Edukacja Dziecka
nr 9 (2025)
s. 133-145

ISSN 2543-6406
LICENCJA: CC BY-NC

Joanna Ziemkowska
ORCID: 0000-0002-6428-6939
Akademia im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim

Gra terenowa jako forma edukacji na przykładzie Questu *Z Patronem po Gorzowie Wielkopolskim* opracowanego przez studentów Akademii im. Jakuba z Paradyża

The field game as a form of education on the example of the quest With patron around the Gorzow Wielkopolski developed by students of The Jacob of Paradies University

Streszczenie
Gry terenowe wykorzystujące topografię miast są ciekawą formą poznawania i zwiedzania. Mają bogate walory edukacyjne, kształtują też sposób spędzania czasu wolnego. Przykładem gry terenowej jest questing.

W niniejszej pracy przedstawiono quest przygotowany przez studentów Akademii im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim. Jest to forma zwiedzania miasta, poznania uczelni i biografii patrona. Quest został opracowany w wersji papierowej i elektronicznej.

Słowa kluczowe: gra terenowa, quest, outdoor education

Abstract
Field games using the topography of cities are an interesting way to explore and explore. They have rich educational values, and they also shape the way they spend their free time. An example of the field game is questing.

This thesis presents a quest prepared by the students of The Jacob of Paradies University in Gorzow Wielopolski. It is a form of visiting the city, getting to know the university and biography of the patron. Quest has been developed in paper and electronic versions.

Keywords: field game, quest, outdoor education

Gościowi miłemu Gorzów Wielkopolski się kłania.
Piękne to miejsce do życia i do studiowania[1].

Wstęp

Gry terenowe są formą edukacji zawierającej elementy zabawy i pedagogiki przygody. „Gry terenowe należą do grupy gier edukacyjnych, do odbycia których najczęściej wykorzystuje się teren oraz jego topografię, układ przestrzenny i zagospodarowanie. Planszą gry staje się miasto, wieś, las"[2]. A. Surdyk twierdzi, że gry, które postrzegane są jako rozrywka, posiadają walory edukacyjne[3]. Coraz częściej nauczyciele korzystają z tej formy edukacji, włączając gry terenowe do procesu dydaktycznego. Gry nie tylko niosą ze sobą walory poznawcze, ale też sprzyjają integracji grupy, wpływają na aktywność uczestników, angażując ich w poszukiwanie rozwiązania. Kształtują aktywny sposób spędzania czasu wolnego. Zmieniają się potrzeby związane ze spędzaniem czasu wolnego i zdobywaniem wiedzy, co powoduje „tworzenie innowacyjnych rozwiązań"[4]. Jednym ze sposobów łączenia, udostępniania i interpretacji dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego z edukacją są gry terenowe. Celem artykułu jest przedstawienie gry terenowej, etapów tworzenia i potencjału dydaktycznego, na przykładzie questu tworzonego przez studentów Akademii im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wielkopolskim.

1. Quest

Quest to gra terenowa opierająca się na opowieści i poszukiwaniu. *Quest* oznacza w języku angielskim „poszukiwanie". Nie wprowadzono polskiego odpowiednika i ta forma gry funkcjonuje pod nazwą quest. Jest to rymowana opowieść zawierająca informacje topograficzne, przyrodnicze, historyczne, przeplatane zagadkami i zadaniami do wykonania. Jest sposobem aktywnego spędzania czasu wolnego, sprzyja promowaniu regionu, poznawaniu okolicy. Elementem motywującym jest chęć ukończenia gry. Każda trasa stanowi całość zwieńczoną możliwością odczytania hasła i skarbem.

---

[1] Cytat pochodzi z questu: „Z Patronem po Gorzowie Wielkopolskim". https://api.questing.pl/media/upload/go/rz/ow/gorzow-4dl-65dd8709def3d766333361.pdf [dostęp: 1.08.2024].

[2] A. Mazurek-Kusiak, *Gry terenowe jako nowa forma edukacji i turystyki krajoznawczej*, [w:] *Współczesne oblicza krajoznawstwa*, red. A. Stasiak i in., Warszawa 2016, s. 126.

