

Краснодарский
край

Министерство курортов, туризма и
олимпийского наследия



Кубанский государственный университет
Институт переподготовки и повышения
квалификации специалистов



Кубанский
государственный
университет



Краснодарский
край



Анимационные формы экскурсионного обслуживания



Кубанский государственный университет
Институт переподготовки и повышения
квалификации специалистов

Чернова

Марина Геннадьевна

Чернова

Марина Геннадьевна,

руководитель культурно-языкового центра
«Кверек»



Экономика впечатлений

Экономика впечатлений — это новая модель потребления, где товары и услуги отходят на второй план. Согласно исследованию компаний Eventbrite и Harris, 78% миллениалов охотнее тратят деньги на **впечатления**, чем на вещи.



Принципиально новые формы экскурсии



Квест-экскурсия, экскурсия-мастер-класс, экскурсия-ролевая игра, аудио-экскурсия, виртуальная экскурсия, анимационная экскурсия, арт-экскурсия, QR-экскурсия, модульная интерактивная экскурсия, и другие виды экскурсий, которые могут одновременно сочетать в себе несколько видов.

QR-экскурсия



Описание: Кувшин X-XI века.
Мультимедиа компонент: Управляемый
3D-объект.

Кувшин X-XI века



<< Влево

Пауза

Вправо >>

Прослушать лекцию

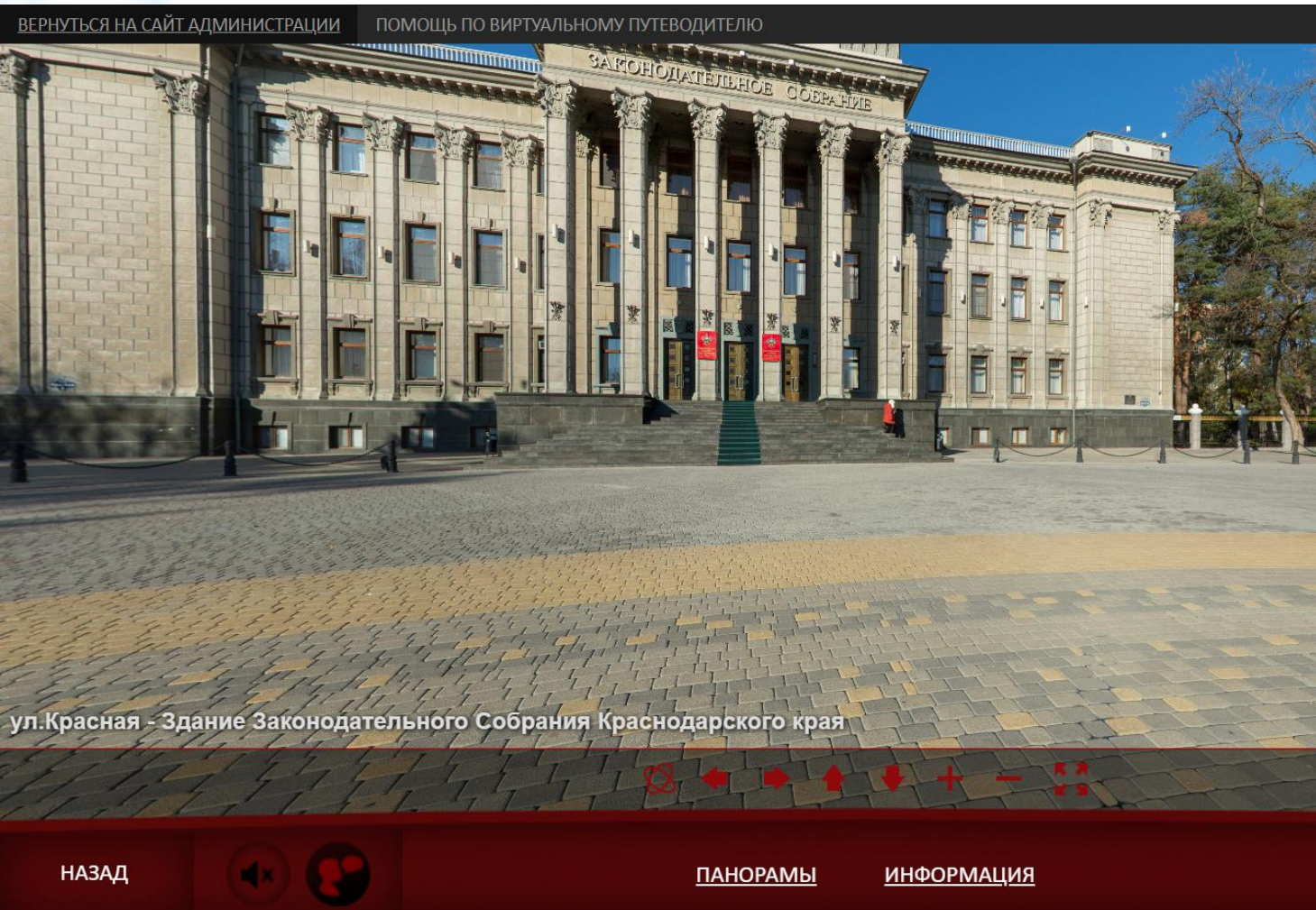
Дополненная реальность

По улицам Праги экскурсанты могут пройти путь с 13 пражскими привидениями, которые можно видеть посредством Google StreetView. В настоящее время существуют голографические очки, представляющие собой компьютер небольшого размера, который надевается на голову и не требует привязки к внешним приспособлениям.



