

## Презентационный альбом

- 1) **Название конкурсной работы:** квест – игра «По долам и всяем»
- 2) **Номинация:** Лучшая организация детского туризма в рамках внешкольной деятельности.
- 3) **Автор:** Поплевко Алла Владимировна. Методист МБУДО «Центр детского и юношеского туризма и экскурсий» г.Брянска.
- 4) **Организация:** Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского и юношеского туризма и экскурсий» г.Брянска
- 5) **Анализ проблемы, на решение которой направлена конкурсная работа:**

В настоящее время возрос интерес к спортивному ориентированию как к движению «Спорт для каждого». В нашей стране этот вид спорта получает все большее признание. Широкая доступность (соревнования проводятся во всех возрастных группах, от 10 лет до 70 и старше, среди семей, инвалидов), захватывающая борьба на трассе, красота природы, с которой так близко соприкасаются спортсмены на дистанции – все это способствует популярности спортивного ориентирования.

Ориентирование, это вид спорта, где можно вернуться назад, если неудачно выбран маршрут, и искать лучший вариант из массы возможных. Все как в жизни. Мало что в жизни может пригодиться так, как умение быстро соображать в стрессовой ситуации. Это очень эмоциональный вид спорта, который не требует никакого сложного оборудования, специальных площадок и большого финансирования, что так немаловажно в настоящее время.

Квест-игра «По долам и всяем», в основу которой положены принципы и правила спортивного ориентирования, поддерживает и развивает не только физическое, но и умственное состояние человека. Участники игры при помощи спортивной карты или картосхемы на местности проходят выбранный маршрут, отвечают на вопросы каждого КП и делают отметку в командных карточках. Результаты команд определяются по количеству набранных очков с учетом времени прохождения дистанции.

Наряду с оздоровительным эффектом квест - игра имеет большое прикладное значение, умение ориентироваться – это навык, который необходим и туристу, и охотнику, и геологу, и будущему воину, и просто любителю путешествий. Ориентирование подходит любому, даже если нельзя бегать по физиологическим причинам, можно просто ходить, это всегда позитив. Когда находишь контрольный пункт, чувствуешь восторг, ликование, и такая маленькая победа на каждом КП.

Участие в игре тренирует память, способствует самообучению и самоорганизации, учит работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль), формирует умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор.

**6) Цель:** Организация образовательного процесса детей средствами игровой деятельности.

**7) Задачи:**

*Образовательная:* вовлечение каждого ребёнка в активный познавательный процесс (организация индивидуальной и групповой деятельности, выявление умений и способностей работать самостоятельно по какой-либо теме), способствовать формированию навыков стратегического мышления, стремления к саморазвитию и стрессоустойчивости.

*Развивающая:* развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

*Воспитательная:* воспитание личной ответственности за выполнение задания, товарищеской взаимовыручке, терпимости, коллективизму, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению, здоровьесбережение и здоровьесозидание.

## **8) Основная идея конкурсной работы:**

Повышение мотивации детей на достижение более высоких результатов, разнообразие процесса обучения. Полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что активно развиваются такие компетенции как:

- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации;
- определять наиболее рациональный вариант и обосновывать свой выбор.

Использование квест - игр способствует совершенствованию образовательного процесса, повышает его эффективность и качество, осуществляя такие педагогические цели как: развитие личности обучаемого, развитие мышления, (наглядно-действенного, наглядно-образного, интуитивного); развитие коммуникативных способностей; формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации; развитие умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность. В процессе образовательных квест – игр происходит конструирование нового, где педагог становится не урокодателем, а консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучаемых.

## **9) Механизм реализации**

Подготовка к проведению квест – игры.

*Курсивом выделены примеры из игры, проводимой в о/л «Искорка» на фестивале школьных музеев «Дорогами краеведения».*

При подготовке квест-игры необходимо знать возраст участников игры и состав команды (6-10 классы, состав команды 3 человека). Задания на КП и территория игры не должны вызывать существенных затруднений, и в тоже время должны стимулировать к дальнейшему саморазвитию, поиску и изучению материала по данной теме.