[3] A. Surdyk, *Gry, które uczą*, „Mazowiecki Kwartalnik Edukacyjne" 2010, nr 2(17), s. 22.

[4] J. Pietrzak-Zawadka, J. Zawadka, *Wykorzystanie questingu w edukacji przyrodniczej na obszarach przyrodniczo cennych na przykładzie województwa podlaskiego*, „Studia i Materiały CELP w Rogowie" 2015, R. 17, z. 43/2, s. 73.

Metoda The Valley Quest została zapoczątkowana w Stanach Zjednoczonych pod koniec XX wieku. W Polsce pierwsze gry terenowe w formie questów pojawiły się w 2008 roku. Traktowane są zarówno jako zabawa, gra, jak i forma turystyki i edukacji. Wybierane są przez turystów poszukujących nowych, aktywnych form poznawania wybranych miejsc. Walory edukacyjne dostrzegane są przez nauczycieli wykorzystujących questy podczas wycieczek i zajęć szkolnych. Pełnią także funkcje integracyjne w czasie spotkań pracowników firm. „Z oferty tego typu korzystają dzieci, młodzież i dorośli, zarówno w grupach zorganizowanych, jak też indywidualnie”[5].

Quest zawiera elementy popularnej gry w podchody i gier miejskich. Zdaniem Karoliny. Likhtarovich i Krzysztofa Szustki questing wyróżnia „wysoki walor edukacyjny i poznawczy oraz konkretny motyw tematyczny”[6].

Questy są to samoobsługowe gry terenowe. Każdy uczestnik pokonuje trasę we własnym tempie i w wybranym przez siebie terminie. Dzięki zadaniom i zagadkom zawartym w grze osoby poruszające się po trasie są motywowane do poszukiwania kolejnych punktów. Uzyskują w ten sposób wskazówki do pokonania dalszej trasy bądź fragmenty składające się na rozwiązanie questu. Jest to forma poznawania okolicy, miast i wsi. Uczestnik porusza się po nieoznakowanej trasie, poszukując znaków opisanych w tekście.

Ciekawym rozwiązaniem jest wprowadzenie narratora questu, pełniącego rolę przewodnika. Wówczas miejsce poznawane jest wspólnie z postacią, która również zostaje przybliżona uczestnikowi. Taką formę zastosowano w queście *Z Patronem po Gorzowie Wielkopolskim*.

2. Cel trasy

Każda gra typu quest ma swe zakończenie w zaplanowanym miejscu. Po rozwiązaniu wszystkich zagadek można odczytać hasło utworzone z liter. Dodatkowym zwieńczeniem trasy jest skarb. Najczęściej jest to możliwość odbicia pieczęci, którą można uzyskać we wskazanym miejscu, po odczytaniu hasła lub samodzielnie odbić na mapie. Drugą, coraz powszechniejszą formą skarbu jest linoryt[7] ukryty

[5] G. Gołoś, *Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno – edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych*, „Studia i Materiały CELP w Rogowie” 2013, R. 15, z. 34/1, s. 74.

[6] K. Likhtarovich, K. Szustka, *Questing – wyprawy odkrywców jako nowa forma aktywnej edukacji plenerowej w lasach i na terenach przyrodniczo cennych*, „Studia i Materiały CELP w Rogowie” 2013, R. 15, z. 34/1, s. 319.

[7] Linoryt – technika graficzna polegająca na odbijaniu wypukłego rysunku wykonanego na linoleum przez wycięcie tła, https://sjp.pwn.pl/slowniki/linoryt.html [dostęp: 17.07.2024].

w miejscu zakończenia gry. Należy go odrysować na karcie gry. Przy korzystaniu z wersji elektronicznej questu, pokonanie trasy można odznaczyć w aplikacji. Ukończenie questu w aplikacji umożliwia otrzymanie punktów, które można wymienić na nagrody rzeczowe.

Wyróżniono questy przyrodnicze, historyczne i tematyczne, zwane kulturowymi[8]. Fundacja Questing wskazuje podział questów w zależności od sposobu pokonywania trasy: rowerowe, samochodowe, wspinaczkowe, nordic walking, piesze i wodne. Wyodrębnia się także questy uwzględniając wiek odbiorców, proponowane są gry dla dzieci i dorosłych. Różnią się poziomem trudności, treścią i językiem tekstu.

