

**Мастер – класс**  
**по теме «Квест-экскурсия как инновационное направление в туристско-краеведческой деятельности»**  
**на форуме классных руководителей Краснодарского края**  
**в г. Геленджике 12 октября 2023 года**

**Цель мастер-класса:** представление классным руководителям опыта организации и проведения мероприятий в инновационной форме – квеста-экскурсии

**Задачи:**

- конструирование перед участниками мастер-класса модели мероприятия в режиме демонстрируемой педагогической технологии квеста;
- обучение участников мастер-класса навыкам проектирования, квеста-экскурсии, составляющей основу транслируемого педагогического опыта, и способам достижения намеченных результатов при работе с обучающимися;
- демонстрация умения педагога-мастера проектировать успешную деятельность в сотрудничестве с незнакомой аудиторией.

**Требования к организации мастер-класса:**

Аудитория, обеспечивающая возможность организации групповой работы. Наличие компьютера с проектором.

Классная доска или маркерная, мел или маркер.

Раздаточный материал для выполнения заданий (конверты, листы бумаги формата А4, ручки, маркеры, фломастеры, буклет с информацией).

**Ожидаемые результаты мастер-класса:** классные руководители, педагоги дополнительного образования, принявшие участие в мастер-классе, получают возможность осознать и оценить результативность мероприятий, проводимых в инновационной форме - квеста-экскурсии. Таким образом, у участников должно сложиться понимание сути проведения квестов-экскурсий и повысится уровень профессиональной компетентности в составлении и разработке заданий для квестов, которые они смогут применить.

**Ход мастер-класса:**

**Слайд 1. Вступление:** Здравствуйте, уважаемые коллеги! Меня зовут Сочнева Татьяна Петровна. Я методист Центра творчества «Калейдоскоп» муниципального образования Тимашевский район. Рада приветствовать всех участников мастер-класса.

Я предлагаю вам самим озвучить тему мастер-класса. Я буду загадывать Вам загадки, из первых букв ответов вы составите слово, которое и определит тему нашей встречи. Итак, первая загадка:

1. Вверх – вниз, вверх – вниз! Мы взлетим, как стая птиц.  
Вознесёмся к небесам – прикоснёмся к чудесам.  
А вернёмся мы назад – попадаем снова в сад.  
Отгадай-ка ты скорее, что качает нас?  
(Качели)
2. Фырчит, рычит, ветки ломает,  
Пыль поднимает, тебя с ног сбивает.  
Слышишь его, да не видишь его  
(Ветер)
3. Кто пушистый у воды моет сладкие плоды?  
Прежде, чем отправить в рот, полоскает их...  
(Енот)
4. То, что он продукт молочный, вам любой расскажет точно.  
Больше всех содержит дыр ароматный вкусный...  
(Сыр)
5. В нём прослойка – сладкий джем, сверху лёгкий белый крем.  
И мука в нём – высший сорт, получился вкусным ...  
(Торт)

Вспомните ответы и составьте слово из первых букв. Что получилось?

Про что мы будем говорить?

*Ответы педагогических работников (классных руководителей):*

Мастер: Получилось слово – КВЕСТ. Молодцы!! Вторую часть темы нашего мастер-класса я предлагаю узнать, я воспользуюсь приемом «ассоциации». Подумайте и скажите, с каким словом у вас ассоциируются слова?

*музей*

*гид*

*достопримечательность*

*Ответ: экскурсия.*

Ответьте, пожалуйста, на вопрос «Это одно из направлений педагогической квест-технологии, позволяющей совместить изучение достопримечательностей родного края, его природных памятников в сочетании с игрой с применением различного рода интеллектуальных заданий: загадок, задач, вопросов. Об этом направлении квест-технологии сегодня пойдет речь. Назовите её».

*Ответ: квест-экскурсия*

***Квест – экскурсия это комбинация классической экскурсии и игры. Квест, quest (англ) - поиск чего-либо, путешествие к определенной цели через преодоление определенных трудностей. Таким образом, у экскурсии берется определенная тема, заранее составленный маршрут, зрелищность, а от квеста – головоломки, загадки, активность участников квеста.***

## 2.Актуализация мастер-класса.

**Слайд 2.** Квест-экскурсия – это новое инновационное направление в туристско-краеведческой деятельности, объединяющее в себе игру и экскурсию. Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их, как активны участников педагогического процесса. Как вы считаете, квест – экскурсия – это модно это или актуально?

Для того, что получить ответ на этот вопрос я использую метод сужения поиска посредством задавания вопросов, на которые можно отвечать «да - нет». (Участники пытаются найти ответ, задавая вопросы, на которые педагог может ответить только словами: «да», «нет», «и да, и нет».)

