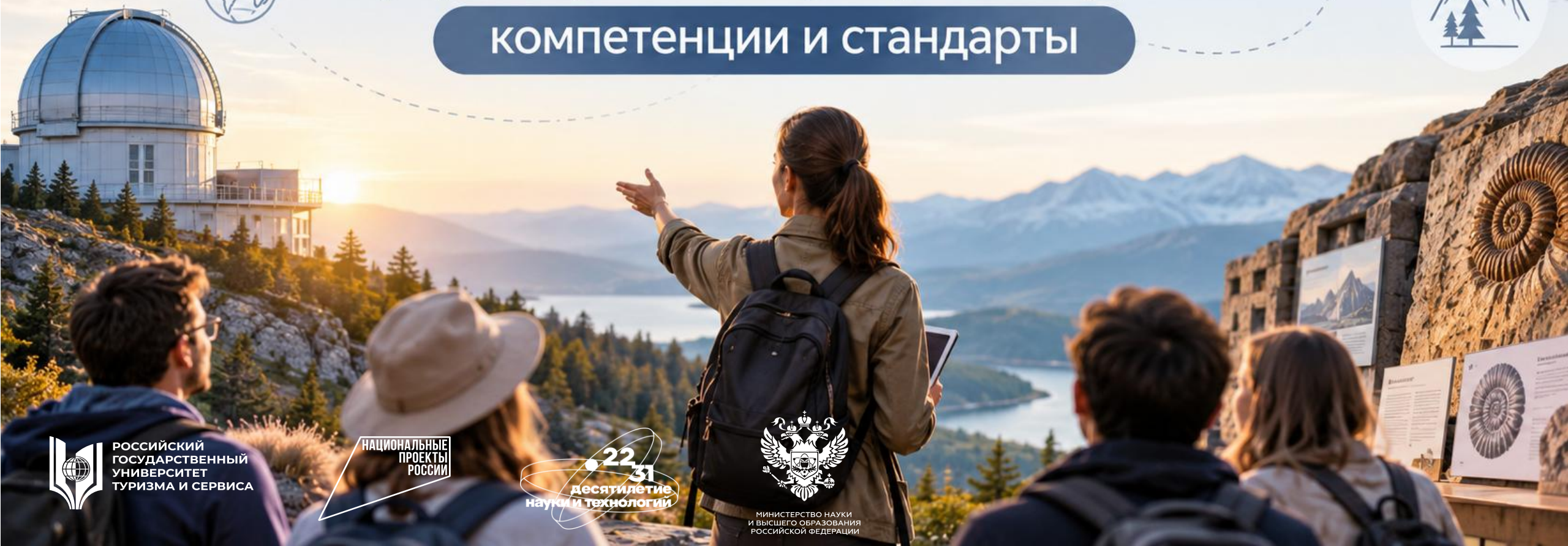
Экскурсионное сопровождение

в сфере научно-популярного туризма:

компетенции и стандарты



РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ТУРИЗМА И СЕРВИСА

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ РОССИИ

2022 2031 десятилетие науки и технологий

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ТРАЕКТОРИЯ ДИСКУССИИ

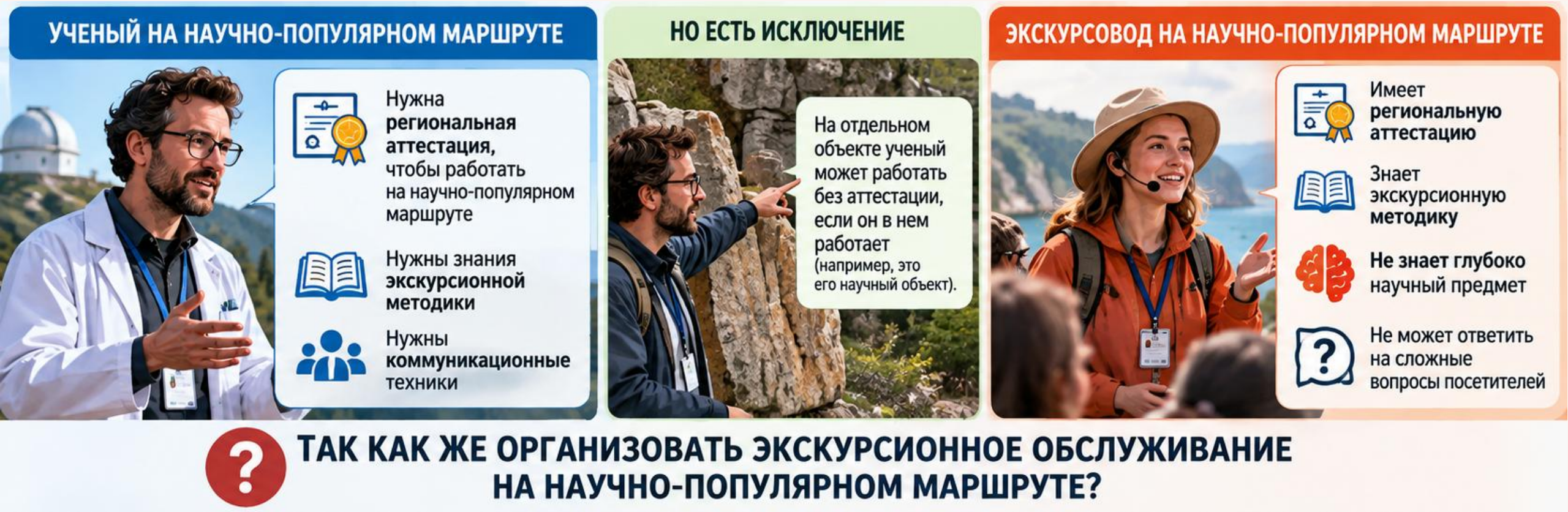
Каким должен быть экскурсовод в научно-популярной экскурсии?

Какой должна быть научно-популярная экскурсия?

Зачем в научно-популярном туризме нужны экскурсионные инновации?

ПРОБЛЕМА 1

Кого выбрать для экскурсионного обслуживания - ученого или экскурсовода?



ТАК КАК ЖЕ ОРГАНИЗОВАТЬ ЭКСКУРСИОННОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ НА НАУЧНО-ПОПУЛЯРНОМ МАРШРУТЕ?

УЧЕНЫЙ НА НАУЧНО-ПОПУЛЯРНОМ МАРШРУТЕ

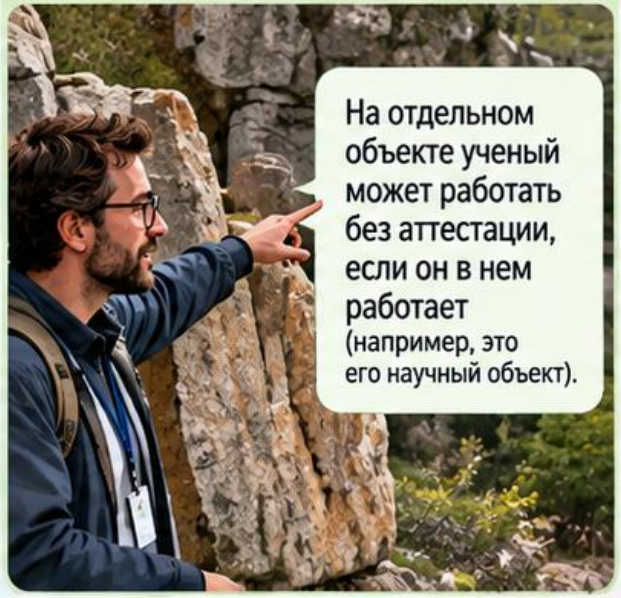


Нужна **региональная аттестация,** чтобы работать на научно-популярном маршруте

Нужны знания **экскурсионной методики**

Нужны **коммуникационные** техники

НО ЕСТЬ ИСКЛЮЧЕНИЕ



На отдельном объекте ученый может работать без аттестации, если он в нем работает (например, это его научный объект).

