

АНИМАЦИЯ В ТУРИСТСКО-КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Богданова Н.В., социальный педагог ГОУ ЦВР «Раменки»

Туризм является одной из ведущих и наиболее динамичных отраслей экономики и за быстрые темпы он признан экономическим феноменом столетия.

Сегодня создание устойчивого развития туризма возможно только при условии постоянного повышения качества предоставляемых услуг, способных удовлетворить потребности современного туриста в организации его досуга. Высокий уровень качества туристского продукта является необходимым условием для развития не только турбизнеса, но и детской туристско-краеведческой деятельности.

В настоящее время в сфере туризма сформировалось новое направление - туристская анимация, которая стала специфичным туристским продуктом и необходимым элементом туристских программ.

В Туристском терминологическом словаре анимационное обслуживание определено как оживление программ развлечений, отдыха и досуга туристов. Анимация - это деятельность по разработке и осуществлению специальных программ проведения свободного времени, организация развлечений и спортивного проведения досуга.

Проблема досуга в туристско-краеведческой деятельности педагогами поднимается давно, существует методическая литература, помогающая разнообразить время в пути и у костра. А вот что можно делать в городе, где, казалось бы, возможностей больше, но для многих руководителей, это становится настоящей задачей.

А ведь это очень тонкий момент. Часто после походной напряженной спортивной части путешествия, человек психологически устает от постоянного нахождения в составе большой группы без личного пространства. Да и у педагога, приезжая в город, встает проблема постоянного сдерживания детей под контролем (кому-то резко захотелось купить пирожок-сувенир, кто-то притомился - присел, кто-то отлучился по естественным потребностям).

Обычная экскурсия по городу очень часто воспринимается как пассивное потребление информации. Можно отметить повышенную утомляемость детей и низкий уровень внимания и восприятия. Давно замечено, что интерактивные формы досуга более эффективны в образовательном и воспитательном процессе. Более того, нужно отметить, что передвижение группы более 5 человек по городу не мобильно и не безопасно.

В своем опыте организации путешествий с детскими группами я использовала форму квест - ориентирования в качестве одной из составляющих досуга в городе.

«Квест» в переводе с английского означает загадка, в соединении с ориентированием получается игра по городу с выполнением заданий и разгадыванием шифров.

Группа делиться на экипажи не более 3 человек в каждом, для соблюдения техники безопасности к детским экипажам присоединяется взрослый. Обязательным снаряжением группы являются мобильный телефон и фотоаппарат. Все получают одинаковое задание. Обычно, это карта с обозначенными контрольными пунктами (КП) и список заданий, которые надо выполнить при их нахождении.

Игра рассчитывается на полтора-два часа спокойного прохождения. Есть определенное место и время старта, и заранее проговаривается, а в задании прописывается место и время финиша – это должно быть заметное место в центре с точным адресом, возможно кафе.

Нужно отметить, что КП – чаще всего ярко выделяемые достопримечательности (здания, памятники, объекты культурного наследия).

Для подтверждения взятия КП, группа должна с ним сфотографироваться и, естественно, выполнить задания.

Замечу только, что загадки-задания должны быть не только интересными и разнообразными, но и познавательными. Как вариант, вы можете спрашивать цвет, особые детали объектов, количество гласных \ согласных в надписи, но в задании должна быть еще и краткая справка об объекте. Например, из заданий квеста по Казани: «Его именем названа улица в Раменках. Сколько гласных букв в табличке на памятнике бывшего ректора Казанского университета и известного математика?»

Конечно, как в любой игре, подводятся итоги и отмечаются победители. Я обычно награждаю всех за участие открытками с видами нового исследованного города, а команде-победителю достаются магниты-сувениры.

Подготовка такой игры у меня занимает целый день до поездки, ведь нужно найти краеведческий материал, соотнести все с картой, придумать задания, отформатировать и распечатать. Обычно интернета как источника информации мне достаточно, но можно использовать и другие источники. Заметим, что разработка такой игры не более трудозатратна, чем подготовка экскурсии по новому городу, а эффект и впечатления у участников остаются значительно более яркие.

Подведя итоги, можно сделать вывод, что такая квест-игра может помочь педагогу улучшить психологическую ситуацию в группе, разнообразить досуг в городе, дать возможность воспитанникам самостоятельно и активно его изучить.

Как перспективу своей работы мне бы хотелось привлечь старших детей к разработке своих квест-игр. Скорее всего, мы начнем с отдельных объектов Москвы таких, как парки, усадьбы, улицы, районы. Это вполне вписывается в систему исследовательских краеведческих проектов «Вековые кольца России».

Глобальный рост и развитие туризма во всем мире оказывает большое влияние на содержание и организацию профессионального туристского образования. Такая работа не только будет развивать исследовательские навыки детей, разнообразит их кругозор, но и в определенной степени может познакомить их с профессией экскурсовода, краеведа-историка, аниматора в туристической сфере.