Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Лицей № 8»

**Разработка сборника**

**образовательно-развлекательных экскурсий**

**по принципу Edutaiment**

**«Идеальный отдых по-пермски»**

**Выполнил:** Шестеров Алексей Витальевич

ученик 10 «Б» класса

**Руководитель:** Петрова Екатерина Евгеньевна

учитель иностранных языков, тьютор

Пермь 2019

**Содержание**

Введение

1. Что такое Edutaiment?
2. Варианты мест отдыха во всех районах Перми.
3. Разработка образовательно-развлекательных экскурсий.

Заключение

Список литературы

**Введение**

В современном мире люди стали гораздо грамотнее в вопросах туризма и экскурсионного сопровождения. Многие представители молодого поколения стараются не посещать экскурсии, объясняя это тем, что там скучно, и они не видят смысла в прослушивании монотонного материала, выученного экскурсоводом наизусть.

На экскурсии с большим желанием ходят в том случае, если людям будет предложено во что-то поиграть или что-то продегустировать. Таким образом, совершенно теряется в памяти то, что было услышано о том или ином месте. Вся экскурсия ассоциируется с какой-либо игрой, типа пейнтбола или едой.

Мы решили разработать ряд образовательно-развлекательных экскурсий, взяв за основу метод Edutaiment (education +entertainment) (образование + развлечение).

**Цель:** разработка уникальных интересных экскурсий с применением метода Edutaiment по местам города Перми, которые жители назвали наиболее идеальными для отдыха.

**Задачи:** 1. ознакомиться с методом Edutaiment;

2. провести опрос у жителей Перми с целью выявления идеального отдыха для них;

3. создать экскурсии с применением данного метода.

На основании опроса мы определим пять самых часто названных вариантов мест. Именно в этих местах и будут предложены разработанные нами образовательно-развлекательные экскурсии.

1. **Что такое Edutaiment?**

Игровое обучение — это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности. В настоящее время часто называется **эдьютейментом** ([англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *edutainment*), которым означают всевозможные формы образования без принуждения, образовательные развлечения (включая образование посредством развлечения).

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Известно насколько [игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) многогранна.

Оно [обучает](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), развивает, [воспитывает](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D1%81%D0%BF%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5), [социализирует](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F), развлекает и дает [отдых](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%B4%D1%8B%D1%85). Но исторически одна из первых её задач — обучение.

Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как одна их [форм обучения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F), являясь способом воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения и выработки необходимых человеческих черт, качеств, [навыков](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D0%B2%D1%8B%D0%BA) и [привычек](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%B2%D1%8B%D1%87%D0%BA%D0%B0), развития способностей. Ещё в древних [Афинах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%84%D0%B8%D0%BD%D1%8B) ([VI](https://ru.wikipedia.org/wiki/VI_%D0%B2%D0%B5%D0%BA_%D0%B4%D0%BE_%D0%BD._%D1%8D.)-[IV](https://ru.wikipedia.org/wiki/IV_%D0%B2%D0%B5%D0%BA_%D0%B4%D0%BE_%D0%BD._%D1%8D.) века до н. э.) практику организованного воспитания и обучения пронизывали приемы сравнения и сопоставления, обеспечиваемые пафосом соревнований. Дети постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах. С оттачиванием ими своих лучших качеств были связаны их ученические самопроявления в самоутверждении и самопознании. Тогда же зародились [военные игры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B) — манёвры, штабные учения, разыгрывание «боев».

В X веке в школах среди [методов обучения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F) также популярны были состязания школьников, в частности, в [риторике](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B8%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B0). Рутинное обучение выглядело так: учитель читал, давал образцы толкования, отвечал на вопросы, организовывал [дискуссии](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%8F), демонстрирующие и имитирующие ученическую увлеченность. Для этого обучаемых готовили цитировать по памяти, пересказывать, комментировать, создавать описания и импровизации.

