

УДК 378

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ ТУРИЗМА

Наталья Викторовна Кузнецова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

K-natali2008@yandex.ru

Юлия Александровна Федулова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

yulia_fed@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В данной статье раскрыта роль квест-технологий в сфере туризма, преимущества ее использования для формирования личностных качеств у молодых людей. Уделяется внимание воспитательной составляющей квестов и приводятся конкретные примеры возможных тематик мероприятий для Тамбовской области.

Ключевые слова: туризм, туристский продукт, туристские услуги, квест-технологии.

Одной из наиболее значимых и активно развивающихся отраслей экономики является туризм. Многие страны уделяют большое внимание развитию туристской индустрии и наша страна не исключение. Уникальная природа, неповторимые архитектурные памятники, культурная самобытность – все это бесценное наследие нашего народа и колоссальные туристские возможности.

Понятие «туризм» каждый человек понимает по-своему. Для одного – это посещение новых мест с редкими природными памятниками, для другого – расширение кругозора и получение новых знаний. Но, в любом случае, это отдых, впечатления, эмоции, удовольствия [3]. Современный туризм многообразен и рассчитан на широчайший вкус потребителя:

- *водный туризм*, предполагающий сплавы по рекам, рафтинг, круизы;
- *горный туризм*, заключающийся в преодолении горных маршрутов и отличающийся экстремальностью;
- *рекреационный туризм*, характеризующийся полноценным отдыхом на курортах и сопутствующим лечением;
- *познавательный туризм*, предусматривающий посещение исторических, культурных и географических достопримечательностей и удовлетворяющий потребности в любознательности;
- *экологический туризм*, направленный на посещение природных территорий, которые не затронула деятельность человека;
- *сельский туризм*, предусматривающий знакомство с уникальным бытом сельских территорий, их обычаями и культурой;
- *событийный туризм*, направленный на посещение определенных событий в сфере культуры, спорта, бизнеса и т.д. [2]

Сейчас потребители туристских услуг выбирают и новые экзотические, экстремальные и приключенческие виды туризма, что предполагает использование новых форм интерактива: квестов, фестивалей, мастер-классов, игр и др.

Квест-технологии в туристской сфере появились относительно недавно, но очень быстро завоевали популярность среди туристов, особенно среди молодежи. Это объясняется тем, что квесты пришли в туризм из компьютерных игр, где участники выполняют логические задачи, отвечают на нестандартные вопросы, исследуют незнакомые уровни и проходят этапы. И все это молодые люди хотят увидеть наяву, приложить умственные усилия, продемонстрировать скорость реакции и быстроту ответных действий [7].

Итак, в сфере туризма квесты представляют собой познавательную командную игру, сочетающую в себе новые знания, азарт игры и ни с чем не сравнимое чувство победы. Варианты проведения квестов очень многообразны, но, в целом, заключаются в преодолении командой определенных этапов, соответствующих заданному маршруту, и в выполнении ряда занимательных заданий, практических действий, объединенных единым сценарием. Квесты могут содержать анимационную составляющую, усиливающую эмоциональный эффект, а каждую команду должен сопровождать волонтер из числа организаторов мероприятия, который при необходимости даст соответствующие рекомендации по прохождению маршрута [8].

Таким образом, среди преимуществ квеста в туризме можно назвать:

- интересное времяпрепровождение, яркие эмоции и впечатления;
- развитие коммуникативных навыков, умений слушать и слышать собеседника, корректно отстаивать собственную точку зрения;
- выработку логического мышления, сообразительности, инициативности, творческих способностей;
- получение новых знаний, навыков работы с различными информационными ресурсами; а также практических навыков генерации идей, разработки стратегий;
- психологическую разгрузку;
- приобретение опыта самостоятельной деятельности и ответственность за свои действия [6].

Квест технологии позволяют решать и воспитательные задачи, среди которых духовно-нравственное, патриотическое, эстетическое, экологическое и др. направления воспитательной работы, а также приобщение к национальным и общечеловеческим ценностям, народным традициям, национальной культуре [1].

