

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
краеведческой игры-путешествия «Тропами Ставрополя»

Номинация: «Игры»

Автор: Игнатенко Елена Александровна
Должность: заместитель директора
Сокращенное название организация: МБУ ДО «ЦДОД»

Ст. Курская

2026 год

АННОТАЦИЯ

Методическая разработка представляет собой сценарий командной краеведческой игры-путешествия «Тропами Ставрополя» для обучающихся 10–14 лет. Игра направлена на формирование интереса к истории, природе, культуре и туристско-экскурсионным ресурсам Ставропольского края.

Материал может быть использован педагогами дополнительного образования, учителями истории, географии, литературы, классными руководителями, воспитателями организаций отдыха и оздоровления детей, а также при проведении внеурочных занятий, экскурсий, краеведческих недель и летних смен.

Игра построена на прохождении 7 тематических станций: «Ставропольская крепость», «Татарское городище», «Гора Стрижамент», «Курорты Кавказских Минеральных Вод», «Лермонтовские тропы», «Красная книга Ставрополя», «Собери маршрут». Каждая станция включает мини-экскурсию, интерактивное задание и командное решение краеведческой задачи.

Разработка вариативна: может проводиться в очном, офлайн и дистанционном формате, адаптироваться для детей с ОВЗ, одарённых обучающихся, разновозрастных групп.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Содержание (основная часть)
 - 2.1. Подготовительный этап
 - 2.2. Сценарий игры-путешествия
 - 2.3. Методические рекомендации по проведению
 - 2.4. Критерии оценивания
3. Список источников и литературы
4. Приложения

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность

Современное дополнительное образование и внеурочная деятельность ориентированы на воспитание гражданственности, патриотизма, уважения к истории и культуре малой родины. Ставропольский край обладает богатым туристско-краеведческим потенциалом: археологическими памятниками, уникальными природными объектами, городами-курортами Кавказских Минеральных Вод, литературными и историческими местами.

Игровая форма позволяет сделать краеведческий материал доступным, эмоционально ярким и практико-ориентированным. Участники не просто получают информацию, а самостоятельно «открывают» объекты родного края, работают с картой, выполняют поисковые задания, учатся работать в команде.

Новизна

Новизна разработки заключается в сочетании квест-технологии, музейной педагогики и экскурсионного метода. Краеведческий материал представлен не в форме лекции, а в виде маршрута из 7 станций, каждая из которых моделирует реальный туристско-экскурсионный объект Ставрополя.

Оригинальность

Оригинальность идеи — в создании единой легенды: команды собирают «карту сокровищ Ставрополя», проходя тропы и выполняя задания. Итогом становится собственный экскурсионный маршрут, который команды защищают перед другими участниками.

Педагогическая целесообразность

Разработка соответствует возрастным особенностям обучающихся 10–14 лет, опирается на их потребность в игре, соревновании, движении, общении.

Задания интегрируют знания по географии, истории, литературе, биологии, экологии, ОБЖ и краеведению.

Цель

Создание условий для формирования у обучающихся ценностного отношения к родному краю, расширения краеведческих знаний и развития познавательной активности через игровую туристско-краеведческую деятельность.

Задачи

Образовательные:

- расширить знания о природных, исторических и культурных объектах Ставропольского края;
- познакомить с туристско-экскурсионными возможностями региона;
- формировать умение работать с картой, маршрутным листом, справочными материалами.

Развивающие:

- развивать наблюдательность, память, логическое мышление, воображение;
- развивать коммуникативные и командные навыки;
- формировать умение представлять результат своей работы.

Воспитательные:

- воспитывать любовь к малой родине, бережное отношение к природному и культурному наследию;
- формировать чувство ответственности, взаимопомощи, уважения к мнению других.

Ожидаемые результаты

Участники:

- узнают не менее 5–7 фактов о туристско-краеведческих объектах Ставропольского края;
- научатся работать в команде и распределять роли;
- смогут составить простой экскурсионный маршрут;
- проявят интерес к дальнейшему изучению родного края и внутреннему туризму.