Виртуальные экскурсии

<https://krd.ru/tour/panorama.php?id=8>



Преимущества виртуальных туров

- + Наглядность и информационность
- + Экономия времени
- + Оригинальность и привлекательность
- + Универсальность
- + Бюджетнее чем видеосъемки
- + Простота демонстрации

Изображение взято из открытых источников сети Интернет по ссылке: https://stred.ru/?etext=2202.e0pjp_7wQVwEj8VLtJtPFRBffhXZM0Zox7POZa0dn9FOj7qfcEF0y18v3ofGMP-hdXZ0eHJycWFwZWVwYXJzbA.316b62f64403c29bae0b3e6f88360d54be8a0c2f&yclid=3304580504359326844

Анимационные экскурсии

К анимационным программам относятся:

- музейные исторические театрализованные шоу;
- костюмированные балы с участием исторических персонажей;
- интерактивные викторины;
- - карнавалы;
- - фестивали исторической реконструкции,;
- - экскурсии по тематическим паркам (н-р: Диснейленд);
- - театрализованные городские экскурсии.



Введение

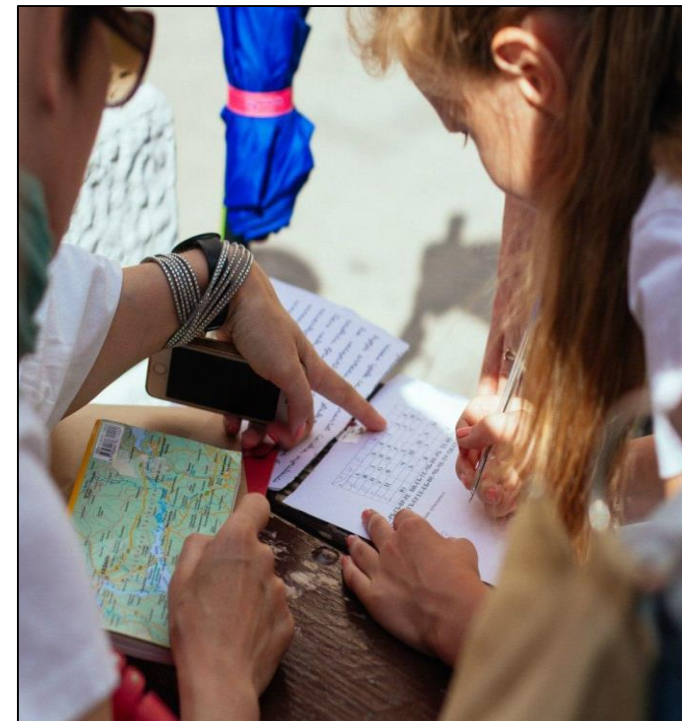
Квест (поиски) — от англ. *Quest* — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»

Экскурсионный квест — это услуга по организации посещения объектов экскурсионного показа с элементами игры индивидуальными туристами или туристскими группами, в ходе которой экскурсанты знакомятся и изучают указанные объекты посредством решения логических задач, осуществления поиска необходимой информации, работы с различными информационными ресурсами в сопровождении экскурсовода, гида, гида-переводчика, продолжительностью менее 24 часов.



Преимущества квест-экскурсии

- интерактивность;
- любые возрастные категории;
- выше запоминаемость;
- малоизвестные объекты показа.



Изображение взято из открытых источников сети Интернет по ссылке:

<https://www.culture.ru/storage/images/1610f53dc2be83369b10f8cda20a7bff/17756ba5d29d8ff025a8ff0556fb0e96.jpeg>

Квест «Найди гнома»

Во время экскурсии мы раздадим вам карты с заданиями «как найти гномика во Вроцлаве». Каждая карта хорошо проиллюстрирована и содержит маршрут, по которому шли вместе с гидом. Старый город: Рыночная площадь — Ратуша, Столб позора, Подвал Свидницкий, Базилика Елизаветы, Пряничные домики — «Гензель и Гретель», Средневековая улица мясников, Памятник убоя животных, Бывшая городская тюрьма).



Harry Potter Themed Quest Tour of London & Audio Guide

Прогуляйся по следам своих любимых волшебников и волшебников посреди мира магглов Лондона. Спустись на настоящую Диагон-аллею, где Гарри Поттер купил свою первую волшебную палочку в "Гарри Поттер и философский камень". Найди вход в секретную гостиницу волшебников.



Изображение взято из открытых источников сети Интернет по ссылке:

<https://app.wegotrip.com/media/CACHE/images/store/81/shutterstock665198941-min/c63d34fe3cbf68184e8baa3bcea00f10.jpg>

Музейные квест-экскурсии

Квест «Следствие ведут любители истории»

В бюро музейных услуг Исторического музея можно взять специальный путеводитель, с помощью которого вы осмотрите экспозицию первого этажа в формате квеста. Суть игры такова: в музейных залах «потерялось» важное слово, буквы разлетелись по разным эпохам и спрятались в названиях экспонатов. Вам нужно совершить путешествие во времени, выполнить задания из путеводителя и найти утраченное слово. В конце маршрута загляните в интернет-зал, чтобы проверить свои ответы.



Формы квест-экскурсий

- квест-экскурсия с непосредственным участием экскурсовода; безличная квест-экскурсия; в этом случае участники получают на руки сразу весь пакет-легенду (квест-маршрут);
- квест-экскурсия с дистанционной выдачей заданий; в этом случае участники получают задания при помощи смартфона/планшета;



Городской квест «Древо Жизни»

В добрый дальний!

Найдите великана, рожденного в 1440 году. Встаньте у него так, как велят следы... Прикоснитесь спиной... Какой он великий и древний. Древнее, чем вы, древнее, чем ваши родители и этот парк. Он – свидетель времен стародавних. Прежде его окружало много сородичей, здесь была дубовая роща. Но где все они теперь...? Почувствуйте своей спиной историю, текущую соком по стволу Древнего Великана. Почувствуйте корни, которыми он цепляется за прошлое и ветви, уходящие в будущее. Из глубины веков смотрит он на нас. Именно отсюда вам станет видно Путь. Справа от вас. Его скрывает собой ажурная табличка... Шагайте прямо, не сворачивая.

Справа вас будет ждать желтый Страж... *фото стража*. У Стража вы увидите, что на вашем пути начинается граница. Как только вы ее переступите, назад пути не будет...

Начинайте отсчет. 38 шагов....



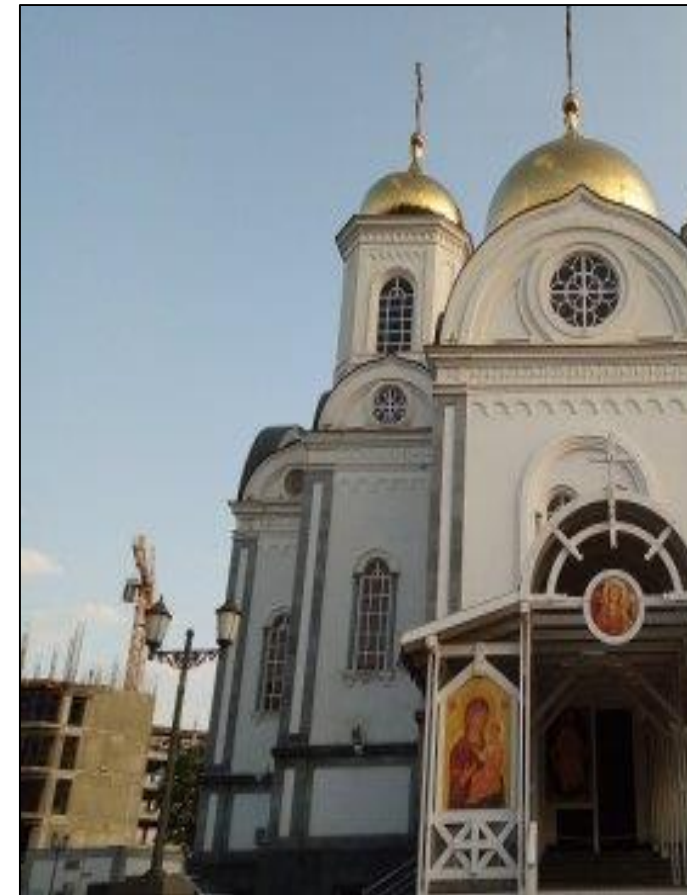
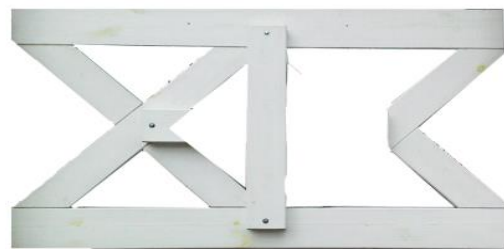
Квест «Древо Жизни»