Coraz powszechniejsze staje się tworzenie kilku questów w danym miejscu. Zadania proponowane są dla różnych odbiorców. Umożliwiają też poznanie okolicy, uwzględniając różnorodne aspekty. Pozwalają na poznawanie walorów miejsca w czasie kilku wypraw. Tytuły questów są motywujące do zwiedzania i rozpoczęcia aktywności. Przykłady questów dostępnych na stronie Fundacji Questing: „Śladami historii w Mordach"; „Piękne miasto, które z długiej historii słynie"; „Żubr kontra smo(k)g"; „Ursynowska przygoda z eko girls; Klątwa pomorskiej czarownicy".

W Polsce w 2022 roku było ponad 700 aktywnych questów[9]. Obecnie, tj. w 2024 roku w mobilnej aplikacji questowej na Android i IOS Questy dostępnych jest ponad 900 questów. Zarejestrowano ponad 20 tys. pobrań w Google Play[10]. Na portalu www.questy.pl zarejestrowanych jest 32 tys. uczestników.

3. Forma questu

Questy zawierają rymowaną opowieść. Są drukowane w formacie A4. Ulotka z grą jest zadrukowana obustronnie, a treść podzielona jest na trzy lub cztery kolumny. Taka forma umożliwia składanie arkusza. Na ostatnie stronie znajduje się paratekst, zawierający informacje organizacyjne[11]. Questy dostępne są nieodpłatnie na stronach fundacji i organizatorów. Można też otrzymać wersje papierowe, wystawiane w miejscach ogólnodostępnych, np., punktach informacji turystycznej,

[8] K. Likhtarovich, K. Szustka, *Questing – wyprawy odkrywców jako nowa forma aktywnej edukacji plenerowej…*, op. cit., s. 321.

[9] https://fivetofly.pl/2022/04/nasze-odkrycie-questy-wyprawy-odkrywcow/ [dostęp: 24.07.2024].

[10] https://questy.org.pl/o-questach [dostęp: 25.07.2024].

[11] K. Czarnecka, *Quest, czyli edukacja przez zabawę. Próba wstępnej prezentacji gatunku*, „Język. Religia. Tożsamość" 2016, nr 1(13), s. 36.

muzeach. Przygotowywane są także wersje elektroniczne questów. Są one dostępne w bezpłatnej aplikacji przystosowanej do systemu Android. Pokonując trasę przy korzystaniu z wersji elektronicznej, wskazówki pojawiają się stopniowo, po rozwiązaniu zadania i zaznaczeniu swojej obecności w danym punkcie trasy. Można korzystać z podpowiedzi ułatwiających udzielenie odpowiedzi. Jednakże, by rozwiązać zadania należy wyjść w teren i poszukać rozwiązania.

Questy proponowane są także w obszarach zamkniętych. Mogą prowadzić przez park, muzeum, skansen[12]. Czytanie opowieści w queście może zastąpić przewodnika po obiekcie. Pozwala też na zwiedzanie indywidualne w dowolnym czasie. Poznawanie obiektu z questem nadaje kierunek zwiedzania, wskazuje na ważne miejsca, sprzyja kanalizowaniu ruchu turystycznego. Może wpłynąć na obniżenie kosztów zwiedzania.