Условия проведения

- ***Возраст участников:*** 10–14 лет (5–7 классы), возможно проведение для 8–9 классов с усложнением.
- ***Количество участников:*** 2–5 команд по 5–7 человек.
- ***Время:*** 60–90 минут.
- ***Место:*** учебный кабинет, рекреация, музей, площадка; возможен дистанционный формат.
- ***Оборудование:*** маршрутные листы, карточки станций, физическая карта Ставропольского края, пазлы, QR-коды, проектор, ноутбук, колонки, цветные карандаши, бумага, призы/сертификаты.

2. СОДЕРЖАНИЕ (ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ)

2.1. Подготовительный этап

1. Педагог определяет дату, место, количество команд.
2. Готовит станции, карточки, маршрутные листы, реквизит.
3. Назначает ведущих станций из числа педагогов, волонтеров или родителей.
4. Проводит инструктаж по технике безопасности, если игра проходит на улице.

5. Формирует команды, объясняет правила: за 7 минут команда проходит станцию, выполняет задание, получает баллы и фрагмент карты.
6. После прохождения всех станций команды собирают общую карту и составляют итоговый маршрут.

2.2. Сценарий игры-путешествия

Вступление

Ведущий:

«Здравствуйте, юные путешественники! Сегодня мы отправимся в увлекательное путешествие по Ставропольскому краю. Наш край — это перекрёсток эпох, народов и культур. Здесь есть древние городища, горы, минеральные источники, литературные тропы и уникальная природа. Но карта нашего путешествия рассыпалась. Чтобы её собрать, вам нужно пройти 7 троп. За каждое выполненное задание команда получает фрагмент карты и баллы. В путь!»

Станция 1. «Ставропольская крепость»

Задание:

Командам предлагается краткая справка: Ставрополь был основан в 1777 году как крепость Азово-Моздокской линии. Нужно ответить на вопросы и собрать из пазлов изображение крепости.

Вопросы:

1. В каком году была основана Ставропольская крепость?
2. Почему город получил название «Ставрополь»?
3. Какое значение имела крепость для защиты южных границ России?

Игровое действие:

Собрать пазл «Ставропольская крепость» и подписать на карте примерное расположение города Ставрополя.

Станция 2. «Татарское городище»

Задание:

Познакомиться с Татарским городищем — крупным археологическим памятником Предкавказья. Соотнести артефакты с эпохами: керамика, монеты, орудия труда, украшения.

Игровое действие:

«Археологическая находка». Команда получает конверт с изображениями предметов. Нужно определить, какие из них могли быть найдены на Татарском городище, и объяснить почему.

Вопрос:

Почему Татарское городище называют «музеем под открытым небом»?

Станция 3. «Гора Стрижамент»

Задание:

Узнать, что гора Стрижамент — высшая точка Ставропольской возвышенности. Определить по описанию растения и животных, характерных для этой территории.

Игровое действие:

«Экологический кейс». Команда получает ситуацию: «Туристы оставили мусор на склоне горы. Что делать?» Нужно предложить 3–5 действий по сохранению природы.

Вопрос:

Почему важно беречь природные территории Ставрополя?

Станция 4. «Курорты Кавказских Минеральных Вод»

Задание:

Соотнести города-курорты и их особенности:

- Пятигорск — гора Машук, минеральные источники;
- Кисловодск — нарзан, национальный парк;
- Ессентуки — лечебные воды;
- Железноводск — источники и парк.

Игровое действие:

«Туристический ребус». Команда получает карточки с названиями городов и описаниями. Нужно правильно соединить их.

Вопрос:

Почему Кавказские Минеральные Воды называют «жемчужиной России»?

Станция 5. «Лермонтовские тропы»

Задание:

Вспомнить, что М.Ю. Лермонтов связан с Пятигорском. Угадать место по цитате или описанию: гора Машук, место дуэли, музей-заповедник «Домик Лермонтова».

Игровое действие:

«Литературный компас». Команда получает отрывки из произведений и соотносит их с местами Кавказских Минеральных Вод.

Вопрос:

Какие произведения М.Ю. Лермонтова связаны с Кавказом?

