

## ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ТУРИСТСКО-КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ИГРЫ С ПРИМЕНЕНИЕМ СПИЛС-КАРТ ТЕРРИТОРИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ ТУРИСТСКИХ КАДРОВ

<sup>1</sup>Возисова М.А., <sup>1</sup>Дружкова Д.О., <sup>1</sup>Дульцева Ю.Д.,  
<sup>3</sup>Рыбакова Е.О., <sup>1</sup>Сумина И.Т., <sup>2</sup>Першина С.В.

<sup>1</sup>Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Чайковская государственная академия физической культуры и спорта», Чайковский, Российская Федерация,  
e-mail: irinasarigina@mail.ru;

<sup>2</sup>Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Пермский  
государственный аграрно-технологический университет», Пермь, Российская Федерация;

<sup>3</sup>Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Пермь, Российская Федерация

Цель исследования – формирование навыков краеведческой работы посредством вовлечения студентов в проектно-исследовательскую деятельность. Исследование посвящено проблеме разработки учебно-методических материалов по краеведению в формате интеллектуальной викторины (туристско-краеведческая игра «СвойКрайСобирай» с применением спилс-карт Пермского края). Преподавание дисциплины «Краеведение» в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов предполагает внедрение новых универсальных методов и технологий, таких как туристско-краеведческая игра «СвойКрайСобирай». Методы исследования: педагогический эксперимент, анализ документальных и архивных материалов. В статье рассмотрены разработанные студентами в рамках проектной деятельности учебно-методические материалы краеведческой игры в виде интеллектуальной викторины. Представлены особенности организации и проведения туристско-краеведческой игры «СвойКрайСобирай» с применением спилс-карт Пермского края, а также приведены результаты проведения игры на территории Чайковского городского округа в 2023–2024 учебном году студентами факультета физической культуры и спорта направления подготовки 49.03.03 «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм». Представлены рекомендации по содержанию, организации и проведению игр. Авторами показана динамика успеваемости студентов после реализации эксперимента, вовлеченности в проектно-исследовательскую деятельность. Результаты исследования подчеркивают важность формирования навыков краеведческой работы посредством вовлечения студентов в проектно-исследовательскую деятельность.

Ключевые слова: методики преподавания краеведения, проектный метод обучения в высшей школе, спилс-карта, подготовка кадров для отрасли туризма.

## ORGANIZATION AND HOLDING OF A TOURIST AND LOCAL HISTORY GAME WITH THE USE OF SPILLS MAPS OF THE TERRITORY IN PROFESSIONAL TRAINING OF TOURIST PERSONNEL

<sup>1</sup>Vozisova M.A., <sup>1</sup>Druzhkova D.O., <sup>1</sup>Dultseva Yu.D.,  
<sup>2</sup>Rybakova E.O., <sup>1</sup>Sumina I.T., <sup>3</sup>Pershina S.V.

<sup>1</sup>Federal State Budget Educational Institution of Higher Education "Tchaykovsky State Physical Education and Sport Academy", Tchaykovsky, Russian Federation, e-mail: irinasarigina@mail.ru;

<sup>2</sup>Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Perm State Agro-Technological University named after academician D.N. Pryanishnikov", Perm, Russian Federation;

<sup>3</sup>Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "National Research University Higher School of Economics", Perm, Russian Federation

The purpose of the study is to form the skills of local history work by involving students in design and research activities. The study is devoted to the problem of developing educational and methodological materials on local history in the format of an intellectual quiz (tourist and local history game «Svoikraisobirai» using spills-maps of the Perm Territory). The teaching of the discipline "Local History" in accordance with the requirements of Federal State Educational Standards involves the introduction of new universal methods and technologies, like the tourist and local history game «Svoikraisobirai». The study was carried out by methods: pedagogical experiment, analysis of documentary and archival materials. The article discusses the educational

and methodological materials of the local history game in the form of an intellectual quiz developed by students as part of their project activities. It presents the features of organizing and conducting the tourist and local history game «Svoikraisobirai» using the spils-maps of the Perm Territory, as well as the results of the game held in the territory of the Chaikovsky City District in the 2023-2024 academic year by students of the Faculty of Physical Culture and Sports of the 49.03.03 Recreation and Sports and Health Tourism program. The article provides recommendations for the content, organization, and conduct of the games. The authors show the dynamics of students' academic performance after the implementation of the experiment and their involvement in project and research activities. The results of the study highlight the importance of developing local history skills through involving students in project and research activities.

Keywords: methods of teaching local history, project-based method of teaching in higher education, spils-map, personnel training for the tourism industry.

