«Квест по родному краю: проектируем маршрут под образовательные результаты»



Юферева Ирина Владимировна
Педагог ДО МАУДО «ЦТДТ»
Тюменская область
г. Ялуторовск, ул. Революции, 96
тел. 8(34535)20193
ztdim@mail.ru

Зачем превращать краеведение в квест

Квест связывает изучение родного края с исследованием на местности: участники наблюдают городскую среду, работают с источниками и обсуждают, как локальная история соотносится с жизнью сообщества. Для программы «Крайстория» маршрут становится не перечнем точек, а последовательностью заданий, ведущих к заранее определенным результатам.



Логика проектирования маршрута

1. Определить результат

Выбрать образовательные результаты программы и сформулировать наблюдаемые действия участников.

2. Подобрать места и источники

Сверить потенциальные объекты Ялуторовска с темой, доступностью, режимом посещения и надежностью материалов.

3. Спроектировать задания

Для каждой точки задать вопрос или исследовательское действие, нужные материалы и ожидаемый продукт.

4. Проверить маршрут

Оценить время, переходы, безопасность и доступность; пройти маршрут заранее и скорректировать нагрузку.

5. Собрать свидетельства и подвести итог

Предусмотреть фиксацию ответов, наблюдений и рефлексии, а затем сопоставить их с результатами.

Методический конструктор квест-исследования

1. Образовательный результат

Определите, что участники узнают или смогут сделать. Сформулируйте результат через наблюдаемое действие: найти, сравнить, объяснить, представить.

2. Исследовательский вопрос

Задайте вопрос, на который нельзя ответить простым угадыванием. Например: «Что это место рассказывает о жизни Ялуторовска в прошлом?»

3. Точка и источник

Выберите место маршрута и надежное свидетельство: объект, архивный или музейный материал, карту, фотографию. Подготовьте подсказку, если данных окажется мало.

4. Действие и продукт

Придумайте задание: что команда наблюдает, считает или сопоставляет? Заранее определите результат — заметка, схема, ответ с доказательством или мини-презентация.

5. Рефлексия и оценка

Проверьте, подтверждает ли продукт образовательный результат. Завершите вопросом: «Что мы выяснили, на какие свидетельства опирались и что хотим исследовать дальше?»

Маршрут по Ялуторовску: выбирать точки по смыслу

Исторический контекст города

Начать с места или музейной экспозиции, где участники могут сформулировать, какие вопросы об истории города им предстоит исследовать.

Память о людях и событиях

Рассмотреть включение объектов, связанных с историей декабристов в Ялуторовске, если они соответствуют теме, доступны группе и подтверждены проверенными материалами.

Город как источник

Добавить наблюдение за исторической застройкой, памятными знаками или общественным пространством: участники фиксируют детали и объясняют, что они сообщают о прошлом.

Финальная точка

Завершить маршрут местом для общей сборки выводов: команда связывает найденные свидетельства с главным вопросом квеста.



Задания, которые превращают остановку в исследование

Найди свидетельство

Рассмотрите объект или фрагмент источника и запишите детали, которые помогают ответить на вопрос квеста.

Сопоставь версии

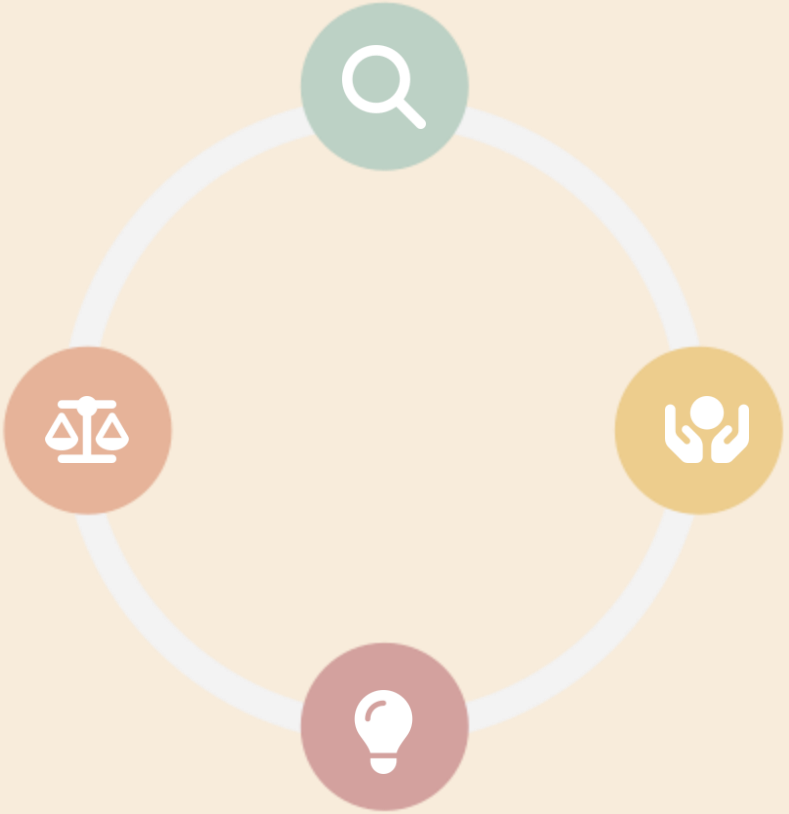
Сравните подпись, музейный материал или два заранее подобранных текста; отметьте, что совпадает и что требует уточнения.