1. *Это сегодня становится популярным?*
2. *Это один из новых способов предоставления информации для детей в образовательном процессе и во внеурочной деятельности?*
3. *Это ни чем не отличается от обычной экскурсии, и поэтому уже не так интересно?*
4. *Это увлекательно, потому что участникам приходится решать интеллектуальные задачи, мыслить логически, применять ловкость и уметь работать в команде?*
5. *Это относится к технологиям деятельностного типа?*
6. *Это модно потому, что представляет собой компьютерную игру, в которую играют многие подростки?*
7. *Это направляет учащихся усваивать знания и умения в процессе самостоятельного добывания и систематизирования информации?*

На основе полученных ответов, какой вывод вы сделали?

Спасибо участникам мастер-класса. Ваши ответы подтверждают, что актуальность использования одного из направлений квест-технологии «квест-экскурсия» очевидна.

В практике проведения квестов и квестов-экскурсий в Центре творчества «Калейдоскоп» используется традиционная образовательная среда, а именно территория учреждения, парк, улицы станицы с учетом безопасности конечно. Особенно хочется отметить, так как одна из задач детского пребывания в объединениях туристско-краеведческо направленности – отвлечение ребенка от виртуальной среды, вовлечение в активные виды деятельности. Из минусов же и то, что разработка и проведение подобных мероприятий требует большого количества времени на подготовку, определенного материального и человеческого ресурса.

**Слайд 3.** В 2022 году я участвовала в XIX Всероссийский конкурс учебных и методических материалов в помощь педагогам, организаторам туристско-краеведческой и экскурсионной работы с обучающимися,

воспитанниками. В конкурсе приняли участие 53 субъекта Российской Федерации, жюри рассмотрело 327 работы. Я представила методическую разработку экскурсионной квест-игры «В поисках подарка потомкам». Жюри высоко оценило данную методическую разработку. Разработка опубликована на сайте Федерального Центра дополнительного образования и организации отдыха и оздоровления детей и сайте Инфоурок.

**Слайд 4.** В период летних каникул 2023 года была разработана и проводилась квест-экскурсия «Юные туристы» для учащихся общеобразовательных организаций МО Тимашевский район. В ходе квеста-экскурсии дети попробовали свои силы на скалодроме, на параллельной переправе, переправе бабочка, прокатились на велосипеде по коридору с заданиями. А также повторили виды грибов, научились вязать узлы, участвовали в викторине на тему туризма. Ребята получили массу позитивных эмоций, впечатлений.

**Слайд 5.** В практике проведения квестов и квестов-экскурсий в Центре творчества «Калейдоскоп» используется традиционная образовательная среда, а именно территория учреждения, парк, улицы станицы с учетом безопасности конечно.

#### **Презентация педагогического опыта мастера.**

Теперь можем приступить к разработке квест-экскурсии. И в этом нам поможет прием «алгоритм» (пошаговое выполнение действий). **Основные этапы по подготовке к проведению квеста-экскурсии.**

**Слайд 6.** **Первый этап:** придумать легенду. Вам нужно создать интересную историю, которая станет предпосылкой к игре. Легенда квеста – очень важный этап. Она должна «зацепить» игроков. Например: «Согласно легенде, много лет назад, именно в этом месте, где мы сейчас находимся, был вручен подарок школьному музею в дар потомкам. Считалось, что данный подарок является одним из символов нашего музея. Легенда гласит, что данный подарок и сейчас находится в стенах музея, увидеть его мечтает каждый человек». А какую бы легенду Вы предложили своим ученикам?

*Деятельность участников мастер-класса:* придумывают в группах возможную легенду и затем предлагают ее аудитории.

**Второй этап:** нужно определить, где будет начинаться квест-экскурсия и где заканчиваться? Это будет то место, в котором игроки найдут подарки или сувениры, конфеты или открытки. Как Вы думаете, где можно проводить квест-экскурсию?

*Деятельность участников мастер-класса:* предлагают свои варианты места проведения квеста-экскурсии

*Мастер:* Квест-экскурсия может проводиться практически где угодно: в классе, во всей школе, на пикнике, в какой-то ограниченном районе города или станицы, во всем городе или станице.

**Третий этап** в разработке квеста-экскурсии – это определение того, как Вы будете передавать информацию о следующем месте: записки, письма в конвертах, салфетки, слово, выложенное кубиками, закладка в книге.

