Городская станция юных туристов ГБНОУ «Балтийский берег»
191119, Санкт-Петербург, ул. Черняховского д. 49, лит. А.

Методическая разработка

“Учебно – тренировочная квест-игра по практическому применению знаний из разделов: медицины, топографии и спасательных работ в полевых условиях “

Возраст детей, на которых
рассчитана разработка: 12-14 лет

Разработчики:
Педагог дополнительного образования
Базалеев Дмитрий Михайлович
ГБНОУ «Балтийский берег»
e-mail: dimgeo94@gmail.com

Педагог дополнительного образования
ГБНОУ «Балтийский берег»
Линейкина Виктория Игоревна
Студентка 2 го курса магистратуры
РГПУ им. А. И. Герцена
e-mail: vikamyu@yandex.ru

г. Санкт - Петербург
2024 г.

АННОТАЦИЯ

В данной работе представлены методические рекомендации по организации и проведению квест-игры в которой задействованы знания из общеобразовательной программы туристско - краеведческой направленности “Юные туристы” (2 года обучения). Предложенный квест предназначен для закрепления и оценки полученных обучающимися знаний, умений и навыков в процессе освоения данной программы.

Представленный методический материал способствует реализации разнообразных педагогических задач: развитию технических, тактических и командных навыков обучающихся, поставленных в определённые нестандартные условия.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 3

2.СОДЕРЖАНИЕ 4

Подготовка к квест-игре 4

1. Выбор тематики 4

2. Место проведения 4

3.Задействованные материалы и снаряжение 5

4.Временные рамки игры 5

Основные моменты инструктажа по технике безопасности. 6

Ход игры 7

Схема процесса игры 8

1. Задание: Послание в лагере. 9
2. Задание: Ориентирование по карте 9
3. Задание: Узел 9
4. Задание: Поиск 10
5. Задание: Оказание первой помощи 10
6. Задание: Определение точки эвакуации 10
7. Задание: Подача сигнала 10

3.СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 12

4.ПРИЛОЖЕНИЯ 13

Рисунок 1. Общая карта со всеми контрольными пунктами и заданиями 13

Рисунок 2. Общая карта без контрольных пунктов для команд 14

Таблица 1 Вопросы с контрольных пунктов с правильными ответами и послание в лагере 16

Текст к заданию: Послание 17

Макеты контрольных пунктов 18

Заготовки для конвертов 24

Таблица 2 Макет конверта для ответов 2 команд 24

Таблица 3 Ответы для конвертов 1 команды 25

Таблица 4 Ответы для конвертов 2 команды 26

Таблица 5 Ответы для конвертов 6 КП двух команд 27
Таблица 6 Задание после выполнения этапа: Оказание первой помощи 27

1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В условиях глобализации и растущей конкуренции в сфере туризма разработка уникальных форматов досуга становится особенно актуальной. Туристская квест-игра способна удовлетворить интересы обучающихся разных возрастных групп. Включение таких форматов в туристские образовательные программы поможет повысить знания в области географии, биологии и основах безопасности жизнедеятельности.

Туристский квест - это увлекательное путешествие, в котором участники в команде решают различные задачи, разгадывают головоломки и исследуют местность, получая незабываемые впечатления и новые знания.

В этой методической разработке мы рассмотрим организацию квест-игры в рамках реализации программы “Юные туристы”.

Цель:

Применение знаний умений и навыков, полученных в процессе обучения по образовательной программе “Юные туристы” 2 года обучения.

Задачи:

- Углубление знаний: учащиеся должны уметь применить полученные знания по топографии, медицине, узлам, проведения спасательных работ;
- Командное взаимодействие: игра способствует укреплению коммуникационных связей между участниками, развитию навыков работы в команде;
- Развитие критического мышления: участникам необходимо продемонстрировать умение анализировать информацию, делать выводы и принимать решения на основе предоставленных данных.
- Создание интереса к изучаемому предмету: игра в значительной мере увлекает детей, что способствует лучшему усвоению материалов.

2. СОДЕРЖАНИЕ

Подготовка к квест-игре

1. Выбор тематики

Тематика данной игры была выбрана для закрепления и проверки полученных знаний и подготовке к пешему степенному походу в осенний каникулярный период.

В игре применяются следующие знания, умения, навыки (ЗУН):

- Ориентирование на местности с помощью спортивной карты и компаса.
- Оказание первой помощи и самопомощи.
- Использование сайтов и мобильных приложений для введения координат и ориентирования по топографическим картам.
- Знание туристских узлов и применение их на практике.
- Применения знаний о сигналах бедствия, передача точной информации о месте нахождения и емкого описания собственного состояния.

