

Questing – czym jest i jak go wykorzystać w edukacji filmowej?

Marta Gadula, Małgorzata Krakowiak

Rozpoczynając rozważania na temat questingu, na początku warto odpowiedzieć na pytanie, czym w ogóle jest ta metoda. Ten obco brzmiący termin pochodzi od angielskiego słowa *quest* i, dosłownie tłumacząc, oznacza poszukiwanie, śledztwo, zadanie, zagadkę. Po połączeniu znaczenia wszystkich powyższych słów, dodaniu uczestników i umiejscowieniu zabawy w terenie otrzymamy questing. Jest to innowacyjna forma poznawania danego obszaru w sposób bezpośredni, doświadczalny, polegający na odkrywaniu jego walorów poprzez grę, zabawę i poszukiwania. W czym przejawia się innowacyjność tej metody, skoro wymienione wyżej działania wydają się znajome i kojarzyć się mogą np. z realizowanymi od lat podchodami, biegami czy grami terenowymi? Otóż, questing nie jest działaniem jednorazowym, lecz „narzędziem wielokrotnego użytku”, w dodatku niemalże bezobsługowym i mogącym posłużyć w na wiele sposobów. Nie oznacza to, że nie wymaga sporych nakładów czasu oraz pracy od twórców, ale przygotowane przez nich raz opracowania mogą być wielokrotnie powielane i wykorzystywane już bez stałego udziału tych osób. Questing może być zarówno innowacyjną metodą edukacji, np. regionalnej, historycznej, a nawet filmowej, formą zwiedzania danego obszaru, jak i narzędziem promocyjnym dla miasta czy regionu. Uwzględnia odkrywanie danego miejsca poprzez zdobywanie wiedzy na temat jego dziedzictwa kulturowego w skali lokalnej. Ponadto, jest interdyscyplinarną metodą edukacyjną: zadania i zagadki będące jej elementem bazują na wiedzy z zakresu nauk ścisłych, humanistycznych, plastycznych etc. Niezwykle istotnym elementem questingu jest obserwacja w terenie. Oczywiście, taka metoda pracy rządzi się wieloma specyficznymi prawami i zasadami, o których warto wspomnieć.

Na początek słów kilka o historii tej formy edukacyjnej. Sama idea questingu jest stosunkowo nowa, narodziła się w Stanach Zjednoczonych pod koniec lat 90. XX wieku. Za ojca questingu uważa się Stevena Glazera, który zaproponował i realizował projekt opisanie 160 tras, szlaków qestowych, w dolinie rzeki Connecticut. Były to zapisane w formie wierszowanej opisy tras wypraw krajoznawczych opracowywane i wdrażane przy udziale lokalnej społeczności – mieszkańców, wolontariuszy, nauczycieli, uczniów, a także działaczy samorządowych. Najczęściej dotyczyły one

miejsc położonych z dala od wytyczonych szlaków turystycznych. W opisach tras uwypuklano ich jeszcze nieodkryte na szeroką skalę walory i popularyzowano ciekawostki. Twórcom questingu przyświecała idea obecnie stosowana także w strategiach turystycznych w wielu krajach, w tym w Polsce: 3 x E (*entertainment, emotion, education + engagement*), czyli trend łączący rozrywkę i zabawę z emocjami i edukacją oraz zaangażowaniem w poznawanie danego miejsca. Wielu badaczy sądzi, że ta forma aktywności terenowej nawiązuje do występującej pod koniec XIX w. w Wielkiej Brytanii gry orientacyjnej polegającej na odszukiwaniu na pewnym obszarze skrzynek (*Letterboxing*) po uprzednim rozwikłaniu ukrytych łamigłówek. Do naszego kraju questing przywędrował dopiero ok. 2006 roku. Początkowo pojawiły się trasy na Warmii i Mazurach, Suwalszczyźnie, w Górach Świętokrzyskich, Bałtowie. Obecnie ta forma rozprzestrzenia się na cały kraj.

