

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛАБИНСКИЙ РАЙОН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ДЕТСКО -  
ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА И ЭКСКУРСИЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ЛАБИНСКИЙ РАЙОН

Методические рекомендации для педагогов по  
созданию и проведению квест- игр в учреждении  
дополнительного образования туристско-  
краеведческой направленности

Авторы-составители:  
Ковалева Оксана Игоревна,  
методист

Егиазарян Николай Аркадьевич,  
педагог дополнительного  
образования

г. Лабинск, 2026

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка

2. Система работы над квестом: этапы создания

2.1. Аналитико-проектировочный этап

2.2. Сценарно-методический этап

2.3. Организационно-ресурсный этап

2.4. Проведение и анализ

3. Примерная структура методической разработки (для портфолио педагога)

4. Типичные ошибки и пути их преодоления

5. Рекомендации по масштабированию и обмену опытом

Список литературы

Приложение 1

## 1. Пояснительная записка

### Введение

Квест (от англ. quest – поиск, приключение) – это игровая технология, в которой участники последовательно решают познавательные, проблемные или творческие задания, двигаясь к общей цели по продуманному маршруту.

Отличительные черты квеста в учреждении дополнительного образования:

- проблемный характер (учащиеся не получают готовые ответы, а добывают их сами);
- командная работа (развитие коммуникативных и регулятивных УУД);
- интеграция разных видов деятельности (поиск, исследование, конструирование, общение);
- привязка к реальному или виртуальному пространству (территория учреждения, парк, музей, онлайн-карта);
- обязательная рефлексия и видимый результат (созданный продукт, полученный артефакт, решение итоговой задачи).

Квест – это средство достижения образовательных результатов. Он должен органично вписываться в рабочую программу объединения или воспитательное событие.

**Актуальность** квест- игр не только сохраняется, но и растет благодаря эволюции формата. Сейчас их актуальность раскрывается через несколько ключевых аспектов:

1. Переход в цифровую и гибридную среду
2. Спрос на живое общение
3. Технологический апгрейд
4. Адаптация под разные аудитории

Главный вызов- избегать шаблонов. Игроки быстро распознают сюжетные клише и однотипные замки с ключами. Ценятся авторские сценарии, нестандартная механика (смена ролей, манипуляция временем) и высокий технологический уровень.

**Новизна.** Квест игра не является ни спортом, ни театром, ни головоломкой по отдельности- она сплавляет их в новое качество, где главным ресурсом становится время и коллективный интеллект в условиях физического присутствия

## 2. Система работы над квестом: этапы создания

### 2.1. Аналитико-проектировочный этап

Шаг 1. Определите цель и задачи

Задайте себе вопросы:

- Какой образовательный дефицит или запрос учащихся закрывает квест?
- Какие предметные, метапредметные и личностные результаты я хочу получить?
- Будет ли квест обучающим, тренировочным, контрольным или развлекательным?

Пример цели: сформировать у учащихся 10–12 лет первичные навыки ориентирования на местности и чтения условных знаков карты.

## Шаг 2. Выберите формат квеста

| Формат                 | Краткая характеристика                                                                      | Пример                                                                                        |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Линейный               | Команда идет по цепочке станций                                                             | каждое задание открывает следующее Найти ключ → расшифровать код → получить координаты финала |
| Штурмовой (нелинейный) | Все станции известны, но выполнять их можно в любом порядке, в конце – сборка итога.        | Собрать 5 пазлов о правилах дорожного движения, развешанных в разных кабинетах                |
| Кольцевой              | Команды стартуют с разных точек и проходят одинаковые задания по кругу, встречаясь в финале | Игра- эстафета по технике безопасности на переменах                                           |
| Виртуальный            | Выполняется в цифровой среде (Google-карты, QR-коды, Moodle)                                | Онлайн-экскурсия по городу во время дистанционного обучения                                   |

## Шаг 3. Определите аудиторию и время

- Возраст (7-10, 11–14, 15–18 лет) – от этого зависит сложность текста, подвижность, длительность удержания внимания.
- Количество участников: оптимально 4–6 человек в команде, общее число команд – до 10.
- Длительность: для младших – до 40 мин, для старших – 60–90 мин (с учетом смены деятельности).
- Масштаб: территория одного класса, всего здания, прилегающего парка или района.

