

СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ОНЛАЙН-КВЕСТА ПО ИСТОРИИ МОСТОВ ПО МАРШРУТУ ФЕСТИВАЛЯ “ФОНТАНКА SUP”

Гришко Ю.В. (ИТМО), Аминев Т.В. (ИТМО)

Научный руководитель – ассистент Кудина Юлия Игоревна (ИТМО)

Введение: Мосты Санкт-Петербурга представляют собой не только важные транспортные артерии, но и являются символами богатого культурного наследия города. За каждым мостом кроются история его создания, архитектурные достижения, важные исторические события и личности. Однако многие воспринимают мосты лишь как привычные переправы, не осознавая их глубокого значения и культурной ценности. В связи с этим возникает вопрос: как привлечь внимание людей к истории этих значимых сооружений?

Исследование данного вопроса показало наличие значительного количества интерактивных образовательных материалов, посвященных истории и культуре Санкт-Петербурга. Однако следует отметить, что мостам в данной области уделяется недостаточное внимание. В связи с этим возникла идея восполнить данный пробел и разработать интерактивный образовательный квест. Данный квест был вдохновлен международным фестивалем сапсерфинга "Фонтанка SUP", ежегодно проводимым в Санкт-Петербурге и привлекающим тысячи участников, сплавляющихся на сапбордах по рекам Мойке и Фонтанке. В рамках квеста в увлекательной форме раскрыта уникальная историческая значимость мостов, которые могут увидеть участники фестиваля в процессе прохождения всего маршрута. Основным визуальным инструментом квеста является карта, на которой обозначены маршрут и ключевые точки интереса [1].

На данный момент уже существуют похожие проекты, где на карте есть возможность нажать на достопримечательность и посмотреть интересную информацию, например, интерактивная карта достопримечательностей Санкт-Петербурга [2]. В свою очередь, наш проект уникален тем, что узко специализирован под тематику фестиваля и, кроме того, сделан в виде игры, а количество информации сокращено до разумного минимума. Выбор формата “квест” обусловлен не только своей популярностью [3], но и эффективностью в усвоении информации, что соответствует главной цели проекта - образовательной [4].

Основная часть: Работа над проектом была разделена на следующие этапы:

1. Сбор информации. Перед студентами, занимающимися проектом, стояла задача произвести обширный сбор информации по всем мостам, встречающимся на пути участников фестиваля, и выбрать наиболее интересные мосты для создания вопросов квеста. Главная сложность заключалась в том, чтобы отобрать научно обоснованные факты, так как проект, в первую очередь, имеет образовательные цели. Для этого мы использовали материалы с таких сайтов как, например, “Мосты Санкт-Петербурга” [5]. На данном этапе мы сотрудничали с “Музеем Мостов” Санкт-Петербурга, что значительно расширило круг доступных источников информации и позволило привлечь экспертов в данной области для дополнительной проверки уже собранного нами материала.
2. Создание квеста. На данном этапе велась работа по составлению квеста, который включил в себя информацию по двенадцати мостам. По каждому из них был составлен не только сам вопрос, но и добавлен небольшой интересный факт и краткая историческая справка. Помимо главной задачи — сделать задания не только научно точными, но и интересными, нами были учтены множество других факторов: умеренная сложность заданий, наличие подсказок, а также приемлемость фактов для любой возрастной группы.

3. Интерактивная визуализация квеста. На данном этапе стояла задача оформить квест в виде веб-приложения. Идея заключалась в том, чтобы сделать интерактивную карту, на которую нанесены метки; посредством нажатия на метку можно открыть вопрос; после ввода правильного ответа пользователь может прочитать историческую справку. Художественное оформление веб-сайта было выполнено в соответствии со стилистикой, используемой "Фонтанка SUP": метки и сами карточки с вопросами сделаны в едином стиле. Немаловажным является дизайн карты, сделанный самостоятельно и представляющий упрощенный план города. Непосредственно приложение написано с использованием библиотеки React. Приложение адаптировано как под мобильные устройства, так и под десктоп. Всего выполнено четыре уникальных вида интерактивности.

Выводы: По итогам проекта была создана онлайн квест-игра, размещенная на сайте "Фонтанка SUP" [6]. Формат исторического квеста на интерактивной карте представляет собой универсальный вариант игры, которую можно подстроить под любую тематику для дальнейшего использования в целях изучения истории города. Плодотворное сотрудничество с таким крупным издательством как "Фонтанка" дало возможность студентам не только осветить историческую сторону мостов, но и построить фундамент для потенциального сотрудничества в научных проектах с другими крупными компаниями.

Список использованных источников:

1. Бекузарова Наталья Владимировна, Шумовский Олег Игоревич ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ КАРТЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ИСТОРИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ // IJAS. 2018. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-interaktivnoy-karty-dlya-formirovaniya-istoricheskikh-znaniy> (дата обращения: 17.02.2025).
2. Хелло Питер, Интерактивная карта: сайт. Санкт-Петербург. URL: https://hellopiter.ru/Interactive_map.html (дата обращения: 14.02.2025).
3. Чистякова К. В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян // Человек в мире культуры. 2013. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/prichiny-populyarnosti-kvestov-kak-formy-dosuga-sovremennyh-rossiyan> (дата обращения: 17.02.2025).
4. Snelson C. Quest-based learning: A scoping review of the research literature //TechTrends. – 2022. – Т. 66. – №. 2. – С. 287-297.
5. Мостотрест: сайт. Санкт-Петербург. URL: <https://mostotrest-spb.ru/bridges> (дата обращения: 14.02.2025).
6. Фонтанка SUP: сайт. Санкт-Петербург. URL: <https://quest.fontankasup.ru/> (дата обращения: 14.02.2025).