1. Тема игры. Она может быть практически любой, всё зависит от Вас, какую тему Вам необходимо закрепить (изучить).

*Исторические места и события г.Брянска*

2. Подбор вопросов, заданий на КП. Формируется уже в рамках определённой темы. Вопросы, задания на КП могут быть разные по сложности и тогда вы можете по-разному их оценить. Вопросы на 1 премиальный балл, на 2 балла и т.д. Это могут быть вопросы – ответы, сбор каких – то фрагментов, практическое выполнение заданий.

*Исторические места г.Брянска - 1балл (на территории о/л Искорка)*

*Исторические места Брянской земли- 2балла (за территорией о/л Искорка)*

*Исторические места и события Брянской земли- 3балла (за территорией о/л Искорка, максимально удалённые)*

3. Определить территорию игры. Для 5-6 классов подойдёт пришкольный участок, для 7-8 классов ближайший сквер, парк отдыха или микрорайон, для старших классов ближайший парк отдыха или лесной массив. По площади берётся территория не более 1 квадратного километра.

*Территория оздоровительного лагеря «Искорка» и его окрестности.*

4. Условия игры. Задания должны быть понятны, интересны и выполнимы. Четко определен итоговый результат командной работы. Для мало подготовленных детей целесообразна работа по парам. Необходимо определить сколько КП единоразово могут отработать пара участников (1 или более) или определяем временной отрезок и предлагаем участникам найти максимальное количество КП за это время. При 2 варианте необходимо установить достаточное количество КП на местности.

*(См. приложение КП.)*

Команда за время игры - 45 минут должна найти максимальное количество КП. На КП отвечаем на вопрос – ответ фиксируем в

командный путевой лист игры, причём номер КП и номер ячейки путевого листа непременно должны совпадать.

5. Определить время игры и количество КП. Время игры варьирует от 30 до 90 минут. Количество КП от 10 до 35.

*45 минут, количество КП на местности -21*

6. Посетить территорию игры и спланировать дистанцию. Нанести её на карту, определить место старта – финиша, чёткие границы района игры за которые выходить участникам во время игры запрещается. *Приложение 2*

7. Подготовить образовательное поле квест – игры. Заранее дать карту без нанесённой дистанции, условные обозначения спортивной карты. Объявить тему игры и дать список литературы или интернет источников по теме игры. *Приложение 3*

8. Продумать задания для участников команд, ожидающих своего старта или финиша участников своей команды. Задания могут перекликаться с заданиями на дистанции, дополнять друг – друга или представлять отдельный независимый блок вопросов – заданий.

По окончании работы на маршруте квест – игры, необходимо на карте города Брянска, по памяти кнопкой – булавкой приколоть номера КП на место расположения объекта. (Допустим цифру 4 мы крепим в парке 1000летия Брянска и т.д.)

9. Подготовить командный путевой лист игры и контрольный командный путевой лист игры с правильными ответами, для быстрой проверки и подсчёта результатов. *Приложение 3*

10. Непосредственно перед игрой пройти и закрепить на местности подготовленные заранее КП игры. *Приложение 4*

### **Проведения квест- игры «По долам и весям» и подсчет результатов**

1. Перед началом игры все команды строятся на линии старта.

Ведущий объявляет командам:

1.1 максимальное время игры, как правило, это 1 час (может быть и другое время в зависимости от количества КП и территории игры), чёткие границы игры и количество установленных КП на местности, телефон ведущего на который можно звонить в случае необходимости;

1.2. условия квест - игры, это может быть:

- взятие по 1 КП каждым участником команды последовательно друг за другом в форме эстафеты до завершения времени игры или нахождения всех КП;

- взятие по 3 КП на выбор каждым участником команды последовательно друг за другом в форме эстафеты до завершения времени игры или нахождения всех КП;

- работа на местности не по 1, а по 2 или даже 3 участника команды одновременно;

- когда общее время работы разделено на количество участников (или пар участников), и в рамках отведённого времени каждый участник (пара) пытается найти максимальное количество КП и ответить на вопросы, размещённые на них.