2. Место проведения

Организационные моменты

1. Выбор места проведения квест-игры должен отвечать следующим параметрам:

- доступность;
- четкие границы района проведения игры;
- наличие карт спортивного ориентирования для возможности постановки заданий.

Нами было выбрано место, до которого можно добраться из города на электричке в течении часа (ст.Лемболово, Приозерское направление Финляндской ж/д). К месту старта игры от станции идти 20 минут.

Группа пребывает на электричке к станции Лемболово и проходит к месту лагеря. После постановки и обустройства лагеря, руководитель делит группу на команды в зависимости от количества прибывших участников. Оптимальный состав команды - 5 человек. Каждой команде проводится инструктаж по технике безопасности, выдаются конверты, карты, компаса.

2. Подготовка картографического материала. Основой является карта спортивного ориентирования, масштабом 1:3000 (в 1 см 30 метров), знакомая обучающимся по проводимым ранее учебным занятиям по спортивному ориентированию. Для организации квеста необходимо подготовить «мастер-карту», на которой указывается вся необходимая для организаторов информация по расстановке этапов на местности; и «рабочая карта», где отмечено только место лагеря.

Командам выдается по одной «рабочей карте», упакованной в файл, 3 ручки, компас для спортивного ориентирования, таблица с условными знаками и линейка.

3. Подготовка заданий. Количество заданий может варьироваться в зависимости от погодных условий и временных возможностей

Для выполнения заданий команде выдается большой конверт, в котором лежат конверты меньшего размера. На маленьких конвертиках указан номер задания и буква, соответствующая варианту ответа на задание (см. приложение на странице 28). Когда команда приходит на контрольный пункт, указанный на карте, там висит вопрос с 3 вариантами ответов. Команда находит нужный номер в большом конверте и далее уже выбирает букву. Например, конверт 1Б. В самом начале команда разгадывает загадку и ей рисуется первый контрольный пункт с номером 1.

Организаторами квеста было предложено 7 заданий:

- Послание: распечатанный на отдельном листе текст с загадкой;
- Ориентирование по карте: карта, упакованная в файл, 3 ручки, компас для спортивного ориентирования, таблица с условными знаками и линейка.

Команде выдается данный набор в лагере после получения инструктажа по технике безопасности.

- Узел: для выполнения этого задания понадобиться 12 верёвок длинной от 0,5 до 1 метра и диаметром 6-8 мм.
- Поиск: для выполнения поиска понадобится 4 рации, телефоны с возможностью дополнительной подзарядки (запасные аккумуляторы, пауэрбанки и пр.)
- Оказание первой помощи: необходимое оборудование для выполнения задания – 2 широких бинта, можно не стерильных, т.к характер предложенной травмы не предполагает открытой раны.
- Определение точки эвакуации: для выполнения задания команде потребуется линейка (по 1 на команду).
- Подача сигнала: для выполнения данного задания потребуется пакет с фальшфейером и инструкцией по применению.

4. Количество участников. Квест рассчитан примерно на группу в 10-15 человек. Это нужно, чтобы внутри команды, обучающиеся смогли взять на себя какую-то часть ответственности. Например, ориентирование на местности.

Количество организаторов: минимальное количество - 2 взрослых (руководитель и заместитель руководителя группы).

“Мастер- игры” - первый руководитель и “ Знаток леса “ -второй руководитель. Разница между этими ролями заключена лишь в том, что первый руководитель находится в лагере, а второй курсирует между несколькими КП с заданиями для обеспечения безопасности и проверки выполнения заданий.

В качестве помощников мастеров и знатоков можно задействовать старших или более опытных участников группы.

3. Список материалов и снаряжения (на одну команду)

№	НАЗВАНИЕ	КОЛИЧЕСТВО
1	Конверт с ответами	**1**
2	Карты для спортивного ориентирования	**1**
3	Компас	**1**
4	Ручка	**3**
5	Линейка	**1**
6	Таблица с условными знаками спортивного ориентирования	**1**
7	Рация	**2**
8	Бинт	**1**
9	Веревки для узлов (диаметр 6 мм)	**1**
10	Фальшфейер	**1**
11	Инструкция к фальшфейеру	**1**

4. Временные рамки игры

Общее время проведения 8 часов.

5. Инструктаж по технике безопасности

При проведении инструктажа по технике безопасности с обучающимися непосредственно на месте проведения игры необходимо обратить внимание на следующие моменты:

1) Наличие у каждого из участников удобной, спортивной обуви и одежды соответствующей погодным условиям. Наличие сменной обуви, запасной одежды.

