

## THE PROBLEM OF EDUCATION QUALITY ASSURANCE

© 2015

**I.M. Abdulsalimli**, head of the Cabinet “Modern methods of training and working with the strong points”  
Shaki branch of Azerbaijan Teachers Institute, doctoral student in Sociology  
*Baku State University, Baku (Azerbaijan)*

*Abstract.* As part of education reform in Azerbaijan takes measures to improve the quality of education. Despite the progress made in recent years in the field of education, there are problems and challenges facing the management of education systems. About this tells analysis of the actual situation in the field of education.

*Keywords:* higher education, education reform, the national concept of education, the Bologna Declaration, standards, curriculum, the Education Act.

УДК 378

## КВЕСТ-ЭКСКУРСИЯ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА ЭКСКУРСИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

© 2015

**Н. Д. Алексеева**, кандидат философских наук, доцент кафедры «Туризм и рекреация»  
**Е. В. Рябова**, студент

*Поволжский государственный университет сервиса, Тольятти (Россия)*

*Аннотация.* В статье рассматривается понятие, сущность квест-экскурсии, определяются ее формы; квест-экскурсия рассматривается как инновационное направление экскурсионной деятельности на туристском рынке.

*Ключевые слова:* экскурсия, квест, квест-экскурсия, туристский рынок, экскурсионная деятельность, объекты экскурсионного показа.

Современный туристский рынок предъявляет новые требования к организации экскурсионной деятельности, поскольку создание, продвижение и реализация экскурсионного продукта является его неотъемлемой частью. Совершенно очевидно, что инновационные экскурсии могут стать важным фактором развития внутреннего туризма. Туроператоры, занимающиеся экскурсионной деятельностью, должны иметь свой оригинальный бренд, учитывать новые тенденции потребительского спроса, практиковать дифференцированный подход к обслуживанию разных социальных групп. Развитие внутреннего туризма в Тольятти ведет к появлению новых экскурсионных маршрутов, разнообразию экскурсионных услуг, отвечающих современным требованиям [1, 6].

В связи с тем, что квест-экскурсия является инновационной формой экскурсионной деятельности в настоящее время литературе отсутствует его определение. Его можно сформулировать исходя из значения слова «квест» и общепринятого значения термина «экскурсия».

В трудах отечественных авторов, посвященных организации экскурсионной деятельности существует несколько определений экскурсии, отражающих эволюцию этого процесса в истории. Первоначально экскурсия рассматривалась как прогулка, с практической целью (исследование природы, истории края). Позднее экскурсия явилась частью научного процесса. К экскурсиям стали привлекать школьников, сделав ее частью учебно-воспитательного процесса. В советский период экскурсия стала частью массовой культурно-просветительской работы с населением.

В настоящее время экскурсия, обогатившись содержанием, формами, тематикой, методикой проведения является неотъемлемой частью туристической деятельности.

Одно из наиболее полных определений понятия «экскурсия» представил в своей работе Б.В. Емельянов: «Экскурсия представляет собой целенаправленный наглядный процесс познания окружающего человека мира, процесс, построенный на заранее подобранных объектах в естественных условиях или расположенных в цехах промышленного предприятия, происходящий под руководством квалифицированного руководителя – экскурсовода и подчиненный задаче раскрытия четко определенной темы» [2, 24].

В ГОСТе Р 54604-2011 «Туристские услуги. Экскурсионные услуги. Общие требования» экскурсия определена как услуга по организации посещения объ-

ектов экскурсионного показа (объекты природного, историко-культурного наследия, промышленные предприятия и др.) индивидуальными туристами (экскурсантами) или туристскими группами, заключающаяся в ознакомлении и изучении указанных объектов в сопровождении экскурсовода, гида, гида-переводчика, продолжительностью менее 24 часов без ночевки [3, 35].

Рассматривая понятие «экскурсия» Г.П. Долженко делает вывод, что специфика любой экскурсии заключается в единстве показа и рассказа [4, 50]. И если отсутствует показ, то этот вид культурно-просветительской и учебной работы, каковой является экскурсия, перестает ею быть, а превращается в лекцию или беседу. В первичности показа состоит специфика экскурсионного метода. Но лишенная глубокого анализа, пояснений, объяснений увиденного экскурсия предстанет перед ее участниками просто обзором достопримечательностей. Сущностью экскурсии является органическое неразрывное единство в ней показа с рассказом.

