

ББК Ч448.44 + Ш5(2Р36)-334  
УДК 378.016 + 821.161.1-3

*А. Е. Юсупова, Е. В. Канищева, Е. А. Ворончихина*  
*A. Yusupova, E. Kanishcheva, E. Voronchikhina*  
*г. Челябинск, ЮУрГУ*  
*Chelyabinsk, SUSU*

## **ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛИТЕРАТУРНАЯ КВЕСТ-ЭКСКУРСИЯ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ПРОЕКТНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ INTERACTIVE LITERARY QUEST-EXCURSION AS AN INNOVATIVE PROJECT FORM OF EDUCATION**

**Аннотация:** В статье описан филологический проект, направленный на создание интерактивных литературных квест-экскурсий. Авторы рассматривают особенности проекта как стартапа, описывают технические возможности для реализации идеи и характеристики проекта. Материал статьи включает краткое изложение содержания двух разработанных квест-экскурсий. Особое внимание в исследовании уделяется роли интерактивного формата в процессе обучения и популяризации литературы.

**Ключевые слова:** интерактивные формы обучения; филологический проект; литературная квест-экскурсия; литература Южного Урала; популяризация литературы.

**Abstract:** The article describes a philological project aimed at creating interactive literary quest excursions. The authors consider the features of the project as a startup, describe the technical capabilities for the implementation of the idea and the characteristics of the project. The material of the article includes a summary of the contents of two developed quest excursions. Special attention in the study is paid to the role of interactive format in the process of teaching and popularization of literature.

**Keywords:** interactive forms of education; philological project; literary quest-excursion; literature of the Southern Urals; popularization of literature.

В современных условиях активной цифровизации исследователи-филологи получили возможность осваивать новые цифровые способы изучения литературной жизни региона, страны. Для прикладной филологии развитие цифровой гуманитаристики является важной тенденцией, поскольку предполагает тесное сотрудничество специалистов из разных областей гуманитарных и технических наук, обогащает гуманитарное знание новыми интерактивными способами изучения материала и предоставления информации. Подобным вариантом можно считать формат квест-экскурсий, ориентированных в том числе и на туристическую сферу.

В связи с пандемией коронавирусной инфекции с 2020 года наблюдается возрастание интереса к региональному туризму в России, вследствие чего возрастает потребность в качественном экскурсионном материале. В настоящее время

возрастает популярность отдельных городских локусов, что отражается и в литературном процессе. Растет интерес к региональной литературе, которая играет важную роль в формировании «облика» города.

Формат интерактивной квест-экскурсии позволяет реализовать потребности внутреннего туризма, а также создать дополнительные возможности в реализации педагогических, исследовательских задач.

Современная наука определяет понятие «квест-экскурсия» как «...методически и методологически созданный, интерактивный и нестандартный показ достопримечательностей, в основе которого лежит анализ находящихся перед глазами экскурсантов объектов, а также качественный рассказ о событиях, связанных с ними <...> посредством выполнения определенных заданий» [3].

В современной культурной ситуации квест-экскурсия как инновационный туристический и образовательный продукт набирает большую популярность, так как формат предполагает активизацию познавательного процесса с помощью элементов интерактивной и физической деятельности. Подобные экскурсии организуют во многих городах России, например, квест-экскурсии в сопровождении гида представлены в Санкт-Петербурге (экскурсия в Царском Селе на сайте-агрегаторе «Tripster»), в Москве (маршрут «Знаменитости Арбата: от Пушкина до Цоя – квест-прогулка» в приложении «Questeri») и многие другие.

При этом квест-экскурсии, разработанные на литературном материале, представлены единично, этим обусловлена актуальность описываемого проекта. Литературные квест-экскурсии выполняют функции популяризации литературы путем геймификации процесса обучения и использования современных технологий, облегчающих поиск новой информации.

Интересный вариант литературных прогулок представлен в Екатеринбурге в мобильном приложении «Uralit», с помощью которого все желающие смогут совершить прогулку по городу в сопровождении десяти современных писателей. Инициатором проекта является МАОУ гимназия № 35. В рамках проекта 10 современных поэтов предложили свои «культурные коды» города: «Здесь предлагают понять мышление советского хиппи вместе с Андреем Санниковым, написать историю чудесного выздоровления в больнице с Русланом Комадеем, подготовить манифест в поддержку “Коляда-театра” на прогулке Сергея Данилова, почитать рэп в “Ракушке” парка Литературного квартала с Антоном Мамонтовым, придумать название безымянной улице с Артемом Быковым, разрисовать вагон метро с Владиславом Семенцулом» [1]. В проекте также приняли участие Сергей Ивкин, Ярослава Широкова, Константин Комаров Алексей Сальников. Квесты, представленные в приложении «Uralit», основаны на воспоминаниях современных писателей о Екатеринбурге.

Созданию культурного облика Челябинска и городов Челябинской области способствует «Виртуальный музей писателей Южного Урала» – проект магистрантов кафедры русского языка и литературы ЮУрГУ [2]. В рамках работы над страницей сайта, посвященной уральскому поэту В. Балабану, были создан VR-тур по Троицку, предлагающий увидеть город через призму восприятия писателя.