Cele i odbiorcy questingu

Do głównych celów questingu zaliczyć można:

- innowacyjną promocję danego obszaru wśród mieszkańców innych regionów, turystów, obcokrajowców;
- aktywizację lokalnych mieszkańców i ich zaangażowanie w działania na rzecz swej małej ojczyzny oraz rozwijanie poczucia tożsamości regionalnej;
- interdyscyplinarne, doświadczalne poznawanie określonej przestrzeni i jej walorów (dziedzictwa kulturowego i skrywanych ciekawostek – nauka przez zabawę);
- wspieranie budowania więzi międzypokoleniowych z położeniem nacisku na wspólne spędzanie czasu.

Odbiorcami questów mogą być zarówno rodziny z dziećmi, grupy szkolne, okoliczni mieszkańcy, jak i turyści spoza danego regionu, a nawet kraju.

Próbując wyodrębnić rodzaje questów, można je podzielić na: tematyczne (np. historyczne, przyrodnicze, filmowe) oraz obszarowe (odnoszące się do wszelkich ciekawostek związanych z wybraną przestrzenią – podania, legendy, dzieje, ważni mieszkańcy, instytucje, walory przyrodnicze, zabytki itp.). Ze względu na sposób

pokonywania trasy (środek transportu) questy można podzielić na: piesze, rowerowe, kajakowe, motoryzacyjne itp.

Elementy questu, czyli z czego ulotka w formacie A4 składać się powinna:

1. Tytuł (chwytliwy, zabawny lub bezpośrednio powiązany z tematyką), wprowadzenie oraz określenie miejsca i rodzaju questu.
2. Metryczka informacyjna:
 - przeznaczenie (komu dedykowany);
 - długość trasy lub czas jej pokonania;
 - początek trasy (najlepiej z wymienionymi możliwościami dojazdu);
 - opiekunowie questu i kontakt do nich.
3. Wierszowana treść opisu trasy prowadzącej do „skarbu” (lekka i zrozumiała narracja lub zagadki połączone z mapkami i rysunkami sytuacyjnymi).
4. Zadania, zagadki, rysunki, rebusy, mapki, zdjęcia itp.
5. Miejsce, w które można wpisać odgadnięte hasło.
6. Miejsce na „skarb-pieczętkę” (np. instytucja, w której kończy się dana trasa).

Proces tworzenia questu

Proces tworzenia questów bywa czasem mozolny, także dlatego, że należy pamiętać o wielu istotnych elementach. Opracowanie poprawnej trasy może potrwać nawet kilka miesięcy (w zależności od liczby osób zaangażowanych w jej powstawanie, specyfiki samej trasy, jej tematyki, dostępności materiałów). Jednakże raz ułożony quest może posłużyć setkom osób w aktywnym poznawaniu danego miejsca poprzez zabawę.

Prace nad questem rozpoczynają się od wyboru obszaru i/lub tematyki. Po określeniu tych dwóch zmiennych oraz zakresu materiału, czas na podjęcie kolejnych kroków. Pierwszym z nich jest **inwentaryzacja w terenie**, wyznaczanie trasy z uwzględnieniem interesujących nas punktów (instytucje, zabytki, miejsca związane z daną tematyką). Dokładne obserwacje poczynione podczas przejść między

poszczególnymi miejscami/punktami należy szczegółowo opisać w wierszowanym tekście lub dokładnie wyrysować na mapkach. Chodzi o to, by uczestnik nie miał problemu z pokonaniem trasy, aby jej przebieg był dla niego klarowny. Równocześnie z pracami w terenie można prowadzić **kwerendę bibliograficzną** w różnych instytucjach, a także gromadzić materiały źródłowe oraz przeprowadzać rozmowy np. z lokalnymi działaczami i mieszkańcami (w poszukiwaniu ciekawostek, podań itp.). Po zgromadzeniu i dokonaniu przeglądu materiału należy przystąpić do **redagowania tekstu**, przy okazji wplatając w jego strukturę zagadki i zadania dla uczestnika. Mają one uatrakcyjnić czas spędzony w terenie, a także pomóc questowiczowi w uzupełnieniu hasła, podanie którego jest warunkiem otrzymania „skarbu”, czyli pieczętki.