В этом организованном процессе познания окружающего мира огромную роль играет эмоциональная сторона, которая является необходимым компонентом каждой экскурсии. Экскурсовод должен заставить экскурсантов не просто смотреть и слушать, но сопереживать вместе с ним. Увиденное и услышанное должно вызывать у экскурсантов ответные чувства: восхищение, возмущение, радость от познания и др.

Слово «квест» («quest») имеет англоязычное происхождение и переводится как «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета». В мифологии и литературе на английском языке понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей (например, миф о Персее или даже 12 подвигов Геракла). Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Герои могут выполнять квест как из личной выгоды, так и из других мотивов. Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола — поиски Святого Грааля [5].

В 20-м столетии квест особенно активно эксплуатировался жанром фэнтези (например, в произведениях Дж. Р.Р. Толкиена «Хоббит» и «Властелин колец»).

В 1970-е годы термин «квест» был заимствован разработчиками компьютерных игр. Им начали обозначать компьютерные игры, целью которых является движение по игровому миру к некоей конечной цели. Ее достижение становится возможным только в результате преодоления различных препятствий путем решения задач, поиска и использования предметов, взаимодействия с другими персонажами.

В середине 1990-х термин «квест» получил новое содержательное наполнение. Широкое распространение интернета и накопленный опыт разработки компьютерных игр способствовали появлению образовательных веб-квестов. Их первыми создателями были американские педагоги Берни Додж и Том Марч. Образовательные веб-квесты обычно представляют собой сайты с заданиями, которые участники последовательно выполняют для достижения конечной цели. Такой целью обычно является заранее определенный учебный продукт: реферат, проект, презентация. На сайте веб-квеста учитель подробно объясняет, какие этапы нужно пройти, дает ссылки по теме, проводит обсуждение промежуточных итогов.

Таким образом, квест прошел долгий путь, но сохранил свои основные признаки: движение к определенной цели через преодоление препятствий. Путешествие может быть реальным, игровым или виртуальным. В игре обычно участвуют несколько команд, которые по определенному маршруту посещают «станции», где выполняют различные задания. За успешно выполненное задание команды получают очки. В ходе игры команды должны посетить все станции [6].

Сейчас слово «квест» используется как для обозначения игры-повествования, в которой управляемый игрок (либо управляемый им герой) продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач, так и для обозначения задания в подобной игре, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели [7].

Таким образом, квест – это игра, в ходе которой участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами, находят полезную информацию и применять её. Кроме того, выделяют обязательные признаки квеста:

- наличие определенного сюжета игры,
- наличие задания/препятствия,
- наличие цели, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

Исходя из вышесказанного, можно сформулировать следующее определение понятия «квест-экскурсия».

Квест-экскурсия – это услуга по организации посещения специально подобранных объектов экскурсионного показа индивидуальными туристами (экскурсантами) или туристскими группами, заключающаяся в ознакомлении и изучении указанных объектов посредством наблюдения, общения с другими субъектами и решения логических задач под руководством квалифицированного специалиста – экскурсовода, продолжительностью менее 24 часов без ночевки.

Также логично предположить, что экскурсионный квест сочетает в себе обязательные признаки квеста и экскурсии:

- протяженность по времени, обычно от академического часа до одного дня;
- наличие экскурсионной группы (1 — 50 человек);
- подготовка маршрута и заданий квалифицированным специалистом-экскурсоводом;
- четко определенная тема (сюжет, легенда), являющаяся стержнем этого осмотра, диктующая его направление
- осмотр экскурсионных объектов, первичность зрительных впечатлений;
- знакомство с объектами в движении и на останов-

ках;

- наличие заданий/препятствий;
- наличие цели, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

Необходимо отметить и то, что спортивные и активные этапы позволяют совместно пережить эмоциональные всплески, что психологически сближает участников события. Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.

То есть, помимо функций традиционных экскурсий - информации, организации культурного досуга, расширения кругозора и формирования интересов, экскурсионные квесты выполняют еще одну функцию - командообразования.