ЭКСКУРСОВОД НА НАУЧНО-ПОПУЛЯРНОМ МАРШРУТЕ



Имеет **региональную аттестацию**

Знает экскурсионную **методику**

Не знает глубоко научный предмет

Не может ответить на сложные вопросы посетителей

ТАК КАК ЖЕ ОРГАНИЗОВАТЬ ЭКСКУРСИОННОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ НА НАУЧНО-ПОПУЛЯРНОМ МАРШРУТЕ?

РЕШЕНИЕ — КОМАНДНАЯ МОДЕЛЬ

1. **На маршруте экскурсию** ведет **аттестованный экскурсовод** (структура, методика, работа с группой).



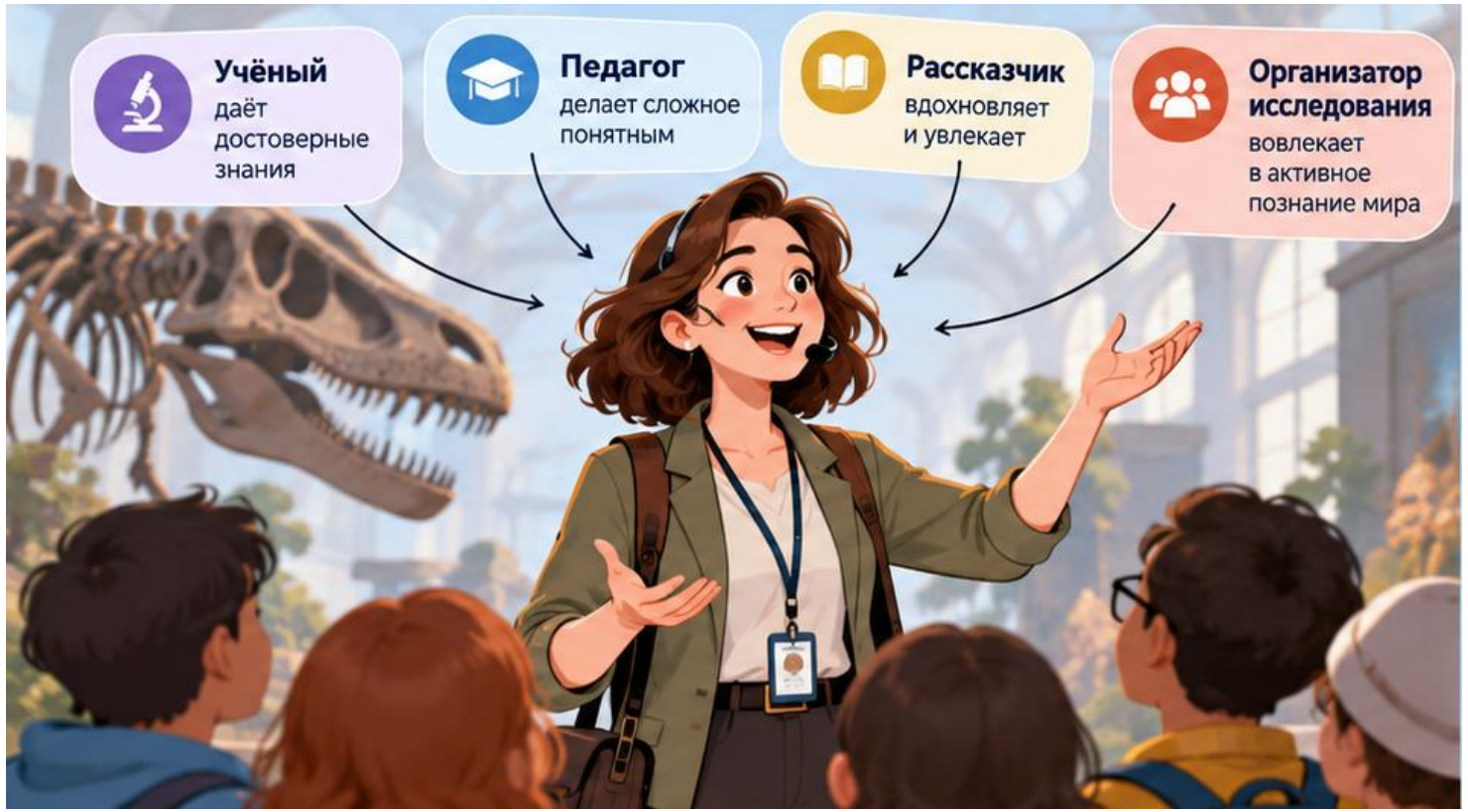
2. **На научных объектах** к экскурсии подключается **ученый** (глубокие знания, ответы на сложные вопросы).

РЕЗУЛЬТАТ

- Соблюдаются требования к аттестации
- Сохраняется научная достоверность
- Посетители получают интересную и понятную экскурсию
- Ученый и экскурсовод дополняют друг друга


ТОЧНЫЙ И СКУЧНЫЙ ЭКСКУРСОВОД
Данный прибор — спектрофотометр. Он позволяет измерять оптическую плотность образцов. Диапазон длин волн составляет 190–1100 нанометров. Погрешность измерений — не более 0,5%.
A
A
200 400 600 800 1000
Длина волны, нм
Говорит монотонно
Только проверенные факты
Придерживается методической разработки
Говорит правильно и четко
Не допускает неточностей
Скучно...
Слишком много деталей...
Когда это закончится?
ВЕСЕЛЫЙ И ДЕЯТЕЛЬНЫЙ ЭКСКУРСОВОД
А давайте попробуем? Как думаете, почему раствор изменил цвет? Кто хочет предположить?
Ну я же не ученый!
Говорит быстро
Задает вопросы
Развлекает
Не вдается глубоко в подробности
При сложных вопросах отвечает: «ну я же не ученый!»
Ого!
Интересно!
Давайте еще!
КАК СОВМЕСТИТЬ НАУЧНУЮ ТОЧНОСТЬ И УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ?
ПРОБЛЕМА 2

Кем прежде всего должен быть экскурсовод:
учёным, педагогом, рассказчиком или организатором исследования?