Главные преимущества формата квест-экскурсии в удобстве организации и интерактивной составляющей игрового процесса. Игровые элементы и механизмы помогают участникам не терять интерес к получаемой информации, а также улучшают концентрацию внимания. Квест-экскурсии по многим параметрам превосходят экскурсии классического формата, так как «...классический вариант экскурсии <...> представляет пассивный метод общения экскурсовода с экскурсантами. Здесь экскурсия представляет собой в большей степени лекцию, основываясь на одностороннем изложении материала» [4].

В данной статье представлены результаты разработки литературных квест-экскурсий по г. Челябинску. Проект является междисциплинарным, разрабатывается кафедрой русского языка и литературы ЮУрГУ.

Для реализации проекта был выбран формат квест-экскурсий с дистанционной выдачей заданий (по классификации Ю. А. Киреевой, Н. А. Полоцкой [3]), характеризующийся такими преимуществами, как интерактивность, высокий уровень когнитивной вовлеченности в решение головоломок, свобода передвижения от одной точки интереса до другой, свобода действия, проявленная в возможности отклониться от основного маршрута экскурсии, лаконичность, актуальность формата новых информационных технологий.

Реализация проекта состояла из трех частей. Первая часть была связана с созданием сайта проекта «Литературные квест-экскурсии по г. Челябинску», который включает в себя несколько разделов: главную страницу с информацией о проекте и его авторах, раздел «Экскурсии», раздел «Личный кабинет пользователя».

Вторая часть проекта была направлена на разработку Telegram-бота для прохождения экскурсий, представленных на сайте. С его помощью возможно удобное для пользователя взаимодействие с экскурсионным контентом.

Третья часть проекта – создание Telegram-бота для разработки новых квест-экскурсий. Его функционал поможет как авторам проекта, так и его пользователям быстро и качественно создавать новые экскурсионные продукты.

На данный момент разработаны две экскурсии; каждая состоит из 10 географических точек. В первой экскурсии – 14 заданий, во второй – 19.

Первый маршрут охватывает памятники всемирно известных писателей, а также памятные места, связанные с именами региональных писателей. При составлении общей логики маршрута мы опирались на репортаж Надежды Медведкиной, опубликованный в 2016 году на сайте газеты «Вечерний Челябинск» [5].

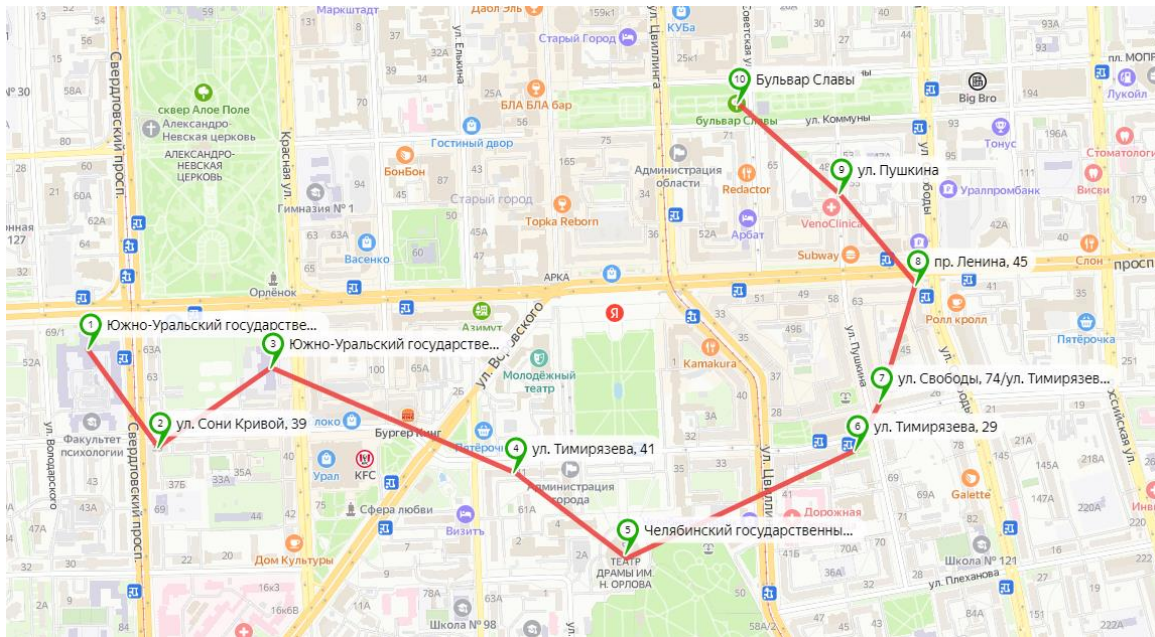


Рис. 1. Карта первого маршрута, созданная на сайте Яндекс. Карты

Вторая экскурсия «Родной город в произведениях челябинских поэтов» построена на материале, который представлен на сайте «Виртуального музея писателей Южного Урала» [2].