Не рекомендуется смешивать в одной игре детей 7 и 15 лет- разница в когнитивных возможностях приведет к тому, что младшие будут всего лишь исполнителями указаний старших, потеряв интерес.

## 2.2. Сценарно-методический этап

Шаг 4. Разработайте легенду и роли.

Легенда – это «обёртка» учебного содержания, мотивирующая игроков. Хорошая легенда отвечает на вопросы: зачем мы это делаем? кого спасаем? что ищем?

Примеры легенд:

- «Вы – юные экологи, у вас есть 60 минут, чтобы отыскать источник загрязнения реки и предложить план очистки».
- «Секретный архив утерян. Соберите фрагменты шифра, решая задачи по краеведению».

Роли внутри команды (назначаются капитаном или по жребии): тайм-кипер, картограф, спикер, архивариус, испытатель. Это повышает ответственность каждого.

Шаг 5. Спроектируйте маршрут и локации.

- Нарисуйте маршрутную карту (бумажную или в телефоне).
- Каждая локация должна иметь адрес (кабинет №, объект в парке, QR-код на стене).
- Продумайте логику перемещения: избегайте пересекающихся потоков команд (особенно в коридорах).
- Заложите резервные точки (если группа застряла – можно взять «подсказку» у ведущего за штрафные баллы).

Шаг 6. Разработайте задания для этапов

Ключевое требование – задания должны работать на всю заявленную цель, а не быть просто викториной «для галочки».

Типы заданий с примерами:

Логические с анализом и сравнением: «Сопоставь дату и историческое событие на карте» «Собери электрическую схему по инструкции, найди ошибку».

Поисковые, развивающие внимательность: «Найди на дереве метку, оставленную туристами», «Обнаружь на чертеже деталь с заданным размером».

Творческие, развивающие воображение: «Придумай крик-девиз для похода на заданную тему», «Из подручных материалов создай макет здания»

Шифровальные, работа с информацией: «Расшифруй фразу, используя азбуку Морзе», «Переведи двоичный код в десятичную систему – получи номер следующего кабинета/подсказку».

Практические: «Правильно сложи костёр “колодец” за 2 минуты», «Откалибруй компас по азимуту, найди спрятанный конверт»

Рекомендации по качеству заданий:

- Каждое задание должно быть решаемым за 3–7 минут.
- Ориентируйтесь на зону ближайшего развития: 20% заданий – лёгкие (для уверенности), 60% – средние, 20% – повышенной трудности (для «азарта»).
- Интегрируйте необычные носители: шифр на запотевшем стекле, задание через аудиосообщение, спрятанный УФ-маркер.

Шаг 7. Подготовьте маршрутный лист (дорожную карту)

Для каждой команды – отдельный лист, где указаны:

- название команды;
- порядок прохождения станций (или свободный выбор);
- место для отметки (печать, штамп, подпись волонтера);
- накопительная шкала баллов/звезд;
- поле для финального кода или слова-отгадки.

Пример фрагмента маршрутного:

| № | Локация    | Задание (кратко)                     | Отметка | Баллы |
|---|------------|--------------------------------------|---------|-------|
| 1 | Актный зал | Собрать пазл: «Карта района»         | Штамп   | 5     |
| 2 | Библиотека | По каталогу найти книгу с подсказкой | Подпись | 5     |

### 2.3. Организационно-ресурсный этап

Шаг 8. Создайте команду организаторов

- Ведущий (координирует ход, объявляет голосом начало/конец, решает форс-мажоры).
- Волонтёры на станциях (старшеклассники, родители) – они проверяют ответ, выдают подсказку, ставят отметку. Проведите с ними инструктаж за 1–2 дня.
- Технический специалист (если используются проекторы, планшеты, звук).
- Медик (при активном движении на улице).