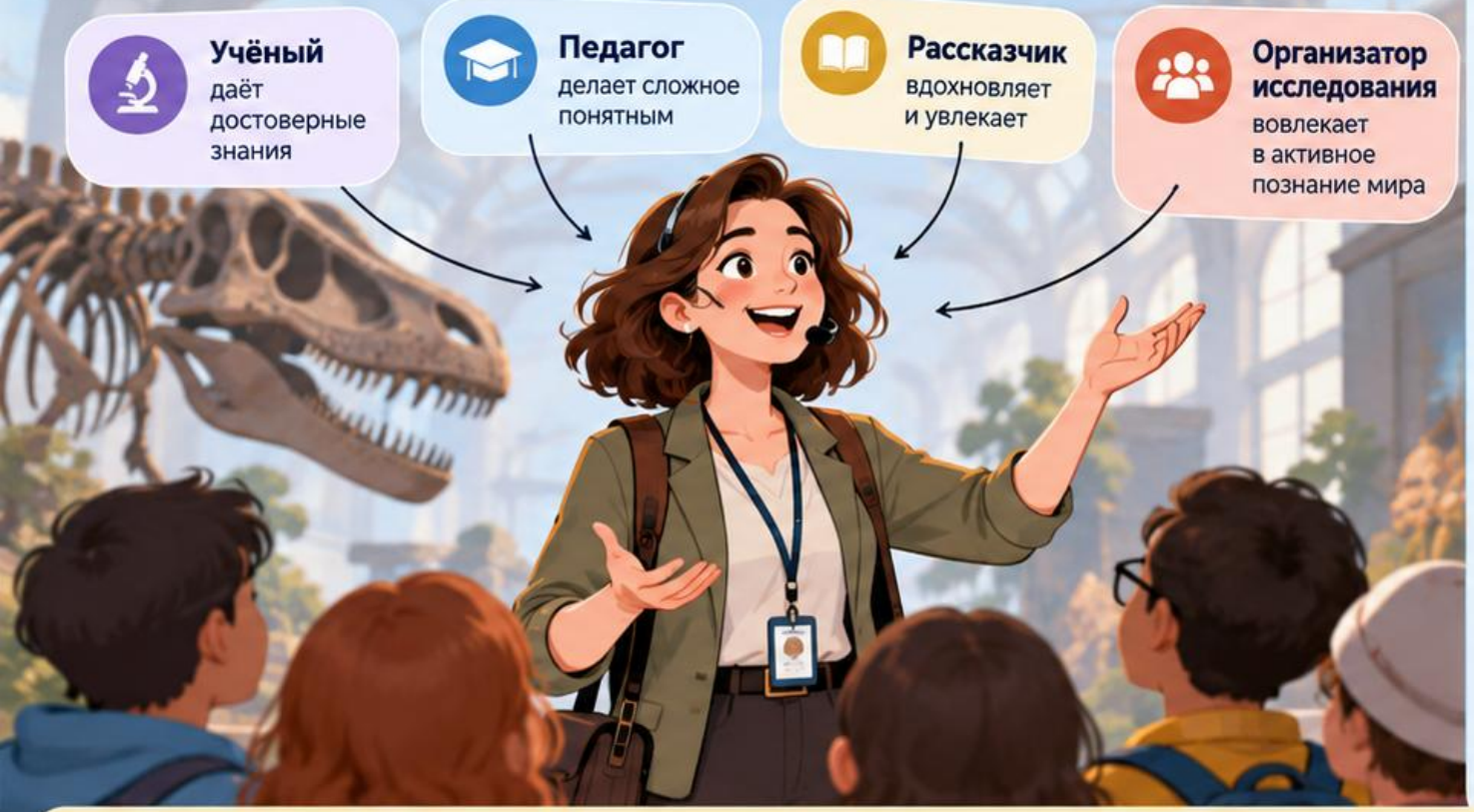
Давайте вместе попробуем обозначить важнейшие качества, умения и навыки экскурсовода в научно-популярной экскурсии

Кем прежде всего должен быть экскурсовод:
учёным, педагогом, рассказчиком или организатором исследования?

Ответ:

Прежде всего — коммуникатором и увлечённым проводником в мир знаний,

который объединяет в себе все эти роли: он и учёный, и педагог, и рассказчик, и организатор исследования.



Компетенции современного экскурсовода в научно-популярной экскурсии

Коммуникабельность
Золотое правило — «экскурсия — это диалог!»

Лидерство
В этом секрет убедительности, что важно в популяризации науки.

Креативность
Творчество и умение вовлекать в него экскурсантов.

Гибкость в мышлении и общении
Умение адаптироваться к разной аудитории и ситуациям.

Неконфликтность
Спокойное и уважительное общение, умение находить общий язык.

Доброжелательность
Создаёт комфортную и доверительную атмосферу.

Терпение к чужому незнанию
Уважение к любым вопросам, даже самым простым.

Обширные знания
И умение выстраивать логические цепочки, связывая факты и явления.

Чувство юмора
Помогает удерживать внимание и делает экскурсию живой и запоминающейся.

Правильная речь
Грамотная, ясная и выразительная.

Умение учиться и развиваться
Постоянный поиск новых знаний и форматов работы.

и многое другое...

Современный экскурсовод — это многогранная личность,
которая соединяет знания, людей и идеи, делая науку ближе, понятнее и интереснее!



Можно ли вообще установить критерии качественной экскурсии?

Полнота и точность сведений	Коммуникация с экскурсантами
Качество речи (темп, чистота, правильность)	Инновационные средства
Театрализация и геймификация	Комфортность маршрута

Какой должна быть научно-популярная экскурсия?

Достаточно ли показа научных объектов?



Почему показ самых удивительных вещей может быть скучным?

И может ли такое быть в принципе?



Почему школьники не любят абитуры и что с этим делать?



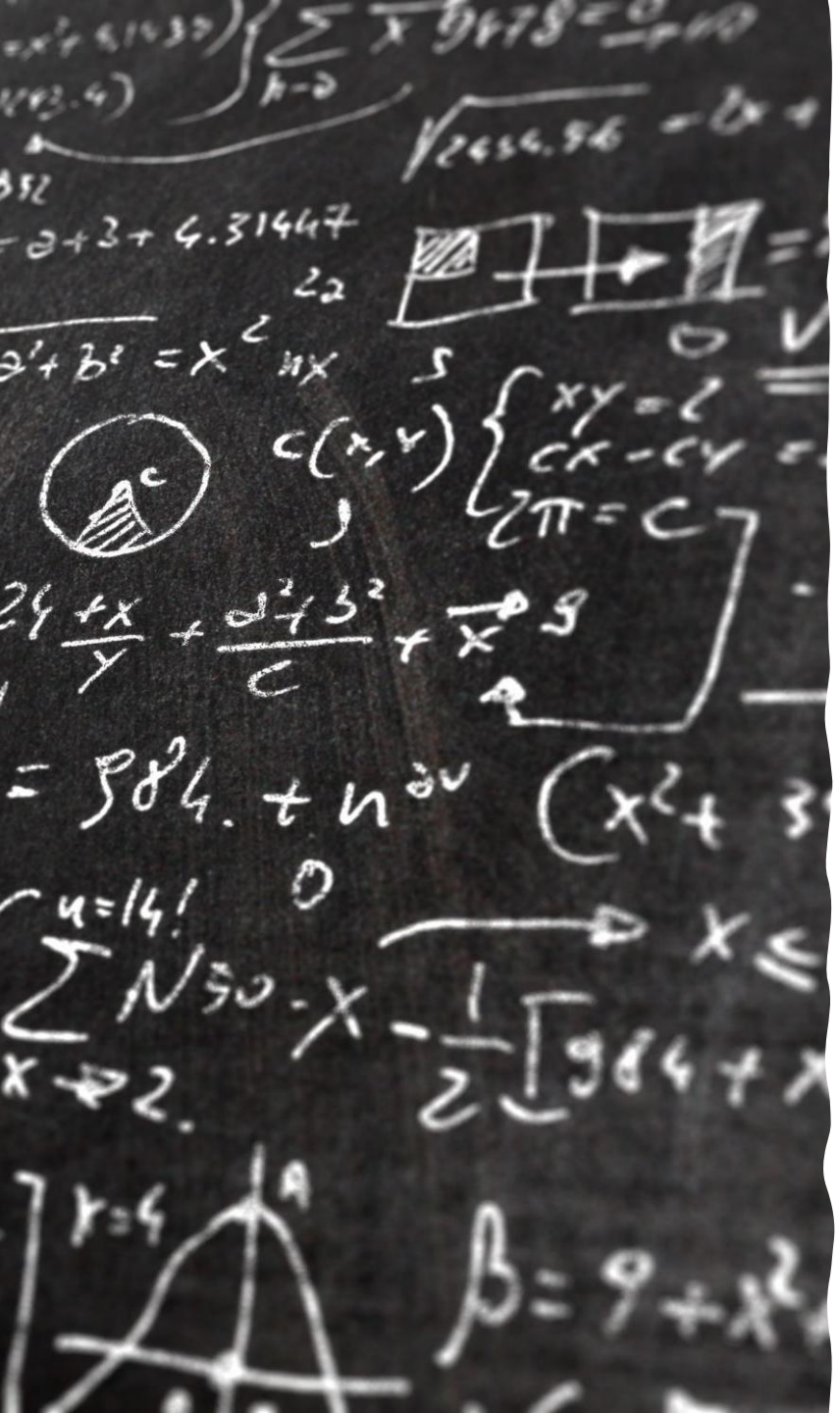
Может ли наука быть не зрелищной и не яркой?