2) Наличие мобильного телефона и заряда у каждого участника

3) Знание границ района игры, за которые заходить нельзя.

4) Временные рамки игры. Окончание игры – сигнал фальшфейера каждой из команд

5) Четко определяются ситуации, при которых возможно частичное разделение группы. Например, в ходе игры по одному участнику выделяется от каждой команды для организации командой «поиска» и «оказанию первой помощи». С этими участниками работает руководителей группы.

6. Ход игры

Подготовка и деление на команды

Оптимальное количество участников подбирается исходя из общего состава группы. Нами предложено делить всех участников на команды по 5 человек, где капитанами могут являться более опытные участники. Перед тем, как начать игру, у команды необходимо проверить наличие телефонов с полной зарядкой, удобной для бега обуви и соответствующей сезону одежды, знание границ района проведения игры и действий при возникновении аварийной ситуации (встреча с агрессивными животными, людьми, травмы участников и пр.).

Команде на страте выдается снаряжение из списка кроме пунктов 7-11.

Специальные слова:

- Мастер игры - руководитель
- Знаток леса - второй руководитель
- КП - контрольные пункты

Описание для обучающихся: Представьте себе, что мы попали с вами на необитаемый остров. В вашем распоряжение есть конверт с подсказками, есть карта и компас, а также средства связи. В месте, где мы расположились, есть оставленное послание на, которое нужно найти ответ и сказать его «Мастеру игры» или его помощнику.

Схема игры

Задание 1: ПОСЛАНИЕ
Задание 2: ОРИЕНТИРОВАНИЕ
Задание 3: УЗЕЛ
Задание 4: ПОИСК
Задание 5: ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ
Задание 6: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТОЧКИ ЭВАКУАЦИИ
Задание 7: ПОДАЧА СИГНАЛА

Описание игры

1. Задание: Послание в лагере

1. Командам выдается пустая карта. В лагере висит загадка: *“Свинья, собака, ворона, заяц, лось, ежик, кролик. Эти животные известны всем малышам. Назовите имя хотя бы одного из них?* «Задача команды – дать ответ мастеру игры на эту загадку.

После получения правильного ответа, мастер игры рисует команде 1ое КП на карте и выдаёт файл с конвертами.

1. Мастер игры объясняет правила: *“Ваша задача - собрать все контрольные пункты. У вас есть конверты. Разберем пример. Вы пришли на контрольный пункт 1. Вы достаете 3 конвертика 1А, 1Б, 1В. На контрольном пункте висит задание или вопрос с вариантами ответа. Вы отвечаете на вопрос и выбираете вариант ответа. Например, вы выбрали ответ Б. Вскрываете конвертик 1Б, если он правильный, то в нем будет следующее задание (нарисовано следующее КП), если нет, то сами узнаете, что там”. Контрольное время 1 час.*
2. Мастер игры отправляет команды на ориентирование, записывая стартовое время.

2. Задание: Ориентирование по карте

1. Команды собирают 6 контрольных пунктов. На последнем контрольный пункте, команда получает задание: *«Все, кроме капитанов, идут в лагерь, сдают все конверты. Капитаны остаются на месте (6 КП) и ожидают дальнейших указаний».*
2. После того, как команды ушли в лагерь, за капитанами приходит «Знаток леса» (второй руководитель) и отводит их в квадрат поиска. Квадрат поиска очерчивается команде прямо на карте красным маркером. Лучше

всего, когда границы проходят по линейным ориентирам (дорогам, линиям электропередач и пр.)

3. Задание: Узел

1. Все, кроме капитанов, идут в лагерь, где их ждет «Мастер игры».
2. Мастер игры забирает конверты и даёт команде задание - связать узел. Узел подбирается с учётом “багажа” знаний обучающихся. Обычно они уже точно должны знать “узлы-проводники”. В качестве примера можно предложить связать узел – двойной проводник. Команда должна связать узел. После правильно связанного узла ей выдаётся бинт и отмечается на карте контрольный пункт (на “мастер” карте обозначено как контрольный пункт - “ПОИСК”).

