

Scenariusz lekcji z wykorzystaniem metody Questingu

Temat: „Śladami ustrzyckiego malarza” lub „Śladami Jasia” (w zależności od wyboru questu)

I. Cel główny:

Poznanie topografii, przyrody i historii miasta Ustrzyki Dolne

II. Cel szczegółowy:

- zapoznanie uczniów z metodą questingu,
- poznawanie dziedzictwa miejsc,
- integracja grupy,
- alternatywne, aktywne spędzanie czasu,
- zwiększenie zaangażowania uczniów w podejmowanie działania,
- rozwijanie wyobraźni,
- zwiększenie motywacji do nauki,
- wzbudzenie zainteresowania przedmiotem,
- uczenie się gospodarowania czasem.

Uczeń potrafi:

- przedstawić elementy łączące obszary na pograniczu polsko – słowackim,
- wyjaśnić wpływ wysokości nad poziomem morza na klimat i roślinność gór,
- omówić proces powstawania wiatru halnego,
- wykazać związek między rzeźbą terenu a budową geologiczną,
- ocenić znaczenie parków narodowych i rezerwatów w ochronie przyrody Karpat.

III. Czas trwania: 90 minut

IV. Metody i formy pracy:

Praca grupowa, aktywizująca metoda questingu

V. Środki dydaktyczne:

Karta pracy – Quest.

VI. Przebieg lekcji:

Faza wprowadzająca:

1. Czynności organizacyjne.
2. Przedstawienie tematu i celów lekcji.

Faza realizacyjna:

1. Nauczyciel przedstawia informacje dotyczące metody questingu i krótko opisuje jego historię.
2. Prowadzący dzieli uczniów na grupy 5-osobowe i rozdaje karty pracy. Prosi uczniów o zapoznanie się z otrzymanym materiałem i wyjaśnia sposób pracy z questem. Odpowiada na pytania uczniów, a następnie udaje się z nimi w miejsce, gdzie rozpoczyna się trasa i tam ustala kolejność przemieszczania się grup oraz odległość między nimi. Nauczyciel

informuje o wszelkich trudnościach, które mogą pojawić się podczas wędrówki, np. konieczność przejścia na drugą stronę jezdnii, remonty i związane z tym problemy z ustaleniem charakterystycznych punktów. Nauczyciel powinien przed zajęciami sprawdzić całą trasę i poinformować uczniów o ewentualnych utrudnieniach. Jest to szczególnie ważne, jeśli w zajęciach uczestniczą dzieci. Prowadzący lekcję powinien również podczas całej trasy sprawować opiekę nad uczniami.

3. Uczniowie udają się trasą questu, odczytują wskazówki, rozwiązują zagadki, a na końcu docierają do skarbu i przybijają pieczęć w miejscu oznaczonym na karcie pracy.

Faza podsumowująca:

Nauczyciel pyta uczniów, czego dowiedzieli się o Ustrzykach Dolnych po przejściu trasy questu oraz, jak spędzili czas podczas pracy w grupie. Na koniec prosi młodzież o refleksje dotyczące poznanej metody.

Tekst wprowadzający do lekcji.

Questing to połączenie rozrywki i przygody z edukacją o dziedzictwie przyrodniczo-kulturowym. Rodzaj gry polegającej na tworzeniu nieoznakowanych szlaków, którymi można wędrować kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach. Metoda odkrywania dziedzictwa miejsca polegająca na tworzeniu nieoznakowanych szlaków, którymi można wędrować, kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach. Questing korzysta częściowo z formy gier patrolowych, gier miejskich, harcerskich podchodów.

Uczestnik Wyprawy otrzymuje kartę (ulotkę) questu, składającą się z wierszowanych wskazówek oraz mapy, które w sposób edukacyjny prowadzą po miejscowości prezentując najciekawsze jej walory. Podczas gry należy wykonywać zadania i polecenia oraz zbierać litery czy cyfry, które przybliżą uczestnika do znalezienia skarbu.

HISTORIA QUESTINGU

- Questing wywodzi się ze 150 letniej tradycji zwanej Letterboxing (poszukiwanie skarbów w zapieczętowanych skrzyniach) popularnej w Anglii.
- David Sobel zafascynowany metodą Letterboxingu, którą poznaje przebywając w Anglii w 1987 r. przenosi ideę do USA i eksperymentuje edukacyjny program „treasure hunting”.
- Powstaje program Valley Quest, który koordynuje David.
- W 1997 r. Valley Quest zdobywa prestiżowe nagrody (Walter Paine Award for Excellence in Science Education).