(например, ученый за компьютером, который что-то изучает, но внешне это неинтересно)



И как быть, если показывать особо нечего?

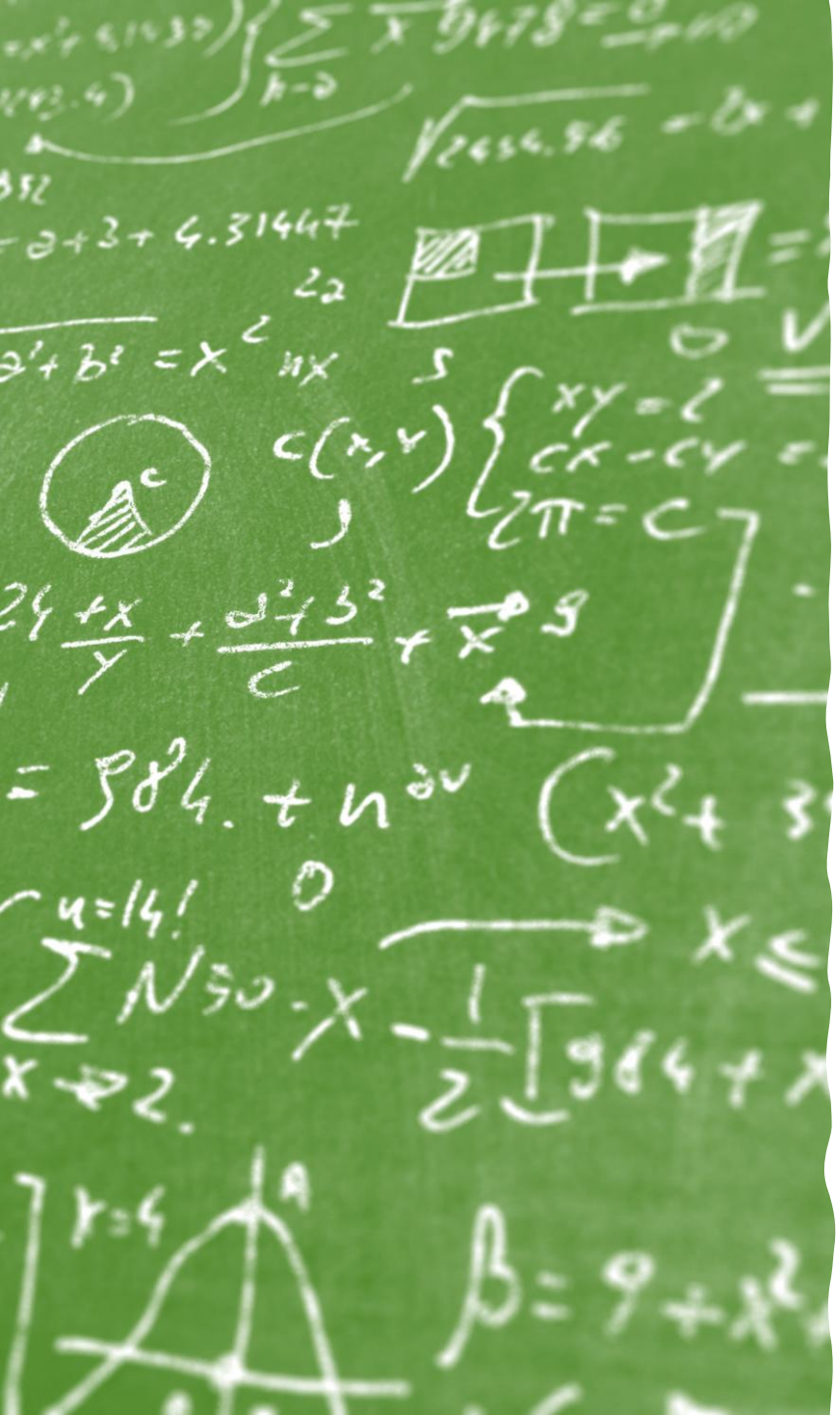




Как строится классический научно-популярный тур / экскурсия?

ГРУППА – ТРАНСФЕР – ОБЪЕКТ – ЛЕКЦИЯ – ОБЕД – ТРАНСФЕР

Что здесь будет самым весёлым и радостным для… например, детей?



Как построить современный и эффектный научно-популярный тур / экскурсию?

ГРУППА – ТРАНСФЕР – ОБЪЕКТ –

с WOW-гидом

с вовлекательным квизом

с ИНТЕРАКТИВОМ

– ЛЕКЦИЯ – ОБЕД – ТРАНСФЕР

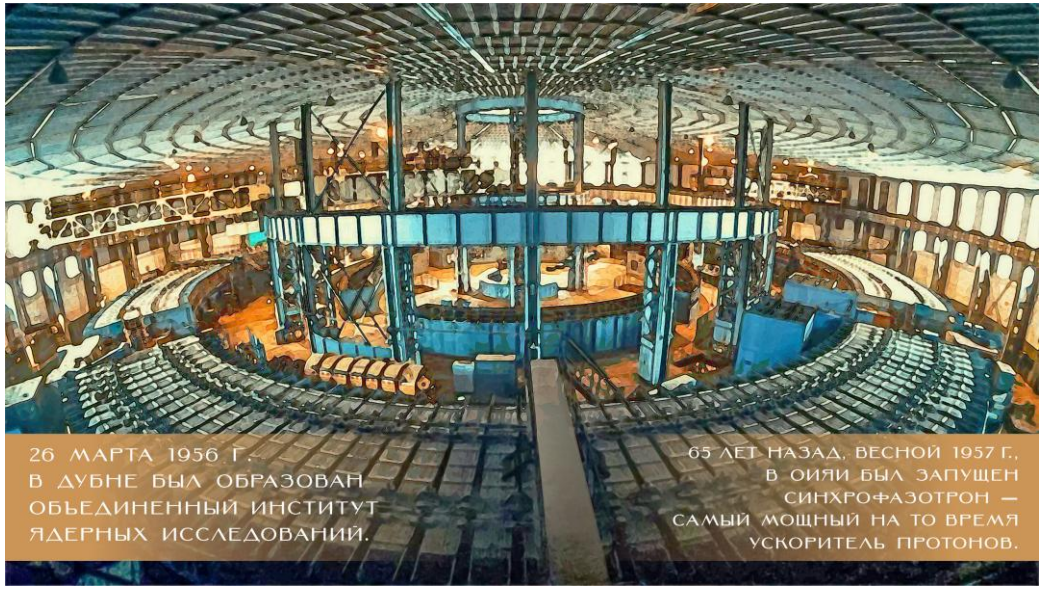
с опытом своими руками, НАУЧНЫМ ОТКРЫТИЕМ

с учёными или в тематическом пространстве

Не просто перевозка!
Может - телепортация?

ПРОБЛЕМА 3.

В научно-популярной экскурсии все решают объекты









Ценность объекта определяется

Недоступностью
(экскурсант чувствует себя особенным, приоткрывает тайну)

Уникальностью
для науки и страны

Сложностью
(но потом все станет понятно, а значит интересно)

Зрелищностью
(как целостной, так и отдельных элементов)

Эмоциональным влиянием






Вы хотели бы увидеть это «вживую»?

