

Questing – wyprawy odkrywców jako nowa forma aktywnej edukacji plenerowej w lasach i na terenach przyrodniczo cennych

Karolina Likhtarovich, Krzysztof Szustka

Aktywne formy kształcenia jako skuteczna i atrakcyjna metoda zdobywania wiedzy szczególnie przydatne są w edukacji ekologicznej. Możliwość zdobycia doświadczenia „w terenie” i osobistego zaangażowania w proces poznawczy pozwala lepiej zrozumieć otaczającą nas przyrodę. Jedną z form aktywnej edukacji plenerowej jest questing – gra terenowa, która w nowatorski sposób prezentuje lokalne dziedzictwo przyrodnicze i kulturowe. Questing to metoda poznawania danego miejsca przy pomocy informacji zawartych w wierszowanych i najczęściej rymowanych wskazówkach. Kolejne miejsca na trasie odnajduje się poprzez znalezienie odpowiedzi na zagadki i odszukanie w terenie odpowiadających im miejsc. Każdy quest (wyprawa odkrywców) ma temat przewodni i jest rozwiązywalny tylko w terenie. Oprócz tego, że dostarcza wiedzy, kształtuje także takie umiejętności jak zaradność, koncentracja, współpraca, determinacja w dążeniu do celu. Główne cechy questingu to: połączenie zdobywania wiedzy z rekreacją i zabawą, aktywne uczestnictwo w grze, ruch na świeżym powietrzu, integracja z innymi uczestnikami gry.

Od wielu lat można zaobserwować stale rosnącą tendencję, zarówno w szkolnym jak i pozaszkolnym kształceniu – wykorzystanie aktywnych form edukacji. Oczywistym jest bowiem stwierdzenie, iż człowiek najlepiej uczy się poprzez doświadczenie i osobiste zaangażowanie w proces poznawczy. Niezwykle ważny jest sposób uczenia się, przyswajania wiedzy. Musi być nie tylko na wysokim poziomie merytorycznym, ale także ciekawy, zajmujący, oryginalny.

Spośród różnych obszarów tematycznych aktywnej edukacji w sposób szczególnie wyróżnia się edukacja ekologiczna. Trudno sobie wyobrazić skuteczność przekazywania i przyswajania wiedzy na temat lasów, rozmaitych ekosystemów czy rodzajów krajobrazu bez wyjścia w teren i bezpośredniego kontaktu z „obiektem”. Jeden spacer po lesie, połączony z uważną obserwacją i odkrywaniem jego elementów może dać więcej, niż skrupulatne studiowanie książek czy nawet albumów. Ma także jeden walor nie do przecenienia – pozwala uruchomić zmysły i najpełniej doświadczyć bogactwa otaczającej przyrody.

Jedną z form aktywnej edukacji plenerowej są gry terenowe. Główną ich cechą jest zabawa, rekreacyjna forma spędzenia czasu wolnego. Ale coraz częściej takie gry posiadają walor edukacyjny, przy tym nie tylko dostarczają wiedzy w jakiejś dziedzinie, ale także kształtują konkretne umiejętności (np. zaradność, spostrzegawczość, koncentrację). Jedną z form gier terenowych, łączącą wszystkie wspomniane powyżej cechy i walory jest questing.

Czym jest questing?

Questing to nowatorska metoda odkrywania, prezentacji i promocji dziedzictwa przyrodniczego, kulturowego i historycznego danego miejsca. To forma gry terenowej, która w oryginalny i zajmujący sposób ukazuje jakiś aspekt tematyczny konkretnego terenu. Questing można w pewnym stopniu porównać właśnie do harcerskich podchodów, jednakże to co go wyróżnia to wysoki walor edukacyjny i poznawczy oraz konkretny motyw tematyczny.

Questing (metoda The Valley Quest) narodził się w końcu ubiegłego wieku w Stanach Zjednoczonych, na dzień dzisiejszy funkcjonuje tam ok. 700 questów. Dla porównania – w Polsce questing pojawił się w 2008 roku i jest już ponad 160 questów, głównie w południowej i południowo-zachodniej części naszego kraju. W Polsce przyjęła się też polska nazwa questingu, tj. „wyprawy odkrywców” i używana jest często zamiennie. Poniżej używane będą – dla uproszczenia – określenia „quest” (lub wymiennie „wyprawa odkrywców”) i „questing”. Jako że ten rodzaj gry terenowej jest obecny w Polsce od niedawna, nie były przeprowadzone żadne badania dotyczące jakiegokolwiek aspektu jego funkcjonowania.

Na czym polega questing?