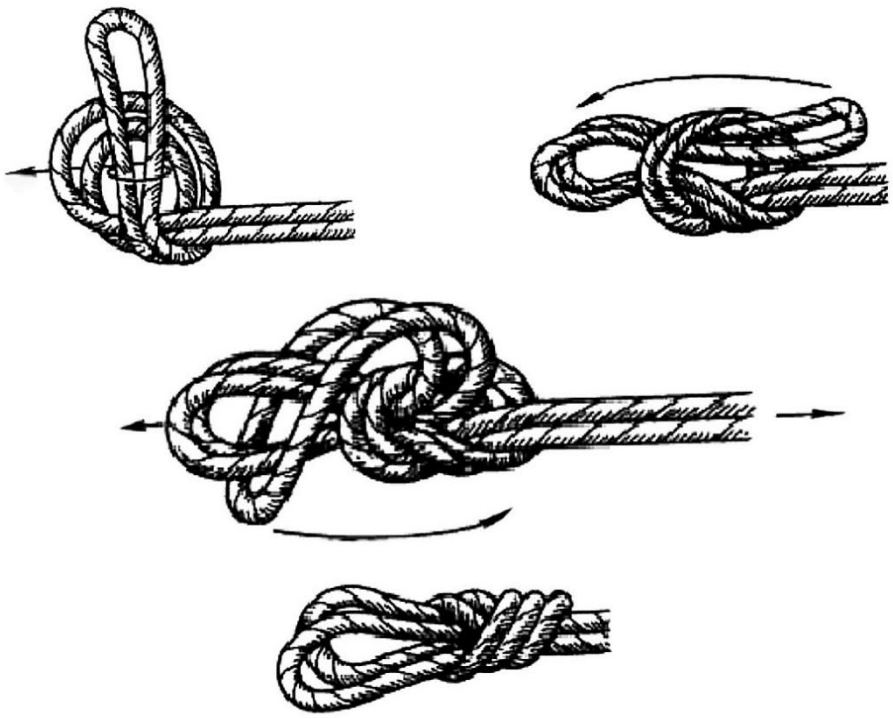


Рисунок 1 Схема узла двойной проводник

3. Задание: Поиск

Сценарий для команды

1. «Мастер игры» провожает команды до точки “Поиск”. Прибегая на точку, команда видит на дереве инструкцию: «Один участник из команды потерялся, попробуйте установить с ним связь». Команда получает рацию от «Мастера игры».
2. Команды по рации связываются с капитаном.
3. Капитан описывает ситуацию. Объясняет, где он находится.
4. Задача команды – найти капитана и оказать первую помощь.
5. Убедившись, что команды поняли ситуацию и поняли куда бежать, «Мастер игры» отпускает команды и идет в лагерь. Время поиска ограниченно 30 минутами.

Сценарий для капитана

1. Капитаны остаются на 6 КП и ждут «Знатока леса». Он забирает их и ведет в точку вблизи КП под название «ПОСТРАДАВШИЕ".
2. Перед тем, как выйти, «Знаток леса» говорит: *“Запоминайте дорогу по пути”*.
3. Придя на точку, «Знаток леса» объясняет капитанам: *“Вы бежали, упали и повредили правый глаз. Сейчас команда свяжется с вами, вам нужно описать, где вы находитесь и сказать, что у вас произошло”*.
4. «Знаток леса» выдает капитанам рации.
5. Задача команды – найти капитана и оказать помощь.

5. Задание: Оказание первой помощи

1. Команда, по описанию, находит капитана. В ходе поиска команда может связываться с капитаном команды только для уточнения характера местности, окружающей пострадавшего. Поиск лучше проводить методом прочесывания.

2. Зная, что у капитана травма глаза, делают монокулярную повязку на правый глаз. Оказывают помощь.
3. Повязку принимает «Знаток леса» и забирает рации у капитанов и команд. При правильном наложении повязки дает им следующее задание.

6. Задание: Определение точки эвакуации

1. «Знаток леса» дает задание: “Последовательно соедините КП, у вас получится точка пересечения. Это место, куда вам нужно бежать”.
2. Команда последовательно соединяет точки с помощью линейки.
3. Команда двигается в точку пересечения линий - точку эвакуации.

