

Управление образования и науки Пензенской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа № 59 г. Пензы им. Е.П. Паролина

VII открытый региональный конкурс
исследовательских и проектных работ школьников
«Высший пилотаж - Пенза» 2025

Тема работы:

**Краеведческая квест-игра
«Музей в чемодане по Пензенскому краю»**

Автор:

Маслова Маргарита Валерьевна
ученица 9 «А» класса
МБОУ СОШ № 59 города Пензы
им. Е.П. Паролина.

Руководитель:

Филатова Наталья Владимировна
учитель географии
МБОУ СОШ №59 г. Пензы им Е.П. Паролина

Пенза 2024

Содержание.

1.Методический паспорт.....	стр. 2
2.Аннотация.....	стр. 3
3.Основные этапы работы над проектом.....	стр.4
4.Основная часть.	
4.1. Понятие и виды квест игр.....	стр. 5-6
4.2. «Музей в чемодане»: виды, значение, использование.....	стр.6-7
4.3. Квесты Музей в чемодане.....	стр.7-8
4.4.Этапы квест-игры «Музей в чемодане по Пензенскому краю»	стр. 8-11
5.Заключение.....	стр.12
6.Используемая литература	стр.13
7. Рецензия.....	стр. 14.

1. Краткая характеристика проекта (методический паспорт)

1.	Название проекта	Краеведческая квест-игра «Музей в чемодане по Пензенскому краю»
2.	Предмет	География, история, краеведение
3.	Возраст детей, класс	6-11 классы
4.	Сроки проведения	С 1 июня 2023 года по 1 сентября 2025
5.	Тип проекта	Межпредметный, групповой, долгосрочный
6.	Цель проекта	Создать сценарий и провести краеведческую квест игру с использованием музея в чемоданах для углубление географических и исторических знаний по Пензенской области.
7.	Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать навыки творческо-поисковой, индивидуальной и групповой деятельности 2. Воспитывать любовь к Родине, уважение к богатому наследию русской культуры и истории, чувства дружбы, взаимопомощи, уважения друг к другу, к окружающему миру. 3. Разработать сценарий и провести краеведческую квест-игру «Музей в чемодане по Пензенской области» для учащихся нашей школы и других учебных заведений. 4. Разместить информацию о квест-игре на сайте школы, сообщества ВК «Терновский краеведческий музей», на сайте «Туризм и отдых Пензенской области»
8.	Проблема	Квест -игра является для нас новым направлением, и может возникнуть трудности при создании и проведении игры
9.	Планируемый результат	<p>Проведение краеведческих квест игр «Музей в чемодане по Пензенской области» в школе №59, для учащихся из Белгорода, для студентов ПГУ, для учащихся других школ.</p> <p>Представление результатов и хода игры на сайте школы и в сообществе «Терновский краеведческий музей» на сайте «Туризм и отдых Пензенской области»</p> <p>Создание рекламного материала по квест-игре</p>
10.	Критерии оценки успеха работы над проектом	Привлечение к работе над проектом как можно больше учащихся школы, а также жителей города Пензы и Пензенской области.

2. Аннотация проекта.

Идея нашего проекта— организация в образовательной организации постоянно действующего «Музея в чемодане» со сменными экспозициями, собираемыми и презентуемыми учащимися разных возрастов в ходе проектно-исследовательской деятельности. Организация квест-игр с помощью «Музея в чемодане».

Практическая значимость идеи заключается в возможности применения «Музея в чемодане» в повседневной практике образовательного учреждения МБОУ СОШ №59 города Пензы им. Е.П. Паролина.

Цель проекта: создать сценарий и провести краеведческую квест игру с использованием музея в чемоданах для углубление географических и исторических знаний по Пензенской области.

Задачи:

1. Развивать навыки творческо-поисковой, индивидуальной и групповой деятельности
2. Воспитывать любовь к Родине, уважение к богатому наследию русской культуры и истории, чувства дружбы, взаимопомощи, уважения друг к другу, к окружающему миру.
3. Разработать сценарий и провести краеведческую квест-игру «Музей в чемодане по Пензенской области» для учащихся нашей школы и других учебных заведений.
4. Разместить информацию о квест-игре на сайте школы, сообщества ВК «Терновский краеведческий музей», на сайте «Туризм и отдых Пензенской области»

Методы: краеведческий, проектный.

Объект исследования: Экспонаты Терновского краеведческого музея

Предмет исследования: История и география размещения экспонатов музея в чемодане.

Методика: картографическая, описание, сравнение.

