

О.В.Никифоров

ИСТОРИЧЕСКИЕ КВЕСТЫ КАК ОПЫТ ОСВОЕНИЯ НАЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ

Анализируются актуальные сегодня проблемы поиска современных, актуальных форм воспитательной работы со студентами и старшеклассниками. В качестве содержательного наполнения квест предполагает освоение музейного пространства, памятников архитектуры, археологии, культуры города. Актуальность и целесообразность применения квестов в воспитании студентов и старшеклассников обусловлена ориентированностью молодежи на игровые и интерактивные формы занятий, на недостаточную сформированность готовности и способности к систематической научно-исследовательской и самостоятельной образовательной деятельности. В статье также даны конкретные примеры организации квестов в Псковском государственном университете, базирующиеся на освоении национальной культуры в ее богатстве регионального историко-культурного материала, а также технологические этапы организации, трудности и ключевые моменты организации квеста.

Ключевые слова: актуальные формы воспитания, национальная культура, исторический квест, технологии организация квеста, национальные ценности и традиции в образовании

Идея проведения квестов, как активных форм досуга имеет широкое распространение как в сфере развлечений, в ее коммерческой составляющей, так и в музейной педагогике. Используя заимствованную форму, даже если мы отождествляем квесты с традиционными для советской школы играми по станциям, предполагается оправданным наполнить ее научным историко-культурным содержанием. Опираясь на опыт проведения таких квестов в Псковском государственном университете можно сформулировать особенности реализации идеи, достижения, и трудности с которыми неизбежно приходится сталкиваться.

Исторические квесты в нашей практике ориентированы на студенческую аудиторию, что, однако, не является необходимым условием, но, безусловно, позволяет не тратить дополнительного времени на разъяснение самой технологии и создание мотивации к участию. Современные студенты преимущественно ориентированы на игровые и интерактивные формы занятий, склонность и способность к систематической научно-исследовательской и самостоятельной учебной работе как правило, сформирована недостаточно.

Технология организации квеста выступает калькой технологии коллективной творческой деятельности, разработанной И.П.Ивановым [1], Н.А.Смирновой [2] и др., ключевые аспекты которой коллективное планирование и совместное действие и подведение итогов. В последних реализованных проектах студенты, включенные в состав оргкомитета, составили 50 человек. В это число не входят участники творческих коллективов университета, приглашенные для художественной реализации старта и ряда станций. Существует практика, что студенты прошедшие квест как участники, в следующих проектах выступают в качестве организаторов.

Содержание квеста реализует историко-культурный сюжет с отобранным фактами для изучения в форме живого интерактива. Ключевой момент — это завязка, начало квеста. Завязка позволяет сразу создать интригу и по законам искусства создать конфликт, который будет требовать разрешения в процессе прохождения участниками квеста. Представляется, что старт является наиболее важным моментом квеста, поскольку он создает настрой и мотивацию участников. В нашей практике наиболее успешными были завязки связанные с драматизацией и использованием оригинальных атрибутов. Начало квеста предполагается как на открытой площадке, так и в помещении. Так в квесте «Легенды Довмонта», посвященном псковскому князю, православному святому Довмонту-Тимофею для созданию эффекта неожиданности костюмированный герой не просто обратился с напутственным словом, с использованием летописных фраз князя, но проскакал на лошади, которая была спрятана от участников за специальным ограждением.

Старт культурно-исторического и военно-спортивного квеста «Псков — форпост земли Российской» был дан на набережной р. Великой театрализованной зарисовкой с использованием образа княгини Ольги, которая следуя легендарным свидетельствам переплыла реку в ладье. В своем напутственном слове легендарная княгиня-покровительница нашего города призвала участников быть сильными и достойными своих предков. Замысел квеста, реализованного на площадке в Изборске обыгрывал созвучие Словенских ключей и идею ключа от города. Задачей участников было найти ключ к Изборску. Они были должны обменять ключи, полученные на станциях на карту, на которой указан последний пункт назначения. По этой карте они прибегают к Словенским ключам, таким образом, ключ от Изборска — это Словенские ключи, дающие людям здоровье, радость, любовь, талант, силу, красоту...

Содержание станций содержит историко-культурный и развлекательно-игровой компоненты. Направленность квеста «Сокровища Петра Первого» предполагала знакомство с археологическим наследием нашего города, поэтому две станции были расположены в экспозициях Псковского государственного объединенного историко-архитектурного музея-заповедника. Помимо посещения действующих экспозиций, участники квеста получили уникальную возможность попасть в закрытые фонды хранения дореволюционных археологических коллекций, в которых были представлены редкие и наиболее ценные элементы средневековых

украшений славянских, финно-угорских, балтских, скандинавских культур. В Псковском археологическом центре участники познакомились с выставкой «Итоги сезона 2016 г.», подробно изучили элементы бытовой культуры раннего средневековья. В процессе прохождения квеста участники убедились, что главным сокровищем города является его богатое культурно-историческое наследие, представленное в памятниках архитектуры, музейных экспонатах, археологических находках, и в еще неоткрытом культурном слое.