Questing to metoda poznawania danego miejsca przy pomocy informacji zawartych w wierszowanych i najczęściej rymowanych wskazówkach. Kolejne miejsca na trasie odnajduje się poprzez znalezienie odpowiedzi na zagadki i odszukanie w terenie odpowiadających im miejsc. Właśnie to, że trasy wypraw odkrywców nie są oznakowane w terenie (np. symbolem szlaku) wymusza aktywne zaangażowanie uczestników na każdym etapie wędrówki (fot. 1). Podczas przemierzania trasy należy wykonywać zadania i polecenia oraz zbierać litery lub/i cyfry, które pomagają uczestnikowi dotrzeć do skarbu.



Fot. 1. Uczestnicy questu poszukujący w terenie odpowiednich miejsc–śladów (fot. K. Szustka)
Photo 1. Participants of quest looking for appropriate locations – traces

Skarb to skrzynia lub pudełko z pieczęcią – symbolem questu (fot. 2a, b). Znalezienie go jest nagrodą dla uczestnika gry za włożony trud oraz potwierdza przebycie całej trasy questu. W skrzyni oprócz pieczęci znajduje się Księga Wyprawy, w której uczestnicy gry mogą zapisywać swoje uwagi i spostrzeżenia, podzielić się wrażeniami. Można tam

także umieścić ulotki z innymi questami z danego terenu czy jakiegokolwiek inne materiały promocyjno-informacyjne. Skarb powinien być dobrze ukryty – tak, by można było go odnaleźć tylko na podstawie wskazówek zawartych w queście. Nie powinien trafić w ręce postronnych osób. „Skarb” musi być natomiast stale dostępny, dlatego odpowiednie miejsca na jego ukrycie to bądź miejsce ogólnie dostępne (publiczne, np. w parku – na drzewie, pod krzakiem itp.) bądź w restauracji, kawiarni czy innym punkcie otwartym także w weekendy.



Fot. 2a, b. Elementy skarbu: skrzynia, pieczęć, Księga Wyprawy, karty z questami (fot. K. Szustka)
Photo 2a, b. Game accessories: treasure book and card quests

Questing adresowany jest przede wszystkim do grup szkolnych, rodzin z dziećmi, aktywnych turystów, ale też do mieszkańców danego terenu. Jednym słowem do wszystkich, którzy chcą w niecodzienny sposób zdobyć informacje w konkretnym temacie. Dla dzieci i młodzieży szkolnej to przede wszystkim atrakcyjna i oryginalna forma pogłębienia oraz rozszerzenia wiedzy. Niebagatelne znaczenie ma także zdobycie lub udoskonalanie konkretnych umiejętności: współpracy, koncentracji, determinacji w dążeniu do celu. Dla dorosłych zaś to sposób na wzbogacenie posiadanej wiedzy ogólnej. To, co charakterystyczne dla questingu to jego „bezobsługowy” charakter – aby przejść trasę questu nie jest potrzebny przewodnik.

Rodzaje questów

Zasadniczo można wyróżnić questy przyrodnicze, historyczne i tematyczne (kulturowe). To podstawowy podział związany z tematyką wypraw odkrywców. Inne rozróżnienie dotyczy odbiorców questów – w zależności czy są one adresowane do dzieci czy dorosłych język tekstu i zagadki są łatwiejsze bądź bardziej skomplikowane.

Questy historyczne

W tego rodzaju questach główny motyw tematyczny dotyczy jakiegoś aspektu historycznego danego miejsca.

Przykłady:

„Zaczęło się od Lilpopa...” – wyprawa prezentuje miejsca związane z rodziną Lilpopów, założycieli Miasta Ogrodu Podkowa Leśna,

„Historia Zamku Kliczków” – wyprawa przedstawia fragment historii Zamku Kliczków związaną z dawnymi właścicielami Zamku oraz życie na Zamku wraz z funkcjami budynków i zabudowań.

„Skarby cystersów w Starych Bogaczowicach” – wyprawa opowiada o zabytkach i działalności zakonników w Starych Bogaczowicach.



Fot. 3. Uczestnicy questu historycznego (fot. K. Szustka)

Photo 3. Participants of historical quest

Questy tematyczne

Wyprawy odkrywców o tematyce kulturowej i społecznej. Prezentują jakiś aspekt życia mieszkańców lub funkcjonowanie danego miejsca.

Przykłady:

„Ścieżkami zdrowia przez Jary” – gra o zdrowym odżywianiu się mieszkańców miejscowości Jary

„Skarby podkowieńskiego kościoła” – quest prezentujący historię społeczną mieszkańców Podkowy Leśnej związanych z tutejszym kościołem

„Tropem kuraskowskich pasjonatów” – gra o pasjach i hobby mieszkańców Kuraskowa



Fot. 4. Uczestnicy questu tematycznego (fot. K. Szustka)
Photo 4. Participants of thematic quest

Questy przyrodnicze

To wyprawy odkrywców o tematyce przyrodniczej. Spektrum tematyczne może obejmować zarówno zaprezentowanie środowiska życia wybranego gatunku, wybranego ekosystemu jak i krajobrazu.