Тамбовская область богата историческим прошлым, выдающимися людьми и уникальными природными памятниками, что делает ее привлекательным регионом для развития разнообразных видов туризма [5]. Это заповедник «Воронинский» с девственной природой и местом обитания животных и растений, занесенных в Красную книгу; усадьба Асеевых, демонстрирующая декоративное разнообразие дореволюционной архитектуры; Мамонтова пустынь – место притяжения православных паломников со всей России; музей-усадьба великого композитора С.В. Рахманинова «Ивановка», являющееся островком мирового музыкального сообщества и местом силы всех музыкантов; дом-музей И.В. Мичурина-преобразователя природы и множество других интересных и неповторимых достопримечательностей [4]. В связи с этим, тематика туристских квестов может быть крайне разнообразной. Например, квесты «И.В. Мичурин и Мичуринск», «Тайны старой гимназии», «Мичуринск – город сад», «Незабытые имена: Мичуринск в годы ВОВ» и т.д.

Итак, игровые технологии являются неотъемлемой частью досуга современной молодежи и занимают лидирующие позиции в туристской индустрии, а использование квест-технологий позволяет повысить конкурентоспособность экскурсионных услуг, привлечь новых туристов и получить дополнительную прибыль в бюджет региона.

Список литературы:

1. Кузнецова Н.В., Федулова Ю.А. Образовательный квест как современная интерактивная технология обучения ОБЖ // ОБЖ: Основы безопасности жизни. 2019. № 5. С. 11-13. EDN AKHQCS.

2. Макарова С.Н. Использование квест-технологии в региональном туризме // Россия: тенденции и перспективы развития. Ежегодник: Ежегодник, Москва, 01 января 2016 года-31 декабря 2017 года. М.; 2017. Вып. 12. Ч. 3. С. 941-943. EDN YOISNV.

3. Околелов А.Ю., Акимов М.Ю., Чмир Р.А. Современное состояние и перспективы развития туристско-рекреационного кластера «Мичуринский» // Наука и Образование. 2024. Т. 7. № 1. EDN FMVAKF..

4. Околелов А.Ю. Формирование историко-архитектурной среды Г. Мичуринска как фактор успешного развития туристско-рекреационного кластера «Мичуринский» // Актуальные проблемы технологии продуктов питания, туризма и торговли: Материалы III Всероссийской (национальной) научно-практической конференции, Нальчик, 29 апреля 2022 года. Нальчик; 2022. С. 98-103. EDN OPEFIQ.

5. Образовательный туризм на базе научно-образовательных организаций, учреждений культуры и производственных предприятий Тамбовской области / А. Ю. Околелов, Л. П. Петрищева, Ю. А. Федулова, Н. В. Кузнецова // Инновационные проекты Мичуринского государственного аграрного университета: каталог инновационных проектов. Мичуринск; 2021. С. 165–166. EDN GJZCKX.

6. Федулова Ю.А., Федулова Я.А., Кузнецова Н.В. Использование квест-технологий в общеобразовательных учебных заведениях // Наука и Образование. 2023. Т. 6. № 3. EDN XVLPJH.

7. Федулова Ю.А., Чикин А. Ю., Федулова Я.А. Квест как одна из форм организации проектной деятельности с обучающимися // Опыт, инновации и перспективы организации исследовательской и проектной деятельности дошкольников и учащихся: материалы VII Всероссийской научно-практической конференции, Сочи, 20–22 октября 2022 года. Краснодар; 2022. С. 63–66. EDN DOWJZG.

8. Федулова Я.А., Федулова Ю.А., Кузнецова Н.В. Развитие исследовательских навыков с помощью квест-технологий // Наука и Образование. 2023. Т. 6. № 3. EDN WFCRZO.

UDC. 378

USE OF QUEST TECHNOLOGIES IN THE FIELD OF TOURISM

Natalia V. Kuznetsova

candidate of agricultural sciences, associate Professor

K-natali2008@yandex.ru

Yulia A. Fedulova

candidate of agricultural sciences, associate professor

yulia_fed@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. This article reveals the role of quest technologies in the field of tourism, the advantages of its use for the formation of personal qualities in young people. Attention is paid to the educational component of quests and specific examples of possible topics for the Tambov region are given.

Key words: tourism, tourism product, tourism services, quest technologies.

The article was submitted 11.11.2024; approved after reviewing 20.12.2024; accepted for publication 25.12.2024.