Почему же экскурсанты остаются недовольными научно-популярными экскурсиями?



Концепция современного экскурсионного продукта опирается на…

ВООБРАЖЕНИЕ

Инструменты рассказа, показа, эмоционализация текста.

ТЕМАТИКА ЭКСКУРСИИ

Увязка темы с трендами, понимание темы детьми, раскрытие темы через нужный формат – игру, расследование, эксперименты и пр.



СРЕДСТВА ВИЗУАЛИЗАЦИИ

Инструменты среды, планирование маршрута, декорирование, образ экскурсовода, портфель экскурсовода

СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ (ИГРЫ)

Атрибуция группы, социальные роли экскурсантов в процессе, игровые приемы, приемы мистификации и пр.

то, что экскурсия – это ~~спектакль~~ **история**, экскурсионная среда – ~~сцена~~ **контекст**,
а экскурсант – ~~актер~~ **главное действующее лицо**

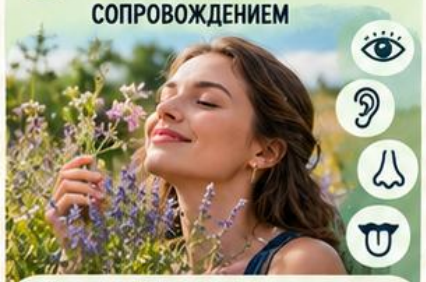
РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ФОРМАТЫ ИННОВАЦИОННЫХ ЭКСКУРСИОННЫХ ПРОДУКТОВ

1 КОСТЮМИРОВАННЫЕ И ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ ЭКСКУРСИИ



Погружение в эпоху через роль, игру и живое взаимодействие с персонажами.

2 ЭКСКУРСИИ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ «ЧУВСТВЕННЫМ» СОПРОВОЖДЕНИЕМ



Использование вкусов, ароматов, звуков, тактильных ощущений для более глубокого восприятия.

3 РЕКОНСТРУКЦИИ С ЭКСКУРСИОННЫМ СОПРОВОЖДЕНИЕМ



Воссоздание исторических событий с комментариями экспертов и вовлечением туристов.

4 СОБЫТИЙНЫЕ ЭКСКУРСИОННЫЕ ПРОГРАММЫ (ИВЕНТ-ЭКСКУРСИИ)



Экскурсионные события, квизы, флешмобы, челленджи и другие интерактивные форматы.

5 ЭКСКУРСИИ С «ПОЛЕЗНОЙ» СОСТАВЛЯЮЩЕЙ



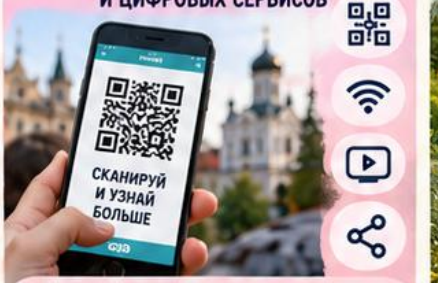
Объединение познавательной экскурсии с практической пользой: мастер-классы, обучение, развитие навыков.

6 ЭКСКУРСИИ С VR И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ



Современные технологии позволяют увидеть утраченные объекты, оживить прошлое и дополнить реальность цифровыми элементами.

7 ЭКСКУРСИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИЙ И ЦИФРОВЫХ СЕРВИСОВ



QR-коды, онлайн-экскурсии, стриминговые туры, цифровые платформы и совместные сервисы.

8 «АКТИВНЫЕ» ЭКСКУРСИИ



Экскурсии с активными формами передвижения: пешие, велосипедные, водные, лыжные и др.

9 КВЕСТ-ЭКСКУРСИИ



Сочетание классической экскурсии и игровых элементов, загадок и задач в интерактивной форме.

10 СТОРИТЕЛЛИНГОВЫЕ ЭКСКУРСИИ



Увлекательные истории, легенды и личные сюжеты, которые оживляют места и создают эмоциональную связь с аудиторией.

11 ЭКСКУРСИИ-ЭКСПЕДИЦИИ



Исследовательские маршруты в малоизученные и уникальные места с элементами научного поиска и открытия.

12 ЭКСКУРСИИ-ЭКСПЕРИМЕНТАРИУМЫ В ПРОСТРАНСТВЕ



Интерактивные форматы с опытами, наблюдениями и экспериментами в природном, городском и других пространствах.

НОВЫЕ ФОРМАТЫ – ЯРКИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ – БЛИЖЕ К МИРУ!

Что значит инновационные форматы в экскурсиях?

Что делает экскурсию или мероприятие иммерсивным?

сторителлинг и приёмы экскурсионного рассказа	саунд-дизайн (добавление особого звукового ряда)	воссоздание обстановки или ситуации средствами экскурсионной среды
театрализация с задействованием актёров, которые своей актёрской игрой воссоздают персонажей и ситуации	технологиями дополненной, виртуальной и смешанной реальности	реконструкции и игровой активности, в которую вовлекаются сами экскурсанты
Воздействие на органы чувств или ограничение одного из них (приемы 5чувств или фокус на ощущения)	Стимуляция эмоциональной сферы (ожидание удовольствия, вознаграждение, экстремальный опыт и пр.)	Массовая персонализация (особое внимание к личности экскурсанта)

ЭКСКУРСИИ

с дополненным чувственным сопровождением

как формат научно-популярного туризма



Больше, чем просто смотреть — это возможность пережить знание всеми чувствами!