Kolejnym krokiem podczas tworzenia questu jest **wyznaczenia hasła głównego i projektowanie pieczętki**. Zaproponowane hasło powinno być kwintesencją treści dotyczących trasy bądź ważnym jej elementem, który scali informacje w niej zawarte. To samo tyczy się pieczętki. Uzupełnianie hasła będzie możliwe po uprzednim rozwiązaniu licznych zadań, które powinny pojawiać się w tekście. Najlepiej, aby trasa kończyła się w miejscu związanym z tematem danego questu, na przykład w jakiejś instytucji lub nieopodal niej, tak by można było umieścić tam skrzynkę z pieczętką („skarbem”), która musi być dostępna przez większość dnia. Jednym z ostatnich kroków jest **testowanie trasy**, na tym etapie zaprzyjaźnione osoby pokonują zaproponowaną drogę i pomagają wyeliminować błędy oraz wskazać niejasne elementy tekstu lub trasy. Na zakończenie pozostaje **dopracowanie graficzne zarówno ulotki, jak i pieczętki** oraz umiejscowienie jej w punkcie końcowym trasy. Gotowy quest można w formie wydruku udostępnić instytucjom związanym z turystyką danego miasta/regionu, a także w sieci i jako aplikację na smartfony.

Podsumowując: questing lub quest polega na samodzielnej eksploracji danego obszaru (najczęściej nieoznakowanych, krótkich szlaków), poprzez kierowanie się wierszowanymi wskazówkami, schematycznymi mapkami, rysunkami (najczęściej w formie ulotki/folderu, a nawet aplikacji w smartfonie) z uwzględnieniem wielu interdyscyplinarnych zadań do wykonania, które mają doprowadzić uczestnika do rozszyfrowania hasła i zdobycia „skarbu”. Jak widać w powyższych przypadkach

questing może być także metodą i narzędziem edukacji związanej z dziedzictwem filmowym.

Przykłady zastosowaniu questingu w edukacji filmowej

Łódź – miasto szczycące się wieloletnimi tradycjami filmowymi może pochwalić się setkami słynnych nazwisk związanych ze światem kina, instytucjami wspierającymi działalność filmową, jak też plenerami, które wykorzystywane były w polskich i zagranicznych produkcjach. Narzędzie, jakim jest quest, daje możliwości przekazania wielu treści (często jednocześnie), a te dotyczące Łodzi filmowej niosą informacje na temat: historii starych kin, filmowej przeszłości Księżego Młyna, postaci związanych z Se-ma-fo-rem, instytucji zajmujących się z edukacją i produkcją filmów. Poniżej przedstawiamy questy stworzone przez nas w ramach projektu noszącego tytuł „Łódzki quest filmowy”, który zrealizowano dzięki finansowaniu z budżetu Miasta Łodzi. Są one dostępne na stronie EdukacjaFilmowa.pl. Prezentujemy także questy, które powstały w związku z kontynuacją tego projektu („Łódzki quest filmowy – ciąg dalszy”) i są już dostępne pod tym samym adresem internetowym.

„Od Bałtyku do Tatr – questy po starych kinach w Łodzi”

Historia kina w queście zaklęta... Spacer ulicą Piotrkowską był spełnieniem wyczynu niemożliwego – połączenia podczas jednej, krótkiej podróży pobytu i nad Bałtykiem, i w Tatrach – oczywiście, mowa tu o dwóch łódzkich kinach. Dziś zapomniane (a może w ogóle nieznane) miejsca, niejednokrotnie zajęte obecnie przez inne instytucje użyteczności publicznej, skrywają historię, którą udało się zaprezentować w rymowanym tekście. Dwie części questu po starych kinach zabierają uczestników w podróż do początku XX wieku i pokazują, jak niegdyś rozwijały się w Łodzi miejsca, gdzie tętniło życie kulturalne. Wraz z odkrywaniem starych kin, udało się odszukać powiązania z owymi miejscami takich postaci jak Eugeniusz Bodo czy Julian Tuwim. Trasa pokazuje do niedawna działające w pełnym wymiarze jedno z najstarszych kin w Łodzi o nazwie Tatry, do którego wciąż w sezonie letnim możemy się wybrać na plenerowy seans filmowy. Przemierzając meandry miasta, oglądamy pierwszy

