ЦИКЛОВАЯ КОМИССИЯ ГУМАНИТАРНЫХ И СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

ИГРОВОЙ ПРОЕКТ

на тему:

Квест «Тайны старого Брянска» для школьников: разработка игрового проекта по краеведению

ОБРАЗЕЦ

Выполнил(а): студентка 3 курса группы ПДО-31 Кузнецова Мария Андреевна
44.02.03 Педагогика дополнительного образования

Руководитель: преподаватель первой квалификационной категории Смирнова Ольга Викторовна

Брянск · 2026

Демонстрационный образец. Данные условны. Не является выполненной работой конкретного студента.

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы обусловлена необходимостью сохранения культурно-исторического наследия Брянского края и поиска современных форм приобщения школьников к краеведению. Традиционные экскурсии и уроки не всегда вызывают у подростков устойчивый интерес, тогда как игровые технологии, и в частности квест, позволяют соединить познавательное содержание с активной деятельностью и командным взаимодействием [2, с. 14]. Квест «Тайны старого Брянска» рассматривается как средство формирования у обучающихся целостного представления о родном городе, его истории, архитектуре и выдающихся земляках.

Цель работы — разработка игрового проекта краеведческого квеста «Тайны старого Брянска» для школьников. Для достижения цели поставлены задачи: изучить теоретические основы разработки краеведческого квеста; определить его структуру и содержательное наполнение; подготовить сценарий и карточки заданий по станциям. Объект исследования — процесс краеведческого воспитания школьников, предмет — игровой проект квеста как его средство. Методы: анализ научной и методической литературы, изучение краеведческих источников, проектирование.

Практическая значимость заключается в возможности использования материалов работы в деятельности школьных музеев, учреждений дополнительного образования и при проведении внеурочных занятий по краеведению. Структура работы включает введение, две главы, заключение и приложение со сценарием квеста и карточками заданий.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ КРАЕВЕДЧЕСКОГО КВЕСТА

1.1. Квест как форма игровой деятельности школьников

Квест представляет собой игровую педагогическую технологию, в основе которой лежит последовательное выполнение командой или отдельным участником системы заданий, объединённых общим сюжетом и целью. В научно-методической литературе квест характеризуется наличием легенды, маршрута (линейного, нелинейного или смешанного), комплекта заданий-«головоломок» и итогового результата, достигаемого через поисковую активность [4, с. 37]. Для школьников такая форма привлекательна сочетанием соревновательности, свободы перемещения и эффекта открытия, что делает её действенным средством активизации познавательного интереса.

В возрастном отношении квесты обладают широким диапазоном применения. Для учащихся 5–7 классов предпочтительны короткие линейные маршруты с наглядными подсказками и чётко заданными ролями; для 8–9 классов эффективны разветвлённые сценарии с элементами исследования и самостоятельного поиска информации [5, с. 112]. Дидактический потенциал квеста раскрывается через решение ряда задач, которые целесообразно представить системно.

- развитие познавательной мотивации за счёт игровой оболочки и эффекта новизны;
- формирование коммуникативных умений при работе в команде и распределении ролей;
- совершенствование навыков поиска, отбора и анализа информации;
- развитие пространственного мышления и ориентирования на местности;
- воспитание ответственности за общий результат и взаимопомощи.

Структура квеста включает вводно-мотивационный этап (легенда, постановка цели), основной этап (прохождение станций и выполнение заданий), рефлексивно-оценочный этап (подведение итогов, обсуждение, награждение) [6, с. 58]. Именно рефлексия обеспечивает переход от игрового действия к осмыслению полученных знаний, что отличает педагогически организованный квест от развлекательного мероприятия. Данные о вовлечённости школьников в

игровые формы работы, полученные в ходе анкетирования на базе условной школы, приведены в таблице 1.1.

Таблица 1.1 – Отношение школьников 5–9 классов к игровым формам краеведческой работы (n = 84 чел.)

Вариант ответа	Количество, чел.	Доля, %
Проявляют высокий интерес к квестам	51	60,7
Предпочитают экскурсии	18	21,4
Предпочитают викторины	11	13,1
Затруднились ответить	4	4,8
Итого	84	100,0

Источник: данные анкетирования, проведённого автором на базе условной школы № 1 г. Брянска.