В Западной Европе в [эпоху Возрождения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%BE%D0%B6%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) и [реформации](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F) к подлинному использованию принципов игрового обучения призывали [Томмазо Кампанелла](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BC%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B0,_%D0%A2%D0%BE%D0%BC%D0%BC%D0%B0%D0%B7%D0%BE) и [Франсуа Рабле](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%B5,_%D0%A4%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%81%D1%83%D0%B0). Они хотели, чтобы дети без труда, без принуждения, а как бы играя, знакомились со всеми науками.

[Ян Амос Коменский](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,_%D0%AF%D0%BD_%D0%90%D0%BC%D0%BE%D1%81) (1592-1670) предлагал все школы превратить в места игр.

[Джон Локк](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%BD_%D0%9B%D0%BE%D0%BA%D0%BA) рекомендовал использовать игровые формы обучения. [Жан-Жак Руссо](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BE,_%D0%96%D0%B0%D0%BD-%D0%96%D0%B0%D0%BA), ставя задачи гражданского воспитания человека, предлагал программу педагогических мероприятий: общественно полезный труд, совместные игры и празднества.

Как педагогическое явление игровую деятельность одним из первых классифицировал [Фридрих Фрёбель](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%80%D1%91%D0%B1%D0%B5%D0%BB%D1%8C,_%D0%A4%D1%80%D0%B8%D0%B4%D1%80%D0%B8%D1%85). Теория игры стала основой его педагогической теории. Выявив дидактические ракурсы игровой деятельности, он доказал, что игра облегчает учителю задачу обучения ребенка. Например, при освоении представлений о форме, цвете, величине предметов. Помогает ученикам овладевать культурой движения.

Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры могут решаться практически все педагогические задачи.

Особую роль в современном становлении игрового обучения сыграло стихийное развитие игротехнического движения, опиравшегося в первую очередь на использование [деловых игр](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0), которые послужили основой развития большой группы методов обучения, получивших название [методов активного обучения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F). Теоретически их использование было обосновано в ряде концепций, в первую очередь в теории [активного обучения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5).

Театральная практика создателя «русского психологического театра» — [К.С.Станиславского](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,_%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%BD_%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B5%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87) — оказывала хоть и незначительное по силе, зато стойкое по продолжительности влияние на развитие образовательной практики в отечественной педагогики. Помимо постановки спектаклей в классах и открытия школьных театров учителя часто обращались к его методическому наследию для повышения своего «педагогического мастерства». [А.С. Макаренко](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE,_%D0%90%D0%BD%D1%82%D0%BE%D0%BD_%D0%A1%D0%B5%D0%BC%D1%91%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87) писал, что учителю необходимо уметь двадцатью шестью способами произносить фразу «поди сюда».

К концу 70-х годов прошлого века в подготовке учителей используются методы театральной педагогики. В Полтавском, Московском, Пермском, Минском пединститутах открываются факультативы, курсы, кафедры по актёрскому мастерству, что помогло распространению театрально-игровых приемов на уроках в начальной, средней и старшей школы.

Новым самостоятельным этапом в развитии методик и технологий игрового обучения стал «*edutainment*». Сам термин возник из скрещивания двух англоязычных слов: *education* (обучение) и *entertainment* (развлечение). В результате искажения этих слов смысловое восприятие термина оказывается одновременно понятно-предсказуемым и загадочно-интригующим.

В 80-х годах динамизм изменений в постиндустриальном обществе определил острый спрос на образовательные услуги в сфере бизнеса и менеджмента. Но возраст обучаемых, их статус и претензии не позволяли ни усаживать их за традиционные «парты», ни монотонно читать им обычные лекции. Стали появляться инновационные программы и технологии, адаптированные к «новым вызовам» и приносящие положительные результаты при обучении новым идеям и технологиям взрослых и солидных людей.

В системе российского образования edutaiment больше относится к нестандартному обучению.

Люди, сами того не подозревая, ежедневно сталкиваются с естественно-бытовым эдьютейментом. Например, при просмотре интересного фильма на иностранном языке, чтении захватывающей статьи или книги, участии в коллективной интеллектуально-познавательной игровой коммуникации — все то, что мы делаем добровольно, в удовольствие, с удовольствием и увлечением можно назвать неформальным или нестандартным образованием.

Существуют черты, характерные для игрового обучения:

* свободная развивающаяся деятельность;
* творческая, импровизационная инициативность;
* эмоционально напряженная, приподнято-состязательная, [конкурентная](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D0%BA%D1%83%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D1%8F) деятельность в дружеской обстановке;
* парадоксальное пересечение прямых и косвенных правил, сопрягающихсодержание игры с элементами общественного опыта;
* имитационная направленность, моделирующаяпрофессиональные или [общественные](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%89%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) условия-ситуации-контексты жизни человека;
* соблюдение рамок пространства и времени деятельности.

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре, преодолевая трудности, и дети и взрослые могут действовать так, как они действовали бы в экстремальных ситуациях, на пределе сил. Причем столь высокий уровень [активности](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) достигается ими, почти всегда добровольно, без принуждения.

Инициативность, эмоциональная окрашенность игры определяют высокую степень открытости участников. Они добровольно приоткрываются, отбрасывают в игре психологическую защиту. Теряя настороженность, они становятся «самими собой».

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что:

1. Связано с хорошо известной, привычной и любимой формой деятельности для человека любого возраста.
2. Одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в учебную деятельность за счет самой игровой ситуации, вызывающей у них высокое эмоциональное и физическое напряжение (в игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры).
3. По отношению к познавательной деятельности, оно требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность.
4. Позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях, и лечить.
5. Многофункционально, его влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все его возможные воздействия актуализируются одновременно.
6. Преимущественно в коллективных, групповых формах деятельности, в основе которых часто лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только другой человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).
7. Нивелирует значение конечного результата. В игровой деятельности участника могут устраивать разные типы «призов»: материальный, [моральный](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%80%D0%B0%D0%BB%D1%8C)(поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие.
8. Отличается наличием четкой конкретики в поставленной ситуационной цели.

Важной особенностью этого приема является то, что он подходит для детей и взрослых. Второй категории слушателей edutaiment нравится гораздо больше, так как в мире взрослых мало игр.

Таким образом, эдьюнтеймент стал существенным подспорьем для молодых ученых, увлеченных идеей очищения теории и практики образования от консервативных стереотипов и безжизненных традиций.

Также в последнее время все большую популярность набирают детские развлекательные центры, созданные по принципу эдьютеймента. Суть этих центров в том, что в рамках определенной территории для детей создается пространство и условия, максимально копирующие условия взрослой социальной жизни. Как правило, подобные центры позиционируют себя как "детский город" или "город для детей". Обычно в них за основу игрового процесса берется освоение различных профессий.

Мы также решили воспользоваться данным приемом для обучающихся и педагогов нашего учебного заведения.

1. **Варианты мест отдыха во всех районах Перми**

Для разработки сборника необходимо собрать материалы, чтобы результат получился интересным, информативным и увлекательным.

В нашем учебном заведении работают Лицейские предприятия, одним из которых руковожу я. Это экскурсионное агентство «Tour`n foot».

Мы решили попробовать создать обучающе-развлекательный сборник, основанный на любимых местах проведения досуга во всех районах города Перми.

Мы опросили жителей Перми, где им нравится проводить свободное время и много ли полезной информации они получают от пребывания в таких местах.

Среди самых распространенных ответов среди детей и взрослых – это торгово-развлекательные центры и кинотеатры в них. Очень невысокий процент респондентов назвали отдых на природе и занятия активными видами спорта.

Для этого мы отобрали информацию, представленную блоками по видам.

|  |  |
| --- | --- |
| **Индустриальный район**  Спорткомплекс «Олимпия-Пермь».  Кинотеатр «Киномакс».  Развлекательный центр «Планета Боулинг».  Картинг-центр «Точка Отрыва».  Пермский дом народного творчества Губерния.  Центр отдыха «Микос».  Легоцентр "Город П".  «РоллерХолл» Роллердром.  Библиотека духовного возрождения.  Сад имени Миндовского.  «Эйфелева башня» на улице Рязанской.  [Спортивный Комплекс им. В.П. Сухарева](https://www.tripadvisor.ru/Attraction_Review-g298516-d8044515-Reviews-V_Sukharev_Sport_Complex-Perm_Permsky_District_Perm_Krai_Volga_District.html)  Лукойл-Пермнефтеоргсинтез  Сибур-Химпром  Пермский лакокрасочный завод  Пермская печатная фабрика Гознака  Пермский электротехнический завод  Пермский краевой колледж искусств и культуры | **Ленинский район**  [Музей пермских древностей](https://www.kidsreview.ru/perm/catalog/muzei-permskikh-drevnostei-na-sibirskoi-ulitse-perm)  Камская долина  Студгород  Разгуляй  Памятник Татищеву В.Н.  Железнодорожная станция Пермь I  Завод имени Шпагина  ПНИПУ  Пермская государственная медицинская академия  Пермская государственная сельскохозяйственная академия имени Д.Н. Прянишникова  Пермская государственная фармацевтическая академия  ПГАИК  Пермский институт железнодорожного транспорта  Уральский филиал Российской академии живописи, ваяния и зодчества  Пермский авиационный техникум имени А.Д. Швнцова  Пермский государственный хореографический колледж  Пермская государственная художественная галерея  Пермский краевой музей  Пермская государственная ордена «Знак Почета» краевая универсальная библиотека имени А.М. Горького  Пермская краевая детская библиотека имени Л.И. Кузьмина  Центральная городская библиотека имени А.С. Пушкина  Пермский академический театр оперы и балета имени П.И. Чайковского  Пермский академический «Театр-театр»  Театр «У моста»  Театр юного зрителя  Галерея Марис-Арт  Дом С.Дягилева  Дом купца Грибушина |
| **Мотовилихинский район**  [Музей современного искусства PERMM](https://www.kidsreview.ru/perm/catalog/muzey-sovremennogo-iskusstva-permm-permm-proekt-cherdak-dlya-detey-v-permi)  [Музей-диорама в Мотовилихе](https://www.kidsreview.ru/perm/catalog/muzei-diorama-v-motovilikhe-perm)  [Трудовые Резервы](https://www.tripadvisor.ru/Attraction_Review-g298516-d8044517-Reviews-Trudoviye_Rezervy-Perm_Permsky_District_Perm_Krai_Volga_District.html)  Мотовилихинский пруд  «Царь-пушка» Пермские Мотовилихинские заводы  Дворец спорта «Молот»  Планетарий  Пермский государственный цирк  Волжская государственная академия водного транспорта, Пермский филиал  Пермский завод «Машиностроитель» | **Свердловский район**  [Плавательный бассейн БМ](https://www.tripadvisor.ru/Attraction_Review-g298516-d9716059-Reviews-Swimming_Pool_BM-Perm_Permsky_District_Perm_Krai_Volga_District.html)  Дворец спорта «Орленок»  «Пермские моторы»  «Липовая гора», ботанический памятник природы регионального значения  Сад имени А.М. Горького, Памятник А.С. Пушкину, Ротонда  «Протон-ПМ», «Инкар»  «Созвездие», Пермский хладокомбинат  ПГГПУ  Пермский государственный театр кукол  Центр культуры имени А.Г. Солдатова  Кинотеатр «Октябрь», Кинотеатр «Кристалл» |
| **Кировский район**  Пермский пороховой завод  Верхнекамский судостроительный комплекс  Дворец культуры имени С.М. Кирова  Сосновый вор  Особо охраняемые природные территории  Санаторий «Родник» | **Орджоникидзевский район**  Камская ГЭС  Река Чусовая  Заозерье  Пермский целлюлозно-бумажный комбинат  Бумкомбинат  Научно-производственное объединение «Искра»  «Камкабель»  «Камтэкс»  Пермский военный институт  Левшинский ботанический резерват регионального значения |
| **Дзержинский район**  [Романтический Трамвай-кафе](https://www.tripadvisor.ru/Attraction_Review-g298516-d12413737-Reviews-Romantic_Tram_Cafe-Perm_Permsky_District_Perm_Krai_Volga_District.html)  Машиностроительный завод имени Ф.Э. Дзержинского  Пермский мясокомбинат  Пермский мукомольный завод  Дворец молодежи  Ботанический сад ПГНИУ  ПГНИУ  Дом культуры железнодорожников  Станция Пермь II  Порт Пермь  Мемориальный дом-музей «Подпольная типография»  Дом трудолюбия (сегодня здание школы № 84)  Экстим-парк | **Дополнительный блок**  Прогулки по улицам района, микрорайонам и местам, не вошедшим в таблицу. |

Эта информация сможет стать составляющей нашего сборника для выбора района и интересных мест.

Каждый столбец может быть дополнен учреждениями культуры, искусства, образовательными центрами.

1. **Разработка образовательно-развлекательных экскурсий**

Посмотрев на такую статистику, мы поняли, что проблема кроется в том, что люди просто не знают о различных местах интересного умного отдыха или не уверены, что им там понравится.

Об этом рассказывать, делиться информацией друг с другом. Поэтому мы и придумали сборник тематических карточек, которые ориентируют на беседу, а также предлагают узнать интересные особенности мест Перми через игровые экскурсии.

В нашем сборнике будут предложены карточки для начала беседы. Через них мы узнаем предпочтения, так как в карточках написан о два варианта, выбрать можно только один и постараться объяснить его.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Театр***  *или*  ***Кино*** | ***Музей***  *или*  ***Выставка*** |
| ***Парк***  *или*  ***Двор*** | ***Магазин***  *или*  ***Мастер-класс*** |
| ***Спортзал***  *или*  ***Стадион*** | ***Книга***  *или*  ***Интернет*** |
| ***Танцы***  *или*  ***Фитнес*** | ***Набережная реки***  *или*  ***Берег озера*** |
| ***Центр города***  *или*  ***Окраина*** | ***Чай***  *или*  ***Кофе*** |

Обсудив выбор места или вида проведения свободного времени, предлагается выбрать район таким же образом.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Индустриальный***  ***Дзержинский*** | ***Свердловский***  ***Мотовилихинский*** |
| ***Орджоникидзевский***  ***Кировский*** | ***Ленинский***  ***Индустриальный*** |
| ***Свердловский***  ***Орджоникидзевский*** | ***Дзержинский***  ***Кировский*** |
| ***Мотовилихинский***  ***Индустриальный*** | ***Свердловский***  ***Индустриальный*** |

Следующим шагом будет выбор места также в виде беседы.

Далее выбирается формат: виртуальный или реальный формат образовательно-развлекательной экскурсии.

Независимо от выбранного района и места отдыха, мы будем строить наши задания по одному алгоритму.

1. Историческая справка о выбранном месте.
2. Фотоматериалы и вопросы по ним (если выбран виртуальный формат).
3. Интеллектуальные задания (кроссворды, ребусы, викторины и т.д.)
4. Арт-терапия (рисунки, абстрактные зарисовки информации в цвете).
5. Поэтический элемент (стихи известных авторов или собственного сочинения).
6. Любые другие задания.

Пример:

Наши гости выбрали Ленинский район, театр и парк, а также реальный формат проведения.

Идеальным отдыхом этих гостей станет

**Театральный сквер Театра Оперы и балета имени П.И. Чайковского.**

1.Историческая справка: экскурсантам предлагается прогуляться по скверу, узнать об истории строительства здания театра, развитии балета в Перми и имени известного антрепренёра С. Дягилева.

2. Прослушав историческую информацию на экскурсии, гостям выдаются листы с заданиями.

3. 12 театральных записок (хорошо знакомая всем игра, только в нашей все вопросы о театре на основе экскурсии, услышанной ранее).

4. Танцевальный мастер-класс (всем предлагается при помощи обучающего видео и преподавателя по танца научиться исполнять классический танец).

5. Урок французского языка в Театральном сквере (само слово «балет» является заимствованным из французского языка, поэтому нашим гостях мы также предложим научиться говорить на языке балета).

Этот пример является рекламным, все настоящие образовательно-развлекательные экскурсии в нашем сборнике «Идеальный отдых по-пермски».

**Заключение**

В современном мире, полном инноваций во всем, очень важно научиться использовать все современные технологии.

Изучив несколько различных источников на русском и иностранных языках, мы убедились, что игровое, как и все нестандартное образование – это не только интересно, но и эффективно.

Для нашего экскурсионного агентства мы давно задумывались над внедрением новых технологий.

Посетив мастер-классы в Москве, Санкт-Петербурге и Перми, пообщавшись с людьми, работающим с методом Edutaiment, мы определили для себя важным и приоритетным заданием научиться применять этот метод в нашей практической деятельности.

При помощи сборника «Идеальный отдых по-пермски» мы сможем образовывать и развлекать на своих экскурсиях обучающихся, педагогов, гостей лицея, как в учебном процессе, так и в летнее время.

Как показатель правильно выбранного курса, может быть повышенный спрос на наши обновленные экскурсии.

Создавая и проводя такие эксклюзивные экскурсии, мы образуемся и развлекаемся сами, открываем для себя Пермь по-новому и развиваем свои коммуникативные, творческие и интеллектуальные навыки, а также расширяем круг своих клиентов, партнеров и единомышленников.

Мы планируем выйти на российский и международный уровни, применяя данный метод в своей работе, получив заказы от наших внешних партнеров.

**Список литературы**

1.Ершова А.П., Букатов В.М. Режиссура урока, общения и поведения учителя: (Педагогика как практическая режиссура).— Москва-Воронеж : МПСИ, МОДЕК, 1995.— 269 с.

2.Гнатюк О. Л. Основы теории коммуникации. — М.: КНОРУС, 2010. — 256 с. [ISBN 978-5-406-00229-2](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F:%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/9785406002292)

3.Зиновкина М. М. Педагогическое творчество / Модульно-кодовое учебное пособие. — М.: МГИУ, 2007. — 258 с.

4.Соловейчик С. Учение с увлечением. — М.: Детская литература, 1979. — 176 с.

5.Столяренко Л. Д. Основы психологии. — М.: Проспект, 2010. — 464 с. — [ISBN 978-5-392-00792-9](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F:%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/9785392007929)

5.Дьяконова О.О., Букатов В.М. Из истории дидактики: эдьютейнмент в образовании взрослых и интерактивные технологии обучения в современной школе // European Social Science Journal.— 2014. № 11-1 (50).— С. 279-288.

6.Addis M. New technologies and cultural consumption. Edutainment is born. — Bocconi University : Marketing Department, 2002. — 13 p.

7.De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning // For Educators, Trainers and Leaders. — 2008. — Vol. 5. — Iss. 3. — Number 3. — Boston, Information Age Publishing. — Р. 35—44.

8.Donovan R., Henley N. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. — Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2010. — 504 р.

9.Wang, Ya. Edutainment technology — a new starting point for education development of China // Section T1B-5, 37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, 2007. — WI, Milwaukee. — Р. 10—13.