Шаг 9. Подготовьте материально-техническую базу

- Печатные материалы: маршрутные листы, бланки заданий, карточки-шифры.
- Реквизит: конверты, коробки, «артефакты», замки с кодами, фонарики, компас.
- Техника: планшеты/смартфоны с установленным приложением для сканирования QR, аудиоколонка, таймер.

- Система навигации: стрелки на полу, указатели, ленточки, метки мелом (смываемые).

#### Шаг 10. Продумайте мотивацию и систему оценивания

- Баллы начисляются за скорость, правильность, креативность, дисциплину в команде.
- Штрафы: за подсказку без запроса, за грубость, за опоздание на финиш.
- Промежуточная мотивация: «бонусные ключи», открывающие короткий путь или дополнительное задание для повышения баллов.
- Итог: победители – по сумме баллов; все получают сертификаты участников/дипломы. Обязателен призовой фонд (значки, сладости, канцтовары, грамоты).

### 2.4. Проведение и анализ

#### Шаг 11. Проведите пробный прогон (пилот)

За 2–3 дня до мероприятия соберите 2–3 «тестовых» игроков (педагогов, не занятых в квесте). Они пройдут маршрут и выявят:

- неточности в формулировках;
- нелогичность перемещений;
- слишком лёгкие/сложные задания;
- технические сбои.

Исправьте всё до основной игры.

#### Шаг 12. В день игры: инструктаж и запуск

- Соберите команды, проведите жеребьевку маршрутных листов (если линейный квест – разный порядок станций для команд).
- Зачитайте легенду, раздайте маршрутные листы, напомните правила: не бегать, подсказывать только своей команде, беречь имущество.
- Торжественно дайте старт (сигнал свистка, гонг, команда «Время пошло!»).
- Во время игры организаторы мониторят продвижение, подстраховывают на сложных участках, фиксируют время финиша каждой команды.

#### Шаг 13. Финал и рефлексия

- Организуйте «костер» (круг, обсуждение за чаем).
- Проведите блиц-опрос: «Что было самым трудным?», «Что нового узнали?», «Какая локация понравилась больше всего?».
- Награждение: в номинациях (Самые быстрые, Самые дружные, Лучший капитан, Гениальные шифровальщики).
- Раздайте памятные сувениры.

## Шаг 14. Послеигровая аналитика

Соберите все маршрутные листы, подсчитайте статистику:

- среднее время прохождения;
- задания, вызвавшие массовые затруднения;
- количество взятых подсказок.

Зафиксируйте выводы в методическом дневнике квеста. Это поможет улучшить следующую версию игры.

### 3. Примерная структура методической разработки (для портфолио педагога)

Если вы готовите материал на аттестацию или внутренний конкурс, оформите его по следующему плану:

1. Титульный лист (название, УДО, автор, год).
2. Пояснительная записка (актуальность, новизна, отличительные особенности квеста).
3. Цель и задачи (образовательные, развивающие, воспитательные).
4. Условия реализации (возраст, число участников, продолжительность, кадровое и материальное обеспечение).
5. Сценарий квеста с подробным описанием каждой станции (задание, ожидаемый ответ, критерии оценки, реквизит).
6. Маршрутный лист (образец, можно в приложении).
7. Критерии оценивания и система награждения.
8. Результаты апробации (фото, отзывы детей и родителей, количественные данные).
9. Список литературы (см. ниже).
10. Приложения (раздаточные материалы, шаблоны дипломов, QR-коды, инструкции для волонтеров).