ПОТРОГАТЬ



Реальные объекты в ваших руках

ПОПРОБОВАТЬ



Вкус места, эпохи и открытий

ИССЛЕДОВАТЬ



Стать участником научных открытий

РАССЛЕДОВАТЬ



Разгадывать тайны прошлого

ОЩУТИТЬ



Звуки, запахи, текстуры и атмосферу

ОСОЗНАТЬ



Увидеть связь науки, природы и себя

ОБСУДИТЬ



Делиться впечатлениями и идеями

НАУКА СТАНОВИТСЯ БЛИЖЕ

через личный опыт и живые эмоции

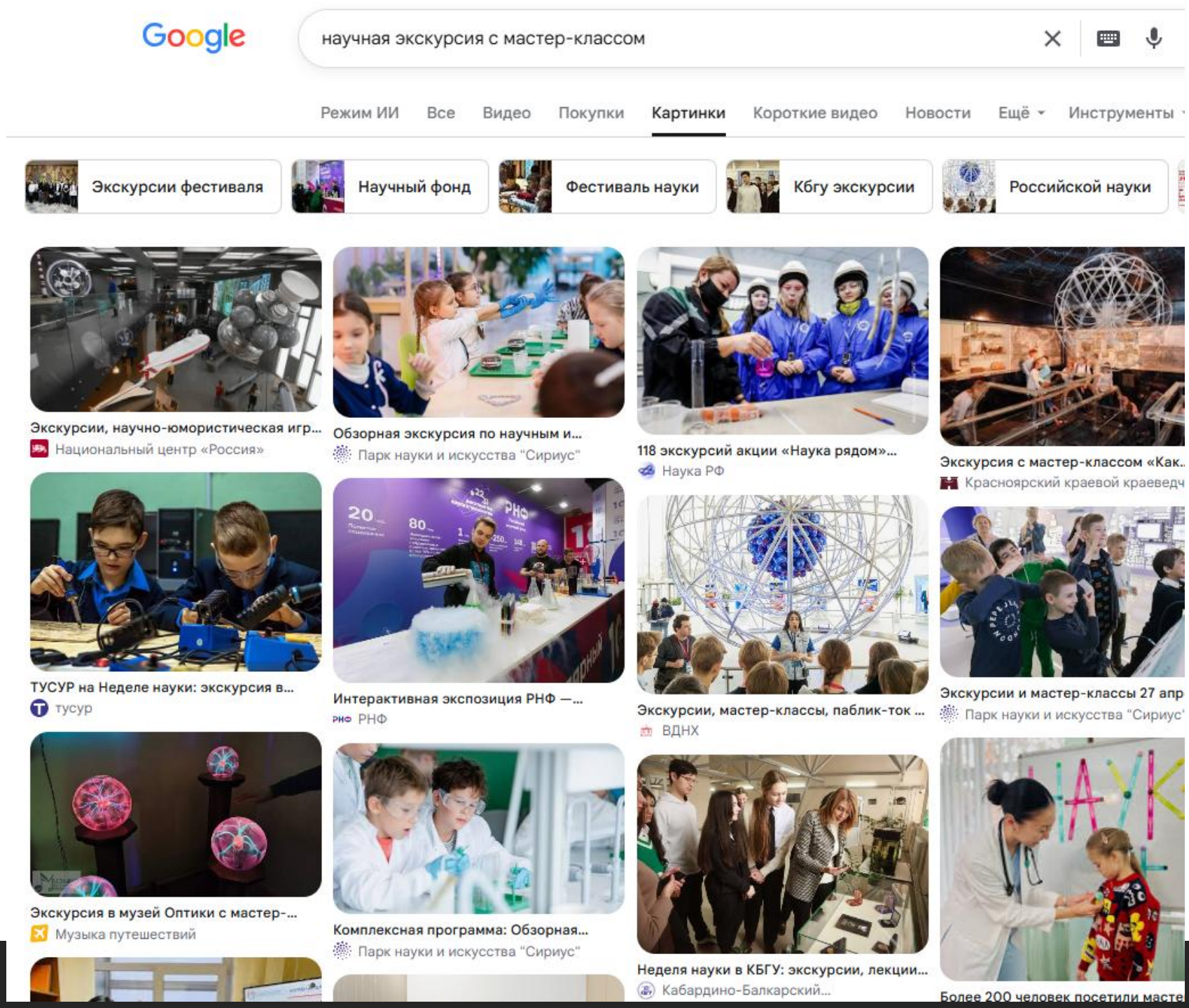
- Уникальные маршруты
- Работа с учёными и экспертами
- Музеи, природные объекты, лаборатории
- Интерактивные форматы
- Для любознательных путешественников всех возрастов

ПУТЕШЕСТВУЙ. ИССЛЕДУЙ. ЧУВСТВУЙ. ОТКРЫВАЙ МИР ЧЕРЕЗ НАУКУ!

Могут быть такие форматы скучными?

Например, мастер-классы?

Обсудим!



Как не попасть
в ловушку, когда
популярный формат
не оправдывает себя?

ПЛОХОЙ МАСТЕР-КЛАСС
в научно-популярном туризме

Примитивные и однообразные занятия, которые не вовлекают экскурсантов





Обратной связи нет
Участники просто выполняют задание, не получают комментариев и не узнают результат.

Нет времени на дополнительную активность
Всё проходит быстро и по шаблону.

Примитивные занятия
Раскраски, простые опыты — без глубокой связи с темой экскурсии.

Однообразны
Такие мастер-классы похожи друг на друга, не запоминаются.

Экскурсантам скучно
Нет интереса, нет вовлечения, нет чувства собственного результата.

В итоге: участники уходят без новых навыков, знаний и ярких впечатлений.

ХОРОШИЙ МАСТЕР-КЛАСС
в научно-популярном туризме

Участники решают интересную задачу, отрабатывают конкретные навыки и создают свой уникальный результат

- Развивает конкретные навыки, связанные с темой экскурсии
- Участники вовлечены и им интересно
- У каждого получается что-то свое и уникальное

Пример: создаём звуковую подпись экскурсии

«У нас нет готовых музыкальных инструментов, но нужно создать три разных звука и придумать звуковую подпись нашей экскурсии».

1 Подготовка



Каждая команда получает конструктор: небольшую картонную коробку, канцелярские резинки разной толщины и два коротких карандаша для опор. Все детали заранее подготавливает ведущий.

2 Создаём инструмент



Участники натягивают резинки на коробку и размещают под ними карандаши-опоры. Получается экспериментальная «гитара».

3 Акустическое расследование



Участники по очереди изменяют только один параметр конструкции и сравнивают звучание. В карточке фиксируют три позиции:

Что изменили → Что услышали → Совпало ли с прогнозом?

4 Инженерный вызов



Каждая команда настраивает три различимых звука и сочиняет короткий сигнал: например, «начало путешествия», «научное открытие» или «прибытие на неизвестную планету».

5 Финальный оркестр



В итоге: участники получают новые знания, практический опыт и яркие впечатления, которые запоминаются надолго!


УСПЕШНЫЙ КВИЗ
Увлекательные и разнообразные головоломки
Командный формат
Заводной ведущий
Атмосфера праздника
КВИЗ
ОДНА КОМАНДА — БОЛЬШИЕ ЭМОЦИИ!
VS
СКУЧНЫЙ КВИЗ
Вопросы сформулированы как тесты
Формальная атмосфера
Участники чувствуют себя экзаменуемыми
Скучно и однообразно
Вопрос 5.
Столица Австралии?
A) Сидней
B) Мельбурн
C) Канберра
D) Перт
КОМАНДА №3

Игры на научных экскурсиях

Играем. Исследуем. Открываем!



Почему люди играют в игры?

- Чтобы исследовать и узнавать новое
- Получать удовольствие
- Общаться и быть частью группы
- Пробовать себя в разных ролях
- Развивать навыки безопасно и в увлекательной форме

Игры – это только для детей и несерьёзно?

Нет! Игры – это эффективный инструмент обучения, который используют в школах, вузах, музеях, научных центрах и в профессиональной среде. Игра – это серьёзно, когда речь идёт о развитии, знаниях и опыте.



Почему игры «работают» в обучении?

- Создают комфортную атмосферу во время игры
- Помогают преодолевать страхи и тревоги
- Стимулируют взаимодействие внутри группы
- Позволяют отрабатывать рабочие ситуации
- Развивают креативные навыки
- Повышают мотивацию и вовлечённость

Нужно ли экскурсоводу самому играть в игры?



Да, это помогает:

- Лучше понимать механику и правила
- Чувствовать участников
- Гибко адаптировать игру под группу
- Создавать живую и доверительную атмосферу

Какими бывают обучающие игры?

Мотивационные
Попробовать, поискать, развлечься

Профориентационные
Познакомиться с профессией, попробовать себя в другой роли

Изучение нового материала
Проектная деятельность, расследование, самостоятельное исследование, поиск

Проверка полученных знаний
Викторины, квизы, игровые задания

Тимбилдинговые
На командообразование – на всех этапах обучения

Диагностические
На всех этапах обучения: изучение настроя, психологических характеристик и пр.

Разнообразие игропрактик по формату деятельности



Имитационные (деловые, ролевые)



Настольные (монополия, мемо, имиджинариумы)



Квесты (последовательное решение загадок)



Активные (физическое развитие и движение)



Игры на научных экскурсиях помогают делать сложное — простым, знания — увлекательными, а людей — ближе друг к другу.

