

Лисенкова Светлана Николаевна,
заведующая отделом по туризму, краеведению и спорту, педагог дополнительного образования МБОУ ДОД Центр внешкольной работы «Парус», г. о. Самара
ot-tur@yandex.ru



Краеведческая квест-игра: обучение и развлечение

Аннотация. В статье рассматривается вопрос о таком педагогическом приёме, как игра, об актуальности краеведческой квест-игры, её развлекательно-познавательной функции.

Ключевые слова: игра, краеведение, младшие школьники, познание, развлечение, общения детей и взрослых.

Раздел: (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду деятельности. Она является эффективным средством формирования личности ребенка, его морально-волевых качеств, в игре реализуются его потребность воздействия на мир [1].

По мнению Н. А. Барабановой, игра является средством развлечения людей, их общения, отдыха. В игре человек получает удовольствие, снимает нервное напряжение. Она носит характер активной познавательной деятельности, становится действенным средством умственного и физического развития, нравственного и эстетического воспитания. У игры своя природа, свое строение, совокупность устойчивых связей, обеспечивающих ее целостность, взаиморасположение и связь составных частей, своя структура. Природой игры можно считать «атмосферу» и все, что связано с настроением, возникающим в ходе игры: бодрость, радостное самочувствие, активный жизненный тонус [2].

У младших школьников очень высока потребность во внешних впечатлениях, игре и движении. Загруженность детей в учебное время года зачастую не оставляет им возможности полноценно поиграть со сверстниками, примерить на себя роли взрослых, персонажей мульт- и кинофильмов, пережить те эмоции, которые может дать игра, особенно с большим количеством участников. Поэтому летний период для школьников является хорошей возможностью возместить дефицит игровой деятельности.

Как отмечает Ю. Л. Гусева, учреждения дополнительного образования, в отличие от общеобразовательных, обладают наибольшим потенциалом для создания среды, в которой каждый ребёнок, независимо от его способностей и потребностей, чувствует себя защищённым, получает возможность для самореализации. Среди общественных институтов воспитания учреждения дополнительного образования детей представляют гармоничное единство познания, творчества и общения детей и взрослых [3].

В этих учреждениях, деятельностью которых является не только обучение, но и воспитание, широко используется такой педагогический ресурс, как игры, которые способствует сближению детей, раскрытию их внутреннего мира, приближению к знаниям не только через разум, а через чувства и эмоции [4].

Такая форма досуга, как квест-игра, в значительной мере отвечает потребностям детей. Слово «квест» всё больше входит в обиход россиян. Квест (от англ.

Quest-поиск) – интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами [5]. В 90-х годах XX века компьютерные квест-игры были очень популярны во многих странах мира. Но постепенно пик популярности прошёл, их вытеснили другие компьютерные забавы, а квестообразные игры перекочевали на улицы. И многим подобные мероприятия напоминают некогда очень популярную масштабную, подвижную игру «Зарница». Прекрасный повод провести досуг вне дома!

Специалисты экскурсионной деятельности отлично компилируют правила и суть квеста (головоломки, загадки, активность участников) и определенные темы, маршруты, зрелищность экскурсии и выдают уникальные продукты, которые становятся очень популярными у горожан и гостей города.

Существует и еще одно замечательное свойство квест-игры – конструктивное времяпрепровождение. Уже давно психологи, а за ними и тренд-вотчеры, констатируют, что в тяжёлые времена люди уделяют больше времени интеллектуальному досугу и играм. Не остались без внимания и квесты, причем любого формата: с использованием транспорта, пешеходные, экстремальные, кабинетные, экскурсионные, познавательно-оздоровительные.

С большим успехом в июне 2014 года в парке им. Щорса на площадке перед зданием МБОУ ДОД ЦВР «Парус» г. о. Самара (далее ЦВР «Парус») прошла краеведческая квест-игра «Клад Степана Разина». Это мероприятие было разработано методистами и педагогами дополнительного образования ЦВР «Парус» в соответствии с планом работы городской проектной площадки «Открой свой город». Авторы-разработчики краеведческой квест-игры «Клад Степана Разина» Н. А. Барабанова, С. Н. Лисенкова, О. Н. Орлова, Т. С. Круглова.

Игра была апробирована на учащихся школ Железнодорожного района г.о. Самара, находящихся в летних лагерях дневного пребывания. В игре участвовало 400 детей в возрасте 7–11 лет. Целью проведения квест-игры является возможность дать детям в игровой форме краеведческие знания и активно провести досуг на свежем воздухе, в компании единомышленников.

Педагоги ЦВР «Парус» адаптировали общепринятые правила квест-игры к своим условиям. Поскольку квест – это поиск чего-либо, путешествие к определенной цели через преодоление определенных трудностей, то тема игры – Степан Разин и поиск его клада – очень хорошо подходит к общей концепции квест-затей. Особенность данного мероприятия такова, что на игру приходят в основном учащиеся начальных классов, которые ещё очень мало знают об истории родного края. Многие достопримечательности, предложенные им на фотографиях для отгадывания, они возможно и видели где-то, когда-то, но вспомнить где и, тем более, назвать его они не могут. Так как в нашей игре все участники успешно проходят испытания (данный формат игры – это не экзамен, не конкурс краеведческий, а развлечение на 1,5–2 часа), то и подход взрослых к проведению подобного квест-развлечения особенный.

Поэтому очень важно, чтобы педагог, который занимается с ребятами на станции, сумел быстро, доступно, деликатно дополнить ответы ребят о предложенном объекте и они «с чистой совестью» могли двигаться дальше. То есть целью квест-игры данного формата является возможность для педагогов дать детям полезную информацию, при этом развлекая их.

У разработанной педагогами ЦВР «Парус» игры основные действия таковы:

- Сбор на месте старта (финиша). Приветствие участников игры.
- Озвучивание легенды, объяснение правил игры.
- Деление всех участников на 6 команд.
- Обход командами всех точек маршрута, выполнение заданий.

– Сбор на месте финиша (старта). Подведение итогов. Награждение.
Квестообразная краеведческая игра – это командная игра на скорость движения, сообразительность, знание достопримечательностей родного города.

Сценарий краеведческой квест-игры «Клад Степана Разина»

Реквизит: сундук; костюмы или детали костюмов Бабы Яги, Мудреца, Красной девицы, Казаков, Лягушки – хвастушки, Бурлаков; 7 столов; бумага; фотографии целые и нарезанные на 6 частей, как пазлы; мяч; коробка; шест с лентами; музыкальные инструменты; маленькие пластиковые шары; 2 верёвки; 2 пластиковых стакана; 2 корзинки; 2 игрушечные машины.

Всех участников игры собирают на месте старта (финиша), приветствуют.

Ведущий: – *Ребята, хочу поделиться с вами удивительной историей, которая произошла со мной сегодня утром. Иду я на работу, поднимаюсь на крыльцо, смотрю, а на крыльце стоит вот этот сундук, а рядом с ним записка.*

Вот что в ней написано:

*Я, Стенька Разин, отдам свой клад не сразу-
Не зря я нес свою поклажу!
Сначала о Самаре загадки разгадайте,
А после уж подарки забирайте.
Загадки как прочтете, к помощникам пойдёте,
Уверен, вы быстро их найдёте.
Кусочек от картинки у них вы попросите.
И как зеницу ока его вы берегите!
Как только шесть кусочков будет наконец,
Бегите вы за кладом, пока он не исчез!!!*

Но, ребята, может быть, пока клад не исчез, вы попробуете пройти все 6 испытаний, который Стенька Разин вам приготовил, и получить клад? Разделитесь на 6 команд, дайте название команде, выберите капитана и пусть он подойдёт и выберет загадку для команды.

Подходят дети, выбирают загадку. Ведущий зачитывает вопрос, после ответа показывает фотографию. (Загадок для этого тура должно быть несколько, на выбор, чтобы учитывать возраст и подготовленность детей). Отгадав загадку, ребята получают фотографию объекта, для которого они должны собрать все 6 деталей пазла (у педагога на точке маршрута имеются все 6 комплектов).

Ведущий: *Загадку выбрали! Теперь я вам раздаю маршрутные листы, в которых указаны точки маршрута-урочища. Урочище – это такой участок, который отличается от окружающей местности, например, овраг или болото или поле в лесу. Следуйте строго по маршрутному листу и как выполните задание на одной точке, проходите на следующую!*

Дети получают маршрутный лист с указанием точки маршрута (у каждой команды своя последовательность). На игровой площадке расставлены указатели с названием точки (урочищ). Педагоги центра на каждой точке (урочище) предлагают детям отгадать достопримечательность по картинке. За правильный ответ получают деталь пазла. На некоторых точках ребята или играют, или поют, или соревнуются.

Ведущий: – *Ну, что, ребята, все вы получили маршрутные листы. Задание ясно? Как во всех урочищах побываете, задания все выполните, так прибегайте сюда (первенство учитывается!), посмотрим, откроется ли сундук с кладом! В добрый путь!*

Объекты для загадок:

1. **Дом А. Толстого.** Какой дом стоит между храмами разных религий?
2. **Дача К. Головкина.** Какое здание охраняют экзотические животные?
3. **Памятник М. Кирову.** Какой памятник будто бы танцует?
4. **Площадь Революции.** Какая площадь в Самаре имела такие названия как: Рыночная, Панская, Хлебная, Алексеевская, Александровская?
5. **Цум Самара.** Назовите самый короткий магазин в Самаре.
6. **Струковский сад.** Какое место в 19-ом веке считалось лучшим для прогулок?
7. **Герб города Самара.** Что изображено на гербе города Самара?
8. **Фестиваль вишнёвого пирога.** Где в Самарской области проходит Фестиваль вишнёвого пирога?
9. **Театр драмы.** Какой из существующих в Самаре театров самый старый?
10. **Река Волга.** Самая большая река в Европе, которая протекает и в Самаре?
11. **Самарская Лука.** Назовите полуостров, который создала Волга?

Урочище «МУДРЕЦ»

Мудрец: – *Добрый день, ребята. В этом урочище вам нужно будет шевелить не руками и ногами, а мозгами. У нас здесь все перепуталось, и мы просим вас помочь собрать слова из отдельных букв, а потом определить, к какой картинке относится какое слово и почему.*

Фотография	Слово	Связь
Театр оперы и балета	КУЙБЫШЕВ	Театр стоит на площади им. Куйбышева. Там же находится памятник этому человеку. Он провозгласил Советскую власть в нашем городе, город носил имя Куйбышева с 1935 по 1991г.
Стела «Ладья»	КРЕПОСТЬ	Памятник установлен в честь 400-летия основания города. В 1586 году была построена крепость Самара, в 1986 – памятник «Ладья». На таких судах передвигались по реке в те далекие времена.
Космический музей «Ракета»	ГАГАРИН	Гагарин – это первый человек, полетевший в космос. После полета отдыхал у нас в городе.
Жигулёвский заповедник им. И.И. Спрыгина.	БАРСУК	Барсук является талисманом этого заповедника. Заповедник находится на Самарской Луке.
Монумент Славы	ВЕЧНЫЙ ОГОНЬ	Совсем рядом друг с другом, на площади Славы, установлены эти два памятника: монумент Вечной славы труду и Вечный огонь. Это всё память о героях нашей области.

Из заранее подготовленных букв ребята складывают слова и соотносят их с фотографиями.

Урочище «Баба Яга»

Баба Яга: – *Чего пожаловали, ребятушки? Я – бабулька вредная. Так просто вам кусочек картинки не дам! Я тут зелье варю волшебное. Мне вообще не до вас, родимые. А вы что, умные все очень?*

Сейчас проверю, лесные загадки вам позагадываю

Царства темного жильцы
 Ползут в разные концы,
 Неустанно влагу пьют,
 Всем растениям жизнь дают (**Корни**)

*Под сосною у дорожки
Кто стоит среди травы?
Ножка есть, но нет сапожка,
Шляпка есть – нет головы. (Гриб)*

*Уселись на веточках весной подружки
И что-то лопочут при встрече друг дружке.
Весной и летом сидят, не слетая,
Зимой посмотришь – исчезла вся стая (Листья)*

*В тюбетейках детки
облепили ветки (Желуди)*

*Русская красавица стоит на поляне,
В зеленой кофточке, в белом сарафане. (Береза)*

*Стоит в саду кудряшка – белая рубашка.
Сердечко золотое, что это такое? (Ромашка)*

Да, шустренькие вы! Но я бабуля вредная. Так просто не отпущу. Уж больно вы мне понравились. Позабавьте меня. Поиграем в игру «Крокодил». Выберу одного человека, скажу ему название одного животного, которое он должен будет изобразить. Например, эти животные живут в Самарской области: ушастый ёж, белка, мышь, волк, косуля, степная кошка, лебедь-шипун, гусь, сова, голуби, воробьи.

УУУФФФ!!! Наигралась я с вами. Так интересно было, что съесть я уже вас не хочу, а была такая тайная мысль! Забирайте деталь пазла и счастливой дороги!

Урочище «Лягушка-Хвастушка»

Лягушка-Хвастушка: – Ой, сколько вас, родимые! Я – лягушка-хвастушка! Ну очень люблю похвастаться. Сейчас я вам расскажу, такое расскажу!! А вы знаете, что в мою честь в Самаре музей открыли? Музей лягушки называется. А вы тоже за пазлом пожаловали? Если умеете хвалиться, то дам.

Кому я кину мяч, тот будет говорить, что в его доме, в его дворе есть самое-самое. Отвечать нужно быстро!!! (Лягушка приводит пример и бросает мяч ребятам).

А теперь мы поиграем в игру «Правда-неправда». Я буду вам говорить предложение, а вы мне отвечайте, правда это или нет.

Правда

- В Самаре самый высокий вокзал в Европе*
- В Самаре самая большая площадь в Европе*
- Самара – один из крупнейших городов Поволжья*
- В Самаре самая длинная набережная в России*
- Ракета-носитель для полёта Гагарина в космос была изготовлена в Куйбышеве*

– В Самаре есть памятник батарее

Неправда:

- Самара – самый большой город мира*
- В Самаре самая длинная велосипедная дорожка*
- Самара – самый старый город России*

Молодцы! Справились на 100 процентов! Получайте пазл и следуйте дальше!

Урочище «Красна девица»

Красна девица: – Какие хорошенькие ребята пожаловали, прелесть! Я Красна-девица, пришла к вам из прошлого, чтобы рассказать, как жили наши предки.

А как вы думаете, чем любили заниматься свободными вечерами ваши пра-пра-пра... бабушки и дедушки? Они собирались в горнице. (Горница – это чистая часть крестьянской избы, как правило, на втором этаже. Слово горница пошло от слова горнее, то есть высокое место). Там пели песни, играли на инструментах и придумывали разные забавы.

Угадайте, что это за инструменты? (показывать фотографии инструментов). И мы сейчас с вами споём песню, поиграем на инструментах и поиграем в очень интересную игру. Она называется «Карусель». Как в неё играть? Один человек держит шест с лентами, а остальные должны заплести три косы из этих лент. В это время все остальные ребята поют народные песни и играют на инструментах. Наигрались, напелись? Ну, а теперь получайте деталь пазла. Всего хорошего!

Урочище «Бурлаки»

Бурлаки: – Вот и к нам помощники пожаловали. Здравствуйте, ребята. Кто же из вас знает – кто мы такие, «бурлаки»?

Бурлак – наёмный рабочий в России XVI – начала XX веков, который, идя по берегу, тянул при помощи бичевы речное судно против течения. Бурлацкий труд являлся сезонным. Лодки тянули по «большой воде»: весной и осенью. Для выполнения заказа бурлаки объединялись в артели. Труд бурлака был крайне тяжёлым и монотонным. Такой труд полностью исчез с распространением пароходов.

Бурлакам посвящена известная картина «Бурлаки на Волге» Ильи Репина. А теперь ещё и памятник им на набережной поставили. Илья Репин вместе с товарищами и братом летом 1870 года отдыхал в селе Ширяево. Впечатлившись красотами нашего края они делали зарисовки к своим картинам и писали стихи. (Демонстрация картины)

Когда бурлаки шли по берегу, солнце нещадно палило их головы, примерно, как сейчас. Поэтому нам нужно сделать шапки. Кто умеет – делает сам, а остальным я покажу.

Ребята из бумаги делают «шапки-треуголки».

Вот теперь, когда наша артель готова, начнем «бурлацкое соревнование». Для этого надо разделиться на две команды. У каждой команды по грузовому автомобилю, к которому привязана веревка – бичева. Задание: перевезти воду. Воду из одного ведра надо перелить в другое. За одну поездку можно перевезти один стакан воды. Тянуть машину надо так, как бурлаки тянули баржу. Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием и при этом меньше расплескает воды. Молодцы! Получайте вашу деталь пазла!

Урочище «Вольные казаки»

Вольные казаки: – Здравствуй, здравствуй, народ Школьный, приветствует вас народ Вольный! Казаки – это вольные люди, обитаем мы, в основном, в горах, на Самарской Луке. Кто знает, что это такое – Самарская Лука? И что за горы там находятся?

Демонстрируются фотографии и дополняются ответы ребят на вопросы.

Вольные казаки: Живем по своим законам, в свои ряды принимаем только того, кто все испытания наши пройдет. По легенде, в давние времена, беглые люди стекались на Самарскую Луку, хотели попасть в шайку вольных казаков. На

горе Стрельная есть «Чёртов мост» – узкое, неровное место. По нему надо было пройти с завязанными глазами. Если человек проходил испытание, не падал с горы, то принимали его в шайку казаков – разбойников. Настоящий казак должен быть смелым, да ловким. Готовы к испытаниям?

Сначала нужно вам пролезть через узкий пещерный лаз (попасть внутрь лестницы-пирамиды и забраться наверх, потом перелезть и спуститься).

После пещеры надо перепрыгнуть яму (нарисованную).

Теперь каждый пройдет через «Чертов мост» (по узкой перекладине).

Дети играют на игровой площадке парка.

Вольные казаки: Хорошо, справились. Принимаем вас в казаки! Теперь вам надоделиться на две команды и выбрать атаманов. Каждый атаман должен заботиться о своих людях. Сейчас вы будете собирать «картошку».

Атаманам завязывают глаза, команды становятся по разные стороны поля, рассыпаются маленькие шарики. Атаманы собирают, команды подсказывают. Это испытание на скорость.

Вольные казаки: «Картошка» собрана, надо бы ее сварить. Каждый игрок берет по одной и закидывает в котел до тех пор, пока все предметы не окажутся в котле. Побеждает команда, которая справится с заданием быстрее.

Все молодцы. Сейчас мы смешаем всё в общем котле. Потому что казаки не только ловкие и смелые, но еще и дружные! Всегда придут на помощь друг другу. А из вашей «картошки» вам в школе сегодня обед сварят! Получайте деталь пазла! Удачи!

Пройдя все испытания, ребята собираются в месте финиша (старта). Ведущий объявляет, какая команда была первой. Вручаются грамоты командам и призы по 6 номинациям: «Самая активная команда», «Самая дружная команда», «Самая эрудованная команда», «Самая смекалистая команда», «Самая творческая команда», «Самая находчивая команда».

Достоинство краеведческой квест-игры состоит в популяризации достопримечательностей родного города, социализации детей, их полезном и веселом времяпрепровождении. Настоящий сценарий построен на исторических и культурных фактах Самарской области, однако механизм, реализуемый авторами, может быть применен к любому краеведческому материалу, что делает представленный сценарий универсальным, интересным и полезным в работе с ребятами вне зависимости от региона их проживания.

Ссылки на источники

1. Портфолио: игровая деятельность как основной фактор развития ребенка. – URL: osyka.ru/igrovaya (06.03.2015)
2. Барабанова Н. А. Социокультурная значимость игровых технологий в экскурсионной деятельности // Социальные технологии и исследования. – 2013. – № 2. – С. 83–87.
3. Гусева Ю. Л. Социализация детей и подростков посредством досуговой деятельности // Образование: вчера, сегодня, завтра. – 2012. – Ч. II. – С. 194–197.
4. Гусева Ю. Л. Творческие игровые программы для школьников. – 2008. – С. 4.
5. Крупнейший сборник онлайн-словарей. – URL: onlinedics.ru (06.03.2015)

Svetlana Lisenkova,

Head of the Department of Tourism, Sport and local history, teacher of additional education, educational center “Parus”, Samara

ot-tur@yandex.ru

Local lore quest-game: training and entertainment

Abstract. The article considers the game as a teaching method, deals with the question of relevance of local lore quest-game, its entertainment and cognitive functions.

Key words: game, local lore, junior schoolchildren, training, entertainment, communication between children and adults.

Рекомендовано к публикации:

Пак Ю. А., кандидатом педагогических наук;

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук,

главным редактором журнала «Концепт»



Поступила в редакцию <i>Received</i>	30.03.15	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	02.04.15
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	02.04.15	Опубликована <i>Published</i>	30.04.15

www.e-koncept.ru

© Концепт, научно-методический электронный журнал, 2015

© Лисенкова С. Н., 2015