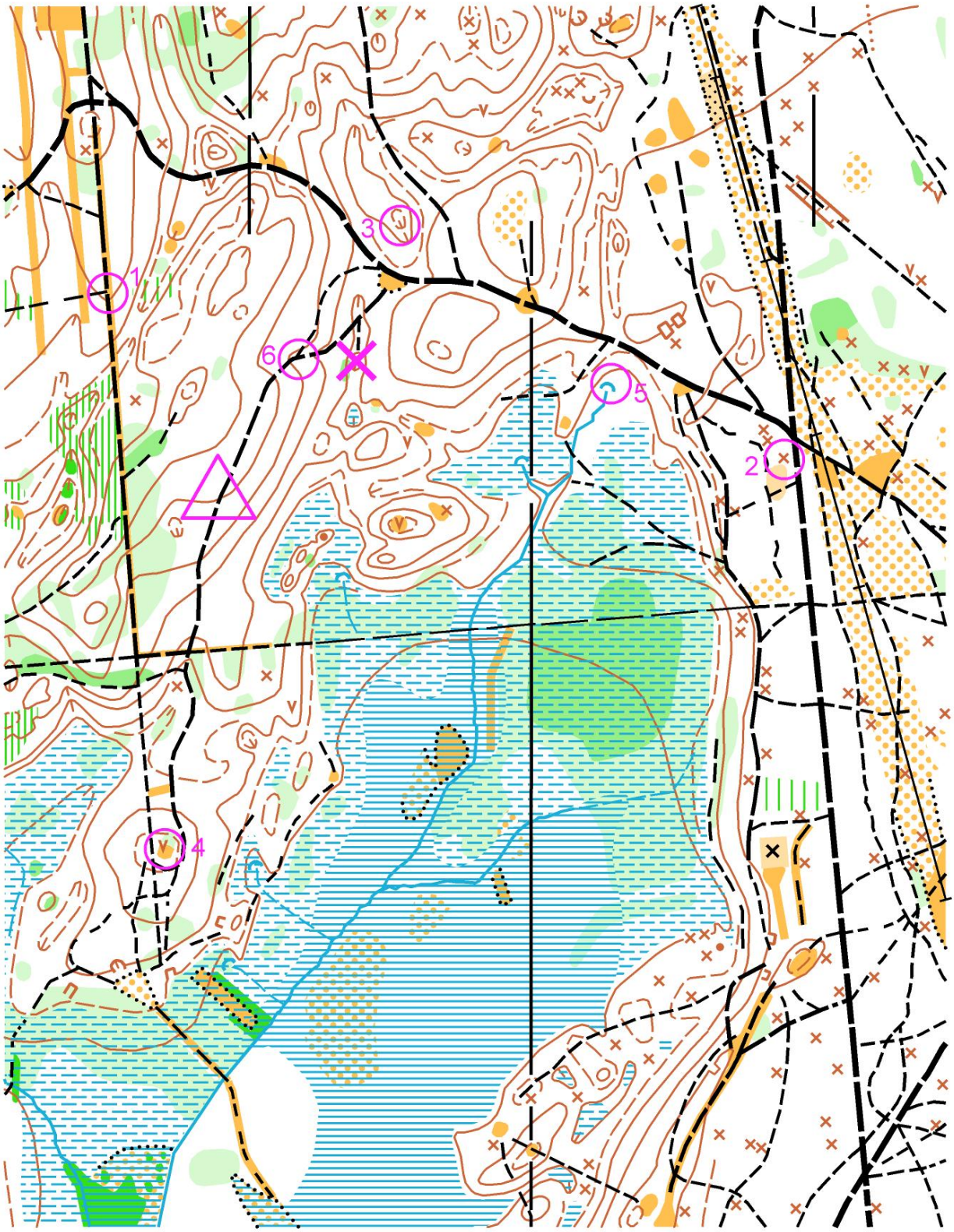


Рисунок 2 Карта для 1 команды с уже нарисованными КП

7. Задание: Подача сигнала

1. Прибежав на точку эвакуации, команды ищут клад (пакет), который спрятан в радиусе 5 метров от точки пересечения линий.
2. В пакете лежит фальшфейер с инструкцией.
3. Задача команды - прочитать инструкцию к фальшфейеру и действовать согласно инструкции. С фальшфейером работает только один участник из команды.
4. Задача команды подать сигнал фальшфейером, чтобы вызвать спасателей.
5. Как только команда готова дать сигнал, она сообщает об этом “Знатоку леса” который пришёл на место «Эвакуация» с этапа “Оказание первой помощи”.
6. После того, как команда сообщила “Знатоку леса” о том, что она готова подать сигнал, “Знаток леса” подтверждает готовность и разрешает запуск. Работа с КАЖДОЙ командой проводится отдельно, внимательно отслеживая за безопасность участников и правильностью подачи сигнала.

7. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. http://northwest.mchs.ru/– сайт, на котором можно найти информацию по Ленинградской области (географические и климатические характеристики).
2. https://www.tutu.ru/spb/05.php - сайт, на котором можно узнать расписание электричек от Финляндского вокзала, а также узнать стоимость проезда.
3. http://www.nrwr.net/114rus.html – сайт, на котором можно узнать всё о флоре и фауне Ленинградской области, а также всё об охране природы на её территории.
4. http://www.balticbereg.ru/index.php/novostisutur – здесь можно узнать некоторые сведения о нашей выпускающей организации.
5. http://к-я.рф/Portfolio/80/ - тут можно очень много узнать об этнографии Ленинградской области.
6. http://travel.lenobl.ru/ - всё о туризме и туристических центрах Ленинградской области.
7. http://www.marshruty.ru/ – сообщество путешествующих людей. Можно посмотреть отчеты о путешествиях, карты для GPS.
8. www.skitalets.ru/ – много разной информации – о маршрутах, о снаряжении, медицине в походе и т.д. и т.п.
9. http://nakarte.me - отличный сайт, помогающий планировать маршрут, скачивать карты.
10. http://www.google.com/earth/download/thanks.html Геоинформационная система Google Планета Земля – **GoogleEarth.**

8. ПРИЛОЖЕНИЯ

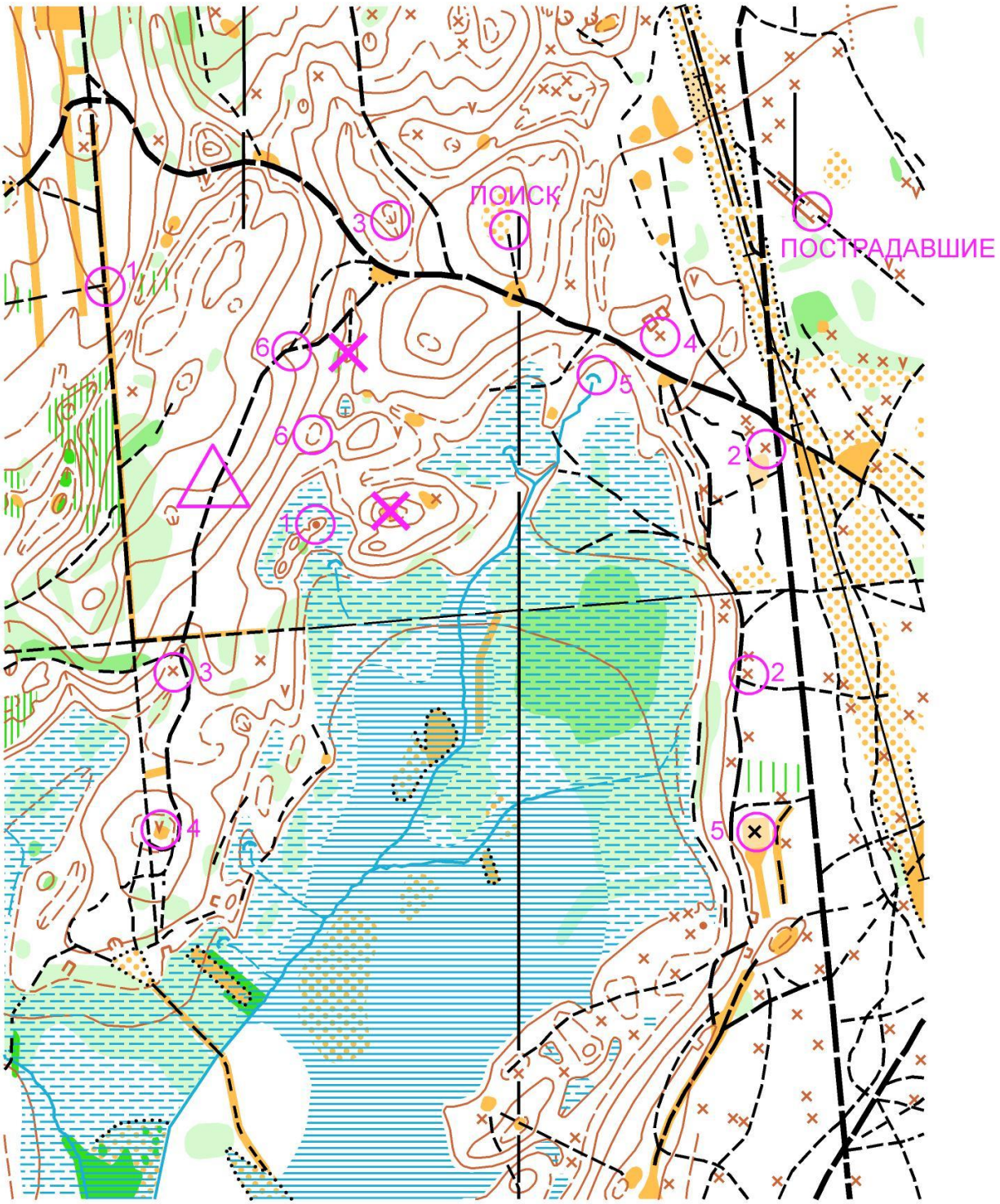


Рисунок 1. Общая карта со всеми контрольными пунктами и заданиями

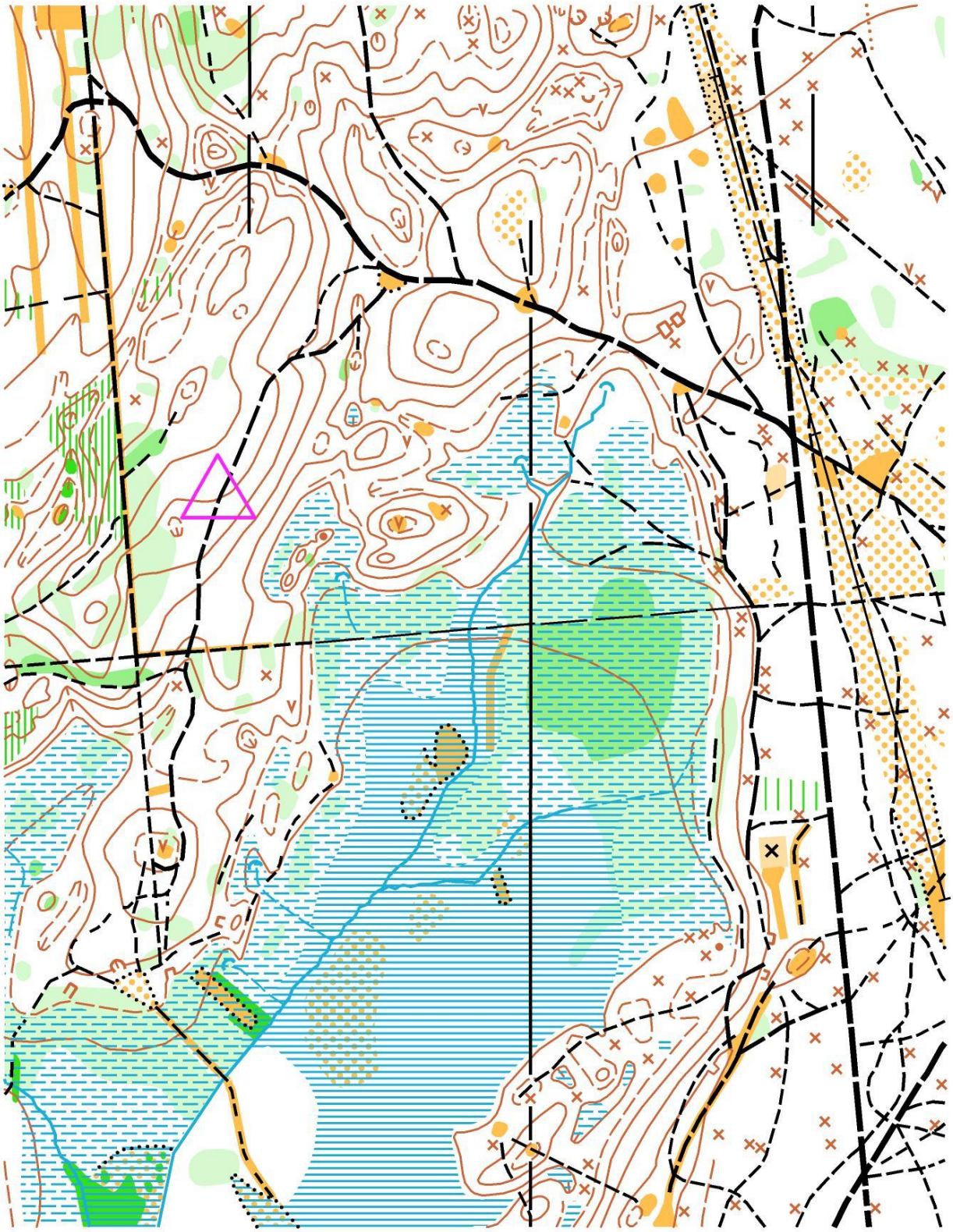


Рисунок 2. Общая карта без контрольных пунктов для команд

Загадка для лагеря

Свинья, собака, ворона, заяц. Эти животные известны всем малышам. Назовите имя хотя бы одного из них?