Командообразование, или тимбилдинг (англ. Team building — построение команды) — термин, обычно используемый в контексте бизнеса и применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды. Идея командных методов работы заимствована из мира спорта и стала активно внедряться в практику менеджмента в 60 - 70 годы XX века. В настоящее время тимбилдинг представляет собой одну из перспективных моделей корпоративного менеджмента, обеспечивающих полноценное развитие компании, и является одним из наиболее эффективных инструментов управления персоналом. Командное строительство направлено на создание групп равноправных специалистов различной специализации, сообща несущих ответственность за результаты своей деятельности и на равной основе осуществляющих разделение труда в команде.

Также под командообразованием понимают внутри-коллективный процесс, подчиненный повышению сплоченности коллектива на основе общих ценностей и представлений. Ставит перед собой цели:

- формирование навыков успешного взаимодействия членов команды в различных ситуациях;
- повышение уровня личной ответственности за результат;
- переход из состояния конкуренции к сотрудничеству;
- повышение уровня доверия и заботы между членами команды;
- переключение внимания участника с себя на команду;
- повышение командного духа, получение заряда позитивного настроения.

вывод команды на лидирующие позиции турнира. Стрессоустойчивость, умение работать в команде, креативный подход к решению задач – это те качества, которые все чаще становятся необходимыми для успешной работы компании. Опытные руководители давно открыли для себя возможность тренировать эти полезные свойства у своих сотрудников. Участие в городском квесте – командной игре, которая заключается в движении по заданному маршруту и выполнению различных заданий в пути – позволяет в развлекательной форме настроить коллектив на командную работу, выявить скрытые таланты сотрудников, поднять их самооценку и, таким образом, поощрить на проявление творческого подхода к решению ежедневных задач [8].

Конечная цель экскурсантов – усвоить и запомнить увиденное и услышанное на экскурсии.

А.В. Петровский отмечает следующие факторы успешного усвоения материала:

1. Запоминается лучше тот материал, который вызывает активную умственную работу над ним. Известно, что человек непроизвольно запоминаем полно и прочно, иногда на всю жизнь то, что имеет для его особенно важное жизненное значение, что вызывает у него интерес и эмоции. Непроизвольное запоминание будет тем более продуктивным, чем более заинтересованно человек относится к содержанию выполняемой задачи.

2. Всякое запоминание, в том числе и непроизвольное, есть закономерный продукт действия субъекта с объектом. Запоминается именно то, с чем человек действует. Эта закономерность обнаружена и в опытах с практическими, трудовыми действиями. Однако следует отметить, что одни и те же внешние условия деятельности не приводят к абсолютно одинаковым результатам запоминания у разных людей, так как эти условия всегда преломляются через прошлый опыт человека, его индивидуальные особенности [9,34].

Еникеев М.И. также отмечает шесть факторов успешного непроизвольного запоминания информации:

- сильные и значимые физические раздражители (звук выстрела, яркий свет прожектора);
- то, что вызывает повышенную ориентировочную деятельность (прекращение или возобновление действия, процесса, необычность явления, его контрастность по отношению к фону и т. п.);
- раздражители, наиболее значимые для данного индивида (например, профессионально значимые предметы);
- раздражители, имеющие особую эмоциональную окраску;
- то, что более всего связано с потребностями данного человека;
- то, что является объектом активной деятельности.

То есть, условия задачи, которую человек долго решает, запоминаются непроизвольно и прочно [10,87]. Материал запоминается в контексте деятельности человека. Прежде всего, в памяти откладывается то, что было наиболее актуально, значимо в деятельности человека, с чего начиналась и чем завершилась эта деятельность, какие препятствия возникали на пути к ее осуществлению. При этом одни люди лучше запоминают содействующие, а другие — затрудняющие факторы деятельности [10,98]. В большей или меньшей степени все эти факторы присутствуют во время выполнения квеста.

Итак, квест-экскурсия — это услуга по организации посещения специально подобранных объектов экскурсионного показа индивидуальными туристами (экскурсантами) или туристскими группами, заключающаяся в ознакомлении и изучении указанных объектов посредством наблюдения, общения с другими субъектами и решения логических задач под руководством квалифицированного специалиста — экскурсовода, продолжительностью менее 24 часов без ночевки.

Квест-экскурсия — это новое направление, которое дает возможность совместить игру и экскурсию. Это экскурсия без традиционных гидов, комбинация экскурсии и квеста, в процессе прохождения которой исторические реалии и новеллы о людях, создававших биографию города, чередуются с увлекательными загадками и головоломками. Город предстает то хорошо узнаваемым, как на туристических открытках, то пойманным в неожиданным ракурсе, участники познают город, знакомясь с новыми фактами его биографии.

