

Методические рекомендации
«Как организовать маршрут
по достопримечательностям своего района в виде игры»

Игра как одна из форм активных методов обучения в дополнительном образовании является неотъемлемой частью учебных занятий, интересна ребятам, приносит радость от познания, приобретения новых знаний и навыков. Каждый край, область, округ, город, село – это удивительный мир, прошедший период развития и становления. Игровые формы работы с учащимися помогают развивать такие качества, как логичность, гибкость мышления, память, способствуют развитию умения работать в команде. Туристско-краеведческие игры позволяют не только вспомнить основные исторические и культурные события, посетить памятные места города, поселка, села, но и популяризировать познавательный туризм, ориентирование и краеведение.

Цель туристско-краеведческих игр - познакомить учащихся с районами их проживания, установить эмоциональные связи детей и подростков со своим местом, рассказать об известных местных достопримечательностях, расширить кругозор и закрепить пройденный материал по туризму, краеведению и ориентированию.

До игры-путешествия необходимо провести подготовительную работу: составить положение, определить список объектов местности, подготовить карту-схему исторического центра, подготовить вопросы и задания, памятку по прохождению маршрута, провести съемку для фотоориентирования. Каждому объекту соответствует конкретный рассказ: исторический сюжет, географический образ. Проанализируйте особенности района прохождения игры-путешествия. При составлении вопросов необходимо проверить качество источников, которые вы используете. Отдавайте предпочтение научным публикациям, которые вышли в зарегистрированных печатных или электронных изданиях. Это могут быть книги, журналы, альманахи, статьи с интернет-порталов. Разработчик маршрута руководствуется маршрутным листом, проходит маршрут игры и подбирает конкретные точки. В них можно

здать те или иные вопросы, предоставить дополнительную информацию, подсказки к вопросам. В пути разработчик делает заметки и фотографии, фокусируется на конкретных объектах, по которым сформулирует вопросы игры.

Когда этапы игры проходят на открытой территории, участники испытывают воздействие погодных факторов (температура, осадки, ветер) и зависят от того, где расположены игровые задания (на открытом участке или под крышей, в жилой застройке или парке и пр.).

Задача педагога сделать так, чтобы и подходы к заданию, и правильный способ его выполнения были безопасными. Однако у ответственности есть свои пределы: в общественном парке могут появиться собаки, во дворе жилого дома - агрессивно настроенные люди и т. д. Нужно сформулировать правила поведения в подобных случаях. Когда выбираете места для заданий будущей игры, ответьте на следующие вопросы: есть ли на игровом этапе сотовая связь; на расстоянии 100 метров (погрешность при поиске этапа) нет ли открытых канализационных люков, подвалов и трансформаторных будок, оголенных проводов, мест сбора подозрительных компаний, скользких и наклонных поверхностей; дороги и здания, где проводятся игры не значатся ли в планах на ремонт, во время маршрута не будут ли проводиться другие массовые мероприятия на той же территории. Ответы на эти вопросы помогут определить безопасность игровой территории. Задания квеста должны быть доступны каждому физически здоровому человеку. Маршрут должен сначала пройти сам организатор игры-путешествия, определить контрольное время прохождения и выполнения заданий.

На карту-схему наносится маршрут с обозначением памятных мест, исторических зданий, памятников, архитектурных сооружений, контрольных пунктов для выполнения заданий и фотоориентирования. Рассчитывайте маршрут не более чем на 2,5–3 часа. Расстояние пешей прогулки — не более 4–5 км, общее расстояние — до 6–8 км.

Далее определяется команда участников из 4-6 человек одной возрастной группы, распределяются обязанности между учащимися (командир, штурман,

краевед, фотограф и пр.). Ребята, по возможности, должны научиться выполнять свои поручения, познакомиться с картой местности, расположением улиц и площадей, их старыми и новыми названиями, парками, историей создания и строительства зданий и памятников.

Перед отправкой на пешеходный маршрут команда проходит проверку и получает инструктаж по технике безопасности, в том числе о действиях в случае непредвиденных природных явлений, создавшейся аварийной ситуации, в случае потери участника или несчастном случае. Для успешного и безопасного прохождения маршрута участникам рекомендуется иметь при себе личное и групповое снаряжение: планшетка, файл, ручка или карандаш, компас, сотовый телефон с камерой и QR-сканером, одежда и обувь учащихся должна соответствовать погодными условиями. Участники получают карту-схему с заданиями по туризму, краеведению, фотоориентированию и в сопровождении руководителя проходят маршрут. Походу путешествия ребята выполняют задания, отвечают на ряд дополнительных вопросов, фотографируются. После прохождения туристско-краеведческой игры необходимо узнать, что запомнилось ребятам, как они восприняли предлагаемый материал, подвести итоги. Учащиеся получают новые знания об истории родного края, навыки ориентирования по карте-схеме местности.