Хрюша, Степашка, Филя, Каркуша

Кто совершил первое кругосветное путешествие?

А) Фрэнсис Дрейк

Б) Христофор Колумб

В) Фернан Магеллан

Эта область России не граничит с другими областями и отделена от России расстоянием в несколько сотен километров. Назовите область.

А) О. Сахалин

Б) Калининградская область

В) Чукотская область

Красный, желтый, зеленый, оранжевый, синий, голубой. Какого цвета в данном списке не хватает?

А) Розовый

Б) Фиолетовый

В) Белый

Изобретенный в III веке нашей эры в Китае прибор по имени “чи-нан” заменил мореходам птиц. Что это был за прибор? А) Почтовые голуби Б) Солнечные часы В) Компас
Как переводится с греческого языка всем известное слово – телефон? А) алло Б) разговор через расстояние В) далёкий звук
Сейчас утюги работают от электричества. А чем раньше нагревали утюги? А) раскалёнными углями Б) накладывали в них дрова и поджигали В) грели воду, и когда она закипит, выливали её в утюг

Таблица 1 Вопросы с контрольных пунктов с правильными ответами и послание в лагере

Пояснение к таблице: Вопросы были выбраны с целью задействовать знания детей из других областей помимо активных форм туризма. Это нужно, чтобы они могли немного отвлечься и задействовать всех участников группы т.к некоторые участники могут с помощью своей эрудированности помочь группе выполнить задание.

“Свинья, собака, ворона, заяц. Эти животные известны всем малышам. Назовите имя хотя бы одного из них?”

Текст к заданию: Послание

Макет контрольного пункта (пример)

КП 1

Кто совершил первое кругосветное путешествие?

А) Фрэнсис Дрейк

Б) Христофор Колумб

В) Фернан Магеллан

ПРОСЬБА НЕ СРЫВАТЬ ИДУТ СОРЕВНОВАНИЯ!

Заготовки для конвертов

КП 1 А	**КП 1 Б**	**КП 1 В**
КП 2 А	**КП 2 Б**	**КП 2 В**
КП 3А	**КП 3 Б**	**КП 3 В**
КП 4 А	**КП 4 Б**	**КП 4 В**
КП 5 А	**КП 5 Б**	**КП 5 В**
КП 6 А	**КП 6 Б**	**КП 6 В**

Таблица 2 Макет конверта для ответов 2 команд

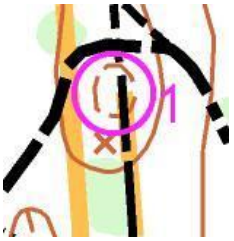
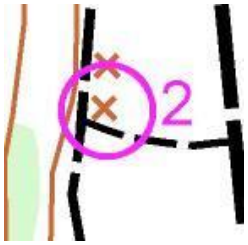
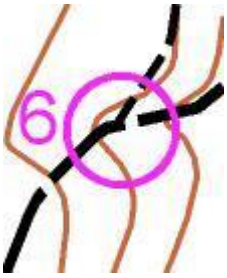
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	

Таблица 3 Ответы для конвертов 1 команды

УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	
УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	

УПС подумайте ещё	**Наверно вы ошиблись?**	

Таблица 4 Ответы для конвертов 2 команды

Оставьте своих капитанов у КП и следуйте срочно в лагерь	**УПС подумайте ещё**	**Наверно вы ошиблись?**
Оставьте своих капитанов у КП и следуйте срочно в лагерь	**УПС подумайте ещё**	**Наверно вы ошиблись?**

Таблица 5 Ответы для конвертов 6 КП двух команд

Соедините с помощью линии ручкой на карте попарно контрольные пункты 1-2,3-4,5-6. Следуйте в точку пересечения для поиска клада и эвакуации
Соедините с помощью линии ручкой на карте попарно контрольные пункты 1-2,3-4,5-6. Следуйте в точку пересечения для поиска клада и эвакуации

Таблица 6 Задание после выполнения этапа: Оказание первой помощи

Рисунок 3. Инструкция к сигнальной ракете

Текст - дополнение к инструкции задания: Подача сигнала

ВНИМАТЕЛЬНО! ВНИМАТЕЛЬНО! ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ СООБЩЕНИЕ!

СЛЕДУЯ ИНСТРУКЦИИ ПОДАЙТЕ СИГНАЛ СПАСАТЕЛЬНОЙ БРИГАДЕ ДЛЯ ОБОЗНАЧЕНИЯ ВАШЕГО МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ!