

## QUEST- WYPRAWA ODKRYWCÓW

Wyprawa Odkrywców to inicjatywa adresowana do dzieci i młodzieży, ale także do nauczycieli i rodziców. W swoim założeniu jest przeniesieniem zajęć dydaktyczno-wychowawczych w inne, atrakcyjne pod wieloma względami miejsce. Stanowi połączenie zajęć edukacyjnych z wartościowym, pożytecznie zagospodarowanym czasem wolnym uczniów. Questy mogą być wykorzystane zarówno w edukacji regionalnej jak i przy tworzeniu nowych atrakcji turystycznych, ponieważ realizowane są w miejscach z pozoru bardzo zwyczajnych i niezauważanych na co dzień. Zadaniem Questu jest wydobycie tej atrakcyjności danego miejsca poprzez wskazanie nietuzinkowych elementów składających się na jego całość.

Nowatorstwo tej metody polega na tworzeniu nieoznakowanych szlaków, którymi można wędrować, kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach. Kolejne miejsce w trasie odnajduje się poprzez odnalezienie odpowiedzi na zagadkę i wyszukanie w terenie odpowiadającego jej miejsca. Na końcu trasy ukryty jest skarb zazwyczaj jest to skrzynka z pieczętą, której przybicie potwierdza odbycie wyprawy. Taka forma poznania jest doskonałą formą zabawy zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Stanowi doskonałą alternatywę aktywnego spędzania wolnego czasu z elementami nauki, co dzisiaj, zdominowanym przez komputery i telewizję świecie jest niezwykle ważne.

Celowość realizacji wyprawy można rozpatrywać w kilku aspektach:

### **-edukacyjnym:**

- a/ uczestnicy wyprawy poznają historię miejsca,
- d/ będą mieli okazję poznania specyfiki poznawanego miejsca, a także ludzi tam pracujących,
- e/ wzbogacą swoje słownictwo o terminologię związaną daną wyprawą,
- f/ poszerzą wiedzę z zakresu przyrody, historii, języka polskiego,
- g/ dowiedzą się w jak ciekawie i pożytecznie można spędzić czas wolny,

### **- Wychowawczym:**

- a/ wyprawa zmobilizuje do odkrywania innych ciekawych miejsc,
- b/ będzie inspiracją do dalszych poszukiwań, poszerzania wiedzy i zainteresowań,
- c/ wpłynie na zainteresowanie okolicą,
- e/ wpłynie na integrację grupy,
- f/ kształtuje kreatywną postawę proekologiczną i prospołeczną uczestników wyprawy.

**- Promocyjnym:**

- a/ powstanie produkt turystyczny w postaci wyprawy,
- b/ dostępność wyprawy na stronach internetowych wpłynie na wzrost zainteresowania terenem,
- c/ wyprawa odkrywców jest elementem promocji regionu.

W opracowaniu Wyprawy Odkrywców mogą uczestniczyć wszyscy, niezależnie od wieku. Jednakże, aby powstał dobry jakościowo Quest, ważne jest by powstawał on etapowo i bez zbędnego pośpiechu. Bardzo ważnym elementem jest uczestnictwo całej grupy, a nie pojedynczych osób, ponieważ zmniejsza to ryzyko pominięcia być może ważnego szczegółu otoczenia. Należy także zwrócić uwagę, aby w opracowaniu wyprawy uczestniczyły zarówno kobiety jak i mężczyźni, jest to dość istotny fakt z punktu widzenia postrzegania otaczającej rzeczywistości.