На **четвертом** этапе необходимо составить маршрут. Включите в него пункты, в которых будут разложены подсказки. Например, полка, валенки, почтовый ящик, ямка под деревом, столовая в школе, кинотеатр, фонтан в городе. Постарайтесь, чтобы получилось, не больше десяти пунктов вместе со стартом и финишем (при большем количестве пунктов, внимание игроков рассеивается, многие чувствуют усталость).

**Пятый** этап в разработке маршрута квеста-экскурсии. На **шестом** этапе нужно разложить получившееся по своим местам, учитывая, что подсказка должна указывать на следующее место.

И на последнем, **седьмом** этапе подготовки разложите призы в финальном месте.

При этом в условиях квест-технологии, что особенно ценно, процесс обучения состоит не только в получении информации, но и в формировании умений и навыков в некой естественной среде (историческая застройка населенного пункта; группа памятников; памятное место; природный объект и т. д.). В пределах этой естественной среды, которая на время становится образовательной, можно опытным путём знакомиться с соотношением размеров, расстояниями, перспективой, конструктивными особенностями зданий, элементами архитектурных стилей. Тот же принцип «погружения» в историческую, культурную или природную среду существует в экскурсии. Однако, именно квест и ориентирование дают возможность участнику самому (в процессе взаимодействия с другими участниками) получать знания.

Мы должны не забывать о соответствии заданий квеста-экскурсии возрасту участников и их подготовленности является важным критерием успеха мероприятия.

Итак, квест-экскурсия как инновационное направление туристско-краеведческой деятельности обладает рядом неоспоримых достоинств, среди которых можно выделить:

- интерактивность образовательного и воспитательного процесса;
- высокий познавательный эффект;
- возможность обучения самостоятельности в познании;
- отработка исследовательских навыков;
- раскрытие творческого начала у участников квеста-экскурсии;
- формирование личностных качеств обучающихся;

*2.2. Практическая часть: описание системы занятий в режиме эффективной педагогической технологии. Определение основных приемов работы, которые мастер будет демонстрировать слушателям.*

Мастер:

Экскурсия в форме квеста – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, историческими фактами и другими основами родного края. Большинство информации по выбранной теме участники получают не от экскурсовода в виде лекции, а добывают самостоятельно. Таким образом,

повышается мотивация участников, за счет соревновательной формы игры. Его использование дает педагогу возможность нестандартно подойти к внеурочной деятельности и преобразовывать учебный процесс – из скучного однообразного в радостный, охотно выполняемый.

Отталкиваясь от того, что квест-экскурсия – это инновационная форма экскурсии, при которой информация об объектах показа подается в интерактивной форме, можем предложить следующее определение. **Квест-экскурсия - это методически и методологически созданный и реализованный, интерактивный и нестандартный показ достопримечательностей (объекты природного, историко-культурного наследия и др.). Квест-экскурсия – процесс синтеза игры и экскурсии, в котором эмоции от посещаемых новых мест усиливаются азартом игры и триумфальным чувством победы (при наличии соревновательного аспекта).**

Факты местной истории «оживляют» традиции своей предметностью, событийностью, возможностью раскрытия человеческой сущности, соприкосновения с возвышенным и прекрасным в конкретной человеческой судьбе, мысленным общением с исторической личностью. Приведу пример филиала краевого Государственного бюджетного учреждения культуры Краснодарского края «Краснодарский государственный историко-археологический музей-заповедник им. Евгения Дмитриевича Фелицына», который находится в хуторе Ольховском на родине семьи Степановых, музей семьи, рассказывающий о трагической судьбе простой русской женщины Епистинии Федоровны Степановой, девять сыновей которой погибли в годы Гражданской и Великой Отечественной войн. Здесь экскурсии проводятся в театрализованной форме, детей и педагогов в народные казачьи костюмы, экскурсия заканчивается чаепитием за самоваром с булками и сухариками. Все это в конечном итоге влияет на нравственное становление школьников, их историческое самопознание и самоопределение. Таким образом, такая организация историко-краеведческой деятельности учащихся способствует решению больших и сложных задач нравственного, патриотического, интернационального воспитания подрастающего поколения.

***Наша задача — сделать реальность такой интересной, чтобы не хотелось уходить в виртуальную реальность.***

**Слайд 7.** Такого рода задания в квест-экскурсиях обычно делятся на четыре вида:

- 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.).

**Слайд 8. По форме построения сюжета квесты-экскурсии делятся на 3 группы:**

– **Линейный** (детям предлагается последовательно решить ряд заданий, которые не связаны друг с другом).

– **Штурмовой** (в данной квест-игре заложено всего лишь одно задание, ребята могут выбрать сами траекторию своего движения за подсказками по музею).

