

2. Ламбен, Ж.Ж. Стратегический маркетинг. Европейская перспектива / Ж.Ж. Ламбен. – СПб.: Наука, 1996. – 109 с.

3. Жулевич, Е.В. Организация туризма: учебно-практ. пособие. 2-е изд. / Е.В. Жулевич, А.С. Копанев. – Минск: БГЭУ, 2001. – 209 с.

4. Севастьянова, С.А. Региональное планирование развития туризма и гостиничного хозяйства : учебное пособие / С.А. Севастьянова. – М. : КНОРУС, 2016. – 256 с.

УДК 338.48

МЕТОДИКА СОЗДАНИЯ КВЕСТ-ЭКСКУРСИИ

Гирко Е.И.

Учреждение образования «Брестский государственный университет имени А. С. Пушкина» г. Брест, Республика Беларусь, evgeniya.girko@mail.ru
Научный руководитель – Панько А.Д., кандидат исторических наук, доцент.

Annotation. In this article discusses the nature and method of creation of the city quest-excursions as promising innovative directions of excursion activities in the tourist market of Belarus.

Сегодня на туристическом рынке представлен широкий перечень экскурсионных услуг, и в настоящее время остро становится вопрос об инновационном подходе в туристической экскурсионной деятельности. Поэтому квест-экскурсии стали новым способом знакомства с историей и достопримечательностями городов. Это новый и малоразвитый продукт туристического рынка, который становится популярным видом отдыха не только в Европе, но и в Беларуси. Городской квест – отличный способ совместить развлечение участников с возможностью экскурсионного рассказа и показа. Большинство пеших городских квестов – это совмещение экскурсии с открытием исторических фактов и разгадкой головоломок. Но для того чтобы квест был действительно интересным, необходимы правильная организация и его проведение.

Создание квест-экскурсии включает несколько этапов [1]. На первом этапе создаётся инициативная группа, происходит обсуждение идей. Определяется тема (это может быть историческая, литературная, фольклорная, или вовсе фантастическая тема), которая будет интересна не только организаторам, но и будущим участникам. Организаторы изучают литературу по выбранной теме, разрабатывают и обсуждают предложения по созданию и проведению квеста, разрабатывают сценарий.

На этом этапе продумывается игровой механизм (правила игры; задания и правила их выполнения; передвижение; возрастные ограничения) квеста. Правило может быть такое: игроки выполняют задание и дают ответ. Ответ вносится в специальную программу, либо его можно сообщать организатору квеста (лично, через смс, по email и др.). Если ответ верный, то организатор сообщит следующее задание. В месте, на которое указывает ответ игроков,

ждет следующее задание. Это может быть конверт с новым заданием, QR-код или аниматор, который даст нужную информацию.

Предполагается, что квест-экскурсия – не соревнование. Но, в игровой механизм можно добавить правило, как будет определен победитель квеста. Например, победу одерживает та команда, которая быстрее всех выполнит задания.

В зависимости от правил квеста, организаторы определяют использование различных видов транспорта:

автомобиль, использование которого зависит с загруженностью дорог и наличием парковок;

общественный транспорт (кроме такси);

велосипед, либо передвижение пешком.

Создание городского квеста не требует жестких рамок или ограничения по возрасту. В нем могут участвовать дети, молодые и пожилые люди. Единственное условие для детей, не достигших 18 лет, участие в одной команде с родителями или родственниками. В случае отсутствия таковых, требуется письменное разрешение.

Следующий этап – определение маршрута. При составлении маршрута отбираются наиболее интересные и значимые объекты в городе. Рассчитывается расстояние, которое предстоит пройти участникам, с учетом того, что игроки пройдут большее расстояние в поисках ответов и проверок своих предположений. Поэтому при расчете километража добавляют минимум 20-40% на передвижение и поиски в неверном направлении. Рассчитывается время игры, с учетом того, что в среднем прогуливающийся человек движется со скоростью 3,8-4,5 км/ч. А школьники младше 10 лет – 3-4 км/час. Если планируется соревновательный квест, то в расчет стоит принимать скорость игрока, идущего быстрым шагом или бегущего, примерно, 7-11 км/ч. [2].

На наш взгляд оптимальная продолжительность городского квеста – 1-1,5 часа. Далее игроки начинают терять интерес к происходящему.

Важным этапом в создании городского квеста, является разработка заданий. Можно сфотографировать интересные объекты, сделать пометки о полезных деталях (окно неправильной формы, скульптура, количество деревьев у фасада и т.д.) которые можно использовать для составления заданий. Главное, выбирать такие детали, которые вряд ли изменятся в ближайшее время.

Задание квеста-экскурсии содержит:

Само задание и правильный ответ.

Интересная информация по теме (на усмотрение организаторов), размер которой, не более 3 предложений. Иначе, игроки, увлеченные процессом, не будут ее читать.

Подсказки.