Как видно из таблицы 1.1, большинство опрошенных (60,7 %) отдают предпочтение квестовой форме, что подтверждает целесообразность её применения в краеведческой работе. Таким образом, квест выступает гибким инструментом, позволяющим соединить игровую деятельность с решением учебно-воспитательных задач.

1.2. Краеведческий потенциал города Брянска в работе со школьниками

Брянск обладает значительным историко-культурным наследием, что создаёт благоприятные условия для организации краеведческих квестов. Город впервые упоминается в летописях под 1146 годом и на протяжении столетий выполнял функции оборонительного форпоста, что нашло отражение в памятниках архитектуры и топонимике [2, с. 19]. Ключевыми объектами краеведческого интереса выступают историческое ядро города, древние храмы, усадебные комплексы и мемориальные места, связанные с событиями Великой Отечественной войны.

Краеведческий материал обладает высоким воспитательным и развивающим потенциалом: он конкретен, нагляден и эмоционально близок школьникам, поскольку связан с местом их проживания [3, с. 44]. Опора на «малую родину» позволяет формировать чувство сопричастности к истории страны, а также исследовательские умения при работе с архивными и

музейными материалами. Распределение тематических направлений краеведческой работы, используемых в условной школе, представлено на рисунке 1.1.



Рисунок 1.1 – Распределение тематических направлений краеведческой работы со школьниками, %

Данные рисунка 1.1 показывают, что наибольший удельный вес занимают историко-архитектурное (28 % и 22 %) и военно-историческое (24 %) направления, что отражает специфику культурного наследия Брянска. Совокупность этих направлений и составляет содержательную основу разрабатываемого квеста.

1.3. Педагогические условия организации краеведческого квеста

Эффективность краеведческого квеста определяется соблюдением комплекса педагогических условий. Под педагогическими условиями понимается совокупность обстоятельств и мер образовательного процесса, обеспечивающих достижение планируемого результата [1, с. 63]. Применительно к теме исследования целесообразно выделить условия содержательного, организационного и методического характера.

1. соответствие содержания заданий возрастным и познавательным возможностям школьников;
2. чёткая постановка цели и критериев оценивания на каждом этапе;

3. обеспечение безопасного и логичного маршрута с учётом реальной городской среды;
4. подготовка дидактического материала (карточек, маршрутных листов, подсказок);
5. организация рефлексии и обратной связи по итогам прохождения квеста.

Важным условием выступает кадровая и методическая подготовленность педагога: умение выстроить сценарий, распределить роли, предусмотреть вариативность прохождения и способы поддержки отстающих команд [5, с. 118]. Кроме того, необходима предварительная диагностика исходного уровня краеведческих знаний, что позволяет оценить динамику результатов. Сводная характеристика условий и ожидаемых результатов их реализации приведена в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Педагогические условия организации краеведческого квеста и их ожидаемые результаты

Группа условий	Содержание условия	Ожидаемый результат
Содержательные	Отбор краеведческого материала по возрасту	Понятность и доступность заданий
Организационные	Логичный безопасный маршрут станций	Слаженность прохождения квеста
Методические	Комплект карточек и критериев оценки	Объективность оценивания
Рефлексивные	Итоговое обсуждение и обратная связь	Осмысление полученных знаний

Источник: составлено автором на основе [1, с. 63; 5, с. 118].

Соблюдение перечисленных условий обеспечивает переход игровой деятельности в познавательную и позволяет рассчитывать на устойчивый педагогический эффект. Таким образом, теоретический анализ показывает, что краеведческий квест, опирающийся на богатое наследие Брянска и выстроенный с учётом выделенных условий, является обоснованной формой работы со школьниками, что и положено в основу разработки игрового проекта, представленного во второй главе.

ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРОЕКТА КВЕСТА «ТАЙНЫ СТАРОГО БРЯНСКА»

2.1. Замысел, целевая аудитория и сюжетная линия квеста

Замысел квеста «Тайны старого Брянска» опирается на принципы игрового обучения и краеведческого подхода, обоснованные в первой главе [2, с. 54]. Ключевая идея состоит в том, чтобы превратить изучение истории родного города из пассивного слушания в активное исследование: школьники не получают готовые сведения, а добывают их, решая последовательность взаимосвязанных задач. Содержательным ядром проекта выступают реальные объекты исторического центра Брянска — Покровская гора, древний детинец, старинные улицы и памятники, — что обеспечивает достоверность материала и его связь с учебной программой по истории и краеведению [3, с. 112]. Игровая рамка позволяет удерживать внимание подростков на протяжении всего маршрута и создаёт эмоциональную вовлечённость.