Актуальность: Краеведческая квест-игра «Музей в чемодане по Пензенскому краю» способствует развитию творческих навыков и критического мышления, побуждает зрителей задавать вопросы и участвовать в диалоге.

Проблема: Квест -игра является для нас новым направлением, и может возникнуть трудности при создании и проведении игры

Гипотеза: Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Планируемый результат:

- 1.Проведение краеведческих квест игр «Музей в чемодане по Пензенской области» в школе №59, для учащихся из Белгорода, для студентов ПГУ, для учащихся других школ.
- 2.Представление результатов и хода игры на сайте школы и в сообществе «Терновский краеведческий музей» на сайте «Туризм и отдых Пензенской области»
- 3.Создание рекламного материала по квест-игре(календари, сертификаты).

3. Основные этапы работы над проектом.

№ п/п	Структурный компонент проекта	Описание работы. Примечание
ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ РАБОТА		
I. Погружение в проект		
1.	Представление проблемной ситуации: -вербально -с помощью видеоряда -с помощью мультимедийных средств	Подготовка и согласование проекта и необходимой сопроводительной документации. Согласование и распределение ролей и функций участников проекта. Составление маршрутной карты.
2.	Мозговая атака	
3.	Обсуждение	
4.	Выдвижение гипотез	
5.	Определение типа проекта	
II. Организация деятельности		
6.	Организация малых групп сотрудничества, распределение ролей	Организация малых групп сотрудничества, распределение ролей. Проведение экскурсии и станции квест-игры
7.	Обсуждение в группах стратегии исследования, источников информации, способов оформления результатов	
III. Осуществление деятельности		
8.	Самостоятельная исследовательская, поисковая работа учащихся в соответствии со своим заданием	Поиск и заготовка необходимого материала. Проведение исследований. Промежуточный отчет участников о проделанной работе. Составление экскурсионных текстов и сценария квеста.
9.	Промежуточные обсуждения, дискуссии, сбор и обработка данных (в научном обществе, в творческих мастерских)	
10.	Оформление результатов проектной деятельности	
IV. Презентация		
11.	Защита проекта, оппонирование, дискуссия	Апробация и корректировка взаимодействия структурных подразделений в процессе коллективной реализации проекта. Проведение экскурсии по квест игре. Распространение опыта. Подведение итогов работы. Планирование дальнейшей работы в данном направлении.
12.	Выдвижение, прогнозирование новых проблем, вытекающих из полученных результатов	
13.	Самооценка, внешняя оценка	

4. Основная часть.

4.1. Понятие и виды квест игр.

Что же обозначает собственно слово «квест». Переводится оно с английского языка как «поиск». В общем смысле данное понятие обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий. Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений — это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины.

Сами же квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор образовательных технологий университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень. В России эти технологии более широко начали применяться в 2013 году. [1] [2].

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

С помощью такой игры можно достичь образовательных **целей**: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность инициативность. Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие **задачи**:

- ✓ **образовательные** (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
- ✓ **развивающие** (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);
- ✓ **воспитательные** (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и другие) [3] [4].

В общей классификации квест-технологий выделяют следующие:

- ✓ **линейные** (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- ✓ **штурмовые** (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- ✓ **кольцевые** (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек). [3] [4].

Квест-технологии в общеобразовательном заведении имеют ряд сходств с компьютерными играми, на основе которых они, собственно, и построены. Во-первых, это достижение конечной цели через поиск промежуточных решений. Во-вторых, это система подсказок (правда, они встречаются не всегда, что усложняет поиск правильного решения). Кстати, нужно отметить,

что отсутствие некоего путеводаителя по квесту зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений. Дети иногда могут предложить такое, что у взрослого человека в голове не укладывается, а при ближайшем рассмотрении оказывается, что ребенок был прав [5] [6].

Структура квест-технологии.

- ✓ постановка задачи (введение) и распределение ролей;
- ✓ список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
- ✓ порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
- ✓ конечная цель (приз).

При разработке и проведении квестов с используются следующие принципы:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

4.2. Музей в чемодане: виды, значение, использование

Музей в чемодане — это не просто коллекция предметов, это целый мир, заключенный в ограниченное пространство. Каждый экспонат, будь то изящная фарфоровая статуэтка или старинная монета, рассказывает свою уникальную историю, пронизанную духом времени и культурными традициями. Открывая чемодан, мы словно пересекаем границы и погружаемся в атмосферу давно ушедших эпох, встречая персонажей прошлого, которые оживают в наших воображениях.