4. Questy w Polsce

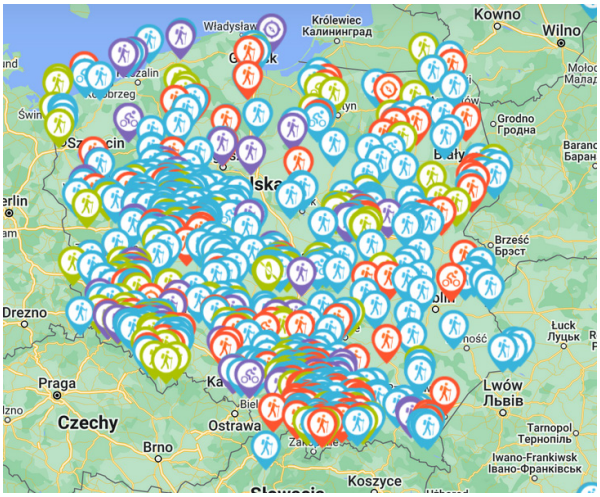
W Polsce tworzeniem i udostępnianiem questów zajmują się m. in. Fundacja Questingu, Fundacja Calamita i Fundacja Mapa Pasji (Zdjęcie 1,2). Projekty zamieszczane są na stronach internetowych, skąd można je nieodpłatnie pobrać. Pliki dostępne są także na stronach instytucji zaangażowanych w tworzenie questu. Dostępne są zarówno wersje papierowe, do samodzielnego wydrukowania, jak i cyfrowe.



Zdjęcie 1. Mapa questów Fundacji Questing

Źródło: https://questing.pl/questy/ [dostęp: 17.07.2024].

[12] Ibidem, s. 33.



Zdjęcie 2. Mapa questów pieszych Fundacji Calamita i Fundacji Mapa Pasji
Źródło:https://questy.org.pl/#aboutUsDown [dostęp: 17.07.2024].

Polskie Towarzystwo Turystyczno-Krajoznawcze (PTTK) oraz program Questy Wyprawy Odkrywców ustanowiły Odznakę PTTK Questy. Celem przyznania odznaki jest upowszechnianie questów, popularyzacja krajoznawstwa i turystyki w Polsce. Na stronie internetowej Questy wyprawy odkrywców dostępna jest klasyfikacja oznak[13]. Można zdobyć odznakę w trzech kategoriach i siedmiu stopniach (Tabela 1).

Tabela 1. Klasyfikacja odznak

Lp.	Kategoria	Stopień	liczba województw	ukończone questy	w tym maksymalna liczba questów wirtualnych	w tym liczba questów rowerowych	w tym liczba questów kajakowych
1.	Popularna	Popularna		5	1		
2.	Mała	Brązowa	2	15	2		
		Srebrna	5	50	5		
		Złota	10	100	10		
3.	Duża	Brązowa	12	200	20		
		Srebrna	14	350	35	15	
		Złota	16	500	50		5

Źródło: opracowanie własne na podstawie https://questy.org.pl/odznaka [dostęp: 17.07.2024].

[13] https://questy.org.pl/odznaka [dostęp: 17.07.2024].

Za szczególne zasługi na rzecz promocji i rozwoju programu przyznawana jest odznaka Ambasador Questów.

5. Tworzenie questu

Celem projektu realizowanego przez Studenckie Koło Naukowe Edukacja XXI wieku jest popularyzacja wiedzy na temat patrona i uczelni. Opracowany quest został przygotowany w wersji papierowej i elektronicznej. Przekazane informacje pozwalają kreować pozytywny wizerunek uczelni w środowisku. Zaproponowana gra motywuje do świadomego spaceru po mieście, jest formą aktywnej turystyki posiadającej walory edukacyjne. Umożliwia poznanie miasta, uczelni i patrona aktualnym i przyszłym studentom, a także całemu społeczeństwu. Gra nie ma ograniczeń czasowych ani wiekowych, jest dostępna przez cały rok dla osób indywidualnych, grup zorganizowanych, rodzin.

Zadaniem członków Studenckiego Koła Naukowego było przygotowanie materiałów oraz wskazanie miejsc związanych z patronem i uczelnią w Gorzowie Wielkopolskim. Studenci uczestniczyli w projektowaniu zagadek i trasy prowadzącej przez miasto.

Członkowie koła uczestniczyli także w szkoleniu z metodologii przygotowania questów, które zostało przeprowadzone przez trenerów z Fundacji Questingu.

Jakub z Paradyża został wcielony w rolę oprowadzającego po mieście. Jednocześnie, w wybranych punktach „opowiada" historię swojego życia i działalności.

> „Tu się zatrzymaj, bowiem
> troszkę o sobie Ci opowiem.
> Urodziłem się w 1381 roku w Gościkowie, w pobliżu
> klasztoru cysterskiego w Paradyżu"[14].