Przykłady questów

„Tajemnice borkowickich drzew” – wyprawa zapoznaje uczestnika z gatunkami drzew liściastych i iglastych we wsi Borkowice oraz uczy, jak te gatunki odróżnić. Fragmenty questu:

„... Topola choć wysoka lecz się zagubiła
i na swych gałązkach pasożyta ugościła
Owa jemioła soki z drzewa ciągnie
Swych żywicieli do grobu tym zaciągnie.
Zawsze zimą jest zielona
Białymi jagodami odstrojona ...”

„Szlakiem lipowych alej” – to wyprawa rowerowa, która prowadzi przez stare aleje drzew, które są wyjątkowych dziedzictwem przyrodniczo-krajobrazowym gmin Brwinów i Podkowa Leśna. Fragment wyprawy:

„... Lipa to symbol żywotności,
Obfitości, szlachetności.
Cennym jest pokarmem pszczół
Miód lipowy da na stół ...”

„Nowosolskie starorzeczka Odry”; quest opowiada o florze i faunie starorzeczy Doliny Środkowej Odry. Fragment questu:

*„ ... Droga wije się jak żmija
tam gniazdo trzciniak uwija.
Tu łabędzi niemych rodzina do wody _ □ _ _ _ _ _
i smakołyków różnorakich poszukuje. 3*

*Tutaj _ _ _ □ _ _ _ żaby wesolo kumkają
10
przed bocianami się bacznie chowają.
Jest rzekotka i mała grzebiuszka
ale nie wystraszy się ich żadna dziewczuszka...”*

Elementy karty questu

Każda wyprawa odkrywców posiada określoną strukturę. Karta questu składa się z części ogólnej informacyjnej, tekstu właściwego wskazówek gry oraz rysunków i mapki.

W części informacyjnej zawarte są krótkie opisy jak dojechać do miejsca questu, jaka jest tematyka wyprawy, jak szukać skarbu oraz podany jest czas przebycia trasy. Tekst właściwy składa się z wierszowanych wskazówek: opowiadających historię (temat questu), poruszania się w terenie oraz zagadek umożliwiających odnalezienie skarbu.

Tekst questu powinien być intrygująco napisany, w sposób jasny i klarowny, ale jednocześnie zmuszający uczestnika do wysiłku intelektualnego i koncentracji. Przejście trasy powinno być pewnym wyzwaniem i przygodą.

Nieodłączną częścią każdego questu są rysunki i mapka, która ma za zadanie wspomagać uczestnika w wędrówce. Narysowana odręcznie, z różą wiatrów, stanowi uatrakcyjnienie questu – podobnie jak rysunki.

Karty questu mogą funkcjonować pojedynczo lub też mogą być zebrane w zbiór 10-30 questów, promujących walory danego miejsca, gminy czy też nadleśnictwa.

Jak stworzyć quest?

Questing jako aktywna forma edukacji wymaga profesjonalnego podejścia – stworzenie dobrej wyprawy odkrywców nie jest bowiem prostym zadaniem. Ponadto samo stworzenie questu nie wystarczy, aby z propozycji skorzystali potencjalni uczestnicy. Dlatego organizowane są warsztaty questingowe, podczas których grupa osób tworzących wyprawę zdobywa nie tylko wiedzę teoretyczną i układa quest, ale pod okiem trenera wypracowywana jest także strategia promocji i upowszechnienia gry dla konkretnych grup odbiorców. Ponadto dany quest zanim zostanie udostępniony odbiorcy jest ewaluowany, aby mieć pewność, że jest rozwiązywalny.

Obecnie w Polsce karty questów dostępne są na kilku stronach internetowych – można je ściągnąć, wydrukować i...ruszyć po przygodę! Najwięcej questów znajduje się na stronie www.WyprawyOdkrywcow.pl.



Fot. 5a, b, c. Przykładowe karty questów (fot. K. Szustka)
Photo 5a, b, c. Sample quest cards



Fot. 6. Warsztaty questingowe (fot. K. Szustka)
Photo 6. Quest workshops

Jakie są główne cechy questingu?

To, co wyróżnia w sposób szczególny tę grę terenową to połączenie zabawy, relaksu ze zdobywaniem wiedzy w konkretnym temacie. Każda wyprawa odkrywców zawiera przewodni motyw tematyczny, ale wiedza zaprezentowana jest w sposób atrakcyjny, nierzadko z elementami humorystycznymi (jednakże zawsze na wysokim poziomie merytorycznym).