na ziemiach polskich budynek wzniesiony w celach projekcji filmowych. Trasa uwzględnia również historię braci Krzemińskich, którzy sprowadzili do miasta kinematograf i rozpoczęli publiczne pokazy. Po przejściu tej trasy każdy questowicz przekona się, że Łódź była faktycznym pionierem polskiej kinematografii. Informację na temat starych kin odszukane w literaturze, zamieniałyśmy na teksty rymowane, tak by pokazać najciekawsze szczegóły, poczynając od tego, gdzie wyświetlano filmy na prześcieradle, a w którym kinie zamontowano pierwszy panoramiczny ekran w Łodzi.

I tak z tekstu zatytułowanego *Kino Polonia, Belle-Vue, Teatrzyk Rozmaitości, Teatr Illusion, Urania, Biograf*^[1] i informacji brzmiącej: „W podwórzu domu przy ul. Piotrkowskiej 17 odbywały się pokazy iluzjonu, drewniane ławki w ponurej izbie bez podłogi, po prostu na glinianej ziemi ustawione, pomarszczone prześcieradło na ścianie – i oto na płótno wjeżdża szary, wibrujący w deszczu migań parowóz”^[2], powstał rymowany quest:

*(...) Pod numerem 17 jedno siedzibę swą miało
i nazwę Biograf otrzymało.*

*Na podwórze za bramę się udajemy,
filmowe tajemnice tu odkryjemy.*

*Na placu przed Wami kino w drewnianej szopie się znajdowało,
gdzie na prześcieradle filmy się oglądało.*

*Pomieszczenie podłogi też nie posiadało,
na drewnianych ławkach się siedziało.*

To miejsce często nazwy zmieniało,

Teatr Iluzji, Urania czy Polonia, tak też się nazywało (...).

Choć trasa questu nie jest długa, około 2 km, ilość informacji, którą udało się zgromadzić, była zaskakująca. Korzystając głównie ze źródeł literackich, stworzyłyśmy listę potencjalnych miejsc, które powinny znaleźć się na trasie wędrówki, jednak praca w terenie szybko zweryfikowała ich przydatność. Już na początku XX w. na terenie miasta istniało ponad 30 kin, ich nazwy bardzo często się zmieniały, więc pojawiające się w tekstach literackich i prasie wzmianki należało ułożyć jak puzzle, a następnie zweryfikować tę wiedzę w terenie. Przykładem może być kino przy Piotrkowskiej 17, które miało aż 6 nazw. Realizację zadania utrudniały sprzeczne informacje

zamieszczone w różnych źródłach, zatem mozolną pracą było poszukiwanie prawdy o datach, adresach i osobach.

Bajkowo-filmowa Łódź dla najmłodszych

Wśród materiałów questowych powstały też skierowane do najmłodszych uczestników. Trasą wyprawy filmowej prowadzą questowiczów bajkowi przyjaciele, prezentując młodym widzom na szlaku proste, zabawne i barwne zagadki dostosowane poziomem trudności do możliwości dzieci. I tak, witając postać ulepioną przez Tosię z książki Marii Kownackiej, młodzi uczestnicy czytają:

*Witam moi drodzy, trochę tu czekałem,
mam na imię, spójrzcie, co dostałem.
Co mam w łapce, wnet się przekonacie,
gdy po połączeniu cyferek rysunek obok wykonacie.
Taki kiedyś w szkołach był używany,
a przeze mnie, w bajce, jako budzik dla przyjaciół co dzień był stosowany.*

Zadaniem uczestników jest odczytanie imienia bohatera, które zamieszczono na pomniku, wpisanie go w odpowiednim miejscu, jak również wykonanie prostego zadania, dzięki któremu odrysowany zostanie charakterystyczny kształt dzwonka.