## **Введение**

Согласно стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 г. приоритетами государственной политики в области воспитания является формирование высокого уровня духовно-нравственного развития молодежи, чувства причастности к историко-культурной общности российского народа и судьбе России [1].

Воспитание – многогранный и интегральный процесс, в котором задействованы все общественные институты, в первую очередь образование всех уровней: от дошкольного до высшего. В настоящее время в ФГБОУ ВО «ЧГАФКиС» реализуется образовательная программа по направлению подготовки 49.03.03 «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм», предполагающая изучение дисциплины «Краеведение». Профессиональные компетенции направления предполагают приобретение навыков работы в том числе со школьниками в рамках реализации дополнительных образовательных программ. В данном направлении, учитывая особенности региона, студенты осваивают разделы, связанные с особенностями Пермского края, его истории и традиций, учатся разработке и реализации проектов в области краеведения.

Одной из важных доктрин воспитания на сегодняшний день является формирование потребности любви к России, знания ее истории и традиций, поэтому реализация туристско-краеведческой игры «СвойКрайСобирай» является актуальной. Проблема формирования у молодежи гражданственности и патриотизма нашла отражение в научных публикациях по воспитанию, а также в нормативных документах Российской Федерации [2–4].

Применение игровых технологий и метода проектов в обучении и воспитании студентов способствует формированию знаний, умений и навыков, в том числе позволяя сформировать траекторию профессионального развития и адекватной самооценки [5, 6].

**Цель исследования** – формирование навыков краеведческой работы посредством вовлечения студентов в проектно-исследовательскую деятельность.

## **Материал и методы исследования**

Методы исследования – анализ документальных и архивных материалов (нормативно-правовые акты, материалы по краеведению, зачетно-экзаменационные ведомости, журналы

посещаемости, научные публикации), опрос (преподавателей профильных дисциплин и студентов), педагогический эксперимент (реализация с сентября 2023 г. по май 2024 г., количество участников – 12), математические методы обработки его результатов и интерпретация полученных данных.

В процессе обучения в вузе у студентов направления подготовки «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм» предусмотрено освоение универсальных, общепрофессиональных и выбранных вузом профессиональных компетенций. В рамках изучения обязательной дисциплины «Краеведение» у студентов формируются следующие компетенции: навыки оценки событий в социально-историческом, этическом и философском контекстах, что способствует восприятию межкультурного разнообразия общества; умения планировать и организовывать краеведческие мероприятия, которые основаны на знаниях требований к их материально-техническому оснащению [7, 8].

При этом мониторинг успеваемости и активности студентов на учебных занятиях в 2022–2023 учебном году показал, что только 34 % студентов заинтересованы в изучении дисциплины «Краеведение». По результатам опроса преподаватели отмечают недостаточно высокую образовательно-познавательную активность студентов, только 38 % из них активно участвуют в аудиторной работе, в связи с этим с целью повышения мотивации студентов предпринята попытка организации проектно-исследовательской деятельности на учебных занятиях. Подтверждение проблемы находит свое отражение в работах авторов Г.А. Корчагина и Е.А. Панина [9, 10].

Цель проектной деятельности для студентов – разработать проект, способствующий вовлечению школьников в изучение краеведения [11, 12]. На этапе инициации проекта все студенты в ходе «мозгового штурма» предлагали идеи, актуализировали формат проведения, в результате чего был разработан проект туристско-краеведческой игры «СвойКрайСобирай», реализация которой осуществлялась в 2023–2024 учебном году. Проект «СвойКрайСобирай» стал победителем краевого конкурса социальных проектов на предоставление грантов губернатора Пермского края по направлению «Поддержка проектов в области науки, образования, просвещения», реализацию проекта осуществляли студенты и преподаватели профиля «Менеджмент рекреации и туризма» ФГБОУ ВО «ЧГАФКиС».

В рамках проекта в период с сентября по октябрь 2023 г. студентами проводилось исследование уровня знаний школьников, который оказался на достаточно «низком» уровне, неудовлетворительные знания истории и традиций Пермского края также отметили учителя и педагоги дополнительного образования.

Работа со спилс-картами туристско-краеведческой игры «СвойКрайСобирай» проводилось в форме интеллектуальной викторины, участие командное.

Спилс-карта – это инновационная разработка, представляющая собой набор магнитных игровых элементов с текстовым обозначением, выполненных в форме территориальных единиц нашей страны и регионов, предназначенная для изучения федеративного устройства Российской Федерации, административно-территориального устройства ее субъектов [13].

Участники на время собирали спилс-карты и отвечали на вопросы викторины. Интеллектуальные викторины способствуют развитию навыков командной работы и межличностного взаимодействия [14].