Составь объяснение

Подготовьте короткий вывод по схеме «наблюдение — свидетельство — вывод», не подменяя факт догадкой.

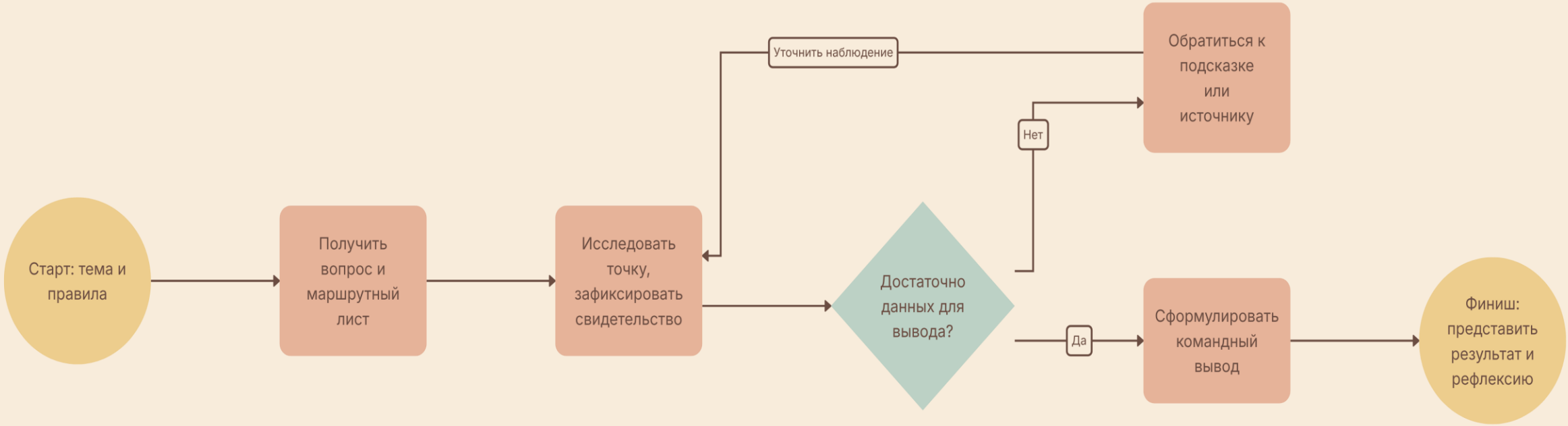
Предложи решение

Определите, как участники могут изучать и представлять место, не нарушая правила и не причиняя ему вреда.



Сценарий прохождения квеста

Единая логика помогает каждой команде пройти путь от вопроса к обоснованному выводу.



Организация: сделать маршрут выполнимым и безопасным

1 До выхода

Проверить режим работы и доступность выбранных объектов, длительность переходов, погодные условия, согласования и правила посещения. Подготовить альтернативу на случай недоступности точки.

2 Во время квеста

Обозначить границы маршрута и правила передвижения; распределить роли в командах; предусмотреть сопровождение и возможность обратиться за помощью.

3 Поддержка разных участников

Предложить инструкции короткими шагами, карточки крупным шрифтом и варианты участия: наблюдать, записывать, фотографировать разрешенные детали или представлять вывод.

4 После прохождения

Собрать маршрутные листы и наблюдения, обсудить затруднения и отметить, какие задания потребовали доработки.