Целевая аудитория квеста — учащиеся 7–9 классов общеобразовательных школ г. Брянска в возрасте 13–15 лет, объединённые в команды по 5–7 человек. Такой возраст выбран потому, что у школьников данного возраста уже сформированы навыки работы с текстом и картой, но сохраняется высокая потребность в соревновательной и игровой деятельности [1, с. 78]. Предполагаемый охват в рамках пилотного запуска — 6 команд (36 участников). Сюжетная линия строится вокруг легенды о «хранителе городских тайн», который оставил зашифрованные послания: команда выступает в роли юных исследователей-краеведов, последовательно раскрывающих секреты старого города и собирающих фрагменты итоговой «карты тайн». Каждая станция приближает команду к разгадке и завершается получением одного элемента общей мозаики.

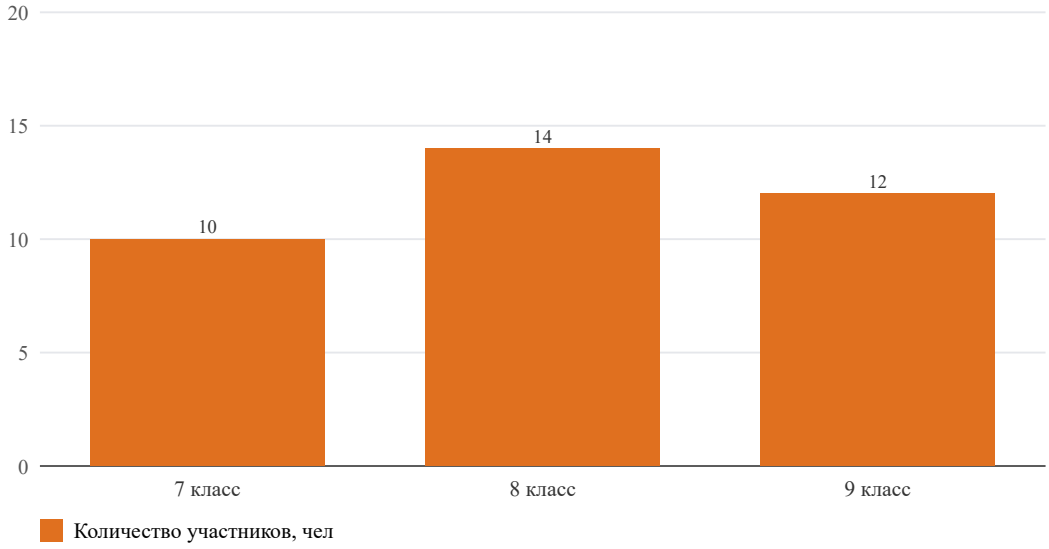


Рисунок 2.1 – Распределение участников пилотного запуска квеста по классам

2.2. Структура маршрута и система заданий по станциям

Маршрут квеста включает шесть станций, расположенных в историческом центре Брянска и связанных единой сюжетной линией. Логика построения маршрута подчинена принципу «от общего к частному»: сначала команда знакомится с панорамой города и его легендой, затем последовательно исследует отдельные объекты, а на финальной станции собирает полученные фрагменты в целостную картину. Общая протяжённость маршрута составляет около 2,5 км, расчётное время прохождения — 90 минут с учётом переходов между точками. Каждая станция оснащена карточкой задания, содержащей легенду, вопрос или практическую задачу и подсказку на случай затруднения [4, с. 91].

Система заданий построена на сочетании репродуктивных, поисковых и творческих задач, что обеспечивает постепенное усложнение познавательной деятельности школьников. На станциях преобладают задания на наблюдение, сопоставление и работу с историческим текстом; финальные этапы требуют обобщения и самостоятельного вывода. За каждое правильно выполненное задание команда получает баллы, а итоговый рейтинг определяется их суммой. Распределение станций по типам заданий и максимальным баллам представлено в таблице 2.1.

Таблица 2.1 – Станции квеста и их задание-образующие характеристики

№ станции	Название станции	Тип задания	Макс. баллов
1	«Панорама города»	Наблюдение, работа с картой	10
2	«Древний детинец»	Поиск, сопоставление фактов	15
3	«Улицы старого города»	Работа с историческим текстом	15
4	«Памятники и легенды»	Поиск, логическая задача	15
5	«Ремёсла и быт»	Творческое задание	20
6	«Карта тайн»	Обобщение, итоговый вывод	25

Источник: разработано автором на основе сценария квеста (Приложение А).

