



МАСТЕР-КЛАСС

КВЕСТ



-экскурсия

как инновационное направление в туристско-краеведческой деятельности



Методист МБУДО ЦТ «Калейдоскоп»
МО Тимашевский район
Сочнева Татьяна Петровна

Квест-экскурсия, как вид интерактивных технологий, позволяет решить следующие задачи:



- ✓ **Образовательную** - вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс;
- ✓ **Метапредметную** - развитие интереса к туристско-краеведческой деятельности, творческих способностей, воображения учащихся;
- ✓ **Личностную** - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории малой и большой родины, краеведению.



«Плохой учитель преподносит истину, хороший учитель учит ее находить»

А. Дистервег





ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЦЕНТР
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
И ОРГАНИЗАЦИИ ОТДЫХА
И ОЗДОРОВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ

ДИПЛОМ
награждается

ЛАУРЕАТ

XIX Всероссийского конкурса учебных и методических материалов в помощь педагогам, организаторам туристско-краеведческой и экскурсионной работы с обучающимися, воспитанниками

**Сочнева Татьяна Петровна,
методист МБУДО ЦТ «Калейдоскоп»
МО Тимашевский район Краснодарского края**

за разработку

**Методическая разработка историко-краеведческой
квест-игры «В поисках подарка потомкам»**

В НОМИНАЦИИ

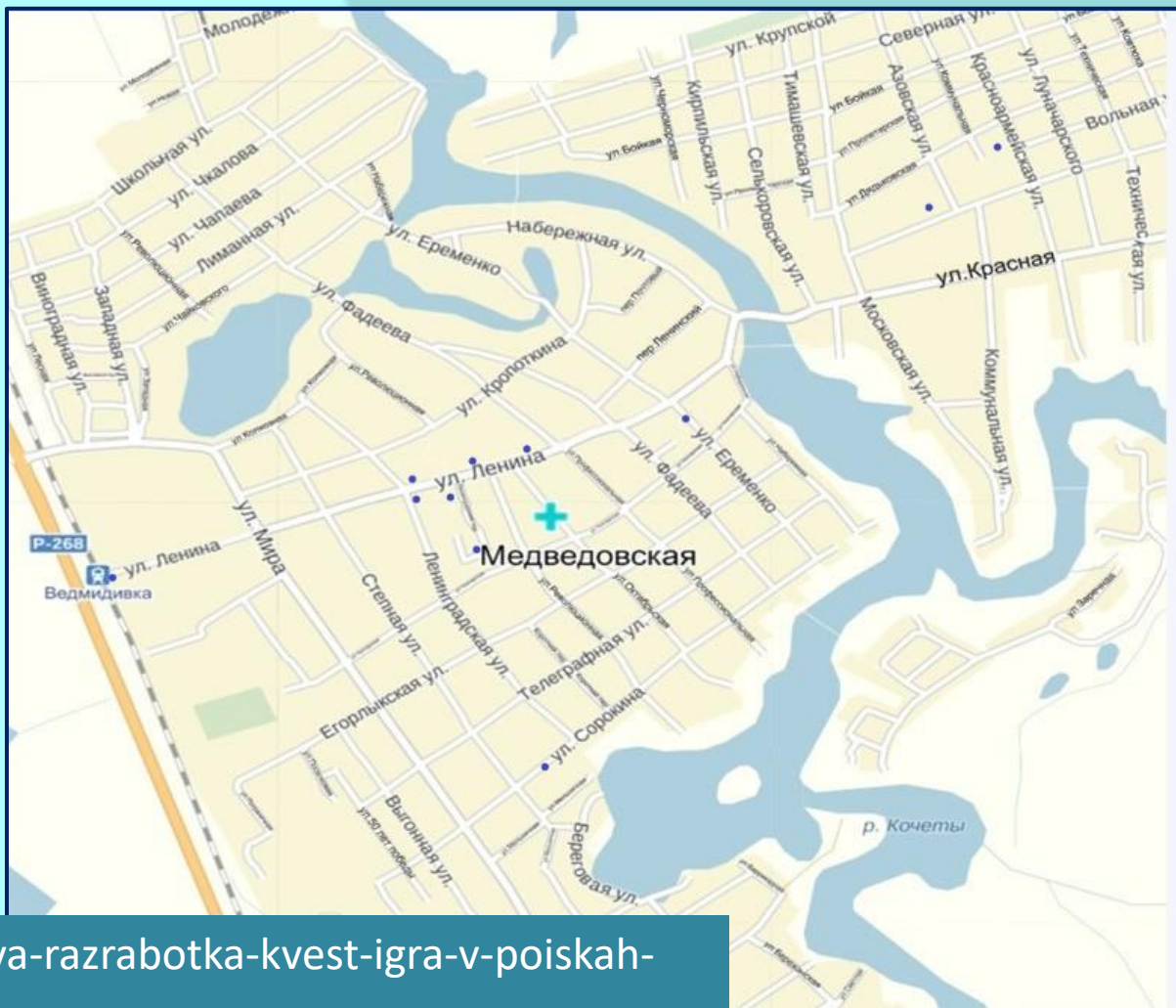
**Методические рекомендации
по организации учебного процесса**



Директор
ФГБОУ ДО ФЦДО

И.В.Козин

Приказ № 133-16-ОД от 19 мая 2022 г.



<https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-kvest-igra-v-poiskah-klada-potomkam-6070031.html>

ЛЕТО 2023: КВЕСТ-ЭКСКУРСИЯ «ЮНЫЕ ТУРИСТЫ» в станицу Медведовскую







ШАГ 1. ИГРОВОЙ МЕХАНИЗМ КВЕСТА-ЭКСКУРСИИ.

ШАГ 2. ТЕМА.

ШАГ 3. МАРШРУТ КВЕСТА-ЭКСКУРСИИ.

ШАГ 4. ИНТЕРЕСНЫЕ ДЕТАЛИ - СПИСОК КОДОВ.

ШАГ 5. НАПИШИТЕ СЦЕНАРИЙ КВЕСТ-ЭКСКУРСИИ.

ШАГ 6. ПРОТЕСТИРУЙТЕ КВЕСТ-ЭКСКУРСИЮ.

ШАГ 7. ВНЕСИТЕ ПРАВКИ.





ЗАДАНИЯ В КВЕСТАХ-ЭКСКУРСИЯХ



— **ориентировочные задания** (в которых могут быть скрыты подсказки, направляемые нас, например, к тайнику или чему-то в этом роде);



— **информационные задания** (дети должны либо что-то найти, либо опираясь на легенду квест-игры, что-то вспомнить);



— **творческие задания** (необходимость что-то изобразить или нарисовать и т. д.);



— **интеллектуальные задания** (детям предстоит решить какой-то ребус или головоломку и т. д.).



По форме построения сюжета квесты-экскурсии делятся на 3 группы:



линейные, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;



штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;



кольцевые, они представляют собой тот же «линейный» квест-экскурсию, но замкнутый в круг.

КВЕСТ-ЭКСКУРСИЯ «ЛЕГЕНДЫ города ГЕЛЕНДЖИКА»



СЕРТИФИКАТ УЧАСТНИКА
КВЕСТА-ЭКСКУРСИИ



«ЛЕГЕНДЫ ГОРОДА ГЕЛЕНДЖИКА»



**То, что я хочу познать – это яблоня,
То, что я познаю – это ветвь яблони,
То, что я передам ученику – это яблоко,
То, что он возьмет от меня – это семечко,
Но и из семечка может вырасти яблоня!!!**

**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**



8 (86130) 71-6-47



medvedovskycentr@yandex.ru



центр-калейдоскоп.рф