Станция 6. «Красная книга Ставрополя»

Задание:

Познакомиться с редкими растениями и животными Ставропольского края. Определить, какие из них занесены в Красную книгу.

Игровое действие:

«Экологический светофор». Команда получает карточки с названиями растений и животных. Нужно распределить их по категориям: «охраняемые», «обычные», «нуждаются в защите».

Вопрос:

Что может сделать обучающему для сохранения редких видов?

Станция 7. «Собери маршрут»

Задание:

Команды получают фрагменты карты Ставропольского края и набор объектов. Нужно составить экскурсионный маршрут на 1 день и защитить его.

Игровое действие:

«Защита маршрута». Команда представляет маршрут: какие объекты посетит, почему, сколько времени потребуется, что важно рассказать туристам.

Критерии защиты:

- логичность маршрута;
- краеведческая точность;
- оригинальность;
- командное участие.

Заключение

Ведущий:

«Вы прошли все тропы и собрали карту Ставрополя. Теперь вы знаете, что наш край — это не только поля и города, но и древние городища, горы, курорты, литературные места и уникальная природа. Я желаю вам новых открытий и настоящих путешествий!»

Рефлексия:

Участники отвечают на вопросы:

- Что нового я узнал о Ставропольском крае?
- Какая станция понравилась больше всего?
- Куда я хочу отправиться в реальное путешествие?
- Что я могу сделать для сохранения природы родного края?

Награждение:

Команды получают электронные дипломы, сертификаты, грамоты или памятные сувениры.

2.3. Методические рекомендации по проведению

1. ***Для младших школьников*** сократить текст заданий, использовать больше наглядности, загадок, рисунков.
2. ***Для старших*** усложнить задания: добавить работу с картой, статистикой, проектами.
3. ***Для детей с ОВЗ*** предусмотреть разные роли: художник, хронометрист, картограф, чтец. Использовать крупный шрифт, тактильные карточки, помощь тьютора.
4. ***Для дистанционного формата*** создать онлайн-доску, разбить участников на комнаты, использовать QR-коды и Google-формы.
5. ***На улице*** обязательно провести инструктаж, выбрать безопасную площадку, учесть погодные условия.
6. ***В музее или библиотеке*** можно заменить станции на реальные экспозиции и книжные выставки.

2.4. Критерии оценивания

Критерий	Баллы
Правильность и полнота краеведческих знаний	0–3

Критерий	Баллы
Работа с картой и маршрутным листом	0–3
Командное взаимодействие	0–3
Креативность и защита маршрута	0–3
Соблюдение тайминга	0–2
Максимум	14

Победители определяются по наибольшей сумме баллов. Возможно вручение отдельных номинаций: «Лучшие знатоки края», «Лучший экскурсовод», «Лучший картограф», «За бережное отношение к природе».

3. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р.
4. Атлас Ставропольского края. — Пятигорск: РИА-КМВ, 2022.
5. Красная книга Ставропольского края. — Ставрополь, 2013.
6. Краеведение Ставрополя: учебное пособие. — Ставрополь: Сервисшкола, 2020.
7. Официальный сайт ГБУ ДО «КЦЭТК» <https://ecoturcentr.ru/>

4. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Маршрутный лист команды

<i>№</i>	<i>Станция</i>	<i>Время</i>	<i>Баллы</i>	<i>Подпись ведущего</i>
1	Ставропольская крепость	7 мин		
2	Татарское городище	7 мин		
3	Гора Стрижамент	7 мин		
4	Курорты Кавказских Минеральных Вод	7 мин		
5	Лермонтовские тропы	7 мин		
6	Красная книга Ставрополя	7 мин		
7	Собери маршрут	10 мин		

Пример карточки станции

Станция «Гора Стрижамент»

Гора Стрижамент — высшая точка Ставропольской возвышенности.

Задание:

1. Назовите высоту горы.
2. Какие растения и животные здесь встречаются?
3. Предложите правила поведения туриста на охраняемой территории.

Рефлексия

«Багаж путешественника»

Напишите на стикере:

- что я узнал;
- что мне понравилось;
- что я возьму с собой в будущее путешествие.