### 4. Типичные ошибки и пути их преодоления

| Ошибка                                | Последствие                      | Решение                                                            |
|---------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Слишком сложное первое задание        | Команды тормозят, теряют интерес | Дайте разминочное задание на 1 мин (шутка, легкий вопрос)          |
| Отсутствие временного лимита на этапе | Игра затягивается, дети устают   | На каждом этапе волонтер засекает время, максимум 7 мин            |
| Непонятная легенда                    | Игроки не понимают мотивации     | Легенда должна укладываться в 2–3 предложения, её повторяют дважды |
| Игнорирование                         | Травмы                           | Назначить ответственного на                                        |



|                                                            |                                |                                                                                  |
|------------------------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| безопасности<br>(узкие проходы,<br>лестницы)               |                                | опасных участках, запретить бег                                                  |
| Перекося в сторону<br>развлечения без<br>обучения          | Квест бесполезен               | Каждое задание должно<br>соответствовать разделу<br>программы, а не быть «водой» |
| Только командный<br>зачет без<br>индивидуального<br>вклада | Пассивность<br>некоторых детей | Ввести персональные «жетоны<br>внимания» или роли                                |

## **5. Рекомендации по масштабированию и обмену опытом**

- Создайте в УДО методический кабинет квест-технологий: папки со сценариями, коробки с многократным реквизитом (замки, конверты, компасы).
- Проводите для коллег мастер-класс по проектированию заданий, делитесь шаблонами.
- Вовлекайте старшеклассников в разработку квестов для младших – это сильный воспитательный момент.
- По итогам года организуйте фестиваль квестов, где каждая команда педагогов представляет одну авторскую игру.

## **6. Список литературы для разработчика квестов**

### **Нормативные и теоретические источники**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ (ст. 75 – дополнительное образование).
2. Приказ Минпросвещения РФ № 533 «Об утверждении Порядка разработки дополнительных общеобразовательных программ» (адаптация игровых форм).
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (Распоряжение Правительства РФ № 678-р).

### **Методические пособия и статьи**

1. Осяк С.А., и др. Образовательный квест как современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 6.
2. Щербакова Е.Я., Храмцов Н.Н. Квест-технология в дополнительном образовании: от идеи до результата // Дополнительное образование и воспитание. – 2021. – № 3. – С. 12–17.
3. Игумнова Е.А. Квест-метод в обучении: учебно-методическое пособие. – Чита: ЗабГУ, 2019. – 96 с.
4. Бычков А.В., Тарасова М.В. Игрофикация в дополнительном образовании: сборник квест-сценариев. – М.: Издательство «Планета», 2022. – 144 с.

### **Электронные ресурсы (проверены на 2026 год)**

1. Образовательная квест-платформа «Learnis» – инструменты для создания цифровых квестов (<https://learnis.ru>).
2. Методическая копилка ЦРДО «Квест-игры в учреждении дополнительного образования» – алгоритмы, шаблоны маршрутов, чек-листы (доступ через АПК).
3. Видеолекция «Как разработать образовательный квест за 5 шагов» на портале «Педагогический навигатор» (регистрация свободная).

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛАБИНСКИЙ РАЙОН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ДЕТСКО -  
ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА И ЭКСКУРСИЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ЛАБИНСКИЙ РАЙОН**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА МЕРОПРИЯТИЯ**  
**Спортивно- туристический квест «Спортивный лабиринт»**

**Автор-составитель:**  
**Егиазарян Николай Аркадьевич,**  
**Педагога дополнительного образования**

- **Название мероприятия:** Спортивно-туристический квест «Спортивный Лабиринт».
- **Форма проведения:** Командная игра-эстафета с элементами спортивного ориентирования и туристской техники.
- **Целевая аудитория:** Учащиеся объединений Станции юных туристов, возраст 10–16 лет.
- **Продолжительность:** 60–75 минут.
- **Место проведения:** Территория станции (парк, школьный двор или рекреационная зона) при наличии естественных укрытий (деревьев, кустарников) или искусственных препятствий. *Требование: наличие 6–8 контрольных точек.*

## 2. Педагогическое обоснование

- **Цель мероприятия:** Формирование у учащихся навыков командного взаимодействия, ориентирования на местности и прикладной туристской подготовки через игровую деятельность.
- **Задачи:**
  1. *Образовательные:* Закрепить на практике знание условных знаков спортивных карт, топографии и техники вязки туристских узлов.
  2. *Развивающие:* Развивать физические качества (выносливость, координацию), логическое мышление и умение работать в команде в условиях ограниченного времени.
  3. *Воспитательные:* Воспитывать чувство товарищества, ответственности за результат команды и бережное отношение к природе (если мероприятие на улице).