Pierwszy etap tworzenia Questu to spotkanie organizacyjne, na które zapraszani są nauczyciele, sołtysi, przedstawiciele regionu, którzy mogą wnieść wiedzę na temat opisywanego miejsca, posiadający materiały do wykorzystania typu zdjęcia, mapy, opracowania lub wiedzę specjalistyczną. W trakcie spotkania należy przeprowadzić badanie zasobów miejscowości. Typuje się wówczas najciekawsze miejsca, które będą stanowić podstawę opracowania Questu. Wybór miejsca wyprawy jest jednocześnie wyborem historii, którą będziemy opowiadać. Na tym etapie, dobrze jest także opracować wzór pieczęci, która będzie symbolem i potwierdzeniem odbycia wyprawy.

Kolejnym etapem jest przejście wyznaczoną przez nas trasą. Dokonuje się wówczas wnikliwej obserwacji terenu, wyszukuje nowe elementy, które wcześniej były niezauważone. Następnie wyznacza się początek i koniec trasy, a także kluczowe punkty wyprawy. Trasa musi być tak skonstruowana, aby początek i koniec mniej więcej nakładały się na siebie, dzięki temu wyprawa nie będzie nudna, a jej przejście będzie stanowić całość.

Na tym etapie grupa opracowująca Quest musi podzielić się na mniejsze grupy. Każda grupa ma przypisany etap, który musi opisać w formie wierszowanej. Zadanie może wydawać się banalnym, jednak należy pamiętać i kilku czynnikach mających wpływ na jakość wyprawy:

- wyprawa ma być zabawna,
- przejście trasą ma stanowić wyzwanie,
- nie może być zbyt trudna,
- musi być ciekawa i wciągająca.
- ma na końcu ukryty skarb.

Aby tego dokonać, wskazówki muszą być dobrze opisane, aby były zrozumiałe dla każdego uczestnika, w każdym wieku. Ponadto, wskazówki powinny być zawsze aktualne tzn. należy pamiętać, że otoczenie w zależności od pory roku ulega zmianom, podobnie mogą się zmieniać ludzie pracujący w opisywanym przez nas terenie. Zatem, należy opisywać tylko takie elementy, które są stałe i niezmiennie.

Wskazówki używane w czasie wyprawy przemieszczają uczestników od startu do mety, dostarczając jednocześnie informacji o miejscu, w którym akurat się znajdujemy. Dla uatrakcyjnienia wyprawy wskazane jest by wskazówki były wierszowane i zawierały nietrudne zagadki. Warto też jest wykorzystać liczby. Wszystko co nas otacza jest policzalne, zatem można liczby dodawać, odejmować, albo przypisywać im odpowiednie litery z tekstu. Pojedyncze litery z rozwiązania tych zagadek mogą być później wykorzystane do anagramu będącego hasłem wyprawy. Wszystkie tego typu zabiegi mają służyć atrakcyjności wyprawy, a poszukiwanie skarbu staje się wówczas emocjonujące.

Po opracowaniu wskazówek należy opracować wstęp instrukcji. Powinien on zawierać informacje praktyczne tzn.:

- **gdzie to jest** – krótko opisać lokalizację wyprawy z podaniem informacji w jakim jest regionie, powiecie, gminie i miejscowości, w jaki sposób można tam dojechać, podać drogi dojazdowe;
- **jaki jest temat wyprawy** - w kilku zdaniach opisać o czym dowie się uczestnik Wyprawy Odkrywców, jaka wiedzę zdobędzie;
- **jak szukać skarbu** – bardzo krótko opisać po jakich drogach będzie wiodła wyprawa, czy po chodnikach , czy polnych , niekiedy błotnistych drogach
- **czas przejścia** - podać w przybliżeniu czas przejścia wyprawy. Nie powinien być on dłuższy niż 60 min.

Kolejnym elementem wyprawy jest przygotowanie mapki. Pełni ona ilustracyjną rolę instrukcji. Powinna być bardzo prosta, aby uczestnik mógł się odnaleźć na każdym etapie szlaku i posiadał ogólną orientację w terenie. Każda mapa powinna posiadać różę wiatrów, która wskaże kierunki oraz objaśnienia znaków umownych.

