**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ФОРМА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С МУЗЕЙНОЙ АУДИТОРИЕЙ**

**Христич Дарья Анатольевна**

Амурский областной краеведческий музей им. Г.С. Новикова-Даурского

г. Благовещенск

В наши дни большую часть музейной аудитории составляют дети. Не стал исключением и Амурский областной краеведческий музей. По показателям 2015 года, всего музейными формами работы было охвачено 39113 человек, из них 19684 детей.

 Современные дети отличаются от детей, которые посещали музеи 15-20 лет назад. В 21 веке детей с рождения окружают различные интеллектуальные игрушки, компьютерные игры и свободный доступ в Интернет, где без труда можно почерпнуть информацию о любом предмете, который раньше можно было увидеть только в музее. Исходя из этого, специалисты зарубежных и российских музеев понимают, что музей должен предложить такой уникальный продукт, который сможет составить достойную конкуренцию индустрии развлечений. Поэтому нашей основной задачей стал поиск новых методов работы с детской аудиторией. Одна из инновационных форм работы в данном направлении - квест.

Квест. Это слово наверняка слышал любой современный человек. У этого понятия множество определений - это и разновидность игр, в которых герой проходит по запланированному сюжету, стремясь выполнить какое-то поручение; и один из способов построения сюжета в фольклорных произведениях; и интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами. Но что такое квест в реальности?

В реальности это игра-приключение, в которой участникам необходимо достичь определенной цели, решая различные задачи и разгадывая увлекательные головоломки, одновременно получая новые знания. Путь маршрута изначально неизвестен и участникам необходимо постепенно открывать его. Для этого надо отгадывать загадки и, находить в пространстве музея необходимые объекты. Найденный объект содержит новую загадку для решения и т.д. Отгадка последовательно продвигает участников по пути к конечной точке маршрута, а неправильные решения не позволяют участникам двигаться дальше до появления правильного ответа.

Существуют квесты различных типов: эскейп-рум или как выбраться из комнаты; квест-перформанс, подразумевающий присутствие актеров, которые могут направлять игровой процесс в ту или иную сторону; экшн-игра или спортивный квест, в которых необходимо проявлять не только умственные, но и физические способности и т.д.

В последнее время квесты пользуются заслуженной популярностью, ведь они не только несут в себе массу положительных эмоций, но и способствуют развитию аналитического, и творческого мышления, памяти и внимания.

Постепенно квест становится востребованным средством музейной коммуникации, наряду с такими традиционными формами работы с посетителем как экскурсия, лекция, музейный урок и музейное занятие. Появляется новый термин - «музейный квест». Музейные квесты могут быть различных видов, в зависимости от типа квеста и целей и задач, которые ставит перед собой автор: исторические, краеведческие, литературные, образовательные, развлекательные, развивающие и т.д. Особенность музейных квестов в том, что в игровой, подчас азартной форме, происходит ненавязчивое знакомство посетителей с музейными коллекциями, углубляются знания по теме, происходят личные открытия.

Квест имеет особое значение для работы с детской аудиторией, ведь игра является для ребенка основной формой познания окружающего мира. Специалисты по-разному оценивают эффективность игр в усвоении учебного материала. Если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в игре – до 90%, поэтому авторы различных игровых методических разработок настаивают на их применении. Это одна из причин, по которой квест или иная форма интерактивного занятия в музее, является более эффективной для развития универсальных учебных действий, чем традиционная экскурсия – лекция.

Отличительной чертой музейного квеста является интерактивность(англ. interaction – взаимодействие) - метод, дающий возможность посетителю и экскурсоводу включиться в продуктивный диалог с музейной средой, в которой, помимо экспозиции, могут быть созданы специальные зоны, насыщенные разного рода музейными предметами либо их моделями, позволяющими активизировать визуальный, тактильный и вербальный каналы восприятия. Также в музейных квестах широко используются современные технологии – QR-коды, интерактивные столы, 3D-витрины.

В Амурском областном краеведческом проводится один из таких квестов - «В поисках музейных сокровищ», рассчитанный на детей среднего школьного возраста. На его примере рассмотрим основные этапы работы над созданием квеста:

1. Выбор темы, постановка целей и задач.
2. Создание квеста. Автор разрабатывает систему заданий, вопросов, продумывает детали маршрута, пишет сценарий квеста. Основная цель прохождения квеста должна быть понятной, а задания интересными и выполнимыми. Важно указать, в каком зале можно найти решение поставленной задачи.
3. Подготовка к проведению квеста.

- Дидактические материалы: карты, маршрутные листы, инструкции и др.

- Оборудование: предметы из фондов музея, магнитные доски, столы и др.

- Костюмы.

- Декорации и многое другое.

1. Проведение квеста. Приведу примеры заданий:

- Кроссворды

- Филворды

- Ребусы

- Загадки

- Шифры

- Кодовые замки

- Графические и книжные коды и многое другое.

Во время проведения квеста важным фактором является сплоченность команды, поэтому задания квеста должны способствовать формированию командного духа. В таких условиях ребенок учиться быть сдержанным, считаться с мнением других ребят, уметь уступать внимание экскурсовода (воспитателя) другим ребятам, работать в общем темпе с остальными детьми.

Квест в краеведческом музее – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с историей, особенностями природы, культурными традициями родного края.