Wątki biograficzne przeplatają się z pokonywaniem trasy i zbliżaniem do celu.

Przebieg trasy był ustalany podczas spotkań ze studentami. Członkowie Studenckiego Koła Naukowego Edukacja XXI wieku wytyczali trasę na mapie. Wyszukiwano punkty, przez które ma przebiegać trasa. Było to zadanie wymagające znajomości topografii i historii miasta. Kolejnym etapem prac była weryfikacja przebiegu trasy w terenie. Przejście po wyznaczonej drodze z pomiarem czasu i określeniem stopnia trudności wykonali studenci. Członkowie Fundacji Questing wraz ze studentami pokonali trasę. Po wspólnym ustaleniu przebiegu

[14] Cytat pochodzi z questu: 'Z Patronem po Gorzowie Wielkopolskim'; https://api.questing.pl/media/upload/go/rz/ow/gorzow-4dl-65dd8709def3d766333361.pdf [dostęp: 1.08.2024].

questu poszukiwano w terenie charakterystycznych punktów. Zadanie studentów polegało na wyszukiwaniu tablic, liczeniu obiektów np. latarni. Opracowano informacje o wybranych miejscach, które miały znaleźć się w grze terenowej. W związku z włączeniem postaci narratora questu, czyli patrona uczelni, studenci opracowali biografię Jakuba z Paradyża. Ten etap prac był już w znacznej części przygotowany przez zebrane wcześniej materiały i przygotowane referaty.

Testowanie questu to etap ważny, weryfikujący plan, umożliwiający nanoszenie poprawek. W tym etapie prac uczestniczyli przedstawiciele Fundacji Questing, wspierający studentów w ocenie poprawności przygotowanego materiału. Opracowano także wersję elektroniczną umożliwiającą pokonanie trasy za pomocą aplikacji.

Materiały zostały opracowane w formie questu, wydrukowane w 1000 egz. Wersja elektroniczna questu do bezpłatnego pobrania została udostępniona na stronie internetowej www.questing.pl, zawierającej questy z całej Polski.

6. Główne punkty trasy

Quest rozpoczyna się na placu Akademii im. Jakuba z Paradyża, przy ulicy Chopina w Gorzowie Wielkopolskim. Po przejściu przez bramę w budynku nr 7, policzeniu latarni słowa narratora wskazują dalszą drogę. Trasa wiedzie przez ulice miasta, prowadzi do budynków przy ulicy Teatralnej nad rzeką Wartą. Pokonanie trasy w oparciu o opracowane wskazówki jest możliwe w jednym kierunku. Punkty charakterystyczne są bowiem widoczne tylko z jednej strony. Wymagają poszukiwania obiektów w wskazanym miejscu.

> „Odwróć się plecami do niego
> i maszeruj przed siebie, przez pasy, aż do monumentu kolejnego”[15].

Obelisk poświęcony Orlętom Lwowskim

Gorzowski pomnik obrońców Lwowa z lat 1918-1920 znajduje się przy ulicy ich imienia. Odsłonięto go w listopadzie 1993 r. Bazę pomnika stanowi duży **głaz narzutowy** zwieńczony stylizowanym **białym orłem**. Na jego froncie umieszczono **tablicę z brązu** zawierającą **inskrypcję**: „W hołdzie Orlętom Lwowskim w 75. rocznicę walk o polskość Lwowa 1918-1920. Społeczeństwo Ziemi Gorzowskiej”. O zmroku miejsce pamięci uzupełnia iluminacja świetlna. W czasie rozwiązywania zadań zawartych w grze należy policzyć sylwetki żołnierzy przedstawionych na pomniku:

[15] Ibidem.

„Zapisz też w questowym notatniku,
ile postaci jest na tym pomniku”[16].

Pomnik Mickiewicza

Pomnik Adama Mickiewicz wzniesiony został na wydzielonym placu, wśród miejskiej zieleni. Wykonany z żeliwa przestawia postać Mickiewicza ubraną w długi płaszcz. Figura osadzona jest na granitowym cokole, który ustawiono na kamiennym podeście. Pomnik waży około trzech ton. Poeta przedstawiony na pomniku w lewej dłoni trzyma księgę, prawa dłoń lekko jej dotyka[17]. W queście wykorzystano rękę poety jako drogowskaz pokazujący dalszą trasę.