В период с ноября по декабрь 2023 г. проводились игры (всего проведено 10 игр) в образовательных учреждениях в рамках образовательного процесса, приуроченные к празднованию дня образования Пермского края (1 декабря).

Команда проекта туристско-краеведческой игры «СвойКрайСобирай» включала преподавателей профильных дисциплин, студентов направления «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм» профиля «Менеджмент рекреации и туризма», выступающих в роли организаторов и волонтеров.

Экспериментальная работа включала разработку содержания туристско-краеведческой игры «СвойКрайСобирай», которая осуществлялась студентами и преподавателем дисциплины «Краеведение». Активное участие проявили 41 % студентов группы, а выбор интеллектуальной викторины для команд был предложен двумя студентами, ранее принимающими участие в проектной деятельности. Для проведения туристско-краеведческой игры особое внимание уделялось подготовке студентов: организаторов и волонтеров. Студенты получали информацию о значении игры, их роли, примерном графике работы (составленном совместно с учебными заведениями города Чайковский), месте проведения игры, форме одежды, средствах коммуникации и порядке действий в случае возникших проблем.

Расчет количества волонтеров осуществлялся следующим образом – 1 волонтер на команду, 1 – волонтер-секретарь для ведения общего протокола. Для волонтеров в рамках обучения проводилась пробная игра, апробация технологии организации игры с волонтерами позволила провести корректировку заданий и формулировок вопросов. Обязательным в обучении волонтеров выступало изучение бланков ответов, обучение их заполнению командами, установка спилс-карты на мольберт-стойки, сбор спилс-карты. В свою очередь, студенты-организаторы разрабатывали вопросы, подбирали фотографии, составляли мультимедийное сопровождение интеллектуальной викторины туристско-краеведческой игры [15].

В ходе педагогического эксперимента студентами разработаны условия проведения туристско-краеведческой игры: численность участников от учебного заведения: от 2 до 5 команд с количеством участников от 5 до 7; место проведения должно быть оборудовано мультимедиа (экраном и компьютером) для визуальной демонстрации вопросов; наличие места, позволяющего установить мольберт-стойку для каждой команды (не менее 1,5 кв. м. и расстояние между командами не менее 2 м).

Туристско-краеведческая игра «СвойКрайСобирай» с применением спилс-карт территории Пермского края включала 4 раунда для проверки знаний участников игры и 5-й заключительный раунд – сбор спилс-карт.

Рассмотрим подробнее содержание спроектированных в рамках педагогического эксперимента раундов в формате интеллектуальной викторины.

1 раунд – «Азбука». Вопросы этого раунда были составлены таким образом, что ответы должны быть на определенную, заранее известную букву алфавита. Время ответа на один вопрос 30 с, вопрос озвучивается и параллельно демонстрируется на экране.

После объяснения задания ведущий игры озвучивал «обучающий вопрос», ответ на который выносился на обсуждение всеми командами.

Например, в этом раунде был вопрос: «Ч – символ, изображенный на гербе и флаге города Чайковский». Правильный ответ – чайка, на слайде демонстрировался герб и флаг города Чайковский, а также воспроизводился гимн территории.

2 раунд – «Шанс на победу». Вопросы раунда направлены на решение логических задач, ответами на которые являлись название населенных пунктов Пермского края.

После объяснения задания, как и в первом раунде, приводился «обучающий вопрос», ответ на который обсуждался открыто всеми командами.

В качестве обучающего вопроса на слайде были представлены изображения пищевых продуктов: колбаса, сыр, батон, под каждым изображением приведена цифра (1, 2, 5), которая обозначала номер буквы из слова. Таким образом, ответом на обучающий вопрос было название поселка – Кын.

3 раунд – «Селфи города». Вопросы данного раунда посвящены городам Пермского края. На экране демонстрируется от 3 до 5 фотографий с достопримечательностями города или основными промышленными предприятиями, культурно-историческими объектами.

В качестве обучающего вопроса был зашифрован город Чайковский, на слайде был изображен портрет великого композитора П.И. Чайковского, гидроэлектростанция, трамплинный комплекс.

4 раунд – «Люди и дела». Заключительный раунд содержал вопросы на проверку знаний об известных деятелях Пермского края.

Вопросы были оформлены в формате картинок с фотографией человека и его достижениями или открытиями. Для обучающего вопроса был выбран П.И. Чайковский и изображение нот. В этом раунде участники узнали о деятелях, чьи судьбы связаны с Пермским краем (А.С. Попов, В.Н. Татищев, А.А. Леонов, П.И. Беляев, С.П. Дягилев).