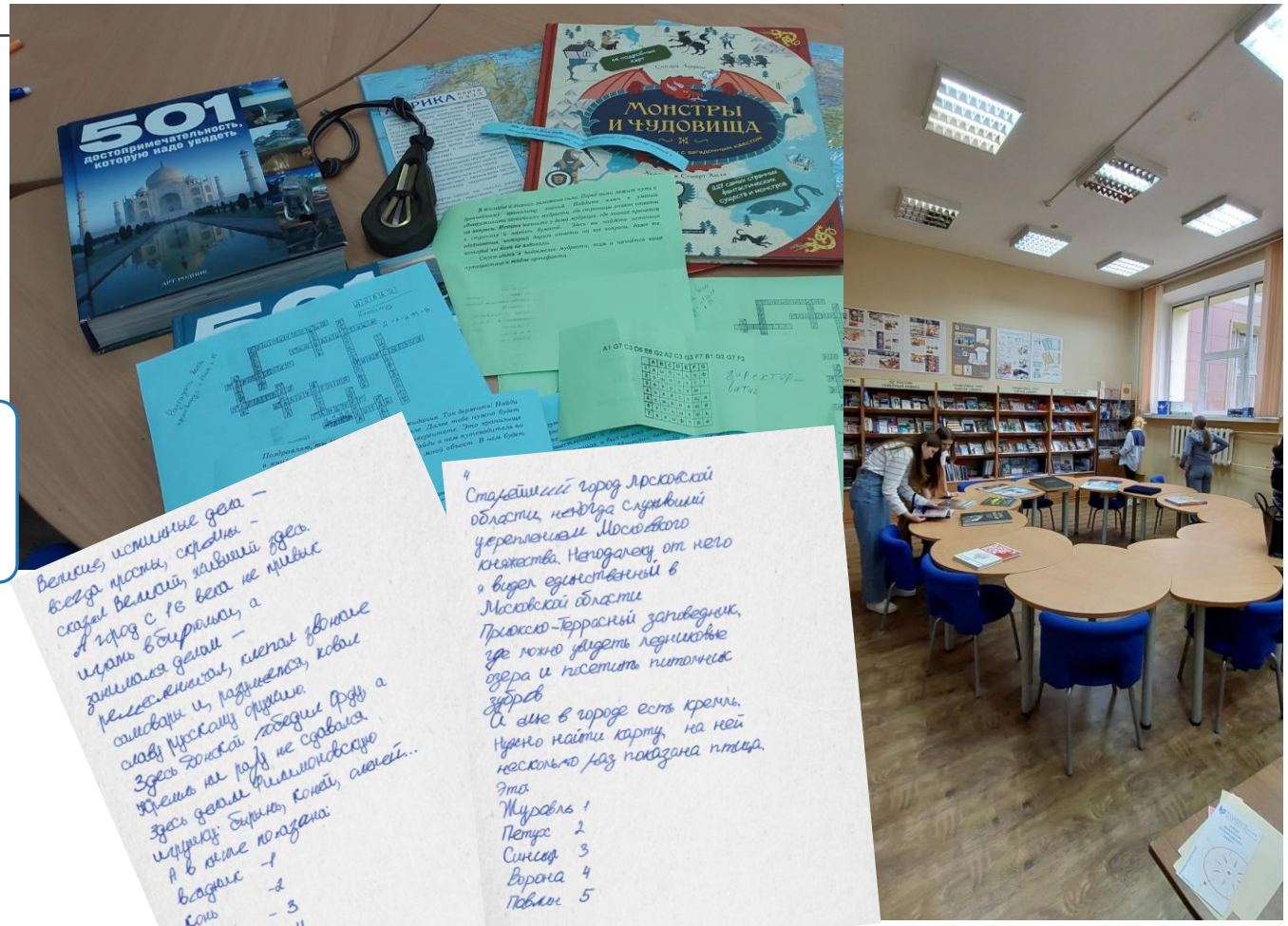
Квесты

Простые	Интеллекту-альные	Игровые	Театрализо-ванные и иммерсивные

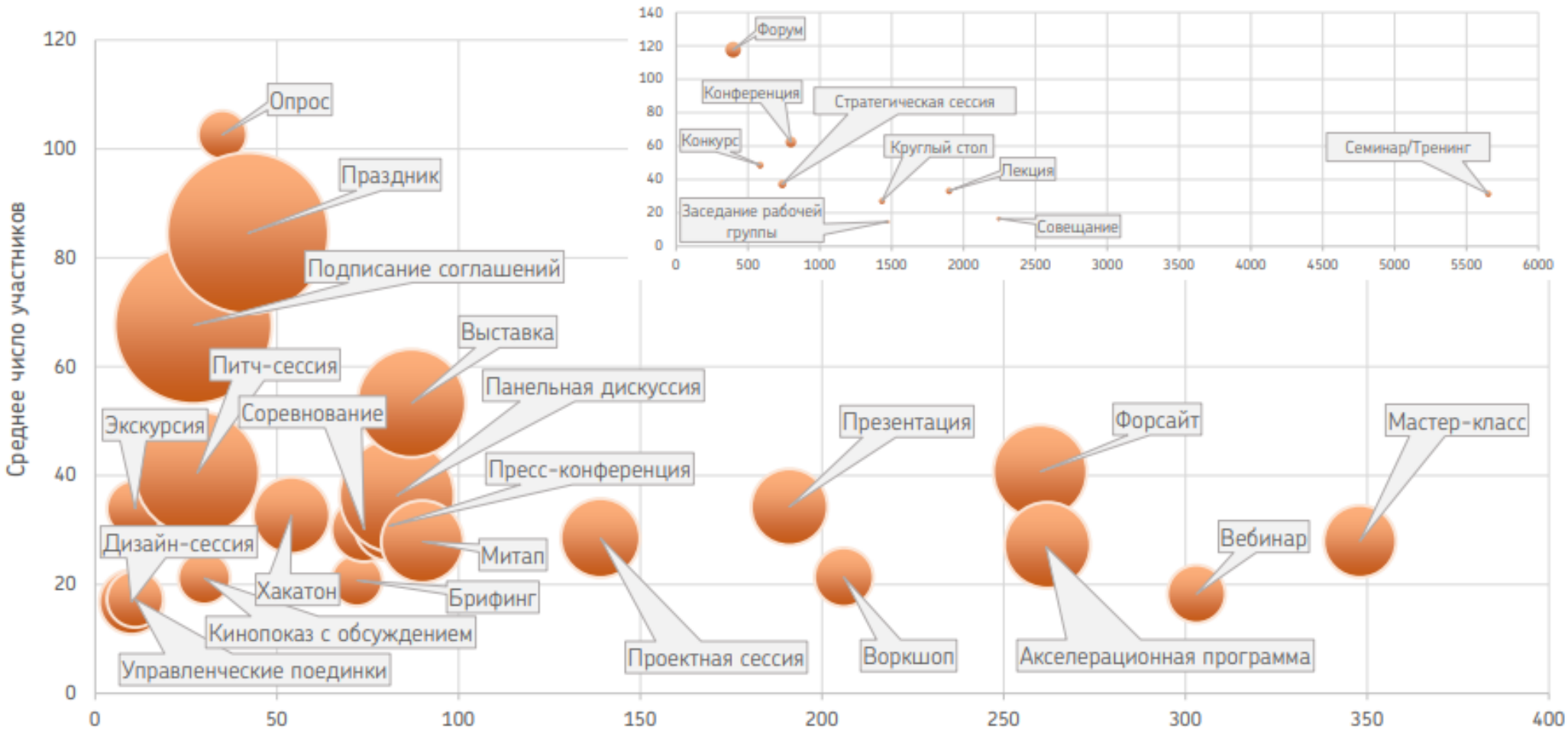
Квест-технология - игровая технология, которая имеет четко оставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила.

Этапы подготовки и проведения квеста

- выбор темы, определение цели и наград
- разработка сценария
- подготовка реквизита
- оформление пунктов в сюжетном стиле игры
- проверка всех элементов квеста, апробация
- проведение
- подведение итогов



Хорошо - понимать разнообразие форматов коммуникации с туристами



Плохо – подменять понятия (проводить традиционные занятия под видом инновационных)

ГОРОДСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

как формат научно-популярного туризма

Городская экспедиция — это путешествие с исследовательской целью, где участники не только знакомятся с городом, но и наблюдают, изучают и самостоятельно открывают новое.