„Prawa dłoń wieszcza teraz posłuży,
do wskazania kierunku dalszej Twej podróży”[18].

Park Wiosny Ludów

Znany też jako Park Róż, a wcześniej jako Kaiser Wilhelm-Park i Stadtpark. Przedwojenny park o pow. 4,7 ha, usytuowany w centrum miasta. Oddany mieszkańcom Landsbergu w 1913 roku. Położony przy ulicach: Sikorskiego, Kosynierów Gdyńskich, Łokietka, Wybickiego i Strzeleckiej[19].

Przed wojną mieściły się tu dwa bliźniacze stawy i małe ZOO. W latach 1960-1964 Park przeszedł gruntowną modernizację. Obecnie do atrakcji parku należą: staw, ogród różany, od którego wzięła się druga nieformalna nazwa parku, park zabaw dla dzieci i pomnik Papuszy. Przez park przepływa rzeka Kłodawka. W Parku Róż znajduje się rzeźba Panny Wodne zwane Nimfami Wodnymi autorstwa Zofii Bilińskiej. Zlokalizowana jest w pobliżu wejścia z ulicy Sikorskiego. Jest to rzeźba z białego kamienia ustawiona na niewielkim cokole w formie wysepki na przepływającej przez park rzeki Kłodawki.

Przechodząc dalej obok płyty z tablicą przedstawiającą Marię Konopnicką uczestnik gry dowiaduje się:

„W budynku, który stał tu w 1945 r., wiedzieć warto,
pierwszą w Polsce, Publiczną Szkołę Powszechną otwarto”[20].

[16] Ibidem.
[17] http://monuments-remembrance.eu/pl/panstwa/polska/437-pomnik-adama-mickiewicza-gorzow-wielkopolski [dostęp: 1.08.2024].
[18] Ibidem.
[19] https://encyklopedia.wimbp.gorzow.pl/p/park_wiosny_ludow/park_wiosny_ludow.html [dostęp: 1.08.2024].
[20] Ibidem.

Pomnik Edwarda Jancarza

Pomnik Edwarda Jancarza w Gorzowie Wielkopolskim jest to pierwszy na świecie pomnik upamiętniający zawodnika uprawiającego sport żużlowy. Został odsłonięty w centrum miasta w 2005 roku, powstał z inicjatywy Towarzystwa Miłośników Gorzowa[21]. Pomnik wykonano z brązu. Figura ma wysokość 170 cm, przedstawia Edwarda Jancarza na motocyklu.

Ławeczka Nelly

Przy skrzyżowaniu ul. Sikorskiego i Chrobrego, na ławeczce znajduje się pomnik siedzącej Nelly – alter ego pisarki Christy Wolf. Powstał on ku pamięci pisarki, urodzonej w Landsbergu, czyli przedwojennym Gorzowie Wielkopolskim. Figura z brązu została wykonana przez Michała Bajsarowicza. Inicjatorem postawienia pomnika było Towarzystwo Miłośników Gorzowa przy wsparciu Towarzystwa Christy Wolf z Berlina (Christa Wolf Gesellschaft). Rzeźba przedstawia bohaterkę powieści *Wzorce dzieciństwa*, która jednocześnie była porte-parole autorki, czyli osobą wypowiadającą się w jej imieniu. Christa Wolf w swojej twórczości poruszała tematykę wojenną, problematykę pamięci i wpływu przeszłości na współczesne jej czasy[22].

Teatr Miejski im. Juliusza Osterwy

Budynek teatru nie ucierpiał na skutek działań wojennych w 1945 roku. Uznawany jest za najładniejszy obiekt w całym pasie zachodnim. Po zakończeniu II Wojny Światowej organizowano tam koncerty i przedstawienia amatorskie. 5 stycznia 1946 odbyła się inauguracja Teatru Miejskiego, któremu nadano imię Józefa Korzeniowskiego. Od 1947 roku zmieniono nazwę na Teatr Miejski Ziemi Lubuskiej im. Juliusza Osterwy. W latach 1948-1949 był filią Państwowego Teatru Polskiego w Poznaniu. Od 1960 roku funkcjonuje jako Teatr Miejski im. Juliusza Osterwy[23].