Ponadto głos na szlaku zabierają: Miś Uszatek, koty Filemon i Bonifacy, Ferdynand Wspaniały oraz Wróbelek Ćwirek – bohaterowie animowanych seriali dla najmłodszych z łódzkiego Se-ma-fo-ra. Aby dopełnić informacje związane ze szlakiem bajkowym (w Łodzi są jeszcze 4 inne pomniki bajkowych bohaterów), umieściliśmy ich imiona w haśle głównym. Pozostałe pomniki zlokalizowane są w dość odległych miejscach, do których najmłodszy nie byłoby w stanie dotrzeć pieszo, pokonując jedną trasę. Przejście questu ma być przyjemnością, szansą na animowanie życia rodzinnego i wspólne spędzenie czasu w aktywny sposób, dlatego też wybrałyśmy pomniki położone blisko siebie, między którymi trasę także najmłodszy pokonają z łatwością.

Po przygotowaniu questów dla młodzieży i osób dorosłych stworzenie narzędzia dla najmłodszych było ciekawym doświadczeniem. Idea, która nam przyświecała, opierała się na maksymalnym zaangażowaniu najmłodszych, którzy stawali się w tej podróży przewodnikami dla swojej rodziny. Proste zagadki i rymowanki, łatwe do uzupełniania elementy, kolorowanki oraz plany przejść miały ułatwić to zadanie. Również i w tym queście nie zrezygnowaliśmy z wykorzystania zadań matematycznych, geograficznych i językowych. Zmiana perspektywy, wczucie się w sytuację małego questowicza to wyzwanie, któremu przyszło nam sprostać, by stworzyć narzędzie odpowiadające potrzebom młodych miłośników filmu.

Przygotowanie tras questów po to, by przejść nimi wraz z uczniami, dla każdego nauczyciela jest wyzwaniem związanym z doszkalaniami się, pozyskaniem informacji, które nie są oczywiste i zaskoczą osoby uczestniczące w zabawie. W questach tkwi ogromny potencjał, mogą być wykorzystywane do edukacji filmowej, ale również do realizacji innych treści programu szkolnego oraz celów wychowawczych. W materiałach zamieszczono elementy, które ćwiczą także umiejętności matematyczne, geograficzne, spostrzegawczość, orientację w terenie oraz przyczyniają się do poznania „małej filmowej ojczyzny”. Bez ich użycia trudno przejść trasę questu. Warto podkreślić, że questing jest zabawą atrakcyjną dla osób młodych, dojrzałych oraz dzieci. Może stać się samodzielnym przewodnikiem turystycznym i być niezwykłym doświadczeniem dla tych, którzy do Łodzi przyjeżdżają, aby poznać filmową historię miasta. Tak również jest z prezentowanymi wyżej materiałami, które są przetłumaczone na język angielski i dają możliwość odbycia interesującej wyprawy również obcokrajowcom. Choć rymowanie wydaje się rzeczą trudną, a wtłoczenie trasy w wiersz o długości nieprzekraczającej strony A4 jest wyzwaniem, gwarantujemy, że jest to wykonalne. Jednak stworzenie trasy, po przejściu której uczestnicy mają uśmiech na twarzach, daje ogromną satysfakcję.

Jak mawiają, apetyt rośnie w miarę jedzenia, za nami kilka questów pieszych, przed nami wiele możliwości, które chcemy wykorzystać w realizacji filmowych tematów i Państwa również do tego zachęcamy.

[1] P. Kulesza, A. Michalska, M. Koliński, *Łódzkie kina od Bałtyku do Tatr*, Dom Wydawniczy Księży Młyn, Łódź 2015, s. 96.

[2] Ibidem, s. 96.