**3. Легенда мероприятия**  
*«Представьте, что вы — разведывательная группа, которая заблудилась в горном массиве из-за внезапного камнепада. Все тропы перепутаны, мосты разрушены. Чтобы найти дорогу в базовый лагерь, вам нужно пройти запутанный Спортивный Лабиринт, собрать ключевые артефакты (части карты) и расшифровать секретный код, который откроет безопасный проход домой».*

## 4. Подготовительный этап (Работа педагога-организатора)

1. **Разработка карты-схемы:** Нарисовать упрощенную карту местности. Обозначить 6 контрольных пунктов (далее — КП). Вместо прямых линий использовать «лабиринт» — извилистые коридоры, которые сходятся и расходятся, имитируя сложный рельеф.
2. **Подготовка инвентаря:**
  - Карты-схемы для каждой команды (формат А4, заламинированные).
  - Таблички с номерами КП (1–6).
  - Компостеры или цветные маркеры у каждого КП (для отметки в маршрутном листе).

- Секундомер.
- Карточки с буквами (одно слово: **ВЕРШИНА** — 7 букв).
- Туристское снаряжение: 4 карабина, репшнуры (диам. 6 мм, длина 1,5 м) по количеству участников, 2 натянутые параллельные перила (на высоте 40 см и 1,5 м), туристские коврики (4 шт.), жидкостный компас, аптечка (для бутафории).

## 5. Ход мероприятия (Полный сценарий)

### Этап 1: Вводная часть (15 минут)

- **Построение. (5 минут)** Педагог приветствует участников, проводит короткий инструктаж по технике безопасности при беге по пересеченной местности.
- **Деление на команды. (5 минут)** Учащиеся рассчитываются на 1-й, 2-й, 3-й, образуя равные команды. Каждая команда выбирает капитана и придумывает название, связанное с туризмом (например, «Компас», «Эдельвейс», «Буревестник»).
- **Разминка «Туристский алфавит». (5 минут)** Чтобы получить первую подсказку, команды должны хором назвать 5 предметов, которые необходимо положить в походный рюкзак на один день летом, на каждую букву слова «ЛАБИРИНТ» (Л — ложка, А — аптечка, Б — бутылка воды и т.д.). Задание на смекалку, правильные ответы педагог записывает и выдает капитану маршрутный лист с первой точкой старта.

### Этап 2: Основная часть — Прохождение «Лабиринта» (35–40 минут)

Команды стартуют с интервалом в 5 минут, чтобы не создавать толпу на точках. Каждой команде выдается своя карта с отмеченным, но не подписанным маршрутом. Задача: пройти свой лабиринт, собрав на каждом КП букву.

- **КП №1: «Топографический тупик» (Логика)**
  - *Задание:* Перед участниками лежит «завал» из кубиков или карточек с условными знаками (смешанный лес, овраг, колодец, дом лесника и т.д.). Капитан вытягивает карточку с текстом («Ты видишь редкий лес и за ним воду, что это за знак?»). Задача — найти правильный знак и прикрепить его на стенд.
  - *Результат:* За правильный ответ команда получает букву «В» и отметку в маршрутный лист.
- **КП №2: «Переправа «Горизонт»» (Физподготовка + Техника)**
  - *Задание:* Натянуты параллельные перила (нижняя веревка на высоте 40 см, верхняя — 1,5 м). Расстояние 4–5 метров.
  - *Важное условие по возрасту:* Участники 10–12 лет переправляются, держась двумя руками за верхнюю веревку и переступая приставными шагами по нижней. Участники 13–16 лет (при наличии обученного инструктора) могут использовать скользящий карабин на верхних перилах для самостраховки.
  - *Задача:* Переправиться, не касаясь земли. Оступившийся возвращается и начинает сначала.