Kolejną cechą questingu jest aktywne uczestnictwo w grze uczestników. Aby przebyć całą trasę questową należy uważnie czytać wskazówki zawarte w tekście i na ich podstawie poruszać się. Nie jest możliwe bierne uczestnictwo w grze.

Questing to ruch na świeżym powietrzu. Prawidłowo napisany quest jest rozwiązywalny jedynie w terenie, nie ma możliwości odgadnięcia zagadek zza biurka.

Wreszcie ta forma gry terenowej to wspólne spędzenie czasu. Wzrost integracyjny jest tu bardzo istotny. Questing nie jest oczywiście przeznaczony tylko dla grup, jednakże dużą większą przyjemność i pożytek jest wówczas, gdy trasę questową przemierza grupa szkolna czy rodzina.

Głównym celem tworzenia questów jest ukazanie możliwie najpełniej jakiegoś aspektu specyfiki kulturowej, przyrodniczej, historycznej czy krajobrazowej danego miejsca. Bardzo istotną sprawą jest uchwycenie „ducha miejsca”, przekazanie w formie pisanej jego wyjątkowości i atrakcyjności. Zwrócenie uwagi na takie miejsca na trasie questu, których nie zauważyłby uczestnik kierując się np. ogólnym opisem z przewodnika.

Wyprawy odkrywców z założenia promują niezmotoryzowane sposoby poruszania się – można wyróżnić questy piesze, rowerowe, konne, kajakowe.

Podsumowanie

Dlaczego questing w przyrodniczej edukacji plenerowej?

Questing jako nowatorska forma gry terenowej, angażująca uczestnika, łącząca naukę z rywką, rozwiązywalna tylko w terenie jest bardzo użytecznym narzędziem edukacji plenerowej. Możliwość zaprezentowania wybranego tematu w sposób dowolny, wedle intencji układającego quest stwarza szerokie spektrum edukacyjne. To, co charakteryzuje questing to „wielotematowość”: na jednym niewielkim obszarze może powstać wiele questów, w zależności od wybranego do zaprezentowania tematu. To uzupełnienie istniejącej już oferty edukacyjnej o nowy element. Trasa questowa może prowadzić przez miejsca, gdzie stoją tablice informacyjno-edukacyjne. Wówczas do zagadek w tekście można włączyć wybrane informacje właśnie z tych tablic.

Po stronie odbiorcy oferty questingowej, czyli uczestnika, to możliwość jednoczesnego przeżycia przygody i zdobycia wiedzy. Na podstawie doświadczenia autorów niniejszego tekstu można stwierdzić, iż questy „wciągają”: przejście już jednej trasy zachęca uczestnika do kolejnej wyprawy odkrywców. A stworzenie na jednym obszarze kilku lub kilkunastu questów pozwala dostarczyć kompleksowej wiedzy, np. na temat środowiska przyrodniczego terenu wybranego nadleśnictwa.

Questing jako aktywna metoda edukacji poprzez doświadczenie kładzie nacisk na wykorzystanie zmysłów – i poprzez to uwrażliwia uczestnika na otaczające środowisko przyrodnicze. Wiele szczegółów, np. z życia lasu i jego mieszkańców, mogłoby pozostać niezauważonymi, gdyby nie zwrócić na nie uwagi. Wskazówki w tekście questu mogą „nakazać” dotknąć kory drzewa, by poczuć jej fakturę czy przyjrzeć się mrowisku. A takie osobiste doświadczenia pozostają w pamięci na długo.

Summary: Questing – a new way of the outdoor education in the forest and nature valuable areas. Active forms of education as an effective and attractive way of gaining knowledge is particularly useful in environmental education. The opportunity to gain the “in the field” experience and personal involvement in the cognitive process allows to understand some aspects of the surrounding nature more deeply and carefully. One of the active forms of outdoor education is questing – the game which presents local natural and cultural heritage in an innovative way. Questing is a method of exploring a particular place by using the information written in rhyming guidelines. Finding the next stage of the route is possible only by answering the riddles and finding the corresponding field points. Each quest (expedition of explorers) has its own theme, and is resolvable only in the field. Apart from providing knowledge it also forms specific skills such as resourcefulness, concentration, cooperation, determination in pursuit of a goal. The main features of questing are: both learning and recreation, fun, active participation in the game, outdoor physical activity, integration with other playing participants.

Keywords: questing, quest, expedition of the explorers, outdoor game, outdoor education, leading theme

Literatura

Clark D., Glazer S. 2004. Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts. University Press of New England, Hanover & London.

Karolina Likhtarovich, Krzysztof Szustka
Fundacja Ekologiczna „Zielona Akcja”
karolina.likhtarovich@gmail.com,
krzysztof.szustka@gmail.com