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

Преимуществом квеста-экскурсии является использование активной формы познания: информация и знания лучше усваиваются в процессе самостоятельного добывания. Очень важно, прохождение квеста-экскурсии требует командного взаимодействия, что позволяет стимулировать коммуникацию в малой группе, установить эмоциональный контакт между ее участниками и сплотить их; дает возможности каждому проявить свои способности; ставит участников в активную позицию, при которой они должны самостоятельно принимать решения и выбирать стратегию поведения. Также можно утверждать, что во время прохождения квеста происходит смена деятельности и переключение внимания, что является своеобразной релаксацией.

Продумывая квест-экскурсию, необходимо помнить о следующих пунктах:

– мотивация и заинтересованность участников;

– задания должны быть четко сформулированы, а шифровки соответствовать возрасту участников;

– безопасность квеста;

– логичность и целостность квеста;

– если квест проводится в образовательном учреждении, он не должен нарушать образовательный процесс других коллективов. Опираясь на наш опыт проведения образовательных уличных квестов и квестов-экскурсий в нашем учреждении, можно говорить о результативности использования такой формы, так как участники возвращаются и вновь принимают участие в подобных мероприятиях;

– есть положительная динамика в численности участников.

Сущность квест-экскурсии заключается в познании материала через игру (детально продуманную и грамотно срежиссированную). В основе подобной экскурсии лежит сюжет (реальный или вымышленный); определяется цель, к достижению которой можно прийти, выполнив ряд тематических заданий на маршруте. При этом необходимо помнить, что применение инновационных форм не освобождает квест от соблюдения главного требования методики - обеспечения «непрерывности раскрытия темы в ходе экскурсии как процесса усвоения знаний, то есть воздействие

экскурсионного материала на экскурсантов в течение всей продолжительности экскурсии (без пауз, остановок и перерывов)». Соблюдение и исполнение всех этих позиций позволят сделать экскурсию яркой, эмоциональной и главное - запоминающейся.

**Ведь «мы запоминаем: 20% услышанного; 40% увиденного; 60% увиденного + услышанного; 80% увиденного + услышанного + сделанного нами самими»**

По мнению Макаренко Антона Семеновича *«Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности».*

Открывать новое, смотреть на всё под необычным углом и находить детали, которые никогда бы не заметили.

Мы выискиваем интересные факты, обращаем внимание на неожиданные детали, легко и увлекательно рассказываем об истории той или иной достопримечательности. «Творить и пробовать, искать и развиваться!». За квест-экскурсиями будущее!

#### **Практическая часть мастер-класса:**

**Слайд 9.** Мы с Вами сегодня находимся в городе-курорте Геленджик. И я предлагаю Вам принять участие в квесте-экскурсии «Легенды города Геленджика». В ходе квеста-экскурсии мы познакомимся с легендарными достопримечательностями прекрасного морского курорта.

Итак:

**У каждого из вас находится «Алгоритм «Разрабатываем квест-экскурсию».** (Приложение 1).

Давайте разделимся на 2-3 команды, для составления примерной квест-экскурсии. Через 10 минут мы услышим ваши варианты.

**Слайд 10.** Продолжаем квест-экскурсию по городу-курорту: Задания я раздаю каждому участнику мастер-класса. Последовательного прохождения каждого задания мы с вами узнаем много нового и интересного. (Приложение 2).

**Слайд 11.** Заканчиваю свой мастер-класс словами

**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!!!**

**Слайд 12.** Удачи вам! Надеюсь, мой мастер-класс был для вас полезным, и вы будете применять полученные знания в своей профессиональной деятельности. И благодаря технологии квест-экскурсии на Кубани зацветут яблоневые сады!

## Список, использованной литературы

1. Мастер – класс учителя истории Яковчуковой Г.В. <https://infourok.ru/master-klass-kvest-ekskursiya-kak-sposob-aktivizacii-uchashihsya-v-izuchenii-kraevedeniya-5258925.html>
2. Сборник тематических тестом для 1-9 кл. <http://ddtvm.ru/wp-content/uploads/2020/09/sborniki-tematicheskikh-kvestov-dlya-1-9-klassov-rubacheva-shahdan-kononenko-2019.pdf>
3. Квест-экскурсия примеры с заданиями. <https://torise.ru/kvest-ekskursiya-primery-s-zadaniyami/>
4. Квестодел. Конструктор квестов. <http://kvestodel.ru/>
4. Экскурсии по родному краю как условие формирования патриотических качеств у школьников <https://school-science.ru/16/18/51619>