To kilka punktów, przez które prowadzi trasa questu.

7. Walory edukacyjne

Gry terenowe charakteryzują się walorami edukacyjnymi. Wskazują na miejsca warte odwiedzenia, ciekawe pod względem kulturowym, historycznym, przyrodniczym. Przybliżają w treści gry informacje o danym obiekcie. Często, by odnaleźć

[21] https://encyklopedia.wimbp.gorzow.pl/p/pomnik_jancarza/pomnik_jancarza.html [dostęp: 18.07.2024].

[22] https://encyklopedia.wimbp.gorzow.pl/l_/laweczka_nelly/laweczka_nelly.html [dostęp: 18.07.2024].

[23] https://encyklopedia.wimbp.gorzow.pl/t/teatr_osterwy/teatr_osterwy.html [dostęp: 18.07.2024].

rozwiązanie, należy przeczytać treści tablic zamieszczonych na budynkach, zwrócić uwagę na ornamenty, latarnie itp. Rozwiązanie gry wymaga koncentracji uwagi na wskazanych szczegółach. Włączenie postaci narratora ubogaca quest historią osoby wcielającej się w rolę przewodnika. „Byłem orędownikiem nauki rzeczy pożytecznych i praktycznych”[24], twierdzi narrator questu. Rozwiązanie zagadek wymaga uważnej obserwacji otoczenia, poszukiwania szczegółów, których często wcześniej nie zauważano. Przykładem jest poszukiwanie płaskorzeźby w murze budynku: „poniżej wzroku Twego będzie coś, co Cię zaskoczy”[25]; a także napisów na muralach miejskich. Trasa prowadząca po Gorzowie Wielkopolskim uwzględnia też walory przyrodnicze miasta, prowadzi przez park do drzew pomnikowych. Quest zawiera podpowiedzi, w formie rebusów, ułatwiających rozwiązanie zadań (Zdjęcie 3).



Zdjęcie 3. Rebus zamieszczony w grze terenowej
Źródło: Quest „Z Patronem po Gorzowie Wielkopolskim”.

Przewodnik–narrator nie ujawnia swego imienia na początku. Dopiero po rozwiązaniu zagadek i pokonaniu trasy uczestnik dowiaduje się, że w tę rolę wcielił się patron Akademii:

> „Uznano, że jestem osobą godną naśladowania,
> ze względu na sposób życia, myślenia i działania”[26].

Quest motywuje do aktywności fizycznej. Rozwiązanie wymaga obecności w terenie i podjęcia działań. Dodatkowym motywatorem jest uczestnictwo w rankingu dostępnym na stronach internetowych i zdobywanie odznak.

[24] Cytat pochodzi z questu: ‘Z Patronem po Gorzowie Wielkopolskim’; https://api.questing.pl/media/upload/go/rz/ow/gorzow-4dl-65dd8709def3d766333361.pdf [dostęp: 1.08.2024].
[25] Ibidem.
[26] Ibidem.

8. Podsumowanie

Innowacja działania polega na formie przekazywania informacji o uczelni oraz włączeniu studentów w aktywne projektowanie questu. Gra miejska przybliżająca postać patrona i uczelnię stanowi novum na terenie Gorzowa Wielkopolskiego. Jest wartością dodaną do poznawania miasta. Nieodpłatna wersja elektroniczna możliwa do pobrania ze strony internetowej ułatwia powszechny dostęp. Wersje drukowane są udostępnione w miejscach odwiedzanych przez mieszkańców i turystów. Quest został też dodany do aplikacji mobilnej spełniającej standard WCAG 2.1, czyli treści są w pełni dostępne dla wszystkich, także dla osób z niepełnosprawnościami i seniorów. Aplikacja na bieżąco monitoruje położenie uczestnika, umożliwia zaznaczenie swojej obecności w wersji elektronicznej oraz korzystanie z podpowiedzi przy rozwiązywaniu zadań.