Как оценить образовательный эффект

Оценивание должно показывать продвижение участников, а не только факт прохождения маршрута.
Впечатления в конце квеста: что оказалось значимым и что стоит изменить в маршруте.





Родители — партнёры краеведческого квеста

Подготовка маршрута

Родители могут поделиться семейными историями и материалами, помочь уточнить локальные темы и предложить вопросы для исследования.

Участие в прохождении

При согласовании с педагогом родители помогают сопровождать команды и поддерживать безопасное передвижение, не подменяя самостоятельную работу детей. Возможен квест совместно: родители –дети.

Общий результат

Семейные воспоминания и обратная связь участников дополняют обсуждение истории города; важно сверять рассказы с надежными источниками и бережно относиться к личным материалам.

Продолжение сотрудничества

После квеста можно представить родителям исследовательские работы и обсудить, какие темы семьи и дети хотели бы изучить дальше.

От изучения города — к исследовательской работе

Город становится учебной средой

Во время квеста участники изучают улицы, памятные места, архитектуру и музейные материалы, связывая наблюдения с историей Ялуторовска.

От вопроса к исследованию

Задания помогают заметить проблему, сформулировать вопрос, найти и сопоставить источники, собрать свидетельства и обосновать вывод.

Продолжение после маршрута

Собранные материалы могут стать основой исследовательской работы: карта наблюдений, фотографии разрешенных объектов, заметки и ответы команды превращаются в план дальнейшего изучения темы.



Дополнительные крючки для удержания внимания

Таинственный предмет

Покажите копию или изображение старинной вещи и предложите детям выдвинуть версии: кому она принадлежала и что может рассказать о жизни в прошлом.

Выбор

Пусть команда сама выберет, какую загадку исследовать первой. Выбор усиливает вовлеченность и дает ощущение самостоятельного открытия.

Письмо или подсказка

Откройте конверт с вопросом, фрагментом карты или свидетельством после выполнения задания. Каждый найденный ответ приближает команду к разгадке.

Роль для каждого

Назначьте в команде наблюдателя, исследователя источников, картографа и рассказчика; меняйте роли на остановках, чтобы включить всех участников.

Живые факты

«Школьный автобус» на лошади

При школе держали лошадь с повозкой: утром она собирала детей из деревень, вечером развозила обратно. Для 5–8 классов это понятный образ: «Это как школьный автобус, только на конной тяге. Как думаете, сколько детей помещалось в такой повозке? А если шёл дождь — что делали?»

Гербарий как исследовательский проект

Якушкин собирал растения и отправлял коллекции в Москву. Для подростков это звучит как «научный блог»: он фиксировал находки, подписывал, упаковывал и отправлял «на экспертизу». Можно предложить: «Представьте, что у вас есть телеграм канал про природу. Какое растение вы бы сегодня выложили и что подписали?»

Метеостанция во дворе

Столб с ветромером и ежедневные записи погоды. Дайте практическое задание: «Запишите температуру и облачность, придумайте условный значок: солнце, облако, дождь. Так делали 170 лет назад — и это помогало понимать климат».

Математика в истории

«Посчитайте вместе: если лошадь везёт 6 детей, а из трёх деревень нужно забрать по 8 детей, сколько поездок нужно сделать утром? А вечером?» Это помогает почувствовать масштаб задачи.

Идеи для закрепления после квеста

Мини проект «Один день из жизни декабриста

план дня, список дел, что нужно для школы (книги, доска, лошадь), сколько детей учить.

Карта добрых дел декабристов

на листе А3 дети рисуют или наклеивают значки: школа, сад, клавесин, метеостанция, аптека. Под каждым — 1–2 предложения.

Письмо в прошлое

5–7 предложений «Я узнал, что… Мне было интересно про… Я бы помог так…».



Итог: маршрут как средство достижения результатов

Сильный краеведческий квест строится от образовательной цели: каждая остановка дает участнику возможность исследовать, а каждое задание — получить наблюдаемое свидетельство обучения. Для отчетности полезно зафиксировать:

- какие цели программы были заложены в маршрут;
- какие точки и задания действительно использованы;
- какие материалы подтверждают работу участников;
- какие выводы сделаны и что будет скорректировано в следующем запуске.

Конкретные места, фактические результаты и цифры участия следует внести по материалам проведенной работы; предложенные точки и инструменты здесь обозначены как проектные ориентиры.