Важно отметить, что проведен качественный отбор информации учитывая возрастные особенности участников. Ведущий игры озвучивал изображенные на слайде фотографии для участников младшего возраста, а для старших участников была демонстрация на экране.

Использованы следующие системы оценки: команда, которая первой соберет спилс-карту, получает 5 баллов, последующие команды получают на один балл меньше (4, 3, 2, 1), в зависимости от времени сборки, пятая команда получает 1 балл соответственно.

Для старших участников 1 раунд и «Шанс на победу» проводились без изменений, а вопросы 3 и 4 раунда были увеличены до 10 вопросов в каждом.

### Результаты исследования и их обсуждение

Проектная деятельность в обучении основам теории и методики краеведческой работы студентов направления «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм» позволила сформировать профессиональные компетенции у студентов, навыки краеведческой и командной работы, умения организации мероприятий [12].

Схема реализации проектной деятельности (рисунок) включает три базовых процесса [16]: планирование (цель, задачи, мотивы), управление деятельностью (содержание проектной деятельности, мониторинг и контроль реализации), управление результатами (отдельными мероприятиями проекта).



*Схема реализации проектной деятельности  
в рамках изучения дисциплины «Краеведение»*

Примечание: составлен автором по результатам данного исследования

Оценка результативности организации мероприятия проведена по качественным и количественным показателям. Средний балл успеваемости студентов по дисциплине «Краеведение» в 2022–2023 учебном году составил 3,9 балла, в 2023–2024 учебном году (период реализации проекта) средний балл вырос до 4,2 балла. Из 12 студентов группы, принимающих участие в разработке и реализации проекта, 3 студента активно принимают участие в проектной деятельности, 2 студента старших курсов после выпуска трудоустроились и продолжают проектную деятельность в профессиональной сфере. По результатам реализации проектной деятельности студентами, принимающими участие в проекте, опубликовано 7 научных статей, в том числе 3 – по теме организации и проведения мероприятий краеведческой направленности.

Преподавателями разработано учебное пособие, включающее в себя описание механизма игры, особенности проведения, формы бланков ответов участников для каждого этапа и практические рекомендации для организаторов. Отмечается, что организаторам необходимо следить за техникой безопасности при проведении игры, знать пути аварийных выходов; вопросы озвучивать четко и громко, по возможности иметь микрофон; необходимо включать в задания современных личностей, популярных среди молодежи, для создания эмоционального настроения; при проведении игры для участников младшего возраста увеличить время на ответы в каждом туре с 30 с до 1 мин; при отборе волонтеров учитывать коммуникативные навыки и способность устанавливать коммуникации с детьми разного возраста; после каждой сборки спилс-карты проверять наличие всех элементов карты; подготовить сертификаты участникам и дипломы ответственным за участников.

### **Заключение**

Реализация проекта туристско-краеведческой игры «СвойКрайСобирай» позволила создать условия для формирования у студентов навыков краеведческой работы и мотивации к изучению дисциплины «Краеведение». Применение спилс-карт в образовательном пространстве позволяет в нестандартной форме изучать федеративное устройство своего региона и его культурно-историческое наследие, организация туристско-краеведческой игры в форме интеллектуальной викторины способствует развитию коммуникативных навыков, повышает вовлеченность в решение познавательных задач, способствует сплоченности коллектива и закреплению ранее пройденного материала.

Участие в проектной деятельности в рамках изучения дисциплины «Краеведение» способствовало росту качественной и количественной успеваемости студентов направления «Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм».

Проект «СвойКрайСобирай» – победитель краевого конкурса социальных проектов. Формат проведения игры может быть изменен: так, например, в рамках акции «Ночи музеев – 2024», посвященной Международному дню музеев и году семьи в Чайковском историко-художественном музее (май 2024, г. Чайковский), игра реализована по упрощенным правилам.

Полученные результаты исследования были внедрены в образовательный процесс ФГБОУ ВО «ЧГАФКиС» по направлению подготовки 49.03.03. Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм в 2022–2023, 2023–2024 учебном году, с дополнениями в части содержания игры в 2024–2025 учебном году. Разработанный материал рекомендуется использовать в педагогической деятельности учителей и подготовке будущих профессиональных кадров в сфере туризма и образования.