Zdaniem studentów udział w projekcie umożliwił im poznanie patrona i miasta. Także osoby uczestniczące w grze terenowej twierdziły, że dowiedziały się wielu nowych informacji o mieście, w którym mieszkają.

Wykonanie questu było możliwe dzięki wsparciu finansowemu Studenckiego Koła Naukowego Edukacja XXI wieku ze środków Województwa Lubuskiego.

Zakończenie

Quest jako gra terenowa jest interesującą metodą dydaktyczną, która w procesie kształcenia łączy teorię z praktyką. Studenci realizowali zadania, które mogą być wykorzystywane w pracy z dziećmi i młodzieżą, służą do wspierania rozwoju i kompetencji przyszłych pedagogów.

Podczas tworzenia gry terenowej studenci mieli możliwość pogłębienia wiedzy na temat lokalnej historii, przybliżenia postaci patrona i specyfiki miasta. Studenci poznali etapy tworzenia questów, co ma duże znaczenie dla praktyki edukacyjnej. Udział w projektowaniu przebiegu trasy pozwolił na zdobycie doświadczenia w planowaniu i wdrażaniu innowacyjnych metod dydaktycznych, szczególnie w zakresie edukacji outdoorowej.

Podkreślić należy znaczenie questu w motywowaniu do aktywności fizycznej i poznawczej. Gra terenowa może być atrakcyjną formą nauczania bądź wycieczki.

Zaangażowanie studentów wskazuje na duży potencjał tej metody w uatrakcyjnieniu zajęć dydaktycznych. Dostrzegana jest przydatność gry w stosowaniu nowoczesnych metod edukacyjnych, wykorzystujących możliwości technologiczne,

w powiązaniu z zajęciami terenowymi. Questy dają możliwość kształtowania przywiązania do regionu i poznania lokalnej historii.

Bibliografia

1. Czarnecka K., *Quest, czyli edukacja przez zabawę. Próba wstępnej prezentacji gatunku*, „Język. Religia. Tożsamość" 2016, nr 1(13).
2. Gołoś G., *Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno – edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych*, „Studia i Materiały CELP w Rogowie", R. 15, z. 34/1.
3. Likhtarovich K., Szustka K., *Questing – wyprawy odkrywców jako nowa forma aktywnej edukacji plenerowej w lasach i na terenach przyrodniczo cennych*, „Studia i Materiały CELP w Rogowie" 2013, R. 15, z. 34/1.
4. Mazurek-Kusiak A., *Gry terenowe jako nowa forma edukacji i turystyki krajoznawczej*, [w:] *Współczesne oblicza krajoznawstwa*, red. A. Stasiak i in., Warszawa 2016.
5. Pietrzak-Zawadka J., Zawadka J., *Wykorzystanie questingu w edukacji przyrodniczej na obszarach przyrodniczo cennych na przykładzie województwa podlaskiego*, „Studia i Materiały CELP w Rogowie" 2015, R. 17, z. 43/2.
6. *Z Patronem po Gorzowie Wielkopolskim*, quest,https://api.questing.pl/media/upload/go/rz/ow/gorzow-4dl-65dd8709def3d766333361.pdf.
7. https://questy.org.pl/odznaka.
8. https://fivetofly.pl/2022/04/nasze-odkrycie-questy-wyprawy-odkrywcow/.
9. https://sjp.pwn.pl/slowniki/linoryt.html.
10. https://encyklopedia.wimbp.gorzow.pl/p/pomnik_jancarza/pomnik_jancarza.html.
11. https://encyklopedia.wimbp.gorzow.pl/l_/laweczka_nelly/laweczka_nelly.html.
12. https://encyklopedia.wimbp.gorzow.pl/t/teatr_osterwy/teatr_osterwy.html.
13. http://monuments-remembrance.eu/pl/panstwa/polska/437-pomnik-adama-mickiewicza-gorzow-wielkopolski.
14. https://encyklopedia.wimbp.gorzow.pl/p/park_wiosny_ludow/park_wiosny_ludow.html.