Этот необычный музей может стать настоящей сокровищницей для любителей искусства и истории, а также для тех, кто ищет вдохновения и новых идей. Каждый посетитель может не только любоваться предметами, но и взаимодействовать с ними, задумываться о их значении и месте в нашем мире. Музей в чемодане — это возможность путешествовать по времени и пространству, открывая для себя новые горизонты и создавая собственные нарративы.

Тем самым, чемодан становится не просто сосудом для хранения, а магическим порталом, ведающим о бескрайних возможностях человеческого творчества и духа. В таком формате искусство и история обретает новые формы, удивляя и вдохновляя.

Организация «Музея в чемодане» базируется на следующих принципах:

✓ принцип всестороннего развития личности: в ходе работы в «Музее» у каждого члена коллектива есть возможность реализовать свои способности в организаторской, исследовательской, научной, творческой сферах;

✓ процесс обучения проходит в максимально доступной для восприятия ребенком форме

✓ игровой; вся информация, получаемая и транслируемая участниками, максимально наглядна и понятна детям, задействует все органы восприятия;

✓ принципы культурно- и природосообразности реализуются через максимальную ориентированность на личность каждого; при разработке сценариев мероприятий, обязательно учитываются возраст, особенности развития и культурная среда всех участников образовательного процесса. Посетителями

«Музея в чемодане» смогут стать даже люди с ограниченными возможностями здоровья, к которым «Музей в чемодане» «приедет» сам;

✓ «Музей в чемодане» как динамическое музейное пространство, которое можно организовать в каждой школе, в любой аудитории, в любой организации, реализует принципы интерактивности своих экскурсий, саморегуляции и саморазвития. Все экспонаты можно трогать, ощущать, в ходе мероприятий постоянно ведется диалог, участвуют абсолютно все члены события, вопросы зрителей рождаются по ходу мероприятия, сценарии постоянно видоизменяются и трансформируются под определенную аудиторию, в ходе рефлексии члены проекта вносят коррективы.

Чему может быть посвящена экспозиция «Музея в чемодане»?

- ✓ «Празднование Нового года в Советском Союзе»
- ✓ «Народные промыслы»
- ✓ Макет военных сражений
- ✓ История математических или физических приборов
- ✓ Набор химика
- ✓ «История русского рока»
- ✓ «Физика в игрушках»
- ✓ «Война в моей семье»
- ✓ «История нашей школы»
- ✓ «История моего района»
- ✓ «Физика в доме»
- ✓ «История развития освещения»
- ✓ «Фотопечать»
- ✓ «От граммофона к патефону»
- ✓ «В мире часов»
- ✓ «Учебники наших родителей», и т. д.

4.3. Квесты Музей в чемодане.

Квесты в музеях, в том числе и в формате "в чемодане", представляют собой увлекательные мероприятия, которые объединяют элементы игр, образования и творчества. Они могут быть разработаны как для отдельных посетителей, так и для групп.

Квесты в музеях — это организованные мероприятия, в которых участникам необходимо решать различные задачи, разгадки и загадки, основанные на экспонатах и информации, представленной в музее. Они могут сочетать в себе элементы ролевой игры и образовательной программы, обеспечивая интерактивный и увлекательный способ освоения музейных коллекций.

Виды квестов в музеях:

- ✓ Настольные квесты. Участники получают специальные чемоданы или коробки с заданиями и материалами, связанными с музейными экспонатами. Это может быть как образовательный формат, так и развлекательный, с элементами тайм-менеджмента.

- ✓ Мобильные квесты. Участники используют мобильные приложения или технологии дополненной реальности для навигации по музею и взаимодействия с экспонатами. Задания могут меняться по мере продвижения по музею.
- ✓ Тематики и события. Квесты могут быть организованы на основе определённой темы (например, исторические эпохи, художественные стили) или в честь какого-либо события (выставка, юбилей музея). Включают в себя задания, связанные с конкретными экспонатами или историческими событиями.
- ✓ Интерактивные квесты. Командные игры, где участники работают вместе, чтобы решить загадки и выполнить задачи. Эти квесты часто включают задания на сотрудничество, формирование группы и развитие коммуникационных навыков.
- ✓ Квесты для детей и семей. Специально разработанные квесты для юных посетителей и их родителей, зачастую с элементами игры и рассказов. Включают простые задачи, интерактивные элементы и визуальные подсказки.

Квесты в музеях в формате "в чемодане" — это интересный и познавательный способ привлечь посетителей, особенно молодежи и семей. Они стимулируют интерес к истории, культуре и искусству, делая процесс обучения более увлекательным.