Задания составляются таким образом, чтобы участники во время движения по маршруту, применяли свои знания по истории, культуре, науке. Разрабатывая подобные задания, организаторы квеста используют задачи различной сложности. Зашифровывают названия улиц, скверов, музеев и других объектов в различные аббревиатуры.

Для составления заданий важно изучить маршрут квеста, а также определить его сюжет. В зависимости от сюжета квест может быть:

линейным, в таких квестах игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

штурмовыми, где все участники получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

кольцевыми, данные квесты представляют собой тоже что и линейные, но в замкнутый круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Затем составляется план проведения квеста, карта игры, проводится окончательная редакция, разрабатываются рекламные листовки. После создания квеста-экскурсии, его проходят организаторы. Так, можно выявить недочеты и вовремя их исправить [3].

Нами была разработана квест-экскурсия на основе использования историко-культурного наследия города Несвижа. Вначале квеста игроки собираются на ратушной площади города. Они получают карту Несвижа и первое задание. Ответив правильно на вопрос, участники квеста узнают место в городе, где спрятано следующее задание в виде QR-кода. Считывать и распознавать QR-код, позволяет специальная программа, которую туристы устанавливают заранее на свой телефон. Если ответ верный они получают новое задание. В случае, когда участники не смогли найти ответ, они могут получить подсказку.

В маршрут квест-экскурсии включены основные архитектурные сооружения XVI века города Несвижа, а именно: городская Ратуша, монастырь Бенедиктинок, Дом ремесленника, Слуцкие ворота, Фарный костёл, Замковая башня, Дворец князей Радзивиллов, а также театральная поляна и скульптурные композиции Старого парка. Всего обозначено 13 станций.

Таким образом, квест-экскурсия – яркий, нестандартный способ передачи информации туристам. Этот вид экскурсий направлен в основном на молодых людей в возрасте от 18 до 35 лет и любителей активного отдыха, так как является непредсказуемым и динамичным. Создавая подобного рода экскурсии, туристам предлагают новый, увлекательный способ ознакомления с достопримечательностями и культурным наследием белорусских городов. По нашему мнению, разработка и реализация инновационного квеста-экскурсии может выжить в условиях конкуренции, заинтересовать и привлечь внимание большого количества туристов к историческому наследию городов.

Список использованных источников

1. Алексеева, Н.Д. Квест-экскурсия как инновационная форма / Н.Д. Алексеева // Вектор науки ТГУ. – 2015. - №1. – 20 с.
2. Путешествие по Книжному океану: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО «Библиотека им. М.М. Пришвина»; [сост. А. Г. Ноготкова]. – Орёл, 2013. – 36 с.

3. Сайт MasterFuns [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://masterfuns.com/razrabotka-kvesta-ekskursii-poshagovaya-instrukciya-i-scenarii>. Дата доступа: 30.03.2017.

УДК 913: 338.48 (476)

ОЦЕНКА ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ БРАСЛАВСКОЙ ТУРИСТСКОЙ ЗОНЫ

Горбач Е.П., Побяржина В.Ю.

Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет им. М.Танка», г. Минск, Республика Беларусь, zhenja3033@gmail.com, pobyarzhinav@mail.ru

Научный руководитель – Панасюк О.Ю., к.г.н., доцент.

The article describes the structure of objects of historical and cultural heritage of Braslav tourist zones, their estimate is given in terms of districts.

Культурный потенциал региона выражается, прежде всего, в его историческом наследии. Объекты историко-культурного наследия, являясь важным активом городов, приносят прибыль и существенно влияют на их экономическое развитие. Культурное самовыражение народа всегда вызывает интерес. Природная любознательность туриста в отношении различных уголков мира и населяющих их народов образуют одну из наиболее сильных побудительных туристских мотиваций. Также историко-культурное наследие повышает привлекательность регионов, способствуя развитию городских служб, инфраструктуры, культурных организаций и т.п.

Витебская область играет важную роль в развитии туризма страны. Однако, говоря о историко-культурном наследии области, чаще всего имеется в виду ее восточная или центральная части, с центрами в городах Витебске и Полоцке. Вместе с тем, территория Браславской туристской зоны, расположенная на западе Витебской области, впечатляет не только красотой природных ландшафтов, - это древняя, овеянная легендами земля с многовековой историей и культурой, большим количеством монументальных культовых сооружений, памятников истории и культуры.

Территория Браславской туристской зоны имеет площадь 9 тыс. км² и включает Браславский, Глубокский, Миорский, Поставский и Шарковщинский районы, где насчитывается более 2260 населенных пунктов [1]. На севере туристская зона граничит с Латвией, на западе – с Литвой, на юге – с Минской областью; на востоке, северо-востоке и юго-востоке имеет границу с Полоцкой культурно-туристской зоной.

Центром туристской зоны является г. Браслав. Визитная карточка Браслава – городище «Замковая гора» (IX – XV вв.), расположенное в центре города. Среди достопримечательностей города также следует выделить такие объекты, как костел Рождества Пресвятой Девы Марии, Свято-Успенская