2. На старт команды выходят с карандашом или ручкой, часами (если район игры большой участники должны иметь при себе телефон, чтобы в случае необходимости могли позвонить на старт игры), команды получают «Командный путевой лист игры» (Приложение 1), где прописаны все номера КП игры, которые необходимо посетить и дать правильный ответ на поставленный вопрос. Результат при посещении КП засчитывается только 1 раз.

3. Также на старте команда получает карту (Приложение 2) или карто - схему территории игры, где цифрами обозначены все номера КП, установленные на местности, место старта и финиша игры.

4. Ведущий объявляет время на определение командной стратегии (происходит деление по парам при необходимости, распределение КП по участникам и т.д.).

5. Время старта по московскому времени вписывается в карточку команды, даётся общий старт игры.
6. Смена участников и передача карты и командного путевого листа игры происходит в зоне старта и фиксируется ведущим.
7. На финише команда сдаёт ведущему командный путевой лист игры для фиксации времени финиша, проверки и начисления заработанных баллов. За превышения времени работы игры команды штрафуются, за каждую полную минуту минус 1 балл из результата команды.

### **Действия участников квест-игры**

1. Заранее ознакомиться с картой по территории игры, изучить обозначения карты, ознакомиться с темой игры.
2. Участники разбиваются на команды по 6 человек.
3. Внимательно слушают ведущего и чётко понимают условия квест – игры.
4. При получении карты и командного путевого листа игры знакомятся с картой и правилами заполнения путевого листа.
5. Изучив карту, формируют командную стратегию игры, в частности: формируют пары (если нужно), последовательность стартующих членов команды, и распределение КП по территории игры. При этом учитываются физические и интеллектуальные способности каждого.
6. Каждая пара (участник) строит свой оптимальный маршрут по территории игры.
7. Прохождение своего маршрута по территории игры. Предполагает индивидуальную (или парную) работу в команде на общий результат. В процессе работы происходит взаимное обучение членов команды, формируется умение работы в стрессовой ситуации.
8. Подведение итогов прохождения своего маршрута, рекомендации другим участникам команды по прохождению их маршрута (что учесть, на что обратить внимание).

9. Командный анализ прохождения маршрута. Что было правильно, какие ошибки допущены, почему.

### **Подведение итогов, завершение игры.**

1. Подсчитываются результаты, распределяются места среди участников игры.
2. Готовятся грамоты и призы (если предусмотрены заранее).
3. Афишируются правильные ответы на КП игры, чтобы у участников была возможность проанализировать свою работу.
4. При необходимости даются рекомендации на дальнейшее изучения темы.
5. Проводится рефлексия:
  6. - что вам понравилось в игре?
  7. - что показалось особенно сложным?
  8. - что заинтересовало больше всего?
  9. - интересна ли такая форма работы?
10. Проводиться самооценка командных действий: разработка стратегии командной игры, работа 1-ой, 2-ой, 3-ей пары, владение темой игры, умение работать с картой.
11. Объявляется окончание мероприятия
12. Снимаются КП, установленные на местности.

### ***10) Ресурсное обеспечение реализации***

#### Материально-технические ресурсы:

- Контрольные пункты (листа А4 с нанесённым номером КП и вопросом или заданием) размещаются на деревьях, сооружениях;
- путевые листы для команд;
- контрольный путевой лист с правильными ответами для проверки результатов;
- карта-схема района игры;
- секундомер (на финише);
- карта города Брянска;



- кнопки –булавки и номера цифр 1-21.
- методические рекомендации, дидактический материал.

#### Информационные ресурсы:

- сайт ЦДиЮТиЭ г.Брянска – [www.turizmbrk.ru](http://www.turizmbrk.ru);
- сайт образовательного учреждения;
- прайс –лист по мероприятию;
- информирование обучающихся;
- работа с педагогами.

#### Кадровые ресурсы:

- Квалифицированные специалисты, педагоги дополнительного образования, учителя;

### ***11) Апробация***

Квест - игра «По долам и весям» реализуется в г. Брянске с 2018 года в МБУДО «Центр детского и юношеского туризма и экскурсий» г. Брянска. Квест – игра проходила как независимое спортивно - интеллектуальное мероприятие для класса, параллели, так и в рамках городского фестиваля «Спортивного туризма и ориентирования» для 5-6 классов, городского фестиваля для музееведов «Дорогами краеведения» для 6-11 классов. Данная квест игра апробировала командное прохождение с составом команды 3, 6 и 10 человек, а также индивидуальное прохождение. Апробированные темы: «Исторические места и события г. Брянска», «75летие образования Брянской области», «Занимательная география», «Солнечная система», «По страницам сказок».

### ***12) Результаты, в том числе социальные***

Квест-игра имеет выраженный оздоровительный эффект, так как проводится в сквере или парке или лесном массиве.

Имеет большое прикладное значение, умение ориентироваться – это навык, который необходим и туристу, и охотнику, и геологу, и будущему воину, и просто любителю путешествий. Ориентирование подходит любому, даже если

нельзя бегать по физиологическим причинам, можно просто ходить, это всегда позитив.

Участие в квест-игре тренирует память, способствует самообучению и самоорганизации, учит работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль), формирует умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор.

**13) Партнеры:** партнерами выступают образовательные учреждения г. Брянска и Брянской области.

**14) Дальнейшее развитие:**

Квест-игра может реализовываться на протяжении последующих лет. Планируется разработка новых сценариев, разработка и реализация новых форм проведения программы.

Способствует приобщению детей к активным формам образовательного время проведения, знакомит со спортивным ориентированием, как видом спорта - доступный всем возрастным группам.

**Фотоматериалы квест-игры размещены на Яндекс диске**  
<https://yadi.sk/d/fbMTVf4F0YO6nQ>

## Приложение1

Командный путевой лист игры

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
команда				ф: с: Результат		Группа

## Командный путевой лист игры с правильными ответами

<b>1</b> Партизанская поляна	<b>2</b> памятник воинам-афганцам	<b>3</b> памятник воинам-водителям	<b>4</b> Курган Бессмертия	<b>5</b> памятник Тютчеву	<b>6</b> площадь Партизан	<b>7</b> памятник Пересвету
<b>8</b> Чашин курган	<b>9</b> площадь К.Маркса	<b>10</b> Свенский	<b>11</b> Пересвет	<b>12</b> Парк АК.Толстого	<b>13</b> Брянский арсенал	<b>14</b> с. Овстуг
<b>15</b> Камозин	<b>16</b> Хацунь	<b>17</b> Взрыв Голубого моста	<b>18</b> Дятьково	<b>19</b> п.Сеща	<b>20</b> Т-34	<b>21</b> Шумел сурово Брянский лес
<b>команда</b>				<b>ф:</b> <b>с:</b> <b>Результат</b>	<b>Группа</b>	