4.4. Этапы квест-игры «Музей в чемодане по Пензенской области».

Разработанные нами этапы краеведческой квест-игры «Музей в чемодане по Пензенскому краю», является уникальным мероприятием.

За последний год мы создали пять экспозиций для «Музея в чемодане», создана и проведена квест-экскурсия «История Пензенского края» для учащихся нашей школы, учеников из Белгорода, учителей города Пензы и гостей фестиваля «Терновский краеведческий музей»

Экспозиции «Музея в чемодане по Пензенскому краю»

1 Предметы быта старины Пензенской области.



Фото 1. Участники квест игры в МБОУ СОШ №59 г. Пензы им .Е.П. Паролина

2. Народные промыслы Пензенской области



Фото 2. Участники квест-игры ребята из Белгорода

3. Национальная одежда и обувь Пензенской области



Фото 3. Участники квеста у чемодана «Национальная одежда и обувь»

4. Курорт с гигантскими ящерами. Ископаемые экспонаты на территории Пензенской области.



Фото 4. Участники квеста у чемодана «Курорт с гигантскими ящерами»

5. Народные игры и музыкальные инструменты Пензенской области



Фото 5. Участники квеста у чемодана «Народные игры и музыкальные инструменты»

Мы сделали вывод, что у участников проекта (как членов проекта, так и у аудитории) повысился интерес к учебному предмету, они стали более активны, чувствуя, что могут передать почерпнутые ими знания другим ребятам. Многие дети преодолевают свой страх выступать публично, кто-то открыл в себе организаторские способности, а кто-то — способности журналиста или экскурсовода.

Во время проведения квеста участники знакомятся с предметами быта, которые использовались более 100 лет назад, народными промыслами, распространёнными на территории Пензенской области, особенностями национальной одежды и обуви. Участники играют в народные игры и музыкальные инструменты. А еще оказываются на курорте с гигантскими ящерами.

Легенда квеста: Музей приехал к нам в гости. Он состоит из нескольких частей расположенные в старых чемоданах. Ваша задача собрать все части ребуса на каждой станции в ваш чемодан и отгадать ребус.

Откроем тихо крышку сундука...

Какую тайну он раскроет нам?

Не будем мы гадать пока,

А только лишь посмотрим, что хранится там...

Вот снова память воскрешает

Былую Русь с одеждой той:

Рубахи, сарафаны проступают

В картинах древности седой.

Состав экспонатов по станциям

1. Станция. Предметы быта старины (утюг, рубель, ухват, чугунок, полотенце, лампа, веретена)

2. Станция Народные промыслы (пуховый платок, стекло, изделия из дерева, корзина, валенки, абашевская игрушка)
3. Станция Национальная одежда (сарафан, рубаха, кисет, карман, лапти, платок, фартук)
4. Станция Народные игры и музыкальные инструменты (колокольчики, деревянные ложки, ленты, трещотка)
5. Станция Курорт с гигантскими ящерицами (окаменевшее дерево, зубы акул, моллюски, белемниты и т.д).

На первом этапе участники получили путевые листы квеста с легендой.

Путевой лист квеста.

№	Станция	Отметка о прохождении
1	Предметы быта старины	
2	Народные промыслы	
3	Национальная одежда и обувь	
4	Курорт с гигантскими ящерицами	
5	Народные игры и музыкальные инструменты	

Участники квеста проходят по путевому листу все станции «Музея в чемодане». Слушают информацию об экспонатах, отвечают на вопросы, составляют ребус, смысловые цепочки, играют в коллективные игры, на карте размещают объекты, пробуют на практике использовать предметы быта старины. За правильное выполнение задания участники получают кусочек ребуса, который нужно отгадать на последнем этапе квеста: «Музей — это место, где живет память». За активное участие в квест-игре участникам вручают сертификаты.



Фото 6. Сертификат квеста «Музей в чемодане»

5. Заключение.

Цели и задачи проекта выполнены:

- ✓ Проведены краеведческие квест-игры «Музей в чемодане по Пензенской области» в школе №59, для учащихся из Белгорода, для педагогов, для студентов ПГУ, для учащихся других школ.
- Представлены результаты и ход игры на сайте школы и в сообществе «Терновский краеведческий музей», **на сайте «Туризм и отдых Пензенской области».**
- ✓ Создан рекламный материал по квест-игре в виде настольного календаря и сертификат участникам игры.

