

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«**СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**»

Институт физической культуры, спорта и туризма
Кафедра теоретических основ и менеджмента физической культуры и
туризма

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ Н.В. Соболева

« ____ » _____ 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

43.03.02 Туризм

43.03.02.01 Технология и организация туроператорских и турагентских услуг

**РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА ЛИТЕРАТУРНОЙ КВЕСТ-ЭКСКУРСИИ ДЛЯ
ШКОЛЬНИКОВ ПО ПРОИЗВЕДЕНИЯМ В.П АСТАФЬЕВА**

Руководитель _____ канд. пед.наук, доцент В. А. Грошев
подпись, дата должность, ученая степень инициалы, фамилия

Выпускник _____ Н. Б. Хайнзанова
подпись, дата инициалы, фамилия

Нормоконтролер _____ Т.И.Рожина
подпись, дата инициалы, фамилия

Красноярск 2023

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме: «Использование культурных туристских ресурсов с целью разработки квест-экскурсии по Красноярскому краю для школьников» содержит 74 страницы текстового документа, 17 рисунков, 6 приложений, 6 таблиц и 42 источника.

ЭКСКУРСИИ, КВЕСТ-ЭКСКУРСИИ, ЭКСКУРСИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В КРАСНОЯРСКОМ КРАЕ

Объект исследования - квест-экскурсия.

Предмет исследования - использование культурных ресурсов в разработке квест-экскурсии для школьников

Цель работы: исследование и разработка квест-экскурсий для школьников, основанной на использовании культурных ресурсов Красноярского края.

Задачи исследования:

1. Охарактеризовать понятие и содержание квест-экскурсии.
2. Охарактеризовать формы и способы использования культурных туристских ресурсов при разработке квест-экскурсий.
3. Изучить технологию разработки квест-экскурсий для школьников.
4. Проанализировать ресурсный потенциал Красноярского края для разработки квест-экскурсий для школьников.
5. Разработать квест-экскурсию для школьников.

Методы исследования:

анализ литературных, документальных и интернет источников; анализ статистических данных; проведение социологического опроса (анкетирование); обобщение и интерпретация полученных результатов.

В ходе исследования мы выяснили, что Красноярский край обладает всеми необходимыми природными ресурсами, а также материально-технической базой для развития квест-экскурсий.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Теоретические основы использования культурных туристских ресурсов в разработке квест-экскурсий для школьников	7
1.1 Понятие и сущность «квест-экскурсии».....	7
1.2 Формы и способы использования культурных туристских ресурсов при разработке квест-экскурсий	12
1.3 Технология разработки квест-экскурсий для школьников.....	16
2 Анализ возможностей Красноярского края для разработки квест-экскурсий для школьников	21
2.1 Анализ ресурсного потенциала Красноярского края для разработки квест-экскурсий для школьников.....	21
2.2 Анализ предложений квест-экскурсий, представленных на рынке Красноярского края.....	25
2.3 Проблемы и перспективы развития квест-экскурсий для школьников в Красноярском крае.....	32
3 Разработка квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»	38
3.1 Востребованность квест-экскурсий для школьников в Красноярском крае.....	38
3.2 Проектирование квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»	43
3.3 Расчет стоимости квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»	51
Заключение	55
Список использованных источников	59
Приложения А-Е.....	63

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время детский туризм становится все более популярным. Родители и учителя осознают важность путешествий для развития и образования детей, поэтому все больше и больше детей отправляются в путешествия по всему миру. Выполняя важные задачи воспитания, детский туризм способствует воспитанию патриотизма, бережному отношению к природному и культурному наследию страны, а также совершенствованию нравственного и физического воспитания у подрастающего поколения.

В современных образовательных учреждениях все чаще практикуется организация экскурсионных программ для учащихся, которые включают посещение значимых культурно-исторических объектов в различных городах нашей страны с целью познавательного развития. Однако аудитория детского туризма имеет свою специфику и работая с детьми школьного возраста необходимо учитывать их психологические особенности и предпочтения, чтобы сделать экскурсию более интересной и познавательной для них, так как в большинстве случаев отмечается, что посещая экскурсионные программы, школьники испытывают сложности с концентрацией внимания, их заинтересованность в программе падает, что вынуждает преподавателей искать альтернативные методы проведения экскурсий или отказываться от них.

Именно с данным аспектом связана **актуальность исследования**, которая заключается в необходимости разработки такой экскурсионной программы, которая имела бы свои отличительные характеристики и смогла бы не только привлечь, но и удержать внимание школьников на протяжении всей продолжительности экскурсии. Квест-экскурсии являются отличной альтернативой традиционным экскурсиям, так как они позволяют участникам взаимодействовать с окружающей средой в интерактивном формате, решать различные задачи в процессе изучения культурных ресурсов, тем самым

развивая такие навыки, как командная работа, логическое мышление и познавательный интерес.

Таким образом, использование культурных ресурсов в разработке квест-экскурсии для школьников на сегодняшний день приобретает особую актуальность.

Объектом исследования является квест-экскурсия.

Предметом исследования выступает использование культурных ресурсов в разработке квест-экскурсии для школьников.

Цель работы: исследование и разработка квест-экскурсий для школьников, основанной на использовании культурных ресурсов Красноярского края.

Задачи исследования:

1. Охарактеризовать понятие и содержание квест-экскурсии.
2. Охарактеризовать формы и способы использования культурных туристских ресурсов при разработке квест-экскурсий.
3. Изучить технологию разработки квест-экскурсий для школьников.
4. Проанализировать ресурсный потенциал Красноярского края для разработки квест-экскурсий для школьников.
5. Разработать квест-экскурсию для школьников.

Методы исследования:

1. Теоретические (изучение научных статей, монографий, учебно-методической литературы по теме исследования).
2. Эмпирические (сравнение, анкетирование, анализ статистических данных).

Теоретической и методологической базой исследования выступили труды ученых в области организации туристской деятельности (И. Ополченев, Н. Моисеева, А. Дурович, М. Дмитриев), туроперейтинга (Е.Н. Ильина, И.Ф. Игнатьева, С.В. Емелин), работы, посвященные изучению перспектив развития внутреннего туризма (В.А. Алиев, Н.Ф. Кузнецова, Е.В. Печерица,

Е.А. Шатько), исследования в области организации детского образовательного туризма (Ю.В. Золотарева, Е.В. Агина, Н.И. Тульская, М.А. Семенчукова).

Также использовались нормативно-правовые акты, регулирующие деятельность в сфере детского туризма: Федеральный закон «Об основах туристской деятельности в Российской Федерации» ФЗ № 132 от 24.11.1996 г. (с изменениями 05.04.2016); ГОСТ Р 54605-2011 «Туристские услуги. Услуги детского и юношеского туризма. Общие требования»; ГОСТ Р 50681-2010 «Туристские услуги. Проектирование туристских услуг».

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, списка использованных источников, заключения, приложений.

1 Теоретические основы использования культурных туристских ресурсов в разработке квест-экскурсий для школьников

1.1 Понятие и сущность «квест-экскурсии»

Современный туристский рынок активно развивается, потребители становятся избирательными и все больше внимания уделяют уникальности турпродукта и туристских услуг, задавая тенденцию к регулярному поиску инновационных решений в области создания экскурсионных программ, являющихся основой турпродукта. Таким образом, в условиях функционирования туристского рынка на первый план выходит квест-экскурсия, выступающая как инновационный продукт туристской деятельности и позволяющая удовлетворить разнообразные познавательные потребности туристов посредством нестандартного подхода.

С целью определения сущности квест-экскурсии, необходимо рассмотреть понятия «квест» и «экскурсия». На начальном этапе обратимся к трактовке понятия «экскурсия», предоставим ряд научных определений в таблице 1.

Таблица 1 – Определение понятия «экскурсия» в научных исследованиях

№	Определение	Автор
1.	Прогулка, основной задачей которой является изучение определенной темы на конкретном материале, который доступен к просмотру	А.В. Бабкин [9]
2.	Наглядный метод получения определенных знаний, а также воспитания путем посещения по заранее разработанному маршруту различных объектов (музеев, заводов и др.) со специальным сопровождающим (экскурсоводом)	А.В. Гутников [17]
3.	Особая форма учебной и вне учебной работы, при которой происходит совместная деятельность учителя-экскурсовода и экскурсантов в процессе изучения явлений действительности, наблюдаемых в естественных условиях	И. Елкина [19]
4.	Проходка, прогулка, выход на поиск чего-либо	Е.Н. Ильина [20]
5.	Коллективное посещение какой-либо местности с научной и образовательной целью	Н. Кравченко [23]

Окончание таблицы 1

№	Определение	Автор
6.	Один из видов массовой культурно-просветительной, агитационной и учебной работы, основной целью которой выступает углубление знаний будущего поколения	В.А. Квартальнов [22]
7.	Коллективная поездка, прогулка с научно-образовательной или увеселительной целью	А.С. Кусков [25]

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что несмотря на то, что в литературе не существует систематизированного подхода к понятию «экскурсия», в рассмотренных определениях прослеживается общая черта – это организованное посещение туристических или культурных объектов с целью получения новых знаний и опыта. С учетом интеграции научных определений, по нашему мнению, экскурсия позволяет туристам познакомиться с культурным и историческим наследием страны, увидеть достопримечательности, ознакомиться с традициями и обычаями местного населения.

Обратимся к характеристике понятия «квест». В настоящее время данное понятие недостаточно изучено в литературе и официального определения данному термину нет. Обращаясь к научным источникам и научным статьям, нами было выделено несколько определений «квеста». В переводе с английского языка «quest» – это игровая форма активного времяпровождения, основанная на поиске и выполнении заданий в определенном порядке и логической последовательности. Как правило, квесты проводятся в реальном мире, но также существуют и виртуальные квесты, которые можно выполнить через интернет. Главная идея квеста заключается в том, чтобы игроки ощутили себя участниками приключения, в процессе которого они познают новые места и открывают для себя новые факты и тайны. Квесты часто проводятся в командном формате, что позволяет развивать командный дух и умение работать в коллективе [34].

По мнению Полянской О.В. квест – это форма игры или развлечения, которая заключается в решении задач и нахождении подсказок, позволяющих

узнать ответ на главный вопрос или достичь цели. В квестах активно используется интерактивность, сюжет, ролевые элементы, а также командная работа и логическое мышление участников. Квесты могут проводиться как внутри помещений (escaperooms), так и на улице (городские квесты) [32].

Еще один подход к квесту характеризует его как «...игры с элементами головоломок и заданий, которые проходят на определенной территории. В процессе игры участники совершают перемещения по местности, решают задания и ищут подсказки, чтобы достигнуть цели» [33].

Можно также отметить общую особенность представленных трактовок, которая характеризует квест как формат развлечения, в котором участники исследуют окружающее пространство, решая головоломки и выполняя различные задания на основе заданной темы.

Охарактеризовав понятия «квест» и «экскурсия», можно представить квест-экскурсию как формат экскурсии, в котором участники получают информацию о местности и достопримечательностях через прохождение серии тестов и головоломок, включающих элементы различных областей знаний. Квест, как форма экскурсии, предлагает участникам пройти маршрут по определенному району, участку, отрезку местности, имеющему туристскую привлекательность, в интерактивном формате, используя свои знания, логику и смекалку. Передвигаясь по маршруту, турист (экскурсант) решает определенные задачи, которые включают разнообразный формат (ответы на вопросы, головоломки, сбор пазлов и т.д.) с привязкой к местности маршрута, что позволяет концентрировать внимание туриста на некоторых объектах и достопримечательностях, отмечать различные любопытные особенности. Уникальность квест-экскурсии заключается в том, что в рамках программы экскурсионная информация предоставляется в интерактивном формате, что отличает ее от обычной стандартной экскурсии и способствует проявлению интереса туристов, а также достижению максимальной эффективности удовлетворения познавательных потребностей участников квест-экскурсии [36].

Следует отметить, что квест-экскурсии могут проводиться в нескольких форматах в зависимости от степени интерактивности:

1. Городские квест-экскурсии - поиск маршрута и выполнение заданий в городской среде. Они могут быть ориентированы на изучение истории и культуры города, посещение его главных достопримечательностей или на развлекательную тематику [34].

2. Музейные квест-экскурсии - поиск экспонатов и выполнение заданий в музеях. Они позволяют не только ознакомиться с экспозицией, но и разнообразить посещение музея интерактивным опытом.

3. Природные квест-экскурсии - поиск маршрута и выполнение заданий в природной среде, такой как парки, заповедники, леса и горы. Они могут быть ориентированы на изучение окружающей природы и экологии, а также на спортивную тематику, например, ориентирование или горный туризм.

4. Тематические квест-экскурсии - ориентированы на изучение определенной тематики, такой как искусство, архитектура, гастрономия, музыка и т.д. В рамках таких экскурсий могут быть предложены задания и вопросы, связанные с выбранной темой.

5. Квест-экскурсии с дистанционной выдачей заданий (участники получают задание на телефон, либо осуществляют поиск заданной точки при помощи GPS-навигатора).

6. Квест-экскурсии с участием экскурсовода, который выдает задания и контролирует их прохождение [42].

Основная задача квест-экскурсии - предоставить участникам интересный и необычный способ познакомиться с достопримечательностями и историей местности. В процессе квеста участники могут решать различные задания, отвечать на вопросы, искать скрытые предметы или ориентиры, выполнять творческие задания и прочее. Кроме того, задачи квест-экскурсии могут варьироваться в зависимости от конкретного формата и тематики. Например, в гео-квестах участникам необходимо ориентироваться по карте и найти определенные места, в культурных квестах - изучать культурные

объекты, в исторических - отвечать на вопросы о истории местности и т.д. Также, одной из задач квест-экскурсии является развитие командного духа и сплочение участников в процессе выполнения общих заданий. Квест-экскурсии могут проводиться как для школьников и студентов, так и для взрослых и команды сотрудников, чтобы повысить их мотивацию, развить командный дух и укрепить взаимоотношения в коллективе [34].

В исследованиях В.В. Казанцева квест-экскурсии рассматриваются в качестве инновационной, интерактивной образовательной технологии, которая способствует повышению уровня знаний и развитию познавательных способностей участников. Квест-экскурсии позволяют участникам не просто наблюдать за окружающим миром, но и активно взаимодействовать с ним, решать задачи и задания, познавать новое и узнавать интересные факты. Они способствуют развитию творческого мышления, логического мышления, коммуникативных и организационных навыков. Кроме того, квест-экскурсии способствуют формированию положительной мотивации к изучению истории, культуры, географии и других наук. Они позволяют участникам весело провести время, получить новые впечатления и эмоции, а также укрепить духовную связь с местом, которое они посещают [21].

Таким образом, можно сделать вывод, что квест-экскурсии являются инновационной формой экскурсионной деятельности, которая позволяет повысить интерес участников к изучению окружающей среды, истории местности, культурным событиям и т.д. Они основаны на взаимодействии участников, а также включают элементы игры, приключения и обучения. Квест-экскурсии имеют различные форматы, в том числе городской квест, тематический квест и квест-путешествие. В свою очередь, задачи квест-экскурсий включают познавательную, развлекательную и командообразующую составляющие. Эти задачи помогают участникам не только получить новые знания и увлекательно провести время, но и развить коммуникативные и лидерские навыки. Квест-экскурсии могут быть использованы как в образовательных, так и в туристических целях.

1.2 Формы и способы использования культурных туристских ресурсов при разработке квест-экскурсий

Разработка квест-экскурсий, как и любых экскурсий напрямую зависит от ресурсного потенциала местности, так как для формирования экскурсионной программы необходимо наличие многочисленных и разнообразных ресурсов. Туристские ресурсы – это совокупность культурно-исторических, исторических, и социокультурных факторов, включающих в себя объекты демонстрации и изучения, а также иные объекты удовлетворяющие духовные, культурные потребности человека, содействующие восстановлению его моральных и физических сил [22].

Следует отметить, что туристские ресурсы включают в себя не только исторические и культурные объекты, но также и природные ресурсы, направленные на оздоровление и отдых человека. Таким образом, туристские ресурсы рассматриваются как часть природной и антропогенной среды, включающие некоторые ее объекты и явления, которые являются привлекательными для человека и выступают в качестве мотивации к путешествию.

Одним из востребованных ресурсов, применяемых при разработке квест-экскурсий, являются культурные туристские ресурсы. В культурные туристские ресурсы охватывают наиболее глубокие аспекты культурного наследия, позволяет более детально ознакомиться как с целой культурой отдельных народов, так и с отдельными ее проявлениями [22].

Основной базой, составляющей данный вид ресурсов, являются ресурсы, которые расположены в различных местностях, представляющие определенную культурную, архитектурную либо историческую ценность. Образованные культурно-историческими объектами пространства в известной мере определяют локализацию рекреационных потоков и направления экскурсионных маршрутов. Следует отметить, что культурно-исторические объекты, которые включаются в программы квест-экскурсий бывают как

материальные, так и духовные. Материальные объекты включают средства производства и другие материальные ценности общества каждой исторической стадии его развития, в то время как духовные культурно-исторические объекты состоят из совокупности достижений общества в искусстве, музыке, литературе, архитектуре, организации общественной жизни и т.д. [20]

Однако не все старинные объекты можно считать культурно-историческим наследием. Культурно-исторические рекреационные ресурсы состоят только из тех ресурсов, которые научно признаны и оценены, а также имеют общественное значение и могут быть использованы при существующих технических и материальных возможностях для удовлетворения рекреационной потребности некоторого множества людей в течение определенного времени. Рассмотрим структуру культурных туристских ресурсов на рисунке 1.



Рисунок 1 – Структура культурных туристских ресурсов

Культурные ресурсы включают совокупность объектов и явлений, которые связаны с деятельностью человека прошлых столетий, представленных в виде материальных и духовных культурно-исторических объектов.

К материальным культурно-историческим объектам относятся объекты, охватывающие совокупность средств производства и других материальных ценностей общества на каждой исторической стадии его развития [25].

К нематериальным культурно-историческим объектам относится совокупность достижения человечества в области образования, искусстве, науке, литературе.

Среди культурно-исторических объектов ведущую роль играют памятники истории и культуры, которые являются наиболее привлекательными для путешественников и способны в полной мере удовлетворить их познавательные потребности [25].

Социокультурные ресурсы представляют собой совокупность памятников исторического наследия, а также памятников современного наследия, созданных согласно народным традициям, в отличие от культурно-исторических ресурсов, не являются памятниками наследия в рамках международных, культурных традиций, а выступают в качестве проявления в культуре особенного, характерного наследия для определенного народа. При сравнении культурно-исторических и социокультурных ресурсов выделяются определенные сходные черты, а также различия в специфических чертах наполнения. Например, архитектурные сооружения были созданы в прошлых столетиях, они являются памятниками культурно-исторического наследия, но если данные сооружения были уникальными творениями мастеров и отождествляли определенный архитектурный стиль, присутствующий в стране, который не имел аналогов в других странах, то данные объекты также можно считать социокультурным наследием.

Формы и способы использования культурных туристских ресурсов при разработке квест-экскурсий могут быть разнообразными и зависят от целей и задач, которые ставят перед собой организаторы такой экскурсии:

1. Использование исторических и культурных памятников как объектов квеста. Например, в рамках квеста-экскурсии по историческому центру города, участникам предлагается посетить определенные места и изучить информацию о них, чтобы решить задания.

2. Использование местных традиций и обычаев в качестве заданий. Например, в квесте-экскурсии по национальной кухне, участникам могут предложить решить задания, связанные с приготовлением национальных блюд или посещением местных рынков.

3. Использование музеев и выставок в качестве объектов квеста. Например, в рамках квеста-экскурсии по музею изобразительных искусств, участникам могут предложить найти определенные картины или скульптуры, изучить информацию о них и ответить на вопросы [16].

4. Использование природных объектов в качестве объектов квеста. Например, в квесте-экскурсии по парку или заповеднику, участникам могут предложить решить задания, связанные с определением названий растений и животных или изучением экологической ситуации в данной местности.

5. Использование различных современных технологий в качестве средства проведения квест-экскурсий. Например, использование мобильных приложений для получения заданий и отслеживания прогресса участников, использование виртуальной реальности для погружения в исторические эпохи или культурные традиции [42].

Согласно вышеизложенному, можно сделать вывод, что использование культурных ресурсов в квест-экскурсиях является одной из основных составляющих их успешности и привлекательности для туристов. Культурные ресурсы могут включать в себя музеи, исторические и культурные памятники, галереи и выставочные залы, парки и сады, архитектурные объекты, а также традиции и обычаи местных жителей. При разработке квест-экскурсий

необходимо тщательно выбирать культурные объекты, которые могут быть использованы для создания заданий и тематики квеста. Кроме того, разработчики должны учитывать, каким образом эти объекты могут быть интегрированы в сюжет квеста и каким образом они могут помочь в достижении целей квеста.

В зависимости от тематики и формата квест-экскурсии, культурные ресурсы могут быть использованы в различных формах. Например, они могут использоваться для создания исторических и культурных заданий, для проведения мастер-классов и демонстраций, для организации тематических прогулок и мероприятий, а также для создания различных интерактивных и игровых заданий.

Таким образом, использование культурных ресурсов в квест-экскурсиях является необходимым элементом их успешной реализации и помогает создать интересную и познавательную программу для туристов.

1.3 Технология разработки квест-экскурсий для школьников

Технология разработки любой экскурсии достаточно стандартна. При разработке экскурсии следует руководствоваться ГОСТ Р 50681-2010 «Туристские услуги. Проектирование туристских услуг» [3], ГОСТ Р – 50644 – 2009 «Туристские услуги. Требования по обеспечению безопасности туристов» [2], ГОСТ Р 50681-94 «Туристско-экскурсионное обслуживание» [5], ГОСТ Р 54605-2011 «Туристские услуги. Услуги детского и юношеского туризма. Общие требования» [4], согласно которым проектирование туристских услуг осуществляется в несколько этапов [3]:

- составление моделей туристских услуг.
- разработка технических требований и нормируемых характеристик услуг.
- установление технологических требований и определение технологии процесса оказания туристских услуг.

- определение методов контроля качества проектируемых туристских услуг.

- утверждение документов на проектируемые туристские услуги.

При составлении модели экскурсии учитывают следующие факторы [17]:

- вид туристской услуги.
- основную направленность/назначение экскурсии (осмотр природных достопримечательностей, посещение объектов историко-культурного наследия и др.).

- маршрут экскурсии (путь следования, пункты отправления и прибытия, перечень пунктов ночевки, стоянок и т.п.).

- метод обслуживания туристов.

- перечень организаций и индивидуальных предпринимателей, оказывающих дополнительные услуги (организация досуга, консалтинговые, информационные и другие услуги).

Разработка квест-экскурсии для школьников имеет некоторые отличия по сравнению с созданием стандартной экскурсии для взрослой аудитории. Отличительной его чертой являются возрастные и психологические особенности школьников. В нашей работе мы рассматриваем средний школьный возраст (12-15 лет), для которого характерна активностью мышления, логическое упорядочивание и систематизация получаемой информации. Поэтому при разработке квест-экскурсий для средних школьников необходимо учитывать следующие особенности:

- учитывать уровень знаний и интересы средних школьников в соответствующих областях. Необходимо учитывать особенности данной возрастной группы и выбирать тематику экскурсии, которая будет интересна и познавательна для школьников. Важно также определить уровень сложности заданий и головоломок, чтобы они не были слишком легкими или слишком сложными для школьников.

– учитывать социальные и культурные различия между регионами. Например, если квест-экскурсия проходит в другом городе или стране, то необходимо изучить местные обычаи, традиции и культуру для того, чтобы школьники могли лучше понимать местный контекст.

– учитывать психологические особенности детей среднего школьного возраста. Например, они могут испытывать большие физические нагрузки в школе, поэтому программа квест-экскурсии должна предусматривать определенные релаксационные мероприятия и возможность отдохнуть [17].

Предоставим алгоритм разработки квест-экскурсии для школьников согласно ГОСТ Р 50681-2010 «Туристские услуги. Проектирование туристских услуг» в виде схемы на рисунке 2.

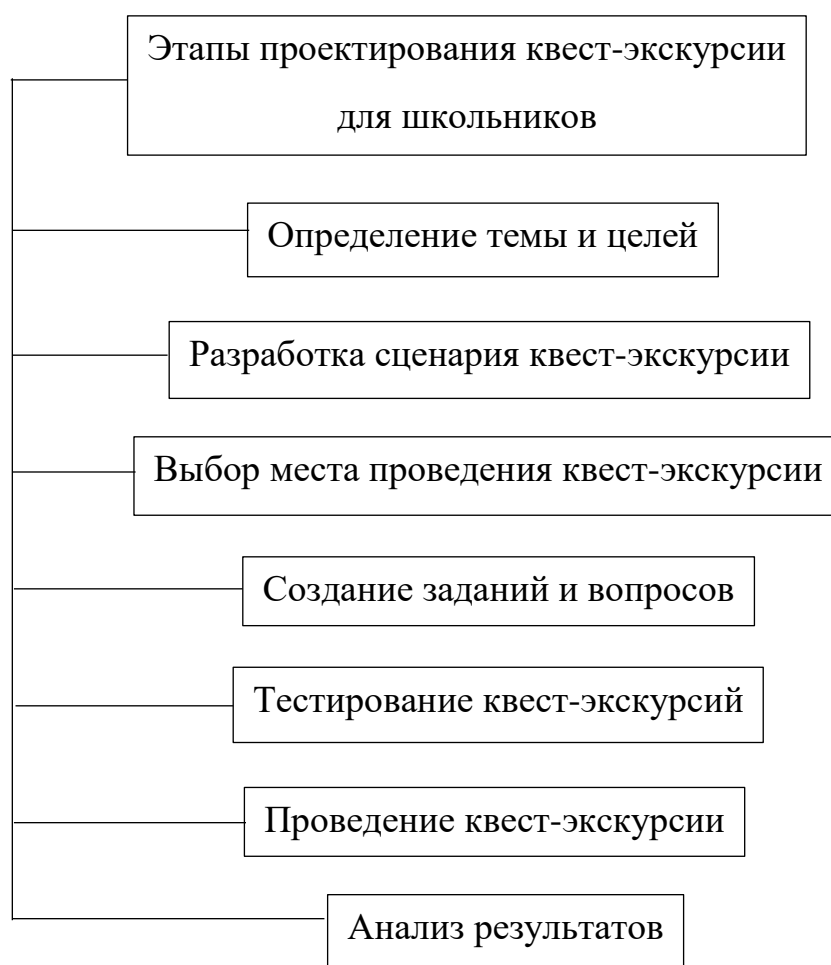


Рисунок 2 – Этапы проектирования квест-экскурсии для школьников

Технология разработки квест-экскурсий для школьников включает несколько этапов:

1. Определение темы и целей. (на этом этапе необходимо определить тему экскурсии и ее цели. Например, это может быть историческая экскурсия по городу или экологическая экскурсия по парку).

2. Разработка сценария квест-экскурсии. (на этом этапе разрабатывается сценарий квест-экскурсии, который будет включать в себя задания и вопросы, направленные на достижение целей экскурсии. Сценарий должен быть интересным и понятным для школьников).

3. Подбор места проведения экскурсии. (необходимо выбрать место проведения экскурсии, которое будет соответствовать выбранной теме и целям. Например, если это историческая экскурсия, то можно выбрать центр города, где находятся исторические достопримечательности).

4. Создание заданий и вопросов. (на этом этапе разрабатываются задания и вопросы, которые будут включены в квест-экскурсию. Задания должны быть интересными и понятными для школьников) [3].

5. Тестирование квест-экскурсии. (после создания заданий и вопросов необходимо протестировать квест-экскурсию на детях, чтобы убедиться, что задания и вопросы понятны и интересны для школьников).

6. Проведение квест-экскурсии. (на этом этапе проводится сама квест-экскурсия с участием школьников. Во время экскурсии они выполняют задания и отвечают на вопросы, которые помогают им узнавать новую информацию о теме экскурсии).

7. Анализ результатов. (после проведения квест-экскурсии необходимо проанализировать результаты, чтобы оценить эффективность и определить, что можно улучшить в следующий раз) [3].

В связи с тем, что права и свободы детей подлежат особой охране и защите со стороны государства, особенности формирования квест-экскурсии для школьников обусловлены возрастом и физическими возможностями несовершеннолетних туристов/экскурсантов.

Также при разработке технологии процесса обслуживания детских организованных групп во время квест-экскурсии определяются потребности в обслуживающем персонале: сопровождающие (лица, которые назначаются образовательным учреждением (учителя, педагоги, воспитатели, тренеры или родители, экскурсоводы).

Принимая во внимание вышеизложенное, необходимо подчеркнуть, что основным условием разработки квест-экскурсии для школьников является соблюдение всех мер безопасности, наличия научно-развивающей среды и культурных объектов показа, в рамках которых проектируется программа квест-экскурсии и разрабатываются интерактивные задания. Таким образом, квест-экскурсия для школьников имеет ряд отличительных черт:

- главная цель – обучение школьников истории, культуре, укрепление командного духа и развитие навыков взаимодействия с окружающей средой.
- содержание тура является ключевым элементом исследования: тур может включать в интерактивные задания, вопросы, ребусы, квизы и т.д.
- у участников есть возможность взаимодействовать друг с другом в процессе выполнения заданий, задавать вопросы и обсуждать свои идеи.

Таким образом, можно сделать вывод, что организация квест-экскурсии для школьников имеет свои особенности. В первую очередь, необходимо учитывать возрастную категорию участников и адаптировать программу квеста под их уровень понимания и интересы. Также важно обеспечить безопасность при проведении квест-экскурсии для школьников. Необходимо предусмотреть наличие сопровождающих взрослых, а также оценить возможные риски и принять меры для их минимизации. Использование культурных ресурсов при создании квест-экскурсий для школьников позволяет сделать экскурсию более интересной и познавательной, а также помогает сохранить и продвигать культурное и историческое наследие. При правильной организации такая экскурсия может стать ярким и запоминающимся событием в жизни школьников, а также помочь им в дальнейшем образовании и развитии.

2 Анализ возможностей Красноярского края для разработки квест-экскурсий для школьников

2.1 Анализ ресурсного потенциала Красноярского края для разработки квест-экскурсий для школьников

Красноярский край является территорией с богатым туристско-рекреационным потенциалом, занимая страницы путеводителей как местность с уникальным культурно-историческим и природным наследием.

В Красноярском крае свыше 14000 рек и ручьев, около 100000 больших и малых озер, минеральные источники, богатая флора и фауна. Край насчитывает порядка 2818 объектов культурного наследия, включающие памятники культуры, истории и архитектуры. На его территории имеются 29 краеведческих музеев, 11 исторических, 7 тематических и 4 историко-этнографических музея, 5 музейно-выставочных центров, 4 художественных музея, которые предоставляют туристам различные тематические экскурсии и экскурсии современного формата. Также в г. Красноярске есть Парк флоры и фауны «Роев Ручей» и одна из старейших детских железных дорог в России [6].

Являясь масштабной территорией, Красноярский край обладает уникальной базой, которую можно использовать в программе экскурсий для школьников интерактивного формата. По данным Управления федеральной службы государственной статистики по Красноярскому краю, Республике Хакасия и Республике Тыва на конец 2022 года структура государственных учреждений, задействованных в детском туризме, включает:

- 458 туристско-краеведческих объединения;
- 10 учреждений дополнительного образования туристско-краеведческой направленности;
- 60 музеев различной направленности [39].

Рассмотрим наиболее значимые культурно-исторические объекты края, а также научно-познавательные центры, которые можно использовать в программах квест-экскурсий для школьников (таблица 2).

Таблица 2 – Ресурсный потенциал края для разработки квест-экскурсий для школьников [6]

№	Экскурсионный объект	Характеристика
1	Красноярский краеведческий музей	Музей проводит детские дни рождения, семейные клубы, экскурсии, лекции и праздники. Также, есть музейно-театральная студия «Сибирячок». Музей имеет четыре филиала: Литературный музей имени В.П. Астафьева, Музей-усадьба Г.В. Юдина, Пароход-музей «Св. Николай»; «Мемориальный комплекс В.П. Астафьева» в с. Овсянка [6]
2	Национальный парк «Красноярские Столбы»	На территории национального парка имеется Научный стационар «Нарым», музей «Столбы», для детей предлагаются программы: «Летняя природная школа», «Школа юного натуралиста», также реализуется научно-образовательная детская программа «Климатическая экошкола» [6]
3	«Парк Чудес Галилео», познавательно - развлекательный центр	Интерактивная выставка экспонатов и аттракционов, которые смоделированы на основе физических явлений, возможностях человеческого организма и особенностях восприятия человеком окружающей среды. Есть лекционный зал, проводятся экскурсии, научные интерактивные занятия для детей от 4 до 14 лет [6]
4	Музей занимательных наук СФУ	Проводятся экскурсии, мастер-классы, научные шоу и лекции из цикла «Ученые детям». Посещение для групп бесплатно [6]
5	Архитектурные здания Исторического квартала	Позволяют детям познакомиться с историей купечества и жизнью знати 18-19 веков [6]
6	«Ньютон Парк», интерактивный музей науки, научные шоу	Проводятся экскурсии, научные шоу, мастер-классы в Кулибинг Studio с головоломками и конструкторами [6]

Окончание таблицы 2

№	Экскурсионный объект	Характеристика
7	Историко-этнографический музей-заповедник «Сибирская деревня на рубеже 19-20 в.» (п. Шушенское)	Музей деревянного зодчества под открытым небом, позволяющий знакомить детей с памятниками сельского зодчества [6]
8	Музей геологии Центральной Сибири GEOS	В музее проводятся выездные выставки-лаборатории, творческие мастер-классы, экскурсии, квесты и дни открытых дверей. Для детей открыта Школа юного геолога [6]
9	Мемориальный комплекс В.П. Астафьева	Создан в доме писателя, а также имеет выставочный зал «Последний поклон», расположенный в доме его бабушки. В музее воссоздана быт писателя, его рабочий кабинет. Особое значение имеет библиотека В.П. Астафьева, в которой также проводятся экскурсии [6]

Согласно представленному материалу, в Красноярском крае имеется разнообразное количество объектов культурно-исторического наследия, а также детских научно-познавательных центров, ресурсы которых можно задействовать в программах квест-экскурсий для школьников. Следует отметить, что школьный возраст имеет четкую градацию и при выборе объектов и разработки программ квест-экскурсий нужно учитывать психологические особенности каждой возрастной группы, в целях удержания внимания и максимального вовлечения в игровые задания.

На основании изучения экскурсионных программ, представленных на сайтах туристских объектов, обозначенных в таблице 2, определим возможности проведения квест-экскурсий для средних школьников в составе туристской группы, сравним объекты по ряду показателей в таблице 3.

Таблица 3 – Анализ возможностей туристских объектов для проведения квест-экскурсий для средних школьников

Экскурсионный объект	Ресурсы для проведения квест-экскурсий средних школьников	Максимально кол-во человек в группе на экскурсии	Стоимость входного билета на человека
----------------------	---	--	---------------------------------------

Продолжение таблицы 3

Красноярский краеведческий музей	Археологические, этнографические и естественнонаучные коллекции	От 10 до 30 человек	200 рублей (до трех сопровождающих бесплатно) Действует Пушкинская карта
Национальный парк «Красноярские Столбы»	Научно-познавательный комплекс «Нарым»	От 10 до 30 человек	От 160 до 500 рублей в зависимости от кол-ва участников
«Парк Чудес Галилео», познавательно-развлекательный центр	IQ-зона; Лабиринт иллюзий; Лаборатория	От 10 до 30 человек	От 350 рублей, но не менее 5250 рублей за мероприятие, каждый 11 билет - бесплатно
Музей занимательных наук СФУ	В музее установлены приборы и интерактивные экспозиции, позволяющие изучать базовые законы механики, оптики, электричества, волновых явлений	От 10 до 30 человек	Посещение для групп бесплатно
«Ньютон Парк», интерактивный музей науки, научные шоу	Гранд-шоу «Лаборатория» Экспозиции по физике, анатомии, планетарий	От 10 до 30 человек	400 рублей, более 15 человек – 2 сопровождающих бесплатно Действует Пушкинская карта
Историко-этнографический музей-заповедник «Сибирская деревня на рубеже 19-20 в.» (п. Шушенское)	Мастерские (гончарная, бондарная, художественной обработки дерева, народного костюма) Документально-иллюстративные, этнографические, художественные экспозиции	От 10 до 30 человек	120 рублей (2 сопровождающих бесплатно) Действует Пушкинская карта
Музей геологии Центральной Сибири GEOS	Экспозиции «Минералогия», «Палеонтология», «История золотодобычи Красноярского края», «В гости к Дракону (о вулканах)»	От 10 до 30 человек	200 рублей

Окончание таблицы 3

Мемориальный комплекс В.П. Астафьева	Музей повести «Последний поклон» Дом-музей писателя Виктора Петровича Астафьева Выставочный зал	От 10 до 30 человек	100 рублей (каждый 11 человек бесплатно) Действует Пушкинская карта
--------------------------------------	---	---------------------	--

Согласно информации, представленной в таблице, можно отметить, что музеи предлагают различные экспозиции культурно-исторической и природно-познавательной направленности, интерактивно-развлекательные центры имеют разнообразные лаборатории и интерактивные экспозиции, которые можно использовать в программе квест-экскурсий в рамках заданий и викторин. В то же время необходимо отметить, что в большинстве объектов школьники имеют возможность расплатиться Пушкинской картой – уникальная программа для школьников, студентов и молодежи, позволяющая бесплатно посещать культурно-образовательные мероприятия по всей России, в 2023 году лимит о данной карте составил 5000 рублей, что также способствует развитию квест-экскурсий для школьников.

Таким образом, анализ ресурсного потенциала Красноярского края для разработки квест-экскурсий для школьников показал, что край обладает всеми необходимыми природными, культурными и историческими ресурсами, а также материально-технической базой для проектирования программ квест-экскурсий и объединяет, музеи, культурные центры, интерактивно-развлекательные центры, оказывающие качественное обслуживание школьных групп в рамках экскурсий.

2.2 Анализ предложений квест-экскурсий, представленных на рынке Красноярского края

Разработкой экскурсионных программ и турпродуктов в Красноярском крае занимаются туроператорские компании, в то же время, реализацией

экскурсионных программ и турпродуктов занимаются туристические агентства. Согласно единому реестру туроператоров и турагентств, на конец 2022 года в Красноярском крае официально зарегистрировано 49 туроператорских компании и 153 туристических агентства [40].

Нами был проведен анализ рынка предложений по квест-экскурсиям в городе Красноярске. При помощи поисковых запросов в сети Интернет были выявлены туристические компании и организации, организующие квесты различной тематической направленности (таблица 4).

Таблица 4 – Туристические компании и организации г. Красноярска, организующие квесты

№	Туристическая компания / организация	Характеристика квеста	Аудитория	Стоимость руб. чел.
1	ООО «FoxTour»	Квест-экскурсии развлекательного формата по городу и окрестностям	Взрослые / дети от 14 лет	от 500
2	ООО «Ситиквест»	Авто-квест, онлайн-квест, промо-квест, пеший квест, тимбилдинговый квест	Взрослые	от 700
3	ООО «Дюла Тур»	Экскурсионные квесты, приуроченные к праздникам	Взрослые / дети от 14 лет	от 600
4	ООО «Спутник»	Квест-экскурсии познавательного и развлекательного характера в центре города	Взрослые / дети от 10 лет	от 500
5	Центр Путешественников	Образовательные, познавательные, развлекательные квесты	Дети от 10 до 16 лет	по запросу
6	Красноярский краеведческий музей	Образовательные, познавательные, развлекательные квесты	Дети от 8 до 16 лет	от 220
7	ООО «Эстрагид»	Обзорная квест-экскурсия по Красноярску	Взрослые	от 300
8	ООО «TravelAsk»	Обзорная квест-экскурсия по Красноярску	Взрослые	от 450

Окончание таблицы 4

№	Туристическая компания / организация	Характеристика квеста	Аудитория	Стоимость руб. чел.
9	ООО «Место без адреса»	Развлекательные квесты формата «questroom»	Взрослые / дети от 14 лет	от 700
10	ООО «Чеширский Код»	Развлекательные квесты формата «questroom»	Взрослые / дети от 14 лет	от 700
11	ООО «Квест-клуб Внутри»	Развлекательные квесты формата «questroom»	Взрослые / дети от 14 лет	от 700

Согласно данным, представленным в таблице, поисковой запрос на квест-экскурсию выдал 11 туристических компаний и организаций, занимающихся разработкой и реализацией квест-экскурсий разнообразного формата и для различной аудитории.

Квест-экскурсии на территории города развлекательного и познавательного характера представлены у туроператора «Спутник», также квест-экскурсии по городу и окрестностям предлагает турагентство «FoxTour», включая в программу посещение смотровой ГЭС, «Царь-рыбы», Часовни Параскевы Пятницы, Красноярского парка флоры и фауны «Роев Ручей», Фан-парка «Бобровый лог», Заповедника «Столбы», памятников центральной части города.

Компания «Ситиквест» представляет разнообразный перечень квестов тематической направленности для взрослой аудитории, к ним относятся авто-квесты, онлайн-квест, промо-квест, пеший квест, для корпоративных команд представлен тимбилдинговый квест, следует отметить, что данные квесты не выходят за пределы Красноярска и проводятся на левобережной части города, захватывая основные исторические достопримечательности.

Туркомпания «Дюла Тур» организует тематические квесты, приуроченные к праздникам, которые имеют развлекательный характер, например, квест «Я люблю Красноярск» приурочен ко Дню города и регулярно проводится в период празднования, программа квеста меняется ежегодно.

Центр Путешественников специализируется на реализации познавательных, образовательных и развлекательных квест-экскурсиях для детской аудитории, в основном экскурсии данного формата проводятся на «Столбах» в образовательном центре «Нарым».

Красноярский краеведческий музей также специализируется на проведении квест-экскурсий для детской аудитории образовательной, познавательной и развлекательной направленности, задействуя собственные ресурсы и экспозиции.

Организацию квеста для взрослых в формате обзорной экскурсии по городу в рамках индивидуального сопровождения предлагают туристические агентства «Эстрагид» и «TravelAsk», программа квеста включает проход Вантового моста, парохода «Святитель Николай», Караульной горы, фонтанов, имеются ограничения по количеству участников не более 5-ти человек.

Кроме того, при запросе на квест-экскурсию были выданы компании, которые занимаются реализацией квестов в формате «questroom» («Место без адреса», «Чеширский код», «Место внутри»), где участникам предлагается пройти испытание с учетом выбранной тематике в помещении, где расположены несколько комнат, прохождение которых подразумевает выполнение определенного задания командой, либо по одному участнику.

На основании анализа предложений туристических компаний и организаций по квест-экскурсиям, можно отметить, что в основном программы квестов ориентированы на взрослую аудиторию и подростков, на квест-экскурсиях для школьников специализируются только Центр Путешественников и Красноярский краеведческий музей, что указывает на то, что рынок квест-экскурсий для детской аудитории находится на стадии зарождения и не изобилует разнообразием предложений.

Далее обратимся к особенностям взаимодействия туристических компаний и организаций с потребителями. С точки зрения представленности в информационном поле рынка квест-экскурсий Красноярского края нами

были проанализированы интернет-ресурсы представленных выше туристических компаний и организаций (сообщества в социальной сети «ВКонтакте» и официальные сайты) с целью определения каким образом данные фирмы продвигают собственные квесты и держат связь с целевой аудиторией (таблица 5).

Таблица 5 – Представленность туристических компаний и организаций в информационном поле рынка квест-экскурсий Красноярского края

Туристическая компания / организация	Сообщество «ВК»	Официальный сайт
ООО «FoxTour»	Представлена необходимая информация о компании с адресом, телефоном, публикуются актуальные новости о квестах, включая программу и стоимость	Отсутствует
ООО «Ситиквест»	Представлена необходимая информация о компании с адресом, телефоном, публикуются актуальные новости о квестах, включая программу и стоимость, имеется возможность заказать квест в группе сообщества в режиме онлайн	Отсутствует
ООО «Дюла Тур»	Представлена необходимая информация о компании с адресами офисов и телефоном, публикуются актуальные новости о турах. Сообщество ориентировано на все виды туризма, отдельно квест-экскурсии не выделяются	Имеется необходимая информация о компании, программы квест-экскурсий представлены в отдельном блоке «Экскурсии», имеется возможность оставить заявку на тур
ООО «Спутник»	Сообщество ориентировано на продвижение собственных туров различной тематической направленности, новости о квестах активно появляются в марте, перед стартом сезона. Представлена вся необходимая контактная информация	Имеется необходимая информация о компании, программы квест-экскурсий представлены в отдельном блоке «Экскурсии», имеется возможность оставить заявку на тур

Продолжение таблицы 5

Туристическая компания / организация	Сообщество «ВК»	Официальный сайт
Центр Путешественников	Представлена необходимая информация о центре с адресом и телефоном, публикуются актуальные новости о турах и экскурсиях по Красноярскому краю круглогодично. Сообщество ориентировано на все виды туризма, отдельно выделяется детский туризм	Имеется необходимая информация о компании, Детский туризм представлен в отдельном блоке «Школьникам». Имеется возможность ознакомиться с актуальной информацией о программе квест-экскурсий и датах маршрута, имеется возможность заказать тур
Красноярский краеведческий музей	Представлена необходимая информация о музее с адресом и телефоном, публикуются актуальные новости о программах и экскурсиях по музею и его филиалах круглогодично. Сообщество ориентировано на все виды экскурсий, отдельно выделяется блок школьным группам	Имеется необходимая информация о музее, квест-экскурсии представлены в отдельном блоке «Школьникам». Имеется возможность ознакомиться с актуальной информацией о программе квест-экскурсий и экспозициях, имеется возможность заказать тур
ООО «Эстрагид»	Сообщество ориентировано на продвижение собственных квестов различной тематической направленности, новости о программах активно обновляются. Представлена вся необходимая контактная информация	Отсутствует
ООО «TravelAsk»	Сообщество ориентировано на продвижение собственных квестов различной тематической направленности, новости о программах активно обновляются. Представлена вся необходимая контактная информация	Отсутствует

Окончание таблицы 5

Туристическая компания / организация	Сообщество «ВК»	Официальный сайт
ООО «Место без адреса»	Сообщество ориентировано на продвижение собственных квестов различной тематической направленности, новости о программах активно обновляются. Представлена вся необходимая контактная информация	Отсутствует
ООО «Чеширский код»	Сообщество ориентировано на продвижение собственных квестов различной тематической направленности, новости о программах активно обновляются. Представлена вся необходимая контактная информация	Отсутствует
ООО «Квест-клуб Внутри»	Сообщество ориентировано на продвижение собственных квестов различной тематической направленности, новости о программах активно обновляются. Представлена вся необходимая контактная информация	Отсутствует

Можно сделать вывод, что практически все туристические компании и организации стараются активно работать в информационном поле рынка квест-экскурсий Красноярского края, однако не у всех имеются собственные сайты, что отражается на продвижении и индексации в сети.

Таким образом, можно сделать вывод, что на сегодняшний день в Красноярском крае рынок интерактивных форматов туристских программ, к которым относятся квест-экскурсии находится на стадии формирования, при поисковых запросах было идентифицировано только 11 предприятий, занимающихся разработкой и реализацией квест-экскурсий, при этом, предложение квест-экскурсий, разработанных и ориентированных на школьную аудиторию, ограничивается программами Центра

Путешественников и Красноярского краеведческого музея, что указывает на необходимость проработки и популяризации программ для данной целевой аудитории, так как программы для школьников носят массовый характер и идентичны, а для того, чтобы заинтересовать и удержать школьную аудиторию необходима разработка новых интерактивных форматов экскурсий, которые бы не воспринимались в рамках монотонной подачи информации, а смогли бы побудить у учащихся познавательный интерес и мотивацию к получению знаний.

2.3 Проблемы и перспективы развития квест-экскурсий для школьников в Красноярском крае

В настоящее время все большую популярность среди школьников Красноярского края приобретают интерактивные форматы экскурсий. Это явление можно объяснить несколькими факторами. Во-первых, современные школьники выросли в цифровой эпохе и более привыкли к интерактивным форматам обучения и развлечения. Во-вторых, интерактивные экскурсии предлагают более привлекательный и запоминающийся опыт для участников, включая возможность участия в игре, решении головоломок и взаимодействии с актерами и объектами. Именно поэтому формат квест-экскурсий становится актуальным в качестве предложения на рынке школьного туризма.

Для определения проблем и перспектив развития квест-экскурсий для школьников в Красноярском крае мы обратились к нескольким туристическим компаниям (ООО «Спутник», ООО «Дюла Тур» и Центр Путешественников), которые имеют опыт реализации детских квест-экскурсий.

Вопросы были составлены на основании проработки теоретического материала, а также исследования предложений компаний, и характеризовали отношение респондентов к приоритетным особенностям квест-экскурсий для средних школьников, а также особенностей выбора данных экскурсий педагогами и родителями (приложение 1). Ответы были получены в устной

форме посредством интервьюирования сотрудников в офисе компаний, которые выступили в качестве экспертов.

В процессе опроса было установлено, что наиболее популярными экскурсионными программами среди школьных групп, обращающихся в компании с запросом о бронировании групповой экскурсии, является Музей В.П. Астафьева (40%), на втором месте по популярности запросов являются обзорные экскурсии по городу (25%), треть из всех запросов составляет посещение Юдинской библиотеки (20%) и наименьшее количество запросов (15%) компании получают по направлению квест-экскурсий (рисунок 3).

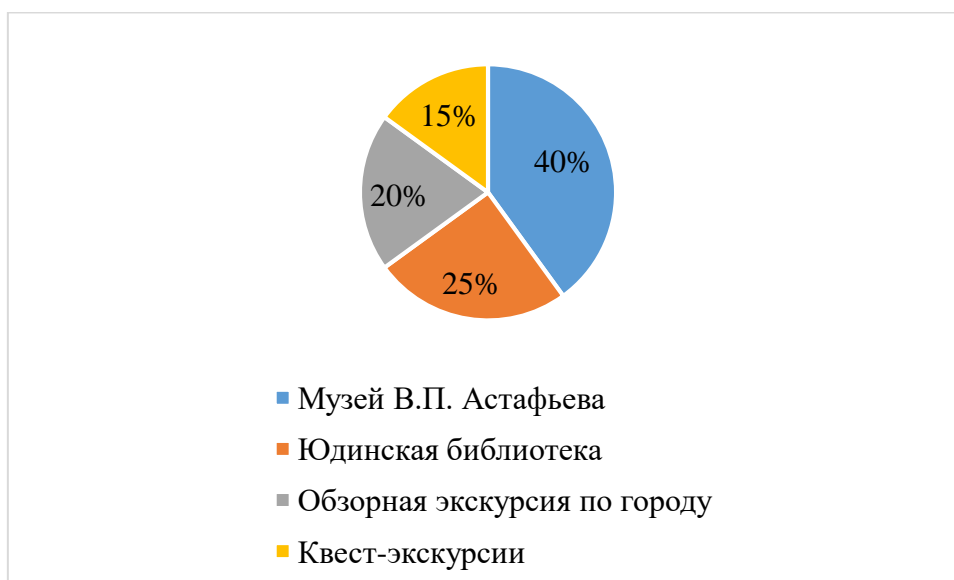


Рисунок 3 – Популярность экскурсий среди школьных групп, согласно запросам в туристические компании и организации

Следующий вопрос показал, что запросы, оставленные заказчиками на экскурсионные туры для школьных групп своей целью, имели возможность закрепления знаний по краеведению (40%), треть запросов заказчиков основной целью имела познавательные цели (30%), также заказчики выбирали экскурсионные программы с целью культурно-развлекательного досуга школьников (20%) и получения новых впечатлений (10%), что указывает на

то, что программа квест-экскурсий востребована среди целевой аудитории (рисунок 4).



Рисунок 4 – Цели путешествия заказчиков при выборе экскурсионных программ для школьников, по мнению экспертов

Следующим вопросом мы постарались выяснить, что делает квест экскурсии привлекательными для школьных групп, по результатам ответов экспертов было установлено, что большинство руководителей школьных групп, которые выступают заказчиками экскурсионного продукта, останавливают свой выбор на квест-экскурсиях при наличии интерактивной программы, подходящей по возрасту школьников и учитывающей привлекательную часть, такую как, например, викторина или квиз, (50%), для значительной части заказчиков (40%) квест-экскурсии привлекательны с точки зрения закрепления знаний по определенным предметам, например, включение в задания квеста вопросов по литературе, физике и т.д., которые включают различный уровень сложности с учетом возрастных особенностей и школьной программы и 10% от целевой аудитории интересуются квест-экскурсиями еще и с точки зрения наличия культурно-познавательных и природных ресурсов, параллельное изучение которых можно использовать в интерактивной части (рисунок 5).



Рисунок 5 – Критерии привлекательности квест-экскурсий для школьников по мнению экспертов

При определении спроса на квест-экскурсии большинство экспертов (75%) отметили невысокий, но стабильный интерес руководителей школьных групп к данному направлению, 25% экспертов считают, что квест-экскурсии уступают тематическим экскурсиям (рисунок 6).



Рисунок 6 – Оценка спроса на квест-экскурсии для школьников по мнению экспертов

Заключительный вопрос позволил вывить мнение экспертов относительно перспектив развития спроса на квест-экскурсии для школьников, были выделены следующие критерии:

- 75% анкетированных отметили необходимость внедрения интересных интерактивных программ на базе культурно-исторических и природных ресурсов, что свидетельствует о перспективе программ квест-экскурсий краеведческой направленности.

- 25% участников исследования указали на совершенствование стоимостной политики и включение в программу «Пушкинской карты», что указывает на демократизацию стоимости квест-экскурсий и важность данного критерия для школьных групп при выборе экскурсии;

- 100% респондентов указали на необходимость продвижения данного направления на краевом уровне, чтобы потенциальные потребители получали больше информации о дифференциации экскурсионных услуг для школьной аудитории (рисунок 7).

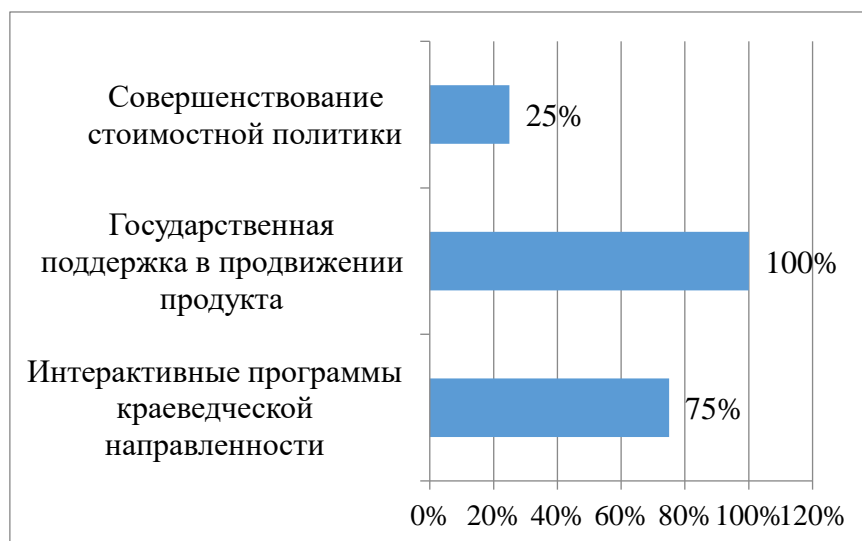


Рисунок 7 – Оценка перспектив спроса на квест-экскурсии для школьников по мнению экспертов

Таким образом, можно сделать вывод, что наиболее высокий спрос среди школьных экскурсий наблюдается к программам музея В.П. Астафьева

и обзорным экскурсиям по городу. Данную тенденцию специалисты объяснили тем, что основной мотивацией выступают цели экскурсии, выбирая данные экскурсионные программы, педагоги углубляют знания школьников по литературе и краеведению, в то же время наблюдается спрос на интерактивные форматы экскурсионной программы с учетом возрастных особенностей школьников, так как во многих экскурсионных программах экскурсоводы используют традиционную методику показа и рассказа, что не вызывает должного интереса у школьников.

При оценке преимуществ квест-экскурсий относительно тематических и обзорных экскурсий, экспертами было отмечено наличие интерактивной части, которая может включать викторины, квизы и задания в рамках определенной тематики, прохождение которых позволит заинтересовать школьников и укрепить знания по определенным школьным дисциплинам и в целом по краеведению.

При оценке экспертов перспектив развития квест-экскурсий для школьников считают данное направление достаточно перспективным при разработке интересных интерактивных программ на базе культурно-исторических и природных ресурсов.

На основании ответов экспертов можно отметить, что целевая аудитория заинтересована в развитии квест-экскурсий для школьников и участия в них, при этом в качестве перспектив развития данного направления на территории Красноярского края необходимо обратить внимание на упорядоченность программы и включения в нее такой части интерактива, которая бы соответствовала школьной программе и возрастным особенностям школьников.

3 Разработка квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»

3.1 Востребованность квест-экскурсий для школьников в Красноярском крае

В настоящее время все больше педагогов сталкиваются с проблемой организации эффективных методов внеурочной деятельности своих учеников. Удержать интерес и вовлечь современных учеников в образовательный процесс становится все тяжелее, их внимание привлекают интернет-игры, большую часть времени они проводят за компьютерами гаджетами, тем самым ограничивая время, которое они готовы уделять традиционным формам внеурочной деятельности, включая участие в экскурсиях. Организация квест-экскурсий для младших школьников, может быть, одним из эффективных методов, способствующих привлечению внимания и вовлечению учеников в образовательный процесс. Для оценки востребованности квест-экскурсий для школьников в Красноярском крае нами было проведено социологическое исследование, которое подразумевало опрос родителей и педагогов учеников средней школы. Перед проведением опроса перед нами были поставлены следующие задачи:

- определить степень осведомленности респондентов о квест-экскурсиях;
- проанализировать критерии выбора, которым отдают предпочтение респонденты в организации внеурочного обучения школьников;
- выявить степень заинтересованности участия целевой аудитории в квест-экскурсиях.

Анкетирование проводилось в онлайн-формате (приложение 2). Ссылка на анкету распространялась через родительские чаты и методистов МБОУ СОШ № 3 и МБОУ СОШ № 95. В исследовании приняло участие 120 человек, из которых 110 человек составили родители школьников. По возрастному критерию 60% респондентов были в возрасте от 35 до 40 лет; 40%

опрашиваемых были в возрасте от 40 до 50 лет. Большинство участников исследования 40% отнесли себя к группе граждан с уровнем дохода выше среднего, 34% респондентов указали на средний уровень дохода и 26% отметили высокий уровень дохода. 91% участников исследования имели несовершеннолетних детей, обучающихся в средней школе и 9% осуществляли педагогическую деятельность.

Результаты анкетирования родителей показали, что большая часть 80% выразили заинтересованность в участии своих детей в квест-экскурсиях (рисунок 8).

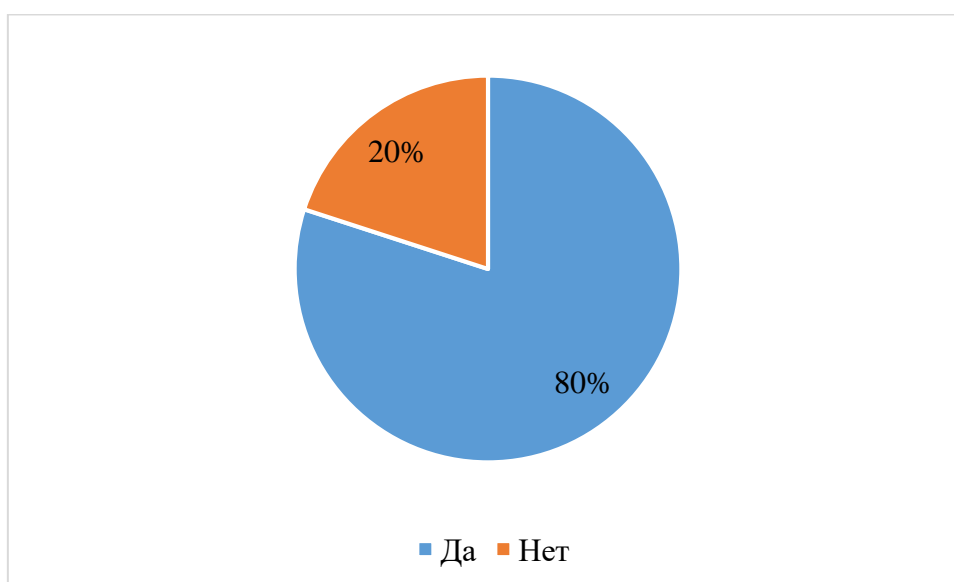


Рисунок 8 – Предпочтения респондентов относительно участия в квест-экскурсиях

Основными преимуществами, видимыми родителями в квест-экскурсиях, были названы: развитие логического мышления и творческих способностей (85%), укрепление практических навыков и применение знаний на практике (75%), социальное взаимодействие и развитие командной работы (70%) (рисунок 9).

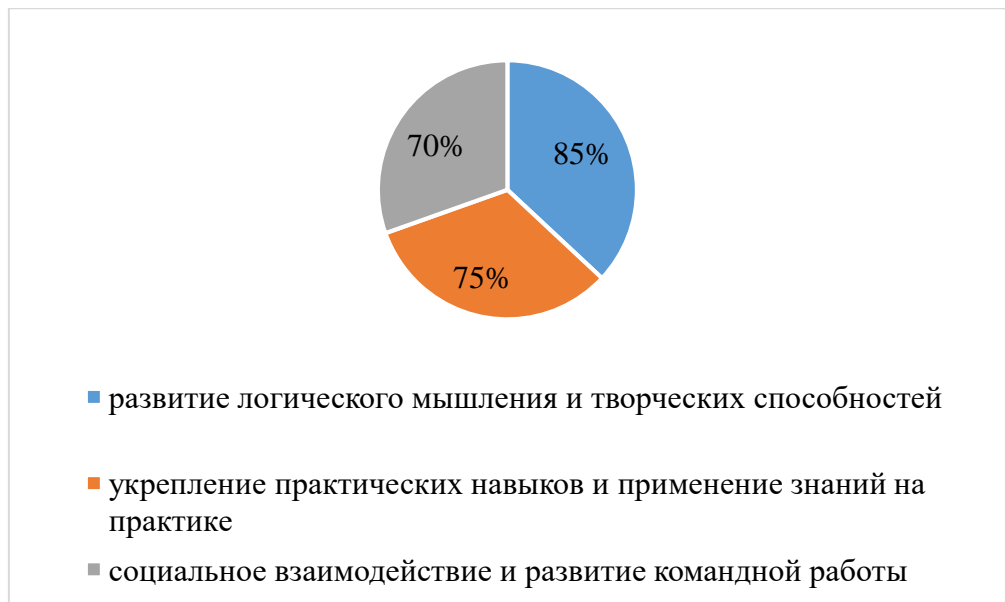


Рисунок 10 – Преимущества квест-экскурсий по мнению респондентов

Предпочтительными тематиками для квест-экскурсий были литература (45%), природа и экология (35%), культура и искусство (20%) (рисунок 11).

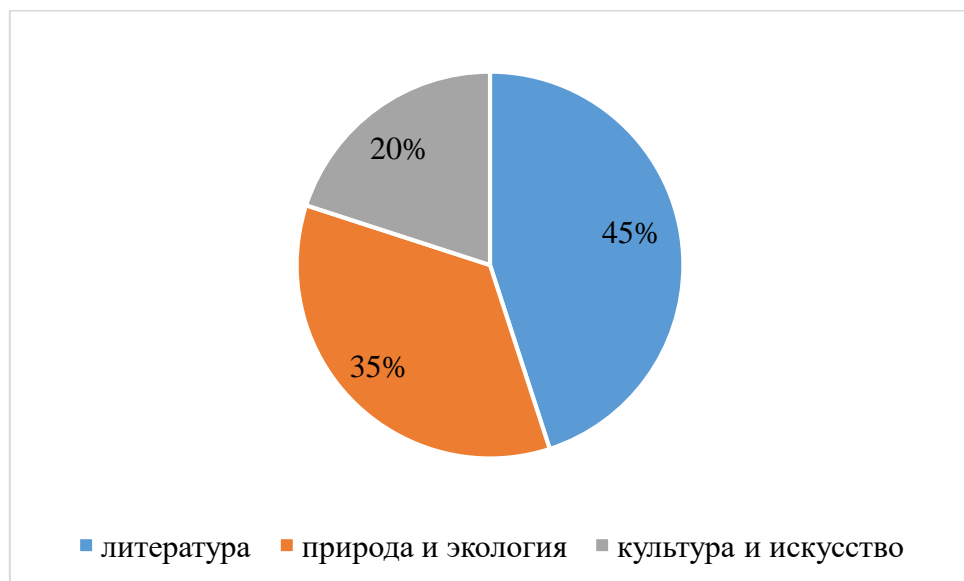


Рисунок 11 – Предпочитаемые тематики квест-экскурсий

Большинство родителей (60%) предпочитали городской формат квест-экскурсий, в то время как 40% предпочитали природные экскурсии (рисунок 12).

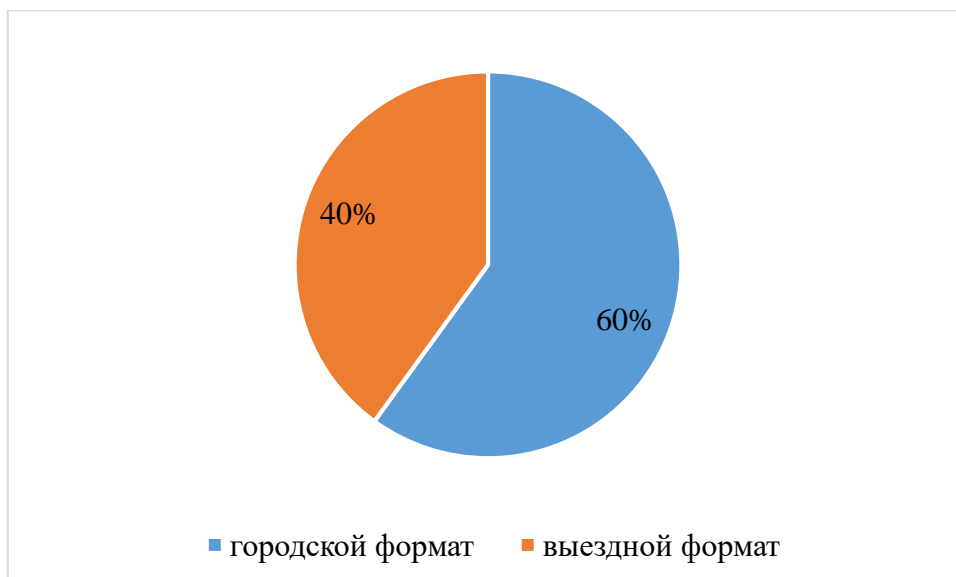


Рисунок 12 – Предпочитаемый формат квест-экскурсий

Результаты анкетирования учителей показали, что 90% учителей рассматривают участие в квест-экскурсии для своих учеников в качестве внеурочной деятельности (рисунок 13).

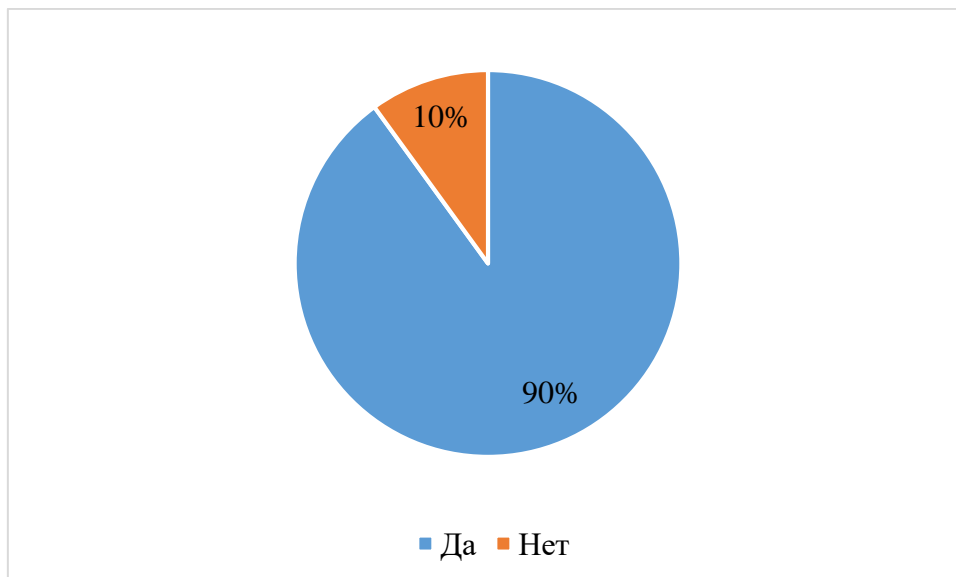


Рисунок 13 – Предпочтения респондентов относительно участия в квест-экскурсиях

В основном, учителя видели преимущества квест-экскурсий в возможности сочетания образовательного материала с игровым подходом (85%) и стимулировании творческого мышления учащихся (75%).

Тематики, предпочитаемые учителями для квест-экскурсий, были следующими: литература (40%), история (30%), культура и искусство (30%) (рисунок 14).

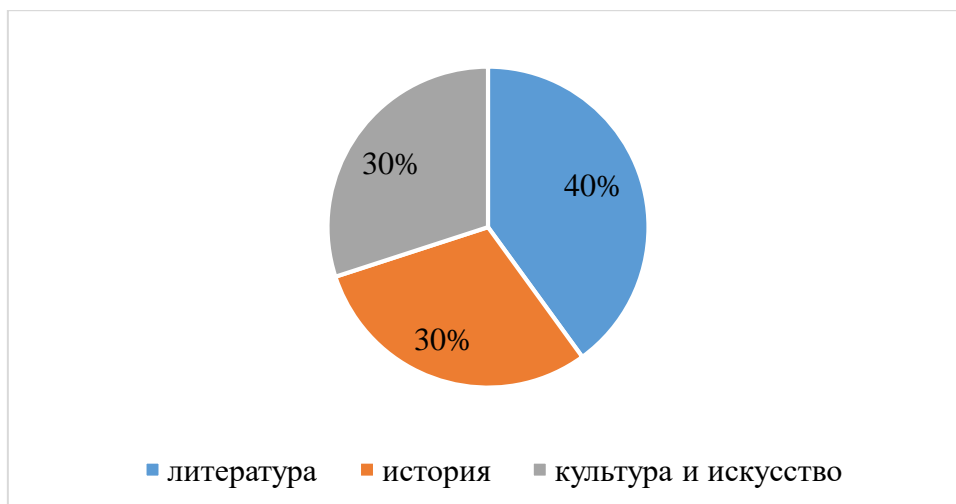


Рисунок 14 – Предпочитаемые тематики квест-экскурсий

Учителя ожидают, что квест-экскурсии помогут углубить понимание учебного материала (90%), развить навыки самостоятельной работы и сотрудничества (80%) учащихся, а также создать позитивную и запоминающуюся образовательную среду (70%) (рисунок 15).



Рисунок 15 – Ожидания от квест-экскурсий

Таким образом, на основании анкетного опроса было установлено, что респонденты в целом положительно относятся к участию в квест-экскурсиях, в основном участников интересуют квесты литературной тематики, направленные на укрепление знаний по школьной программе расширению кругозора, укреплению навыков самостоятельной работы и сотрудничества.

3.2 Проектирование квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»

Обоснование проекта. Исходя из результатов проведенного социологического опроса, включавшего анкетирование экспертов и целевой аудитории, мы полагаем, что целесообразно разработать литературную квест-экскурсию «По страницам творчества В.П. Астафьева» для детей среднего школьного возраста (10-12 лет), сочетающий в себе интересные задания и головоломки, развивающие логическое мышление и креативность.

В документационное обеспечение квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева» входит:

1. Технологическая карта (приложение 4).
2. Контрольный текст квест-экскурсии (приложение 5)
3. Памятка экскурсанту (приложение 6).

Содержание квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»: увлекательное путешествие, во время которого участники смогут познакомиться с жизнью и творчеством выдающегося сибирского писателя Виктора Петровича Астафьева. Квест-экскурсия предлагает интерактивные задания, загадки и головоломки, которые позволят участникам активно взаимодействовать с окружающей средой и воплотить свои знания по литературе в действиях.

Согласно технологической карте, маршрут квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева» является линейным и подразумевает автобусно-пешеходную часть протяженностью 27,8 км. Маршрут квест-экскурсии начинается в с. Овсянка.

Первая группа маршрут № 1:

Дом-музей В.П. Астафьева – Церковь – Библиотека В.П. Астафьева – Набережная Енисея – Дом бабушки (рисунок 16).

Вторая группа маршрут № 2:

Церковь – Библиотека В.П. Астафьева – Набережная Енисея – Дом-музей В.П. Астафьева – Дом Бабушки (рисунок 17).

Основные игровые станции и объекты показа:

Маршрут № 1:

– станция № 1 (начальная): Дом-музей В.П. Астафьева.

Дом-музей был открыт в 1993 году в доме, где В.П. Астафьев жил в детстве. Это оригинальное деревянное здание, которое стало особым местом для поклонников его творчества и интересующихся его жизнью. В доме-музее представлена постоянная экспозиция, в которой можно ознакомиться с различными артефактами и материалами, связанными с жизнью и творчеством писателя. Здесь можно увидеть предметы из личной коллекции Астафьева, фотографии, манускрипты его произведений.

– станция № 2: Церковь.

Инициатором строительства церкви, открывшийся в сентябре 1998 году, был В.П. Астафьев. Церковь носит имя святителя Иннокентия Иркутского, имевшего большое влияние на духовную жизнь жителей Восточной Сибири.

– станция № 3: Библиотека В.П. Астафьева.

Основана в 1975 году, в апреле 2002 г. учреждению присвоен статус «Библиотека-музей В.П. Астафьева». Здесь хранится личный фонд писателя: рукописи, книги с автографами, фото-, видео- и другие документы.

– станция № 4: Набережная Енисея.

Является популярным местом отдыха жителей села.

– станция № 5 Дом бабушки В.П. Астафьева (конечная):

Восстановлен до мельчайших подробностей. Здесь писатель получал заботу и поддержку от своей бабушки, которая оказала значительное влияние на его личность и творчество. Внутри дома можно увидеть аутентичную обстановку и предметы быта времен, когда Астафьев жил здесь: старинную мебель, посуду, текстиль и другие элементы, создающие атмосферу того времени.

Маршрут № 2:

– станция № 1 (начальная): Церковь.

Инициатором строительства церкви, открывшийся в сентябре 1998 году, был В.П. Астафьев. Церковь носит имя святителя Иннокентия Иркутского, имевшего большое влияние на духовную жизнь жителей Восточной Сибири.

– станция № 2: Библиотека В.П. Астафьева.

Основана в 1975 году, в апреле 2002 г. учреждению присвоен статус «Библиотека-музей В.П. Астафьева». Здесь хранится личный фонд писателя: рукописи, книги с автографами, фото-, видео- и другие документы.

– станция № 3: Набережная Енисея.

Является популярным местом отдыха жителей села.

– станция № 4: Дом-музей В.П. Астафьева.

Дом-музей был открыт в 1993 году в доме, где В.П. Астафьев жил в детстве. Это оригинальное деревянное здание, которое стало особым местом для поклонников его творчества и интересующихся его жизнью. В доме-музее представлена постоянная экспозиция, в которой можно ознакомиться с различными артефактами и материалами, связанными с жизнью и творчеством писателя. Здесь можно увидеть предметы из личной коллекции Астафьева, фотографии, манускрипты его произведений.

– станция № 5 (конечная): Дом бабушки В.П. Астафьева.

Восстановлен до мельчайших подробностей. Здесь писатель получал заботу и поддержку от своей бабушки, которая оказала значительное влияние на его личность и творчество. Внутри дома можно увидеть аутентичную обстановку и предметы быта времен, когда Астафьев жил здесь: старинную мебель, посуду, текстиль и другие элементы, создающие атмосферу того времени.

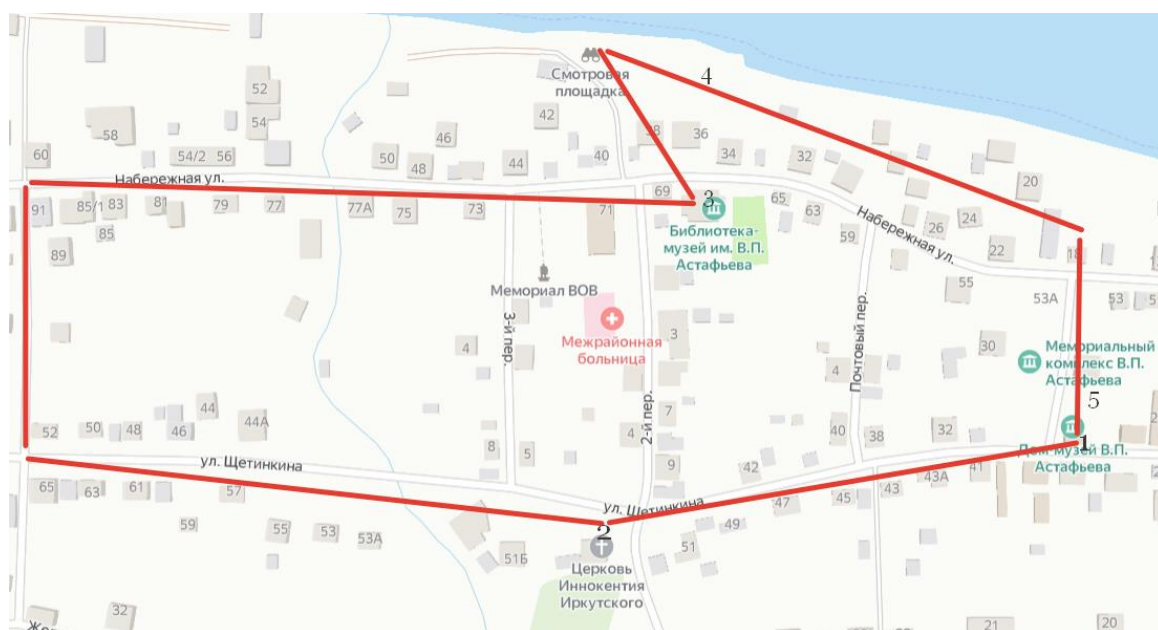


Рисунок 16 – Карта маршрута № 1

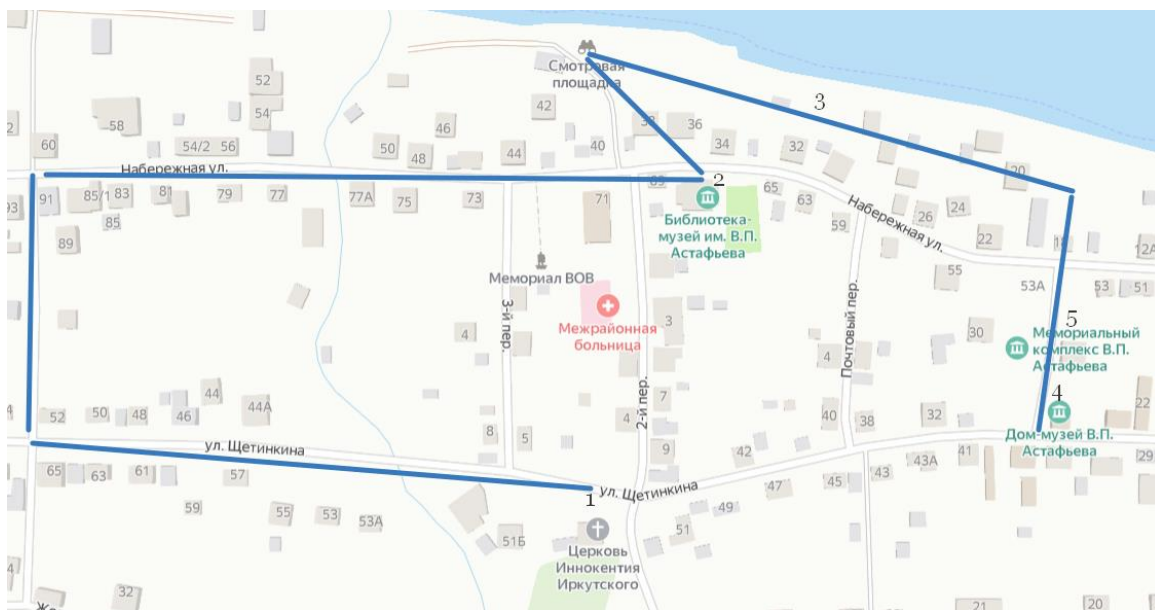


Рисунок 17 – Карта маршрута №2

Тематическая структура квест-экскурсии:

1. История становления В.П. Астафьева как писателя.
2. Игровые задания «Фотография, на которой меня нет».
3. Игровые задания «Витькино детство».

Протяженность экскурсионного маршрута составляет 27,8 км., из них 700 м. – пешеходная часть, продолжительность программы составляет 3 часа с учетом переездов. Сезонность экскурсии: апрель-октябрь, квест-экскурсия рекомендована для учащихся 6-х классов.

Программой экскурсионного маршрута предусмотрено:

1. Транспортное обслуживание.

Для этого будет заключен договор с ООО «Алекс Тур», которое предоставляет организацию детских перевозок, на аренду микроавтобуса туристского класса Hyundai Counter, оснащенный экскурсионным оборудованием и соответствующий всем требованиям, указанным в законе «Об организованной перевозке групп детей». Перевозки будут осуществляться по следующим схемам движения:

Первая группа, маршрут № 1:

1. Место сбора группы (Театр Оперы и Балета) – Смотровая площадка «Царь-Рыба».

2. Смотровая площадка «Царь-Рыба» – музейный комплекс им. В.П. Астафьева.

3. Музейный комплекс им. В.П. Астафьева – конечная точка высадки группы (Театр Оперы и Балета).

Вторая группа маршрут № 2:

1. Место сбора группы (Театр Оперы и Балета) – Смотровая площадка «Царь-Рыба».

2. Смотровая площадка «Царь-Рыба» – Церковь с. Овсянка.

3. Музейный комплекс им. В.П. Астафьева – конечная точка высадки группы (Театр Оперы и Балета).

4. Услуги экскурсовода.

Группу будет сопровождать квалифицированные экскурсоводы туристической компании на всем протяжении квест-экскурсии. Проведение квест-экскурсии входит в компетенцию экскурсоводов.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ КВЕСТ-ЭКСКУРСИИ:

Добро пожаловать в захватывающее путешествие по миру творчества В.П. Астафьева, знаменитого русского писателя! В этой экскурсии мы отправимся в увлекательное путешествие, чтобы познакомиться с его великим творчеством и окунуться в мир его детства. В начале экскурсии нас встретит опытный экскурсовод, который станет нашим проводником в мире В.П. Астафьева. Он расскажет нам о жизни и творчестве писателя, его вкладе в литературу и значимости его произведений. Перенесемся в детство писателя, когда он провел свои первые годы в деревне Овсянка. Посетим его родной дом, который сохранился до наших дней и стал музеем. Мы узнаем о его семье, условиях жизни и повседневных занятиях Вити Астафьева. В процессе экскурсии участники будут выполнять различные игровые задания, связанные с детством В.П. Астафьева. Они позволят нам глубже погрузиться в его мир и личность. Мы будем решать загадки, расшифровывать подсказки и воссоздавать важные события из его детства. Желаем удачи!

Программа экскурсии:

Первая группа маршрут № 1

10:00 – сбор группы, знакомство с экскурсоводом, прохождение задания «Начало пути».

10:40 – прибытие на смотровую площадку «Царь-рыба», выполнение задания «Что за произведение?»

10:50 – прибытие к станции № 1: Дом-музей В.П. Астафьева, краткая историческая справка о жизни писателя, прохождение задания «Ребус».

11:20 – прибытие к станции № 2: Церковь, выполнение задания «Расшифруй послание».

11:50 – прибытие к станции № 3: Библиотека В.П. Астафьева, краткая экскурсионная информация, выполнение задания «Ключ».

12:30 – прибытия к станции № 4: Набережная, игра в любимую игру писателя в детстве «В бабки», выполнение задания «Пазл».

13:30 – прибытие к станции № 5: Дом бабушки В.П. Астафьева. Выдача призов.

15:00 – Трансфер до места, обозначенного заказчиком.

Вторая группа маршрут № 2:

10:00 – сбор группы, знакомство с экскурсоводом, прохождение задания «Начало пути».

10:40 – прибытие на смотровую площадку «Царь-рыба», выполнение задания «Что за произведение?»

10:50 – прибытие к станции № 1: Церковь, выполнение задания «Расшифруй послание».

11:10 – Библиотека В.П. Астафьева, краткая экскурсионная информация, выполнение задания «Ключ».

11:45 – прибытие к станции № 3: Набережная, игра в любимую игру писателя в детстве «В бабки», выполнение задания «Пазл».

12:45 – прибытия к станции № 4: Дом-музей В.П. Астафьева, краткая историческая справка о жизни писателя, прохождение задания «Ребус».

13:30 – Дом бабушки В.П. Астафьева. Выдача призов.

15:00 – Трансфер до места, обозначенного заказчиком.

Специфика квест-экскурсии связана с тем, что участники вовлечены в игровую деятельность, которая предусматривает активное передвижение согласно маршруту, что характеризуется повышенной травмоопасностью. Таким образом, перед началом прохождения квест-экскурсии, экскурсовод читает технику безопасности:

1. При переходе каждому участнику необходимо помнить о соблюдении правил дорожного движения:

– переходить дорогу организовано на разрешающий сигнал светофора, либо по пешеходному переходу, убедившись, что все транспортные средства остановились. На красный цвет светофора запрещается переходить дорогу даже если на ней нет машин.

– при технических переходах внутри маршрута запрещается выскакивать на проезжую часть, разрешается идти строго по тротуару строем по два человека в паре, по той стороне, в которой машины двигаются навстречу движения.

– запрещается брать на экскурсию токсичные и легковоспламеняющиеся средства.

– необходимо внимательно смотреть под ноги во время движения, организаторы постарались учесть технику безопасности в местах проведения квестовых заданий, однако на территории города это сделать затруднительно.

– группа должна двигаться организованно, запрещается нарушать дисциплину и оставлять отставших товарищей.

– при выполнении квеста необходима командная работа, каждый участник должен быть терпимее друг другу с целью выполнения задания наилучшим образом.

– некультурное поведение (нецензурная брань, споры, ссоры в команде) влекут за собой назначение штрафных баллов.

– Группа должна вернуться в полном составе к последней станции, отпускать участников по пути запрещается.

3.3 Расчет стоимости квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»

Разработанная квест-экскурсия подлежит экономической оценке и целесообразности внедрения ее на рынок. Для этого необходимо провести технико-экономическое обоснование программы: оценить реальные затраты на разработку и реализацию, определить общую стоимость и норму прибыли. В связи с тем, что маршруты квест-экскурсии для групп не имеют отличия по продолжительности и способу передвижения, рассчитаем затраты для двух групп совместно.

Предоставим калькуляцию квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева» в таблице 6.

Таблица 6 – Калькуляция квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»

Наименование калькуляционных статей	Показатели в % выражении	Показатели в стоимостном выражении на группу 20 человек+ 2 сопровождающих	Показатели в стоимостном выражении на 1 человека
1. Страховка от НС		500	25
2. Транспортные расходы		12500	625
3. Экскурсионное обслуживание		3000	150
4. Билеты в музей		2000	100
5. Сувенирная продукция		5000	250
Итого прямых затрат		23000	1150
6. Косвенные затраты	7%	1610	80,5
Полная себестоимость		23610	1230,5
НДС	6%	1477	74
Планируемая норма прибыли	20%	4772	239
Стоимость обслуживания группы		29859	
Стоимость обслуживания 1 человека			1493

1. Калькуляционная статья «Страховка» включает приобретение страхового полиса от несчастного случая и составляет 25 рублей на человека. Страховые расходы на группу составляют 500 рублей.

2. Калькуляционная статья «Транспортные расходы» включает в себя стоимость переездов по маршруту, которая рассчитывается согласно часовому тарифу аренды и часа подачи транспорта (2500 руб./час + час подачи). В

транспортные расходы квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева» входят переезды:

1. Красноярск (место сбора группы по желанию заказчика) – Смотровая «Царь-Рыба».

2. Смотровая «Царь-Рыба» – с. Овсянка.

3. с. Овсянка – Красноярск (место конечной точки по желанию заказчика).

Стоимость транспортных расходов составит на группу – 12500 рублей, на 1 человека – 625 рублей.

3. Калькуляционная статья «Экскурсионное обслуживание» включает только те расходы по экскурсионному обслуживанию, которые входят в обязательную программу экскурсии. В программу экскурсии включена экскурсионная информация об объектах показа – игровых станциях. Оплата почасовая из расчета 1000 руб./час. Стоимость экскурсионного обслуживания на группу составит 3000 рублей, стоимость на одного человека составит 150 рублей.

4. Калькуляционная статья билеты в музей включает стоимость входных билетов в Краевой музей из расчета 100 руб./чел. и составит 1000 рублей на группу из 20 человек и 100 рублей на одного человека (сопровождающие бесплатно).

5. Калькуляционная статья «Сувенирная продукция» включает заказ памятных призов для школьников в виде ручек и магнитов с логотипом музея В.П. Астафьева и составляет 5000 рублей на группу и 250 рублей на человека.

6. При подсчете прямых затрат складываются вышеперечисленные статьи. Итого прямые затраты составят:

на 1 человека = 25 руб. + 625 руб. + 150 руб. + 100 руб. + 250 руб. = 1150 руб.

на группу из 20 человек = 500 руб. + 12500 руб. + 3000 руб. + 2000 руб. + 5000 руб. = 23000 руб.

7. К косвенным затратам относятся расходы по организации набора групп, закупке призов. Косвенные затраты составляют 20% от итоговой величины прямых затрат.

Итого косвенные затраты туроператора составят:

на 1 человека = 1150 руб. + 7% = 80,5 руб.

на группу из 20 человек = 23000 руб. + 7% = 1610 руб.

8. Полная себестоимость квест-экскурсии включает прямые и косвенные затраты и равна 29859 рублей на группу и 1493 рубля на человека.

9. Чтобы рассчитать полную стоимость турпродукта, необходимо к себестоимости турпродукта прибавить НДС 6% и планируемую норму прибыли, в нашем случае она равна 20%.

Итого полная стоимость квест-экскурсии на 1 человека = 1493 рубля.

Таким образом, согласно вышеизложенному, квест-экскурсия «По страницам творчества В.П. Астафьева» составлена с учетом всех норм и требований, предъявляемых к проектированию туристских услуг. Внедрение данной квест-экскурсии окажет положительное влияние на развитие познавательной активности школьников и позволит привлечь туристские детские группы из других городов России.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В выпускной квалификационной работе изучены теоретические основы использования культурных ресурсов в разработке квест-экскурсий для школьников. Охарактеризованы формы и способы использования культурных туристских ресурсов при разработке квест-экскурсий, изучена технология разработки квест-экскурсий для школьников. По результатам теоретического анализа были получены следующие выводы:

- квест-экскурсии являются инновационной формой экскурсионной деятельности, которая позволяет повысить интерес участников к изучению окружающей среды, истории местности, культурным событиям и т.д. Они основаны на взаимодействии участников, а также включают элементы игры, приключения и обучения. Квест-экскурсии имеют различные форматы, в том числе городской квест, тематический квест и квест-путешествие. В свою очередь, задачи квест-экскурсий включают познавательную, развлекательную и командообразующую составляющие. Эти задачи помогают участникам не только получить новые знания и увлекательно провести время, но и развить коммуникативные и лидерские навыки. Квест-экскурсии могут быть использованы как в образовательных, так и в туристических целях.

- использование культурных ресурсов должно вызывать интерес у туриста и основываться на получении культурных впечатлений через эмоционально-чувственную сферу или собственную активную деятельность. В связи с данным аспектом, культурные ресурсы используются при формировании квест-экскурсий и способствуют их дифференциации, так как в зависимости от их комплектации меняется тематическая направленность экскурсии.

- квест-экскурсии для школьников имеет свои особенности. В первую очередь, необходимо учитывать возрастную категорию участников и адаптировать программу квеста под их уровень понимания и интересы. Также важно обеспечить безопасность при проведении квест-экскурсии для

школьников. Необходимо предусмотреть наличие сопровождающих взрослых, а также оценить возможные риски и принять меры для их минимизации. Использование культурных ресурсов при создании квест-экскурсий для школьников позволяет сделать экскурсию более интересной и познавательной, а также помогает сохранить и продвигать культурное и историческое наследие.

На основании проработки теоретического материала нами был проанализирован ресурсный потенциал Красноярска и его окрестностей для разработки квест-экскурсий для школьников. Результаты показали, что на сегодняшний день в Красноярском крае рынок интерактивных форматов туристских программ, к которым относятся квест-экскурсии находится на стадии формирования, при поисковых запросах было идентифицировано только 11 предприятий, занимающихся разработкой и реализацией квест-экскурсий, при этом, предложение квест-экскурсий, разработанных и ориентированных на школьную аудиторию, ограничивается программами Центра Путешественников и Красноярского краеведческого музея, что указывает на необходимость проработки и популяризации программ для данной целевой аудитории, так как программы для школьников носят массовый характер и идентичны, а для того, чтобы заинтересовать и удержать школьную аудиторию необходима разработка новых интерактивных форматов экскурсий, которые бы не воспринимались в рамках монотонной подачи информации, а смогли бы побудить у учащихся познавательный интерес и мотивацию к получению знаний.

На основании анализа ресурсного потенциала Красноярска и его окрестностей, нами был разработан литературная квест-экскурсия для средних школьников в возрасте от 10 до 12 лет «По страницам творчества В.П. Астафьева». На начальном этапе перед разработкой квест-экскурсии мы провели социологическое исследование, направленное на выявление запросов на квест-экскурсии от целевой аудитории и их оценку перспектив развития данного направления для школьников. Исследование проводилось в два этапа,

на начальном этапе мы провели интервьюирование экспертов, которыми выступили специалисты туристических предприятий, организующих квест-экскурсии для школьников: ООО «Спутник», ООО «Дюла Тур» и Центр Путешественников. По результатам опроса было установлено, что популярными экскурсионными программами среди школьных групп, обращающихся в компании с запросом о бронировании групповой экскурсии, является Музей В.П. Астафьева (40%), на втором месте по популярности запросов являются обзорные экскурсии по городу (25%), треть из всех запросов составляет посещение Юдинской библиотеки (20%) и наименьшее количество запросов (15%) компании получают по направлению квест-экскурсий. При оценке преимуществ квест-экскурсий относительно тематических и обзорных экскурсий, экспертами было отмечено наличие интерактивной части, которая может включать викторины, квизы и задания в рамках определенной тематики, прохождение которых позволит заинтересовать школьников и укрепить знания по определенным школьным дисциплинам и в целом по краеведению.

При оценке экспертов перспектив развития квест-экскурсий для школьников считают данное направление достаточно перспективным при разработке интересных интерактивных программ на базе культурно-исторических и природных ресурсов.

На основании ответов экспертов можно отметить, что целевая аудитория заинтересована в развитии квест-экскурсий для школьников и участия в них, при этом в качестве перспектив развития данного направления на территории Красноярского края необходимо обратить внимание на упорядоченность программы и включения в нее такой части интерактива, которая бы соответствовала школьной программе и возрастным особенностям школьников.

Вторым этапом исследования выступило онлайн-анкетирование целевой аудитории, в состав которой вошли родители школьников и учителя МБОУ СОШ № 3 и МБОУ СОШ № 95. По результатам анкетирования было выявлено,

что респонденты в целом положительно относятся к участию в квест-экскурсиях, в основном участников интересуют квесты литературной тематики, направленные на укрепление знаний по школьной программе расширению кругозора, укреплению навыков самостоятельной работы и сотрудничества.

Таким образом на основе социологического исследования мы разработали литературную квест-экскурсию «По страницам творчества В.П. Астафьева» для учащихся средней школы, которая проводилась на базе с. Овсянка и музейно-выставочного комплекса В.П. Астафьева. Квест включал интерактивные задания, которые школьники выполняли при прохождении каждой станции, при этом они были разделены на группы и двигались по станциям в противоположном направлении, заключительная станция была единая, первая группа, которая прибывала на станцию получала призы. Стоимость экскурсии в расчете на человека составила 1493 рубля. Таким образом, согласно вышеизложенному, квест-экскурсия «По страницам творчества В.П. Астафьева» составлена с учетом всех норм и требований, предъявляемых к проектированию туристских услуг.

Таким образом, внедрение данной квест-экскурсии окажет положительное влияние на развитие познавательной активности школьников и позволит привлечь туристские детские группы из других городов России

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Агентство по туризму Красноярского края. – Текст : электронный. – URL: <https://turizm.krskstate.ru/> (дата обращения: 05.12.2022).
2. Акопян М.Г. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности / М.Г. Акопян // Новая наука. – 2019. – № 5. – С. 35-37.
3. АТОР – Текст : электронный. – URL: <https://www.atorus.ru/news/press-centre/new/56654.html>
4. Бабкин А.В. Специальные виды туризма / А.В. Бабкин. – Москва : Атриум, 2018. – 220 с.
5. Боголюбов В.С. От прошлого к будущему: развитие детского отдыха и туризма в России / В.С. Боголюбов // Вестник Алтайской академии экономики и права. – 2018. – № 1. – С. 48-54.
6. Вапрянская О.И. Квест-экскурсия как инновационное направление развития регионального туризма/ О.И. Вапрянская // Инновационная наука. – 2018. – № 4. – С. 182-186.
7. Голикова Г.А. Проблемы современного состояния развития детского отдыха в Российской Федерации / Г.А. Голикова // Экономика и управление. – 2018. – № 4. – С.36-42.
8. Голикова О.М. Исследование основных направлений детского экскурсионного туризма / О.М. Голикова // Молодой ученый. – 2017. – № 2. – С. 707-713.
9. Голикова О.М. Технология проведения экскурсии с элементами анимации/ О.М. Голикова // Формула туризма. – 2018. – № 4. – С. 45-52.
10. Гольм Д.О. Квест-экскурсии как эффективная технология обучения и форма организации учебного процесса / О.Д. Гольм // Проблемы современной науки и образования. – 2020. – № 2. – с. 1-6.
11. Гомилевская Г.А. Особенности организации и проведения квест-экскурсии/ Г.А. Гомилевская // Перспектива. – 2021. – № 7. – С. 22-26.

12. ГОСТ Р – 50644 – 2009 «Туристские услуги. Требования по обеспечению безопасности туристов». – Текст : электронный. – URL: <http://www.consultant.ru> (дата обращения: 05.12.2022).

13. ГОСТ Р – 50644 – 2009 «Туристско - экскурсионное обслуживание. Требования по обеспечению безопасности туристов и экскурсантов. – Текст : электронный. – URL: <https://docs.cntd.ru/document/1200077653> (дата обращения: 05.12.2022).

14. ГОСТ Р 50681-2010 «Туристские услуги. Проектирование туристских услуг». – Текст : электронный. – URL: <https://docs.cntd.ru/document/1200083215> (дата обращения: 05.12.2022)

15. ГОСТ Р 54605-2011 «Туристские услуги. Услуги детского и юношеского туризма. Общие требования». – Текст : электронный. – URL: <http://www.consultant.ru> (дата обращения: 05.12.2022).

16. Гутников В. А. Экскурсионная деятельность и туризм / А.В. Гутников – Москва : ЭСКМО, 2020. – 120 с.

17. Данилов А.Ю. Инновации в туризме / А.Ю. Данилов // Экономика и бизнес. – 2019. – № 4. – С. 15-19.

18. Елкина И. Экскурсоведение / И. Елкина. – Москва : Юрайт, 2020.– 322 с.

19. Ильина Е.Н. Туроперейтинг: организация деятельности: учебник / Е.Н. Ильина. – Москва : Финансы и статистика, 2015. – 256 с.

20. Казанцев В.В. Квест как современная интерактивная экскурсионно-образовательная программа / В.В. Казанцев // Вестник академии детского-юношеского туризма и краеведения. – 2017. – № 3. – С. 75-81.

21. Квартальнов В.А. История развития туризма В.А. Квартальнов. – Москва : АСТ, 2017. – 312 с.

22. Кравченко Н. Интерактивные экскурсии как метод повышения сознания / Н. Кравченко // Знание. – 2019. – № 7. – с.23-28.

23. Криворучко В.И. Социально-экономические проблемы организации детского туризма в Российской Федерации / В.И. Криворучко // Современные исследования социальных проблем. – 2018. – № 5. – С. 77-83.
24. Кусков А.С. Технология и организация экскурсионных услуг / А.С. Кусков. – Москва : ИНФРА-М, 2019. –324 с.
25. Маслакова Е.А. Особенности проектирования квест-экскурсии для детей / Е.А. Маслакова // Формула туризма. – 2018. – № 4. – С. 45-52.
26. Морозов М.А. Педагогика туристско-краеведческой работы в школе/ М.А. Морозов // Ученые записки. – 2018. – № 8 – С.107-113.
27. Мурзина О.Б. Технологии и организация экскурсионных услуг/ О.Б. Мурзина // Наука и образование. – 2019. – № 2. – С. 12-19.
28. Назарова Л.Х. Современное состояние развития детского туризма в России / Л.Х. Назарова // Экономические науки. – 2019. – № 2. – С. 1-5.
29. Оборонин М.С. Тенденции и особенности развития детского туризма / М.С. Оборонин // Экономика и бизнес. – 2019. – № 7. – с. 56-62.
30. Писаревский Е.Л. Правовое обеспечение туризма: учебное пособие / Е.Л. Писаревский. – Москва : Юрайт, 2017 – 376 с.
31. Полянская О.Е. Квест-туризм как популярное направление туризма в 2020 году / О.Е. Полянская // Сетевой научный журнал. – 2019. - № 9. – С. 45-52.
32. Российская Федерация. Закон об основах туристской деятельности в Российской Федерации : ФЗ № 132 от 24.11.1996 г. «Об основах туристской деятельности в Российской Федерации» (с изменениями 01.07.2022). – Текст : электронный. – URL: <http://www.consultant.ru> (дата обращения: 05.12.2022).
33. Сарайкина С.В. Основные этапы проектирования квест-экскурсий для школьников / С.В. Сарайкина // Экономика. – 2017. – № 1. – С. 13-20.
34. Семенчукова М.А. Организация квест-экскурсии: основные понятия, проблемы, перспективы развития / М.А. Семенчукова // Студенческий научный форум. – 2020. – № 7. – С. 87-94.

35. Скобельцына А.С. Технология и организация экскурсионных услуг: учебно-методическое пособие / А.С. Скобельцына. – Москва : Гриф УМО ВО, 2019. – 197 с.

36. Трубилин А.Г. Квест-экскурсии как инструмент развития внутреннего туризма территории / А.Г. Трубилин // Туризм и сервис. – 2017. – № 5. – С. 45-52.

37. Трясицин М.М. Основные направления развития рынка детского туризма / М.М. Трясицин // Сетевой научный журнал. – 2019. - № 9. – С. 45-52.

38. Туристский терминологический словарь под редакцией В.И. Зорина. – Москва : АСТ, 2019. – 1026 с.

39. Управление Федеральной службы государственной статистики по Красноярскому краю, р. Хакасия и р. Тыва. – Текст : электронный. – URL: <https://rosstat.gov.ru/folder/13388> (дата обращения: 05.02.2023).

40. Федеральное агентство по туризму. Аналитика. – Текст : электронный. – URL: <https://tourism.gov.ru/contents/analytics/> (дата обращения: 15.04.2023).

41. Фришман И.И. Развитие навыков познавательного туризма в общественной деятельности детей и молодежи/ И.И. Фришман // Молодой ученый. – 2017. – № 4. – С. 1021-1024.

42. Чичикина С. Туристический квест как инновационная форма экскурсии / С. Чичикина // Инновационная наука. – 2019. – № 4. С. 182-186

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Вопросы для интервьюирования экспертов

1. Какие экскурсионные программы пользуются популярностью у красноярских школьников?
2. В основном какие цели путешествия закладываются заказчиками при выборе экскурсионных программ для школьников?
3. Каковы на Ваш взгляд критерии привлекательности квест-экскурсий для школьных групп?
4. Как Вы оцениваете спрос на квест-экскурсии для школьников?

Вопросы анкеты для родителей

1. Возраст ребенка:
2. Школа, которую посещает ребенок:
3. Являетесь ли вы заинтересованным в участии своего ребенка в квест-экскурсиях?
4. Какие преимущества вы видите в участии ребенка в квест-экскурсиях?
5. Какие тематики квест-экскурсий предпочитаете для своего ребенка (история, литература, культура и т.д.)?
6. Какой формат квест-экскурсий предпочитаете (квест по городу или его окрестностям, природная экскурсия и т.д.)?
7. Какие препятствия могут помешать участию ребенка в квест-экскурсиях?
8. Какие ваши ожидания от квест-экскурсий для развития и обучения вашего ребенка?

Вопросы анкеты для родителей

1. Ваше имя:
2. Название школы:
3. Класс, который вы преподаете:
4. Вы проводили квест-экскурсии для своих учеников ранее?
5. Какие преимущества вы видите в организации квест-экскурсий для учеников?
6. Какие тематики квест-экскурсий предпочитаете для своих учеников (история, природа, культура и т.д.)?
7. Какие выгоды вы видите в сочетании образовательного материала с игровым подходом в квест-экскурсиях? З
8. Какие ожидания у вас от квест-экскурсий в контексте обучения вашего класса?

Технологическая карта квест-экскурсии: «По страницам творчества В.П. Астафьева»

Вид экскурсии: литературная

Продолжительность: 3 часа

Протяженность (км.): 27,8

Маршрут экскурсии: Красноярск (Театр Оперы и Балета) – Овсянка – Красноярск (Театр Оперы и Балета)

Дата составления 22.04.2023

Технологическая карта квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»» (маршрут № 1)

Участки (этапы) перемещения по маршруту от места сбора экскурсантов до последнего пункта на конкретном участке маршрута	Места остановок	Объект показа	Продолжительность осмотра	Основное содержание информации	Указания по организации	Методические указания
Переезд от Театра Оперы и Балета до Смотровой Царь-рыба, выход из автобуса, организованный переход до смотровой площадки	Смотровая «Царь-рыба»	Скульптура, р. Енисей	20 мин.	Краткая информация об истории возникновения смотровой, выполнение задания «Начало пути»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Свободное время для осмотра самостоятельно. Время для решения задачи	

Переезд от Смотровой Царь-рыба к Дому-музею В.П. Астафьева	Дом-музей В.П. Астафьева	Дом-музей В.П. Астафьева	25 мин.	Краткая информация жизни писателя, решение задания «Ребус»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи
Организованный переход от Дома-музея В.П. Астафьева к Церкви	Церковь	Церковь	20 мин.	Краткая информация о возникновении церкви. Решение задания «Расшифруй послание»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи
Организованный переход от церкви к Библиотеке В.П. Астафьева	Библиотека В.П. Астафьева	Библиотека В.П. Астафьева	30мин.	Краткая информация об истории возникновения библиотеки и творчестве писателя. Решение задания «Ключ»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи
Организованный переход от библиотеки В.П. Астафьева к Набережной Енисея	Набережная Енисея	Набережная Енисея	60 мин.	Игра в бабки. Решение финального задания «Пазл»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи
Организованный переход с набережной к Дому бабушки В.П. Астафьева	Дом бабушки В.П. Астафьева	Дом бабушки В.П. Астафьева	30 мин.	Рассказ о жизни писателя и его бабушке, выдача призов	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи

Технологическая карта квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева» (маршрут № 2)

Участки (этапы) перемещения по маршруту от места сбора экскурсантов до последнего пункта на конкретном участке маршрута	Места остановок	Объект показа	Продолжительность осмотра	Основное содержание информации	Указания по организации	Методические указания
Переезд от Театра Оперы и Балета до Смотровой Царь-рыба, выход из автобуса, организованный переход до смотровой площадки	Смотровая «Царь-рыба»	Скульптура, р. Енисей	20 мин.	Краткая информация об истории возникновения смотровой, выполнение задания «Начало пути»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Свободное время для осмотра самостоятельно. Время для решения задачи	
Переезд от Смотровой Царь-рыба к Церкви	Церковь	Церковь	20 мин.	Краткая информация о возникновении церкви. Решение задания «Расшифруй послание»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи	
Организованный переход от церкви к Библиотеке В.П. Астафьева	Библиотека В.П. Астафьева	Библиотека В.П. Астафьева	30 мин.	Краткая информация об истории возникновения библиотеки и творчестве писателя. Решение задания «Ключ»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи	

Организованный переход от библиотеки В.П. Астафьева к Набережной Енисея	Набережная Енисея	Набережная Енисея	60 мин.	Игра в бабки Решение финального задания «Пазл»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи
Организованный переход от набережной Енисея до дома-музея В.П. Астафьева	Дом-музей В.П. Астафьева	Дом-музей В.П. Астафьева	25 мин.	Краткая информация жизни писателя, решение задания «Ребус»	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи
Переход от дома-музея В.П. Астафьева к дому Бабушки	Дом бабушки В.П. Астафьева	Дом бабушки В.П. Астафьева	30 мин.	Рассказ о жизни писателя и его бабушке, выдача призов	Выбрать удобные ракурсы для осмотра. Приемы рассказа и показа, экскурсионная справка. Время для решения задачи

Контрольный текст квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»:

Здравствуйте, уважаемые ребята! Наша компания рада приветствовать вас на нашей увлекательной квест-экскурсии, которая будет проходить по интересным историческим и культурным местам, где родился и вырос В.П. Астафьев, наш земляк и великий писатель. Как вы уже поняли, квест подразумевает прохождение испытаний, но у нас они не будут связаны со стрельбой из лазерного оружия и преодолением препятствий, мы с вами будем решать умственные задачи, разгадывать зашифрованные послания и сами будем прокладывать маршрут движения. Сейчас я познакомлю вас с правилами прохождения квеста. Ваша задача заключается в поиске частей карты и сборе артефактов, которые помогут вам в решении главного задания и прохождения всей квест-экскурсии. Вам необходимо выбрать капитана команды, который будет принимать решение по правильности ответа и озвучивать правильный ответ, а также хранить части карты и собранные артефакты. На всем протяжении маршрута у вас будет всего три подсказки, в случае обращения за дополнительными подсказками, компания лишается главного приза по окончании квеста и получает скромные утешительные призы. Квест считается не пройденным. Но хочу обратить ваше внимание, что в экскурсионной информации, которую я буду предоставлять вам о каждой игровой станции имеются скрытые подсказки, поэтому будьте внимательны! Вы готовы? Тогда приступаем!

Задание «Начало пути». Чтобы определить первую игровую станцию, с которой начнется наше приключение, необходимо найти часть карты с указанием данного места. Эта часть спрятана рядом с нами, но для того, чтобы получить подсказку, нужно отгадать загадку: «Языка нет, а правду скажет» (ответ: зеркало в случае, если дети затрудняются с ответом, необходимо дать подсказку в виде нового варианта загадки:

В деревянной раме
Художник перед нами.
Художник честный много лет
Дарит каждому портрет.
А портрет на диво!
И выполнен правдиво...)

Правильно, зеркало! Значит, где у нас находится часть карты? Правильно, она привязана к зеркалу автобуса. В этом же месте находится артефакт, который необходимо сохранить. Занимаем места, пристегиваем ремни безопасности и отправляемся в путь к первой игровой станции, которая находится на «Смотровой царь-рыба».

Смотровая «Царь-рыба» посвящена одноименной повести Виктора Петровича Астафьева. Вы с ней познакомитесь в старших классах. Произведение повествует об ответственности человека за все живое вокруг и о стремлении его к миру и гармонии не только во внешнем мире, но и в душе. Это поможет вам прочувствовать, почему именно здесь, среди мощи и просторов берегов Енисея расположена эта скульптурная композиция.

Кто знает, как называется эта рыба? Правильно, осетр. Давайте загадаем желание и потрем его за усы, говорят, что если это сделать, желание сбудется. А мы отправляемся на следующую станцию нашего квеста.

К какому объекту следующей игровой станции необходимо двигаться? Правильно в с. Овсянка.

Дом-музей был открыт в 1993 году в доме, где В.П. Астафьев жил в детстве. Это оригинальное деревянное здание, которое стало особым местом для поклонников его творчества и интересующихся его жизнью. В доме-музее представлена постоянная экспозиция, в которой можно ознакомиться с различными артефактами и материалами, связанными с жизнью и творчеством писателя. Здесь можно увидеть предметы из личной коллекции Астафьева, фотографии, манускрипты его произведений.

Задание «Ребус». Ребята, сейчас я выдам вам задание, при выполнении которого вам понадобятся знания математики, здесь зашифрованы два слова, которые имеют отношение к следующей игровой станции, к которой мы с вами должны отправиться, чтобы расшифровать слова, вам необходимо рассмотреть в таблице произведение цифр, которые составляют числа шифра и вписать верную букву, на выполнение задания дается 10 минут.

Задание «Ребус»

	2	4	6	8
1	к	Л	м	п
3	ц	В	в	у
5	р	Е	ж	т
7	и	А	о	ь

1 слово: 6; 20; 10; 2; 42;18;56. (церковь)

Инициатором строительства церкви, открывшийся в сентябре 1998 году, был В.П. Астафьев. Церковь носит имя святителя Иннокентия Иркутского, имевшего большое влияние на духовную жизнь жителей Восточной Сибири.

Задание «Расшифруй послание». Ребята, сейчас я покажу вам ребус, в котором зашифровано название улицы, по которой нам нужно следовать и дам фотографию объекта, в который мы должны прийти. В качестве ребуса рисунок мужчины с небритой щетиной (ул. Щетинкина), в качестве фотографии – фотография библиотеки В.П. Астафьева.

Выполнение задания «Ключ». В произведениях В.П. Астафьева, как вы уже поняли везде описывается детство ребятшек из с. Овсянка, среди которых был и сам писатель – он же Витька. Сейчас нам с вами нужно вспомнить какая любимая игра была у мальчишек и где они собирались для игры? В этом нам поможет шифр Цезаря.

Шифр Цезаря — это вид шифра подстановки, в котором каждый символ в открытом тексте заменяется символом, находящимся на некотором постоянном числе позиций левее него в алфавите.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я

Йдсб г вывлй об обвёсёзопк (игра в бабки на набережной)

Правильно! Сейчас мы с вами поиграем немного в такую игру, почувствуем насколько мы – современные дети сможем овладеть техникой игры времен детства В.П. Астафьева.

Ребята, у меня сейчас в руках нарезанный пазл, нам с вами нужно его собрать и определить наименование произведения. (ответ: Фотография на которой меня нет). Кто его не пустил в школу? Правильно бабушка. Какая следующая у нас локация? Правильно, Дом бабушки В.П. Астафьева.

Для победителей: Ребята, примите наши поздравления! Вы успешно справились с заданием, а победителя, как известно, ждет награда! Примите от нас в подарок футболки с нашим логотипом и кружку, надеемся вам понравилась наша квест-экскурсия! Будем рады видеть вас на наших новых маршрутах!

Для проигравших: Ребята, примите наши поздравления! Вы успешно справились с заданием и прошли квест, но команда-соперник оказалась проворнее, но главное не победа, главное-участие! И вас тоже ждет награда! Примите от нас эти памятные ручки и магниты, и не расстраивайтесь, мы всегда рады видеть вас на наших новых квестах! У вас есть шанс взять реванш!

Информационный листок к квест-экскурсии «По страницам творчества В.П. Астафьева»

Специфика квест-экскурсии связана с тем, что участники вовлечены в игровую деятельность, которая предусматривает активное передвижение согласно маршруту, что характеризуется повышенной травмоопасностью. Таким образом, перед началом прохождения квест-экскурсии, экскурсовод читает технику безопасности:

1. При переходе каждому участнику необходимо помнить о соблюдении правил дорожного движения:

- переходить дорогу организованно на разрешающий сигнал светофора, либо по пешеходному переходу, убедившись, что все транспортные средства остановились. На красный цвет светофора запрещается переходить дорогу даже если на ней нет машин.

- при технических переходах внутри маршрута запрещается выскакивать на проезжую часть, разрешается идти строго по тротуару строем по два человека в паре, по той стороне, в которой машины двигаются навстречу движения.

- запрещается брать на экскурсию токсичные и легковоспламеняющиеся средства.

- необходимо внимательно смотреть под ноги во время движения, организаторы постарались учесть технику безопасности в местах проведения квестовых заданий, однако на территории города это сделать затруднительно.

- группа должна двигаться организованно, запрещается нарушать дисциплину и оставлять отставших товарищей.

- при выполнении квеста необходима командная работа, каждый участник должен быть терпимее друг другу с целью выполнения задания наилучшим образом.

– некультурное поведение (нецензурная брань, споры, ссоры в команде)
влекут за собой назначение штрафных баллов.

– Группа должна вернуться в полном составе к последней станции,
отпускать участников по пути запрещается.

Рекомендуется удобная обувь.

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт физической культуры, спорта и туризма
Кафедра теоретических основ и менеджмента физической культуры и
туризма

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
Н.В. Соболева

« 23 » 06 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

43.03.02 Туризм

43.03.02.01 Технология и организация туроператорских и турагентских услуг

РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА ЛИТЕРАТУРНОЙ КВЕСТ-ЭКСКУРСИИ ДЛЯ
ШКОЛЬНИКОВ ПО ПРОИЗВЕДЕНИЯМ В.П АСТАФЬЕВА

Руководитель


подпись, дата

канд. пед.наук, доцент В. А. Грошев
должность, ученая степень инициалы, фамилия

Выпускник


подпись, дата

Н. Б. Хайнзанова
инициалы, фамилия

Нормоконтролер


подпись, дата

Т.И.Рожина
инициалы, фамилия

Красноярск 2023