## Приложение 2

<b>Условные знаки спортивных карт</b>		<b>Искусственные объекты</b>
<p><b>Рельеф</b></p> <p>101 — основная горизонталь 102 — утолщённая горизонталь 103 — вспомогательная горизонталь 104 — бергштрих 105 — высота горизонтали над ур. моря 106 — земляной обрыв 107 — земляной вал 108 — маленький земляной вал 109 — промоина 110 — сухая канава 111 — бугор 112 — микробугорок 113 — продолговатый микробугорок 114 — яма 115 — микроямка 116 — воронка 117 — микронеровности 118 — особый объект рельефа</p> <p><b>Скалы и камни</b></p> <p>201 — непреодолимая скальная стена 202 — скальный столб 203 — преодолимая скальная стена 204 — скальная яма 205 — пещера 206 — камень 207 — большой камень 208 — каменная россыпь 209 — группа камней 210 — каменистая почва 211 — открытый песок 212 — голые скалы</p> <p><b>Обозначения дистанции</b></p> <p>701 — точка начала ориентирования 702 — контрольные пункты 703 — номер контрольного пункта 704 — соединительная линия 705 — маркированный участок 706 — финиш 707 — запрещённая для перехода граница 708 — проход в ней 709 — запрещённый для бега район 710 — опасный район 711 — запрещённый маршрут 712 — медпункт 713 — пункт питания</p>	<p><b>Растительность</b></p> <p>401 — открытое, окультуренное пространство 402 — " " " " с отдельными деревьями 403 — неудобное для бега открытое пространство 404 — " " " " с отдельными деревьями 405 — легкопробегаемый лес 406 — медленнопробегаемый лес 407 — медленнопробегаемый подлесок с хорошим обзором 408 — труднопробегаемый лес 409 — труднопробегаемый подлесок с хорошим обзором 410 — непроходимая растительность 411 — растительность легкопробегаемая в определённом направлении 412 — сад 413 — виноградник 414 — чёткая граница возделываемой земли 415 — пашня 416 — чёткий контур растительности 417 — нечёткий контур растительности 418 — особый объект растительности 1 419 — особый объект растительности 2 420 — особый объект растительности 3</p> <p><b>Гидрография</b></p> <p>301 — море, озеро, пруд 302 — прудик 303 — лужа 304 — непреодолимая река 305 — преодолимая река 306 — ручей, канава 307 — пересыхающий ручей 308 — узкое болото 309 — непроходимое болото 310 — болото 311 — заболоченность 312 — колодец 313 — родник 314 — особый объект гидрографии</p> <p><b>Обозначения лыжней</b></p> <p>801 — лыжня шириной 2м и шире 802 — лыжня шириной 1-1.5м 803 — о.з.з. — о.з.з. — плохая лыжня шириной до 1м 804 — заснеженная дорога 805 — дорога без снега, посыпанная песком 806 — накатанная площадка</p>	<p>501 — автомагистраль 502 — широкая дорога с покрытием 503 — узкая дорога с покрытием 504 — улучшенная дорога 505 — грунтовая дорога 506 — тропа 507 — тропинка 508 — теряющаяся тропинка 509 — узкая просека без тропы 510 — чёткая развилка дорог 511 — нечёткая развилка дорог 512 — мостик 513 — переправа с мостиком 514 — переправа без мостика 515 — железная дорога 516 — телеграфная линия, канатная дорога 517 — высоковольтная линия 518 — тоннель 519 — преодолимый каменный забор 520 — полуразрушенный каменный забор 521 — непреодолимый каменный забор 522 — преодолимая ограда 523 — полуразрушенная ограда 524 — непреодолимая ограда 525 — проход в заборе 526 — постройка 527 — населённый пункт 528 — запрещённый для бега район 529 — территория с покрытием 530 — развалины 531 — огневой рубеж, стрельбище 532 — могила, обелиск, памятник 533 — преодолимый трубопровод 534 — непреодолимый трубопровод 535 — высокая башня 536 — маленькая башня 537 — каменная пирамида, столб 538 — кормушка 539 — особый искусственный объект 1 540 — особый искусственный объект 2</p> <p><b>Технические символы</b></p> <p>601 — линии магнитного меридиана (синие или чёрные) проводятся через 500 м 602 — крест совмещения цветов 603 — 122 — отметка высоты</p>