- Kilka lat później powstaje 81 questów, zostaje wydana publikacja.
- Do 2004 r. powstaje jeszcze 75 questów (pracuje przy tym ponad 50 nauczycieli, 750 studentów i 150 mieszkańców w 31 miastach).
- Do Polski questy docierają w 2006 roku za sprawą akcji wspierającej promocję lokalnej marki Baby Pruskie. Gra, nosząca nazwę „Róg Obfitości”, doczekała się już dwóch edycji, a także wersji internetowej i objęła swoim zasięgiem Warmię oraz Mazury.
- Od roku 2010 questing rozprzestrzeniła się na całą Polskę, a miano „polskiego zagłębia questingu” otrzymuje Bałtów, który podejmuje się gigantycznego projektu stworzenia dwudziestu questów.

PODZIAŁ QUESTÓW.

- Quest tematyczny (przyrodniczy, kulturowy, historyczny), np. o lokalnej architekturze, historii, po śladach dawnego osadnictwa.
- Quest przeznaczony dla użytkowników konkretnej formy transportu, np. dla rowerzystów, narciarzy...

ETAPY PRZYGOTOWYWANIA QUESTÓW

Poświęcenie uwagi i obserwacja otaczającego nas świata.

- Nazwa miejsca, etymologia.
- Kto zamieszkiwał ten teren wcześniej?
- Gdzie i kiedy pojawili się pierwsi osadnicy?
- Co było najważniejsze aby ludzie mogli żyć w takich warunkach przed laty i obecnie?
- Nazwiska najważniejszych rodów.
- Specyfika zabudowy terenu.
- Środowisko naturalne.
- Flora i fauna.

Historie zapisane.

- Studiowanie wszelkich tekstów mających związek z miejscowością
- (kroniki, listy, wspomnienia, dzienniki, księgi parafialne itp.)

Mapy, źródła materialne.

- Studiowanie mapy topograficznej (szczególnie w terenie).
- Studiowanie map historycznych (edukacja i inspiracja).
- Lokalne muzea, izby pamięci.

Mieszkańcy

Przeprowadzenie wywiadów z najstarszymi mieszkańcami wsi.

Natura.

- Wycieczka po okolicy, obserwacja przyrody, jej wpływu na nasze zmysły.
- Nazywanie miejsc własnymi słowami, określeniami, zapisywanie skojarzeń.

Święta. Dni specjalne.

- Zebranie wszelkich informacji na temat świąt obchodzonych jak i tych, które odeszły w zapomnienie.
- Obrzędowość.

Zaznaczenie miejsc na mapie.

- Naniesienie symboli w dowolnej formie na mapę. Burza mózgów.
- Na tym etapie nie kierujemy się żadnymi kategoriami.

Selekcja.

- Połączenie punktów historii.
- Wybranie miejsca startu i mety.

Temat i tekst.

- Tworzenie wierszowanego tekstu.
- Wybranie słów, które questujący muszą odgadnąć.

Hasło.

- Powinno nawiązywać do historii, kultury danej miejscowości.
- Hasło należy zaszyfrować w całym tekście tak, aby poszukiwacze nie odgadli go na samym początku.

Dopracowanie mapy i tekstu.

- Przygotowanie mapy z zaznaczoną trasą, zaznaczonym miejscem startu, mety.
- Naniesienie poprawek w tekście.
- Zwrócenie uwagi na elementy pojawiające się sezonowo (np. zielone drzewa, kwitnące róże).

Tworzenie ulotki.

- Dopracowanie questu.
- Naniesienie ozdóbek, niezbędnych informacji (trudność, czas przejścia, róża wiatrów...)

Pieczątka.

- Stworzenie pieczęci.
- Ukrycie skarbu.

CO POWINNA ZAWIERAĆ ULOTKA Z QUESTEM?

- Tytuł questu.
- Opis tematyki.
- Informacja jak dojechać na start questu.
- Czas przejścia.
- Informacje o miejscu.
- Mapa.
- Wierszowany tekst.
- Miejsce na hasło.
- Miejsce na przybicie pieczęci.

PUBLIKACJE NA TEMAT QUESTINGU.

- Questing*, Delia Clark, Steve Glazer, University Press of New England, 2004
- Best of Valley Quest*, Steven Glazer, Laura Dintino, Vital Communities, 2008
- Poszukiwanie skarbów na greenways*, Fundacja Partnerstwo dla środowiska, Kraków 2010

Opracowała: Jola Jarecka