Prócz mapki, instrukcja powinna posiadać ozdobniki i rysunki nawiązujące do tematu wyprawy, będące jej graficznym uzupełnieniem.

Końcowym punktem Wyprawy Odkrywców jest skarb. Jest to skrzynka lub plastikowe pudełko, w środku którego znajduje się przygotowana przez nas wcześniej pieczęć i książeczka, w której będą dokonywane wpisy, opinie i komentarze uczestników. Pudełko umieszczamy w kryjówce, do której zaprowadzą nas wskazówki. Im sprytniej ukryty jest skarb, tym atrakcyjniejsza będzie wyprawa. Najlepsze kryjówki to naturalne wnęki, szczeliny, miejsca, na które nikt nie zwraca uwagi.

Ostatnim etapem opracowania Wyprawy Odkrywców jest jej ewaluacja. Gotowa instrukcja z mapką powinna być wielokrotnie przetestowana. Należy sprawdzić czy jest zrozumiała dla każdego, czy osoba nieznająca terenu dotrze bez problemu do końca trasy i nie zgubi się. Na tym etapie nanosi się poprawki, aby każdy etap trasy był jednoznaczny i nie budził wątpliwości. Dobrze by było aby instrukcję przetestowały osoby, które nie brały

udziału w jej powstawaniu, a dopiero potem można umieścić ją na stronach internetowych miejscowości, szkoły, organizacji itp.

Questy są bardzo atrakcyjne dla uczestników wypraw, stanowią świetną zabawę i są inspiracją do dalszych poszukiwań, ponieważ w jednej miejscowości można opracować niezliczoną liczbę questów. A rodzaj wyprawy, jej charakter uzależniony jest od autorów. Inaczej przygotowuje wyprawę gimnazjalista, inaczej osoba dorosła.

W naszym przypadku wybór miejsca wyprawy padł na Durok. Malutką miejscowość położoną wśród pól i lasów, w której znajduje się stadnina koni zwana „końskim rajem”. Powszechnie panuje opinia, że w Duroku prócz koni nic nie ma, naszym celem było ukazanie stadniny jako miejsca bardzo ciekawego i tętniącego życiem, które jednocześnie dostarczy informacji, o których większość ludzi nie ma pojęcia.

Stadnina w Duroku to cztery przestronne budynki stajenne z boksami, w których zamieszkuje 40 koni należących zarówno do osób prywatnych jak i będących własnością stadniny. Przyjeżdżając do Duroku, przeniesiemy się i zupełnie inny świat. Na padoku można zobaczyć wszystkie elementy pracy z koniem tj. ujeżdżanie, zajeżdżanie lub lonżowanie, a z kolei na parkurze ćwiczenia koni np. w skokach przez przeszkody. Odwiedzający stadninę ma możliwość bezpośredniego kontaktu ze zwierzęciem, przy tym poznaje przedmioty używane w codziennej pracy z końmi i ludzi tam pracujących – prawdziwych pasjonatów tych dużych zwierząt. Wyprawa do stadniny ma edukować, ale także ma zadanie „zaszczepienia” chęci do aktywnego spędzania wolnego czasu, a co za tym idzie rozwijania zainteresowań wśród uczestników i kształtowania ich postaw.

Na terenie stadniny znajduje się także kawiarenka i zadaszone miejsce na ognisko, po zakończonej wyprawie można tutaj odpocząć wsłuchując się w ciszę przerywaną rżeniem koni i świergotem ptaków. Ponadto, w budynku należącym do właściciela istnieje możliwość wynajmu 2 -3 osobowych pokoi. Drogę dojazdu do Duroku opisuje instrukcja, niemniej jednak przed przyjazdem do Duroku należy skontaktować się z właścicielem stadniny Panem Mirosławem Staniszem – 608 486 389 lub z Panią Magdą Filipiak - 726 746 872 w celu określenia wolnego terminu wyprawy.

*(-) Lucyna Pol*