Апробация проекта:

1. С сентября по декабрь 2023 года краеведческая квест-игра «Музей в чемодане» проводилась среди учащихся МБОУ СОШ №59 г. Пензы им. Е.П. Паролина (5-7 класс).
2. 25 января 2024 года квест-игра «Музей в чемодане» была представлена на стажировочной площадке для учителей города Пенза «Музейная педагогика как средство формирования метапредметных и личностных результатов в условиях реализации ФГОС третьего поколения».
3. 15 апреля группа активных учителей и учеников МБОУ СОШ № 59 г. Пензы им. Е.П. Паролина посетила детей из Белгорода, которые разместились в лагере «Юность». Обучающиеся вместе с педагогами организовали и провели квест-игру под названием "Музей в чемодане".
4. 16 июля квест-игра проводилась в рамках проекта «Этнографические экспедиции в Терновку: как сохраняются народные традиции» Организатор: Пензенское отделение РГО.

Музей в чемодане — это увлекательная концепция, объединяющая искусство, образование и технологические достижения. Виды такого музея могут варьироваться от интерактивных выставок до передвижных экспозиций, каждая из которых предлагает уникальный взгляд на культурное наследие и современное искусство. Использование чемоданов как контейнеров для экспонатов придаёт проекту динамичность: они могут перемещаться из одного места в другое, захватывая внимание широкой аудитории.

Значение музея в чемодане заключается в его способности делать искусство доступным и понятным для различных групп населения. Он демократизирует культурное пространство, позволяя людям взаимодействовать с историей и творчеством в любой обстановке — от школ до общественных фестивалей. Вместе с тем, такие музеи способствуют развитию творческих навыков и критического мышления, побуждая зрителей задавать вопросы и участвовать в диалоге.

Таким образом, музей в чемодане представляет собой современный инструмент для передачи знаний и сохранения культурной идентичности, открывая новые горизонты для искусства и образования в глобальном сообществе.

6.Использованная литература:

1. Баранов, В. И. "Краеведение как метод духовного воспитания молодежи." Пенза: Издательство Пензенского университета, 2018.
2. Кузнецова, Т. Н. "Квест-игры в образовательном процессе: от теории к практике." Пенза: Научное общество студентов, 2019.
3. Сидорова, Е. А., & Томилова, И. В. "Музей в чемодане: новые форматы образовательных программ." Пенза: Издательство «Творчество», 2020.
4. Лебедев, А. В. "История Пензенского края: путь к самобытности." Москва: Наука, 2017.
5. Фролова, Н. А. "Интерактивные методики в краеведении: опыт реализации." Пенза: Краеведческий журнал, 2021.
6. Власова, И. М. "Краеведческие квесты как средство активизации познавательной деятельности." Москва: Образование и общество, 2022.
7. Петров, Д. С. "Методические рекомендации по организации квест-игр в музеях." Пенза: Музейные находки, 2023.
8. Григорьева, С. В. "От школьного музея к краеведческой игре: опыт и перспективы." Пенза: Союз педагогов, 2022.

**Рецензия на исследовательский проект
ученицы 9 «А» класса МБОУ СОШ №59 г. Пензы имени Е.П. Паролина
Масловой Маргариты Валерьевны
Тема: «Краеведческая квест-игра
«Музей в чемодане по Пензенскому краю»»**

В данном проекте предполагается создание в школе постоянно действующего «Музея в чемодане», который будет включать сменные экспозиции, подготовленные и представленные учащимися разных возрастов в процессе проектно-исследовательской работы. Идея связана с организацией квест-игр с использованием данного музея.

Практическая значимость заключается в том, что «Музей в чемодане» можно активно использовать в ежедневной деятельности МБОУ СОШ №59 города Пензы.

Основной целью проекта является разработка сценария и проведение краеведческой квест-игры, которая будет способствовать углублению знаний о географии и истории Пензенской области.

Данный проект имеет актуальность, так как способствует развитию творческих, исследовательских и групповых навыков, формированию чувства патриотизма и уважения к культурному наследию России, а также взаимопомощи и уважения к окружающему миру.

Информация о проекте размещена на сайте школы и в сообществе ВК «Терновский краеведческий музей». на портале «Туризм и отдых Пензенской области»

Структура проектной работы выстроена логично; цели и задачи четко сформулированы, описаны этапы работы и достигнутые результаты. Имеются исследовательские элементы и выводы, обладающие практическим значением. Оформление соответствует установленным требованиям.

Рецензент учитель - методист географии
МБОУ СОШ №59 г. Пензы им. Е.П. Паролина

Филатова Н.В.

Рецензию подтверждаю директор
МБОУ СОШ №59 Пензы им. Е.П. Паролина

Орлова И.Н.

15. 11.2024.