Каждый медальон обозначал какое-то время в истории жизни города. Необходимо было собрать все семь медальонов для того, чтобы пройти квест.



Квест «Древо Жизни»

*Staying in front of the old Military Cathedral
finish drawing and get the way to the place
where you can have a rest*



Квест «Древо Жизни»



Квест «Древо Жизни»

Методическая разработка для проведения интерактивной экскурсии-квеста.

Сценарий квеста на английском языке «Древо Жизни»

+	Начало. Колесо обозрения. Дуб 1	<p>Ведущий говорит: <i>Ребята! Мы вынуждены сказать вам горькую правду. Вы помните, кто-то знает, кто-то нет, что мы готовили наш первый квест в здании с часами. Оно достаточно старое. И вот, во время подготовки мы с должны были спуститься в подвал, исследовать его. И вот... чего не ожидал никто, поразительнейшим образом мы обнаружили... древний свиток. Как он оказался в подвалах здания? Никто не знает. Заняло какое-то время его расшифровать. Он предупредил нас о том, что может случиться несчастье. К сожалению, мы просмотрели все, что было в этом свитке и ... времена, которые он предрекал, наступили... Есть только небольшой шанс все исправить. Мы очень надеемся, что ваша смелость и смекалка выручат наш город. Но помните, мы не знаем, что вас ждет, если вы последуете его инструкциям...</i></p> <p>На свитке: <i>В добрый дальний!</i></p>	<p>Предметы: -свиток с инструкциями (Рис. 1)</p> <p>Рисунки: У дуба нарисованы следы, показывающие, как стать.</p>
---	--	--	--



Квест «Древо Жизни»

Граффити	Находят нарисованные серп и молот и стрелки. Дальше дорожка звездами и флажками.	<p>Предмет: - кусок дерева (Рис.6);</p> <p>Рисунки: -серп и молот; -флажки красные; -звезда красная.</p>
Вход в парк.	Текст листовки: <i>Война 22 июня 1941 года Германия без объявления войны пересекла границу Советского Союза. Мы оказались не готовы. Парк с оружием – наша последняя надежда. Только оружие победы избавит от плена.</i>	<p>Предмет: -листовки (Рис.16).</p> <p>Рисунки: -стрелка возле спрятанной листовки.</p>
Парк оружия.	<p>Рекомендации офицерам: белый офицер звонит фашисту, когда от него игроки выходят.</p> <p>Как только игроки заходят в полукруг, фашист берет всех в плен. Подходит и, тыча оружие: -«<i>Hande hoch</i>»(хэнде хох – показывая руками, что надо делать) -показывает <u>пистолетом</u> что нужно шагать в центр -«<i>ihr seid gefangen</i>»(ир зайд гефанген)- <i>jetzt marschieren</i> – (йетцт марширен, шнеллер,</p>	<p>Предметы: -белый флаг; -красный флаг с надписью «Победа» -конверт с письмом.</p> <p>Персонаж: фашист</p>



Этапы разработки квеста

- 1) Определить информационное наполнение. Тему.
- 2) Легенда.
- 3) Связующее звено.
- 4) Определить точки остановок.
- 5) Задания.
- 6) Методическая разработка.
- 7) Подготовка необходимых материалов.

**Благодарим за внимание!
Успехов!**

Email: machernova@yahoo.com

Тел: 8(962)85-45-025