Квест-экскурсии — это хорошая возможность проверить себя, взглянуть на себя по-новому и получить бесценный опыт. Кроме того, — это хороший тренинг, в ходе которого участник может примерить на себя ампулу, порой очень не похожие на его социальную роль. Это позволяет человеку понять то, насколько подходит ему эта роль, почувствовать себя в другой позиции. Заданные условия игры — необходимость достичь своей цели и незнание целей и мотивов других участников — заставляют героя, путем наводящих вопросов и анализа поведения, разгадывать мотивы и предугадывать действия напарников по игре. Все это делает квест-экскурсию не просто приятным занятием, но и позволяет участникам побывать в незнакомых ролевых позициях, научиться понимать и предугадывать поведение другого человека, принимать людей, отличных от них самих.

Конечно, не каждый квест является экскурсией. Тем не менее, существует множество вариантов экскурсион-

ных квест-игр. По тематике и уровню сложности можно создавать квесты для взрослых и детей. В качестве задания может выступать зашифрованный вопрос, а иногда и выполнение определенных физических задач. В процессе игры человек не просто развивает логику, он учится проявлять свои лидерские способности и скрытые таланты, узнает много нового, ближе знакомится с членами своей команды, да и просто активно проводит время, соревнуясь с другими участниками.

Игрокам квестов нравится чувство азарта, возможность проявить себя. Такие игры помогают вырваться из «серых будней». Квесты могут отправить игроков куда угодно — в прошлое, будущее, в выдуманный мир книги, фильма, компьютерной игры [11].

Экскурсионный квест сочетает в себе обязательные признаки квеста и экскурсии. Кроме того, выполнение многих заданий требует коммуникативной деятельности и командной работы, что способствует сплочению группы — т.е. квест-экскурсия выполняет функцию командообразования. Это особенно важно в тех случаях, когда команды состоят из ученических или трудовых коллективов.

Квест-экскурсии могут быть пешеходными или проводиться с использованием различных видов транспорта: автомобильного, велосипедного. Для поклонников активного и экстремального отдыха проводятся рафтинг-квесты (рафтинг — спортивный сплав по горным рекам и искусственным гребным каналам на 6-, 4- и 2-местных надувных судах — рафтах) и роллер-квесты — интерактивная динамическая игра для роллеров, с элементами логики и риска. Такая игра проводится только на роликовых коньках. Участникам игры запрещается пользоваться любым иным транспортом.

Некоторые туроператоры составляют разные по сложности варианты одной квест-экскурсии так, чтобы участники могли проходить один и тот же маршрут неоднократно, каждый раз открывая для себя что-то новое. Т.е. экскурсионные квесты различаются по уровню сложности. Так, существуют квесты: для взрослых, молодежи, школьников; квесты для начинающих и опытных участников.

Различной может быть и форма выдачи заданий. Экскурсионный квест может проводиться в форме:

а) квест-экскурсии с непосредственным участием экскурсовода. В этом случае каждое задание экскурсовод (ведущий, аниматор) выдает лично.

б) безличной квест-экскурсии. В этом случае участники получают на руки сразу весь пакет-легенду (квест-маршрут).

в) квест-экскурсии с дистанционной выдачей заданий. В этом случае участники получают задания при помощи смартфона/планшета, либо производят поиск заданной точки при помощи GPS-навигатора (мобильные квесты).

Отдельный вид квест-экскурсии представляет собой так называемый квест-маршрут. Его отличительной особенностью является то, что участнику выдается маршрутный лист с текстом и заданиями, но после этого организатор не принимает никакого участия в прохождении экскурсантом данного маршрута. Этот вид квеста не вполне соответствует понятию «экскурсия», так как в данном случае отсутствует ее существенный признак — наличие экскурсовода, проводящего экскурсию. Однако, поскольку квест-маршрут все-таки подготовлен экскурсоводом, считаем уместным упомянуть его, тем более, что такая нестандартная экскурсия имеет несколько интересных особенностей:

1. Участнику не нужно подстраиваться под время организованной группы.

2. Есть возможность побыть в кругу близких без участия в экскурсии незнакомых людей.