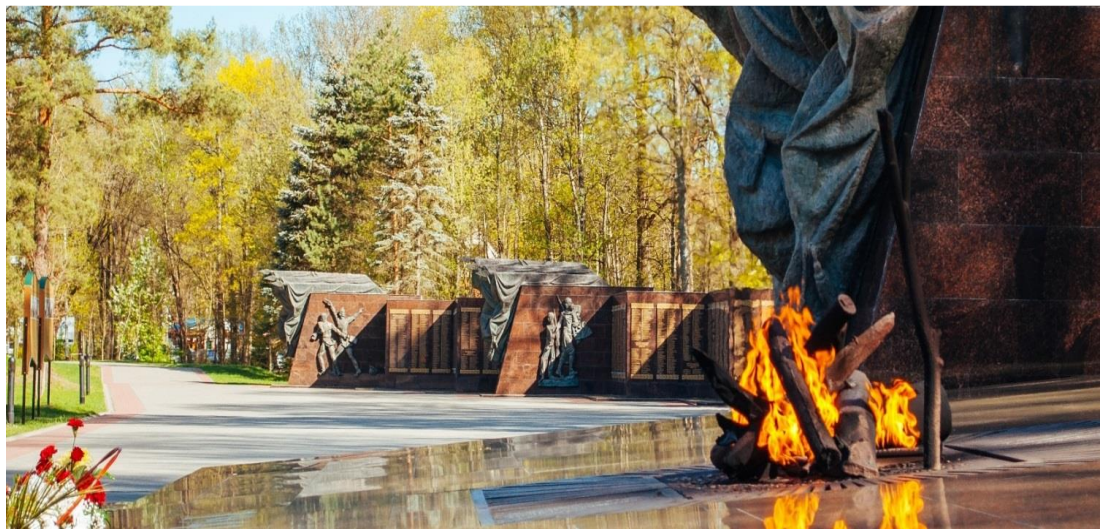
Карта Брянска



**НЕ СНИМАТЬ, ИДУТ СОРЕВНОВАНИЯ**

**КП 1**

**1. Узнать по фотографии историческое место Брянска**



**ВПИШИТЕ НАЗВАНИЯ ИСТОРИЧЕСКОГО МЕСТА В  
СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ЯЧЕЙКУ ВАШЕЙ КАРТОЧКИ**

**НЕ СНИМАТЬ, ИДУТ СОРЕВНОВАНИЯ**

**ЖП 8**

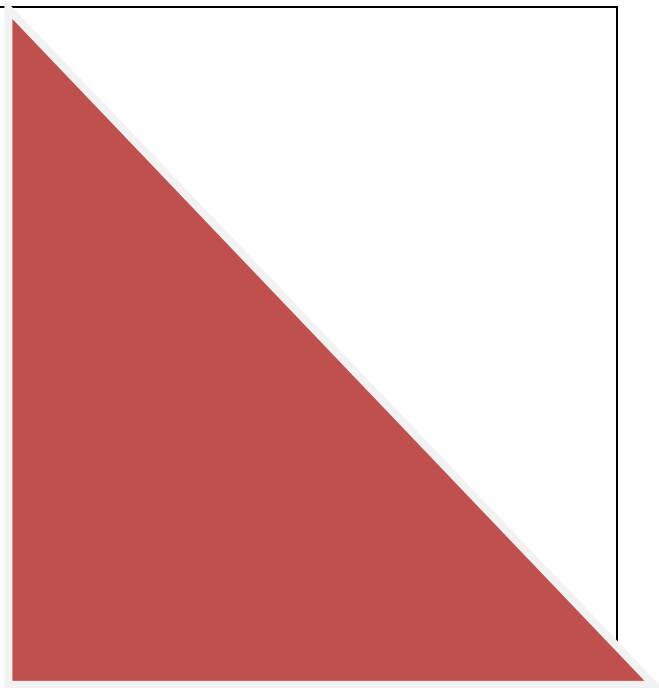
**1. Как называется  
курган, с которого  
началась история  
нашего города?**

**НЕОБХОДИМО ВПИСАТЬ ОТВЕТ НА ВОПРОС В  
СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ЯЧЕЙКУ ВАШЕЙ  
КАРТОЧКИ**

**НЕ СНИМАТЬ, ИДУТ СОРЕВНОВАНИЯ**

**ЖП 15**

**1. Наш земляк,  
дважды герой  
Советского Союза,  
летчик -  
истребитель в годы  
Великой  
Отечественной  
войны?**



**НЕОБХОДИМО ВПИСАТЬ ОТВЕТ НА ВОПРОС В  
СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ЯЧЕЙКУ ВАШЕЙ  
КАРТОЧКИ**

*Фотоматериалы проекта*



Настрой на победу



Перед стартом



Разработка тактики команды



На дистанции



Информация, всегда важна



Награждение призёров