Основные точки для разработки второго маршрута квест-экскурсии были найдены в стихотворениях современных челябинских поэтов Ирины Аргутиной и Александра Самойлова. Их стихотворения отличаются точным поэтическим описанием конкретных топов города.

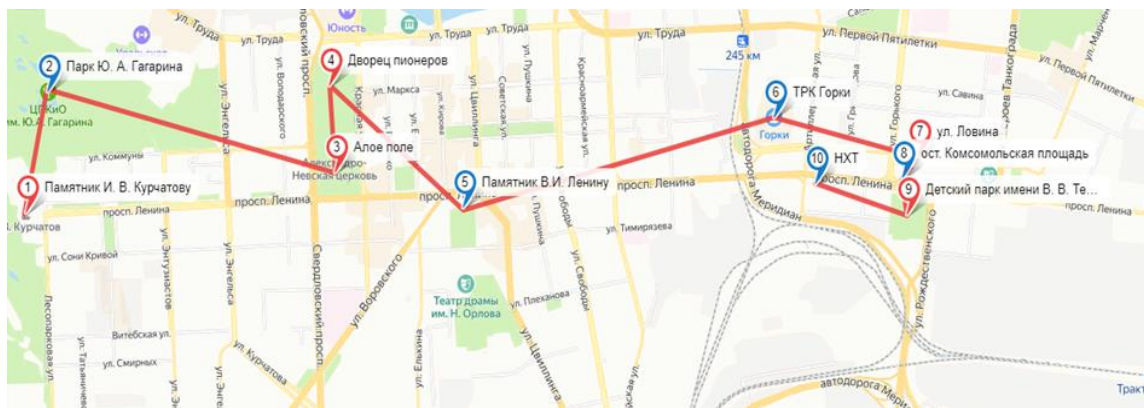


Рис. 2. Карта второго маршрута, созданная на сайте Яндекс. Карты

На данном этапе разработки проекта мы смогли реализовать на техническом уровне три типа вопросов: вопросы с выбором одного правильного варианта ответа, вопрос с кратким письменным ответом, вопрос с выбором фото.

Проект был апробирован в рамках конференции стартап-студии ЮУрГУ, совместного проекта Южно-Уральского государственного университета и венчурной компании Startech.vc (г. Москва).

В рамках описания потенциала проекта как стартапа был проведен SWOT-анализ проекта, анализ прямых и косвенных конкурентов, созданы портреты целевой аудитории.

Технические характеристики проекта:

Система управления контентом (CMS) – WordPress 6.0.

Плагины, используемые в CMS, – Elementor, Ultimate member, Maintenance.

Система управления базами данных – MySQL.

Язык backend разработки сайта – PHP.

Язык разметки веб-страниц – HTML.

Язык описания внешнего вида документа – CSS.

Язык для доступа к объектам приложений – Javascript.

Язык разработки Telegram-бота – Python.

Библиотеки для разработки Telegram-бота – telebot, pymysql.

Облачный сервер (VPS) – Ubuntu.

Доменное имя сайта – lit74.ru.

Среди виртуальных хостинг-сервисов для размещения сайта в сети Интернет был выбран хостинг Beget. Его преимущества для проекта заключаются в профилировании сайтов, неограниченном трафике, готовом почтовом сервере, наличии встроенного антивируса, круглосуточной технической поддержке. Данные о реквизитах и паролях пользователя зашифрованы.

Получить доступ к Telegram-боту можно с помощью специальных функций сайта «Литературные квест-экскурсии по г. Челябинску». Каждой экскурсии присвоен уникальный номер, который пользователь должен ввести, чтобы получить доступ к прохождению игры.

Проект «Литературные квест-экскурсии по г. Челябинску» связан с осмыслением литературно-исторического феномена современного городского пространства Челябинска. Литературные квест-экскурсии позволят представить ценный эмпирический материал о литературе России и Южного Урала в интерактивном игровом формате.

Результаты проекта могут быть использованы при изучении курсов современной региональной литературы в средней и высшей школе.

### **Библиографический список**

1. Варкентин, И. Город-сказка: в Екатеринбурге выпустили приложение с маршрутами-квестами от уральских писателей / И. Варкентин // Екатеринбург онлайн. – <https://www.e1.ru/text/gorod/2019/06/19/66130870/> (дата обращения: 09.02.2022).

2. Виртуальный музей писателей Южного Урала. – <https://writersmuseum.susu.ru/> (дата обращения: 14.02.2022).

3. Киреева, Ю. А. Особенности организации квест-экскурсий / Ю. А. Киреева, Н. А. Полоцкая // Вестник ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2020. – Т. 14. – № 2 (2). – С. 4–11. – <https://goo.su/Eb4Y1> (дата обращения: 13.03.2022).

4. Майорова, В. Ю. Новое поколение выбирает квест: к вопросу о реализации современных форм экскурсионного продукта / В. Ю. Майорова // Концепт. – 2016. – № 18. – <https://goo.su/EgGS> (дата обращения: 12.03.2022).

5. Медведкина, Н. Прогулка по литературному Челябинску / Н. Медведкина // Вечерний Челябинск. – <https://vecherka.su/articles/society/122681/> (дата обращения: 20.02.2022).