3. Возможность проходить маршрут в своем темпе, не догоняя и не ожидая никого, вплоть до того, что можно растянуть его на несколько дней или пройти за 15

минут.

4. Нет необходимости доплачивать отдельно за каждого участника.

5. Не пропадет оплата за экскурсию в случае, если участник не смог пойти в назначенное время.

Также периодически проводятся событийные квест-экскурсии – это, как правило, разовые или ежегодные, зачастую бесплатные экскурсионные квесты, проведение которых приурочено к каким-либо событиям или их годовщинам. Часто организаторами таких экскурсий являются общественные организации или органы государственной власти.

Отметим такое новейшее направление в экскурсионном квесте, как экскурсионный геокешинг. Основная идея состоит в том, что одни игроки прячут тайники, с помощью GPS определяют их географические координаты и сообщают о них в Интернете. Другие игроки используют эти координаты и свои GPS-приёмники для поиска тайников. Чаще всего тайники расположены в местах, которые представляют природный, исторический, культурный, географический интерес. Поэтому игра превращается в активный познавательный процесс. В геокешинг можно играть семьёй, компанией или в одиночку.

Таким образом, в последние годы прослеживается тенденция появления новых видов экскурсий, в том числе экскурсионных квестов, которые не укладываются в рамки традиционной классификации, но которые являются перспективными для развития внутреннего туризма. Квест-экскурсии могут быть интересны как для коренных жителей, так и для гостей города, которые хотят узнать его в игровой форме. Квесты могут служить для улучшения командного духа в организации, а также при знакомстве между собой прежде незнакомых людей. Изучение нового перспективного направления в экскурсоведении квест-экскурсии является необходимым условием качественного предоставления экскурсионных услуг на туристском рынке.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Организация экскурсионной деятельности в Тольятти: монография [Текст] / М. С. Ельчанинов, Н. Д. Алексеева, Ю. А. Тресков и др.; науч. ред. М. С. Ельчанинов. – Тольятти: Изд-во ПВГУС, 2012. – 176 с.
2. Емельянов Б. В. Экскурсоведение. [Текст] М.: Советский спорт, 2007. – 216 с.
3. ГОСТ Р 54604-2011 Туристские услуги. Экскурсионные услуги. Общие требования. – М.: Стандартинформ, 2012.
4. Долженко Г. П. Экскурсионное дело: учебное пособие для бакалавров и магистров [Текст] / Г. П. Долженко. — Изд. 4-е, испр. и доп. — Ростов н/ Д : Феникс, 2012. — 308с.
5. Поль Зюмтор. Опыт построения средневековой поэтики. [Текст] СПб.: 2002. – 544 с.
6. Россинская А. Н. Организация и проведение игры-квеста в детской библиотеке [Текст] / А. Н. Россинская, А. А. Коптева, О. В. Косарева // Детская библиотека и читатель: проблемы, решения, опыт работы: [сборник] / Российская государственная детская библиотека; сост. М. В. Карданова; ред.: О. Л. Кабачек, М. В. Карданова. – Москва, 2011. – С. 11-16.
7. Википедия — свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org>. (Дата обращения: 12.12.2014)
8. Официальный сайт ООО «ProAction» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://proaction.ru/>. (Дата обращения: 12.12.2014)
9. Введение в психологию [Текст] / Под общ. ред. проф. А. В. Петровского. – М.: Издательский центр «Академия», 1996. – 496 с.
10. Еникеев М. И. Общая и социальная психология. Учебник для вузов. [Текст] М.: Издательская группа НОРМА–ИНФРА–М, 1999. – 624 с.
11. Официальный сайт центра туфимы «King Travel» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://king.travel/nostandard/kvest-turizm>. (Дата обращения: 12.12.2014)

## QUEST EXCURSION AS THE INNOVATIVE FORM OF EXCURSION ACTIVITY

© 2015

*N. D. Alekseeva*, Ph.D., assistant professor of “Tourism and Recreation”

*E. V. Ryabova*, a student

*Volga State University of Service, Togliatti (Russia)*

*Abstract.* The article discusses the concept, the essence of adventure excursions, determined by its shape; Quest excursion is regarded as an innovative direction excursion activity in the market of tourist services.

*Keywords:* tour, quest, quest-tour, tourist service, sightseeing activities, tourist sights.