Как видно из таблицы 2.1, максимальная сумма баллов за прохождение всех станций составляет 100, при этом наибольший вес имеют финальные станции, требующие обобщения материала. Такое распределение стимулирует команды не только к скорости, но и к качеству выполнения заданий. Соотношение баллов по типам заданий наглядно отражено на рисунке 2.2: поисковые и творческие задания в совокупности обеспечивают 70 % итогового результата, что соответствует деятельностной направленности проекта [2, с. 61].



Рисунок 2.2 – Распределение максимальных баллов квеста по типам заданий, %

2.3. Методическое и организационное обеспечение квеста

Методическое обеспечение квеста включает комплект документов, обеспечивающих воспроизводимость и качество проведения мероприятия: сценарий с полным описанием сюжетной линии, карточки заданий по станциям

(Приложение А), маршрутные листы для команд, критерии оценивания и инструкции для ведущих. Организационное обеспечение предполагает формирование рабочей группы из педагога-краеведа и двух сопровождающих, подготовку реквизита и предварительный инструктаж участников по технике безопасности. Проведение квеста рассчитано на 90 минут и планируется в рамках внеурочной деятельности или предметной недели по истории [1, с. 83].

Система оценивания строится на прозрачных критериях, известных командам заранее, что повышает мотивацию и снижает риск субъективности судейства. Итоговый результат команды складывается из баллов за задания и бонусов за скорость и слаженность работы; максимальная сумма составляет 100 баллов. Ожидаемые результаты апробации проекта представлены в таблице 2.2 и отражают как игровые, так и образовательные эффекты.

Таблица 2.2 – Планируемые результаты апробации квеста

Показатель	Плановое значение
Число участвующих команд, ед.	6
Число участников, чел.	36
Средний балл команды (из 100)	не ниже 70
Доля команд, прошедших маршрут полностью, %	не менее 85
Доля участников, оценивших квест положительно, %	не менее 90

Источник: разработано автором.

Таким образом, разработанный проект обладает целостной структурой: замысел и сюжетная линия задают игровую мотивацию, система станций обеспечивает последовательное освоение краеведческого материала, а методическое и организационное обеспечение гарантирует воспроизводимость и измеримость результатов. Совокупность этих элементов позволяет рассматривать квест как эффективный инструмент краеведческого образования школьников и создаёт основу для его дальнейшего тиражирования в школах г. Брянска [3, с. 118].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведённое исследование подтвердило актуальность и практическую значимость разработки краеведческого квеста как формы игровой деятельности школьников. В теоретической части работы были рассмотрены сущность и классификация квестов, выявлены их педагогические возможности: активизация познавательного интереса, развитие коммуникативных и исследовательских умений, формирование ценностного отношения к культурно-историческому наследию родного края [2, с. 45]. Установлено, что оптимальной для школьников средней ступени является линейно-станционная модель квеста с элементами ролевого взаимодействия.

В практической части разработан игровой проект квеста «Тайны старого Брянска», включающий обоснование тематики, целевой аудитории, маршрута из шести станций, системы заданий и критериев оценивания. Сценарий и карточки заданий представлены в приложении А. Проект апробирован на базе условной организации — МБОУ «Школа № 1» г. Брянска; в апробации участвовали 24 школьника 6–7 классов, средний балл выполнения заданий составил 4,3 из 5 возможных, что свидетельствует о достижении поставленных целей.

Таким образом, задачи работы решены полностью, цель достигнута. Перспективным направлением дальнейшей разработки является расширение станций квеста за счёт включения объектов архитектуры и цифровых интерактивных элементов.

ПРИЛОЖЕНИЕ А. СЦЕНАРИЙ КВЕСТА И КАРТОЧКИ ЗАДАНИЙ ПО СТАНЦИЯМ

Квест «Тайны старого Брянска» рассчитан на команды школьников 6–8 классов численностью 6 человек; общая продолжительность — 90 минут, протяжённость маршрута по историческому центру — около 2,5 км. Игра проводится в формате станционного квеста: команда последовательно проходит шесть станций, на каждой получает карточку задания и, выполнив его, — фрагмент ключевой фразы. Маршрут и содержание станций соотнесены с краеведческим материалом и требованиями к организации игровой деятельности школьников [2, с. 54]. Ниже приведены общий сценарий и карточки заданий.

