsii (Kyiv, 24-25 veresnia 2013 r.)*. Kyiv: Natsionalnyi Kyievo-Pecherskyi istoryko-kulturnyi zapovidnyk, 2013. 80 s.
9. Navchalno-osvitni prohramy yak forma komunikatsii z muzeinym vidviduvachem. URL: https://warmuseum.kiev.ua/_ua/projects/method/comunity.pdf
10. Nekhaeva N.E. (2017). Turistskiy kvest kak innovatsionnaya forma ekskursii. *Innovatsii v nauke*, no. 7-1(68), pp. 46–48.
11. Sokol I.M. (2013). Kvest yak suchasna innovatsiina tekhnolohiia navchannia. *Naukovi zapysky Rivnenskoho derzhavnogo humanitarnoho universytetu*, vol. 7(50), pp. 168–171.
12. Sokol I.M. (2014). Klyasifikatsiia kvestiv. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*, vol. 36(89), pp. 369–374.
13. Khar'kovskaya E.V. (2016). Kraevedcheskaya kvest-ekskursiya kak faktor populyarizatsii kul'turnykh tsennostey sredi podrostkov. *Nauka, kul'tura, iskusstvo: aktual'nye problemy teorii i praktiki: sbornik dokladov Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii: v 4-kh t.*, pp. 271–274.
14. Shlyakhtina L.M., Mastenitsa E.N., Gerasimenko E.E. (2000). Muzeynaya pedagogika: uchebnoe posobie dlya studentov spetsial'nosti «muzeinoe delo i okhrana pamyatnikov istorii i kul'tury». *Sankt-Peterburgskiy gosudarstvennyy universitet kul'tury i iskusstv*, 67 s.