- *Результат:* Как только вся команда переправилась, капитан получает букву «Е».
- **КП №3: «Узловая станция» (Навыки)**
  - *Задание:* На столе лежат отрезки репшнуров. Судья просит за 1 минуту завязать два узла из программы туристской подготовки: «прямой» и «восьмерка-проводник». Учитывается правильность рисунка и отсутствие перехлестов.
  - *Бонус:* Если команда разновозрастная, младшие (10-12 лет) вяжут «восьмерку», старшие (14-16 лет) — «встречный узел» (грейпвайн) для усложнения.
  - *Результат:* Получают букву «Р».
- **КП №4: «Сектор ориентирования» (Интеллект + Внимание)**
  - *Задание:* Установлен планшет с большой спортивной картой без обозначения сторон света. Команде выдается жидкостный компас. Судья говорит: «Встаньте лицом на северо-восток. Какой объект находится от вас на юго-западе?».
  - *Задача:* Сориентировать карту по компасу, понять свое положение и найти объект (например, беседка или конкретное дерево).
  - *Результат:* Получают букву «Ш».
- **КП №5: «Медицинский завал» (Ролевая игра)**
  - *Задание:* Один из участников «получает травму ноги». Задача команды — оказать первую помощь.
  - *Адаптация сложности:* Команда сама выбирает способ действия: либо изготовление мягких носилок из двух прочных палок и штормовок (курток), либо транспортировка пострадавшего способом «стульчик» (на скрещенных руках) на расстояние 5 метров. *Примечание: при выборе способа «стульчик» двое участников захватывают друг друга за запястья, образуя сиденье, третий участник садится на руки и обхватывает спасателей за плечи.*
  - *Результат:* Успешная транспортировка «пострадавшего». Получают букву «И».
- **КП №6: «Расшифровка» (Кульминация)**
  - *Задание:* Собрав 5 букв (В, Е, Р, Ш, И), команда оказывается у последней точки. Здесь лежат закрытые контейнеры с буквами «Н» и «А». Чтобы получить код к замку, нужно выложить из своих букв первую часть слова-пароля («ВЕРШИ»). Судья проверяет, выдает недостающие буквы.
  - *Финал этапа:* Собрать слово «ВЕРШИНА», громко прокричать его всем составом команды. Секундомер выключается.

### Этап 3: Заключительная часть (10 минут)

- **Построение и подведение итогов.**
- **Рефлексия «Свечка» (в кругу):** Педагог просит каждого одним словом описать, что он чувствовал, когда не мог найти дорогу или когда завязывал узел. Подчеркивается, что в туризме важен каждый участник.

- **Награждение:** Победитель определяется по наименьшему общему времени прохождения дистанции. Вручаются грамоты в номинациях: «Самая быстрая команда» и «Самая техничная команда» (за качество вязки узлов).

---

## 6. Критерии оценки и штрафы

Для объективности судейства используется система штрафного времени:

- Касание земли на этапе «Переправа» — +15 секунд.
- Неправильно завязанный узел (перехлест, отсутствие контрольного узла) — +30 секунд за каждый.
- Пассивное поведение участника (неучастие в этапе) — +1 минута к общему времени команды.

## 7. Методические рекомендации педагогу по проведению

1. *Адаптивность:* На этапе «Узловая станция» и «Медицинский завал» дается выбор уровня сложности, чтобы снизить тревожность у младших школьников и дать возможность проявить себя старшим.
2. *Безопасность:* На этапе «Переправа» обязательно присутствие педагога для страховки. Нижняя веревка не должна быть высоко натянута (не выше 40 см), чтобы избежать серьезных падений. При использовании карабинов исключить контакт с волосами и одеждой, склонной к наматыванию.
3. *Навигация:* Для учащихся 10-11 лет, которые впервые видят спортивную карту, используйте на КП №4 вместо азимута простое задание «Найди сосну на карте».
4. *Реквизит:* Буквы лучше сделать большими, на картоне, чтобы их было видно издали и не терялись на бегу.