### **Список литературы**

1. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» Консорциум Кодекс. [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.cntd.ru/document/420277810/> (дата обращения: 16.11.2025).
2. Синютин А.А., Чистяков А.В., Игошева М.А. Патриотическое сознание молодежи и основные проблемы его формирования в современном российском обществе // Вестник Южно-Российского государственного технического университета (НПИ). Серия: Социально-экономические науки. 2024. Т. 17. № 4. С. 224–234. DOI: <https://doi.org/10.17213/2075-2067-2024-4-224-234>.
3. Федеральный закон от 30 декабря 2020 г. № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации» Консорциум Кодекс. [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.cntd.ru/document/573248507> (дата обращения: 31.11.2025).
4. Пономарев П.А., Шалин В.В., Самыгин С.И. Патриотическое воспитание современной российской молодежи: основные проблемы и перспективные направления // Общество: социология, психология, педагогика. 2025. № 2 (130). С. 95–102. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/patrioticheskoe-vospitanie-sovremennoy-rossiyskoy-molodezhi-osnovnye-problemy-i-perspektivnye-napravleniya> (дата обращения: 06.11.2025). DOI: 10.24158/spp.2025.2.9.



5. Рачеев Н.О. Настольные ролевые игры в формировании креативных образовательных результатов в дополнительном образовании детей // Современное педагогическое образование. 2024. № 5. С. 372–377. EDN: JNRXKI.
6. Трищенко Д.А. Организация творческой деятельности студентов: цели, методика, результаты // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. 2020. № 1 (45). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-tvorcheskoy-deyatelnosti-studentov-tseli-metodika-rezultaty> (дата обращения: 27.09.2025).
7. Бекиш О.С., Слепко Ю.Н. Краеведение как фактор комплексного решения проблем содержания современного образования // Ярославский педагогический вестник. 2023. № 1 (130). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kraevedenie-kak-faktor-kompleksnogo-resheniya-problem-soderzhaniya-sovremennogo-obrazovaniya> (дата обращения: 13.09.2025).
8. Эфендиева Ш.Т. Краеведческая подготовка студентов-географов в педагогическом вузе // Известия ДГПУ. Психолого-педагогические науки. 2019. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kraevedcheskaya-podgotovka-studentov-geografov-v-pedagogicheskom-vuze> (дата обращения: 13.09.2025).
9. Корчагина Г.А. Формирование мотивации будущих специалистов по туризму к профессиональной деятельности посредством проектной работы // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2021. № 3 (53). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-motivatsii-buduschih-spetsialistov-po-turizmu-k-professionalnoy-deyatelnosti-posredstvom-proektnoy-raboty> (дата обращения: 20.09.2025).
10. Панина Е.А. Научно-исследовательская деятельность студентов как базовый компонент будущей профессиональной деятельности // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2025. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nauchno-issledovatel'skaya-deyatelnost-studentov-kak-bazovyy-komponent-budushey-professionalnoy-deyatelnosti> (дата обращения: 20.09.2025).
11. Возисова М.А., Сумина И.Т. Профессиональные конкурсы и олимпиады в подготовке студентов физкультурного вуза // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. 2022. № 12 (214). С. 553–558.
12. Некрасова В.Н., Коновалов И.Д. Опыт реализации проектной деятельности в вузе // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2025. № 1 (67). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/opyt-realizatsii-proektnoy-deyatelnosti-v-vuze> (дата обращения: 20.09.2025).
13. Вишнякова З.М. Приемы интерактивного обучения на уроках географии // Вестник ГОУ ДПО ТО ИПК и ППРО ТО. Тульское образовательное пространство. 2021. № 3. С. 143–

146. URL: <https://ipk-tula.ru/upload/iblock/628/628ff66a7563d3959f526c022befa7e9.pdf> (дата обращения: 27.09.2025).
14. Сарычева Л.В., Сырина Т.А. Интеллектуальная викторина – эффективный метод развития познавательного интереса изучающих иностранный язык // Мир науки. Педагогика и психология. 2019. № 1. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/21PDMN119.pdf> (дата обращения: 15.11.2025).
15. Акользина М.К. Подготовка учебно-методических материалов краеведческой направленности для общеобразовательных организаций студентами педагогических специальностей // Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус». 2023. Т. 22. № 2. С. 93–100. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/podgotovka-uchebno-metodicheskikh-materialov-kraevedcheskoy-napravlennosti-dlya-obscheobrazovatelnyh-organizatsiy-studentami> (дата обращения: 06.11.2025). DOI: 10.20310/1810-231X-2023-22-2-93-100.
16. Литвин Ю.И., Харисова Р.Р. Проектный менеджмент: теория и практика: учебное пособие и практикум для бакалавриата. М.: Прометей, 2020. 240 с. ISBN 978-5-907166-99-8.

**Конфликт интересов:** Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

**Conflict of interest:** The authors declare that there is no conflict of interest.