

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр детско-юношеского туризма» муниципального образования город Краснодар

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ «Открытый город»  
направление «Режиссёры городского пространства»**

**«Район Гидростроителей»**

Автор: педагог дополнительного образования  
Матвиенко С.Ю.

педагог дополнительного образования  
Петрочина К.А.

2022 год

## **Краткая аннотация проекта**

Проект «Открытый город» - это серия квестов городского ориентирования, разбитых территориально по районам.

Смысл квеста – проведение образовательного мероприятия для учащихся, сопряженное с физической активностью. Маршруты разработаны в рамках одного района, протяженность каждого маршрута 5-6 км.

Как показывают опросы, сегодня многие ученики вместе с родителями убеждены, что предмет «кубановедение» является лишним в программе, особенно в старших классах. Поэтому одной из главных целей квеста является перезапуск в сознании термина «краеведение» - уход от мнения о «скучной и замшелой дисциплине» к «современному и интересному поиску фактов о мире вокруг нас». Донести, что краеведение – это не копание в далеком прошлом, которое никогда не пригодится, а наоборот, знания о настоящем, в котором есть свидетельства прошлого и как они вплетены в современную жизнь. Намеренное использование современных гаджетов и информационных технологий предназначено для максимального вовлечения учащихся.

## **Цели и задачи проекта**

Цель проекта: развитие двигательной и познавательной активности, в процессе туристской деятельности, развитие интересов учащихся к истории родного города.

Во время практических занятий подобного рода решается целый ряд разноплановых задач:

1. Поиск исторических фактов для более вдумчивого обучения по общим предметам в школе, для осознания места, где мы живем, своей малой Родины.
2. Включение в культурно-исторический контекст города и района учащихся, прибывших из других регионов страны.
3. Факты, полученные в ходе подобного квеста, стимулируют учащихся узнать больше о районе, где они живут, поделиться неожиданными моментами со сверстниками или родителями.
4. Получение знаний применимых, в общеобразовательном процессе на таких школьных предметах, как история, кубановедение, литература, география, обществознание.
5. Дать понятие о топонимике, семантике и географическом положении района.
6. Сохранение традиций и укрепление корней, сплочение коллектива.

7. Развитие навыка пространственного ориентирования на местности, по карте.

8. Формирование навыка вычленять главное, сопоставлять известные факты с новыми, последовательно и логически мыслить, оперативно решать поставленную задачу, вести дискуссию и приходить к консенсусу с командой.

**Продолжительность, протяжённость, место проведения маршрута/объекта:** г. Краснодар, район Гидростроителей.

**Подробное описание маршрута/объекта. Подробное описание всех точек, раскрытие предметной направленности.**

Квест по районному ориентированию позволяет проводить мероприятие в онлайн и оффлайн формате.

Оффлайн-формат.

Педагог вместе с группой учащихся (чаще младшего школьного возраста) проводит практическое занятие, последовательно проходя вместе с группой от точки к точке.

Дети получают на руки карту района с отмеченными КП, но не пронумерованными.

Отдельная карта с пронумерованными точками находится у педагога.

Педагог выступает в качестве организатора и нейтрального наблюдателя, его роль – отслеживать правильность движения по нитке маршрута и выдавать следующее задание после выполненного предыдущего.

Как использовать QR-коды.

QR-коды предназначены для дополнительного привлечения внимания учащихся и подогрева интереса. Чтобы их использовать, у капитана команды или у нескольких учеников должен быть смартфон с интернетом и возможностью сканирования кода.

Педагог выдает первый QR-код, в котором «зашифрована» легенда квеста, вступление. Дети разбираются с алгоритмом работы и настраиваются на активное занятие.

Каждый QR-код уникален, при сканировании он выдает ссылку, ведущую на карточку с заданием.

Педагог выдает заранее напечатанные QR-коды по одному, последовательно на каждой точке после прибытия на нужное КП и ответе на вопрос. Карточка

с заданием включает себя загадку, намек на точку, к которой нужно прийти, а также дополнительный вопрос. Ответ на вопрос учащиеся могут знать изначально, но также не запрещено пользоваться интернетом.

В случае, если у учащихся нет возможности сканировать коды, квест можно провести без них. Для этого педагог распечатывает карточки с заданиями и выдает их на точках.

Онлайн-формат.

В условиях ограничений на проведение массовых мероприятий возможен вариант прохождения квеста малой группой с дистанционным взаимодействием с педагогом. Этот вариант подходит для школьников среднего и старшего звена.

Также при таком формате удобно организовывать соревнования, когда несколько команд соревнуются между собой. Для победы необходимо соблюсти 3 условия:

- пройти квест в правильной последовательности и пройти все КП
- правильно ответить на дополнительные вопросы
- пройти квест как можно быстрее

Общение с организатором-педагогом проходит опосредованно через технические средства коммуникации – телефон, интернет, мессенджеры.

В данном случае педагог на связи через WhatsApp. Заранее создан чат с участниками квеста, педагог отправляет в чат сначала карту района, адаптированную под онлайн-формат (в хорошем разрешении, которую можно увеличивать). На карте точки без нумерации. Затем педагог отправляет первый QR-код с легендой, затем код с ссылкой на первую карточку. После этого начинается отсечка времени. Учащиеся должны прочитать задание, свериться с картой и понять, о каком объекте идет речь, найти эту точку на карте и добежать до нее. Если загадан такой объект как улица, то конкретный номер дома дети должны понять из условия загадки.

В качестве подтверждения вся команда делает фото у КП и отправляет фотографию и ответ на вопрос в чат. Искать ответы на вопросы можно в интернете.

После этого педагог отправляет следующий QR-код и так до последнего задания.

По времени отправки финального ответа и фотографии с финишного КП фиксируется окончание квеста. Затем сравниваются результаты нескольких команд и распределяются места.

Вариации.

Точки на карте для учащихся не пронумерованы, но изначальный смысл квеста подразумевает последовательное прохождение маршрута. Это называется последовательное ориентирование, когда движение идет от одного КП к другому в строгом порядке и менять его нельзя, иначе это незачет. Нитка маршрута выстроена таким образом, чтобы было удобно двигаться последовательно и не проходить лишнее расстояние.

Но возможен такой вариант прохождения, как «выборка», когда команда может находить КП в любом порядке. Задания на карточках также подходят для прохождения, логика квеста не нарушится.

### **Материально-техническое обеспечение:**

1. Карты изучаемой местности по количеству участников.
2. Мобильный телефон.
3. Список контрольных пунктов и заданий к ним.

**Целевая аудитория:** для обучающихся образовательных организаций города Краснодара.

### **Ожидаемые результаты:**

1. Самостоятельно вести поиск информации и использовать разнообразные источники для решения учебных задач.
2. Включенность в культурно-исторический контекст города и района учащихся, прибывших из других регионов страны.
3. Формирование познавательных способностей учащихся.
4. Получение знаний применимых, в общеобразовательном процессе на таких школьных предметах, как история, кубановедение, литература, география, обществознание.
5. Приобретение начальных знаний о топонимике, семантике и географическом положении района.
6. Сохранение традиций и укрепление корней, сплочение коллектива.
7. Развитие навыка пространственного ориентирования на местности, по карте.
8. Формирование навыка вычленять главное, сопоставлять известные факты с новыми, последовательно и логически мыслить, оперативно решать поставленную задачу, вести дискуссию и приходить к консенсусу с командой.