Квесты реализуются в Псковском государственном университете в рамках крупных проектов, проводимых в университете. Поэтому количество участников обычно составляет около двух сотен — студенты университета, учащиеся университетских классов, гости вуза. Участники по случайному принципу делятся на команды. В рамках квеста «Легенды Довмонта», каждая из команд носила название одного из древних пригородов Пскова. Оптимальным количеством станций составляет от 10 до 12.

Испытания квеста, позволяют в творческой игровой форме изучить культурно — исторический ландшафт, приобрести знание о истории и культуре древнего Пскова. Так участники квеста танцевали традиционный танец «Скобяр», выполняли упражнения с копьями, гирей, канатом, практиковались в стрельбе из лука и страйкбольной винтовки, в навыках обороны средневекового города, а также играли в народные игры Псковского края.

Задания, реализуемые в рамках квеста можно разделить на три основных типа:

— поисковые (например, найти в экспозиции «1100-летний Псков в истории России» три предмета, связанных с князем Довмонтом (меч, печать, монеты); найти в экспозиции «Живопись древнего Пскова XV - XVII вв.» икону Богоматерь Оранта, где в числе предстоящих изображены князь Довмонт и его супруга княгиня Мария Дмитриевна (по мнению искусствоведов на иконе, подлинник которой был написан в XIII веке, можно обнаружить портретное сходство с князем);

— игровые (узнать легенду о Гремячей башне; спуститься в подземелье; имитация обороны крепости; спуститься в тайный лаз Изборской крепости и принести воду как имитация действий обороняющихся в крепости);

— деятельностно-имитационные (стрельба из лука и страйкбольного оружия; подтягивание и отжимание на двух копьях).

Квест не ограничивается просто поиском, но предполагает выполнение итогового задания на закрепление в форме теста. В рамках одного из квестов призовым итогом для участников явилось традиционное псковское угощение — рыба снеток. Протяженность маршрута по исторической части города Пскова составляет до семи километров, несмотря на это для его осуществления требуется не более трех часов от общего старта до финиша последней команды. Прохождение квеста в составе команды предполагает коллективное принятие решений и совместную ответственность за общее дело, таким образом участие помогает развитию коммуникативных компетенций и компетенций социального взаимодействия. Финал квеста также имеет значение, так квест посвященный Великой отечественной войне, который был реализован в родном городе Героя Советского союза К.И.Назаровой завершился возложением цветов к ее памятнику, цветы участники получали после прохождения каждой станции.

Вопреки ожиданиям квесты не предполагают серьезных финансовых затрат. Основные трудности связаны с созданием оригинального замысла квеста, особенно его старта, с разработкой заданий, совмещающих исторические знания с драматургией квеста, предполагающей живой непосредственный интерес участников. Основные трудности в реализации квеста следующие: 1) отбор содержания, 2) создание замысла, 3) учет погодных условий (самое лучшее время в нашей местности у студентов занято сессией и каникулами).

Таким образом, как результат проведения квеста, участники самостоятельно изучают яркие эпизоды национальной истории в региональном аспекте, они превращаются из пассивных объектов в активных субъектов культурного просвещения, осваивают музейное пространство, памятники архитектуры, археологии, культуры города, что создает интерес к дальнейшим поискам и изучению материальной и духовной культуры.

-
1. Педагогический поиск / Сост. И.Н.Баженова. М.: Педагогика, 1987. С. 544.
 2. Смирнова Н.А. Формы драматизации в образовательном процессе. Методический материал. Псков: Издательство областного центра народного творчества, 1999. С. 62.

References

1. Pedagogicheskiy poisk / Sost. I.N.Bazhenova. M.: Pedagogika, 1987. S. 544.
2. Smirnova N.A. Formy dramatzatsii v obrazovatel'nom protsesse. Metodicheskiy material. Pskov: Izdatel'stvo oblastnogo tsentra narodnogo tvorchestva, 1999. S. 62.

Nikiforov O.V. Historical quests as a way of learning about national culture. The subject of this paper is to research the potential contribution of quest games in the field of modern education and teaching. "Quest" is a goal-oriented activity in which players undertake a journey in search of meaning. The author extend understandings of the gaming activity called the "quest" and its relationship to museum space, monuments of architecture, archeology, culture of the city. Students like quests because they enjoy

playing games and interactive forms of education, since they are not quite ready for systematic research and independent educational activities. The author shares his experience of organizing historical and cultural quests in Pskov State University, including technological stages of quest organization, challenges, and key moments.

Keywords: active forms of teaching, national culture, historical quest, technology of quests organization, national values and traditions in education.

Сведения об авторе. О.В.Никифоров — кандидат педагогических наук; специалист управления по молодежной политике Псковского государственного университета; olninkifrov@yandex.ru.

Статья публикуется впервые. Поступила в редакцию 25.03.2018.