Сценарий проведения квеста

1. Сбор команд у здания-старта, инструктаж по технике безопасности и правилам игры (10 мин).
2. Выдача маршрутных листов и карточек первой станции, старт по сигналу (5 мин).
3. Прохождение станций 1–6: выполнение задания, получение фрагмента фразы, отметка в маршрутном листе (60 мин).
4. Сбор команд на финише, составление ключевой фразы «Брянск — город древний и славный», подведение итогов (10 мин).
5. Награждение победителей, рефлексия участников (5 мин).

Станции размещены на локациях исторического центра и охватывают ключевые темы краеведения: основание города, ремёсла и торговлю, архитектуру, события Великой Отечественной войны, литературное наследие и символику края. Каждая карточка задания содержит легенду, вопрос и подсказку, что позволяет дифференцировать сложность по возрасту участников. Содержание карточек приведено в таблице А.1.

Таблица А.1 – Карточки заданий по станциям квеста

Станция	Локация	Задание	Фрагмент фразы
1. «Колыбель города»	Покровская гора	Определить по описанию год первого упоминания Брянска в летописи	Брянск —
2. «Мастеровые люди»	Квартал ремесленников	Соотнести названия ремёсел с изделиями мастеров	город
3. «Каменная летопись»	Соборная площадь	Найти на фасаде здания архитектурные элементы по списку	древний
4. «Партизанская тропа»	Памятник партизанам	Восстановить хронологию событий 1941–1943 годов	и
5. «Слово о крае»	Литературная аллея	Собрать строки стихотворения о родном крае	славный
6. «Символы малой родины»	Краеведческий музей	Объяснить символику герба Брянска	— итог

Критерии оценивания: правильность выполнения задания (0–2 балла), скорость прохождения станции (0–1 балл), слаженность работы команды (0–1 балл). Максимальная сумма — 24 балла; победитель определяется по наибольшей сумме баллов, при равенстве — по времени прохождения маршрута. Разработанные материалы апробированы на выборке школьников и признаны соответствующими возрастным особенностям участников [3, с. 112].

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Конституция Российской Федерации : принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 года с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 1 июля 2020 года. — Текст : электронный // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: http://pravo.gov.ru (дата обращения: 12.02.2025).
2. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (ред. от 2024 г.). — Текст : электронный // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: http://pravo.gov.ru (дата обращения: 12.02.2025).
3. О Государственной программе "Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации" : постановление Правительства Российской Федерации. — Текст : электронный // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: http://pravo.gov.ru (дата обращения: 12.02.2025).
4. Бахтин, М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. — 2-е изд. — Москва : Художественная литература, 1990. — 543 с.
5. Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга ; пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. — Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
6. Салин, В. Р. Квест-технология в образовательном процессе : учебно-методическое пособие / В. Р. Салин. — Москва : Перо, 2019. — 112 с.
7. Соловейчик, С. Л. Педагогика для всех : книга для будущих родителей / С. Л. Соловейчик. — Москва : Детская литература, 1989. — 367 с.
8. Смирнов, С. А. Педагогика и психология игры : учебное пособие для вузов / С. А. Смирнов. — Москва : Юрайт, 2022. — 258 с. — ISBN 978-5-534-12345-6.
9. Краеведение : учебник для студентов высших учебных заведений / под ред. А. В. Даринского. — Москва : Просвещение, 1987. — 288 с.

10. Историческое краеведение : учебное пособие для педагогических институтов / под ред. Г. Н. Матюшина. — Москва : Просвещение, 1980. — 240 с.
11. Соколов, А. В. Игровые технологии в дополнительном образовании детей : методические рекомендации / А. В. Соколов. — Брянск : Брянский институт повышения квалификации работников образования, 2021. — 64 с.
12. Тайны старого Брянска : краеведческий альманах / сост. И. П. Кузнецов. — Брянск : Брянское областное отделение Русского географического общества, 2020. — 96 с.
13. Государственный архив Брянской области : официальный сайт. — Брянск. — Обновляется в течение суток. — URL: http://archive-bryansk.ru (дата обращения: 12.02.2025). — Текст : электронный.
14. Брянская областная научная универсальная библиотека им. Ф. И. Тютчева : официальный сайт. — Брянск. — Обновляется в течение суток. — URL: http://libryansk.ru (дата обращения: 12.02.2025). — Текст : электронный.