Город становится **лабораторией** под открытым небом

ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ТРАДИЦИОННЫХ ПОЕЗДОК?

Традиционная поездка	Городская экспедиция
Готовая экскурсионная программа	Поисковый характер деятельности
Пассивное восприятие информации	Участники сами наблюдают, исследуют, делают выводы
Основной акцент на осмотре достопримечательностей	Весь распорядок дня и набор услуг подчинены научно-поисковой деятельности

ВИДЫ НАБЛЮДЕНИЙ И ИССЛЕДОВАНИЙ

В экспедиции участники применяют разные методы:

- **Наблюдения** — целенаправленное изучение объектов и явлений города
- **Изучение** — работа с источниками, опросами, архивами
- **Расследование** — поиск причин, реконструкция событий
- **Опыты** — простейшие полевые опыты и измерения
- **Эксперименты** — проверка гипотез в городской среде
- **Фиксация** — фото, видео, заметки, карты, схемы, сбор данных

ЗНАЧИМОСТЬ ДЛЯ НЕЗРЕЛИЩНЫХ МЕСТ



Экспедиция помогает увидеть научную, историческую, экологическую или социальную ценность там, где нет известных достопримечательностей.

- Обычные районы, дворы, промышленные зоны, природные участки становятся объектами исследования.
- Расширяется туристическая карта города.
- Формируется бережное отношение к малоизвестным объектам и территориям.

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Как добавить наблюдения и исследования в работу экскурсантов?

1. **Выбор темы и исследовательского фокуса**
   Например: городская природа, архитектура, следы прошлого, экология, жизнь районов.
2. **Маршрут с исследовательскими точками**
   Включение объектов, подходящих для наблюдений, измерений, опросов, фотофиксации.
3. **Подготовка заданий для участников**
   Чек-листы наблюдений, исследовательские вопросы, мини-проекты.
4. **Использование исследовательских методов**
   Наблюдения, сбор данных, простые опыты, интервью, фото- и видеофиксация.
5. **Поддержание рекреационной составляющей**
   Удобный темп, время на отдых, комфортная логистика, элементы досуга и свободного времени.

КАК ЭТО СОХРАНЯЕТ РЕКРЕАЦИОННУЮ НАПРАВЛЕННОСТЬ ЭКСКУРСИИ?

- **Исследования проходят в комфортном формате** доступные методы, посильные задания, чередование активности и отдыха.
- **Сохраняются туристические удовольствия** прогулки, красивые виды, общение, новые впечатления.
- **Научный поиск дополняет, а не заменяет отдых,** делая его более осмысленным и насыщенным.

ВАЖНОСТЬ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ НАВЫКОВ И ЗНАНИЙ

- **Развивает исследовательские навыки** наблюдательность, умение анализировать, работать с данными.
- **Дает новые знания о городе** его истории, природе, людях, современных процессах.
- **Формирует практический опыт** работа в команде, полевые методы, самостоятельные выводы.
- **Повышает мотивацию к дальнейшему изучению** науки, истории, экологии, культуры.

Исследуй.
Отдыхай.
Открывай город по-новому!

ГОРОДСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ —
ЭТО БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПУТЕШЕСТВИЕ.
ЭТО ВОЗМОЖНОСТЬ ИССЛЕДОВАТЬ, УЗНАВАТЬ, РАЗВИВАТЬСЯ И ОТДЫХАТЬ ОДНОВРЕМЕННО.

Концепция современного экскурсионного продукта

ОТ ИДЕИ — К ЯРКИМ ВПЕЧАТЛЕНИЯМ — К ОСМЫСЛЕННЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ

Больше, чем экскурсия — это история, в которой Вы — главный герой! ♡



ИДЕЯ
Главная мысль

Уникальная тема и смысл, которые делают экскурсию значимой и актуальной.

ВИДЕНЬЕ
Идеальный результат конечного продукта

Какой будет экскурсия в идеале: вдохновляющая, познавательная, эмоциональная и запоминающаяся для туриста.

МЕССЕДЖ
Послание, которое Вы хотите донести до экскурсанта

Какие ценности, смыслы и эмоции мы передаем через экскурсию.

ЦЕЛЬ
Желаемый результат деятельности экскурсантов

Что должен получить экскурсант: знания, эмоции, новые взгляды, личный опыт.

ЗАДАЧИ
Шаги, которые помогут достичь цели

- ✓ Изучить аудиторию
- ✓ Разработать концепцию
- ✓ Продумать маршрут
- ✓ Подготовить контент и инструменты
- ✓ Оценить результат и получить обратную связь

ФОРМАТ
Основной вид деятельности

- Пешеходная
- Автобусная
- Велосипедная
- Водная
- Интерактивная
- Театрализованная
- Авторская (тематическая)

ВАЖНЕЙШИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

ЧТО ДЕЛАЕТ ЭКСКУРСИОННЫЙ ПРОДУКТ СОВРЕМЕННЫМ И ВОСТРЕБОВАННЫМ

1 НАЗВАНИЕ ЭКСКУРСИИ
(ПРОДАВАЕМОЕ, НАСТОЯЩЕЕ)



- Яркое, понятное, интригующее
- Отражает суть и эмоции
- Привлекает целевую аудиторию

2 СОДЕРЖАНИЕ
(КОНТЕНТ — ПОНЯТНЫЙ, ПРОШЕДШИЙ ИНТЕРПРЕТАЦИЮ, ЭМОЦИОНАЛИЗИРОВАННЫЙ)



- Доступный язык без избыточных фактов
- Интерпретация: не просто информация, а смыслы и связи
- Эмоции через истории, людей, детали
- Актуальность и связь с современностью

3 ПРОЕКТИРОВАНИЕ МАРШРУТА
ДРАМАТУРГИЯ, ПОСТРОЕНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО И ОБРАЗНОГО РЯДА, ПОДБОР ТОЧЕК ОПИРАЕТСЯ НА ТРАЕКТОРИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО РЯДА



- Продуманная драматургия экскурсии
- Логичная и эмоциональная последовательность
- Визуальные и образные акценты
- Точки маршрута усиливают общий замысел и эмоции

4 ПОРТФЕЛЬ ЭКСКУРСОВОДА
(ИННОВАЦИОННЫЙ, УСИЛИВАЕТ ВПЕЧАТЛЕНИЯ)



- Современные технологии (AR, аудио, видео)
- Наглядные материалы и интерактивные элементы
- Сувениры, карты, карточки, тактильные объекты
- Усиливает вовлеченность и впечатления

5 ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ И ЛИЧНЫЙ ТУРИСТСКИЙ ОПЫТ



- Учет интересов и потребностей аудитории
- Гибкость и адаптация
- Создание личной связи с местом
- Возможность активного участия
- Формирование индивидуального опыта, который хочется повторить и рекомендовать

Современная экскурсия — это продуманный путь от смысла к впечатлениям, который остается с человеком надолго.

Задача – сделать нескучную экскурсию для подростков

Важно заставить их переживать – «раскачать»»

Показать технологии проектирования и обучить

Рассказать об истории невыразительного места



Несколько видовых точек

Есть «мертвые петли»

Важно держать всех в поле влияния

Показать, то, что сейчас не видно глазу



Маршрут экскурсии

Путешествие сквозь время: от земли к звездам

История. Люди. Место. Выбор.

1 Музей университета

Старт экскурсии. История местности, фабрика Экспортнабивткань и ее креативный потенциал, Гагарин в Клязьме, Покровский храм.



2 Срочное сообщение из космоса

Экскурсию прерывает сигнал из космоса. Слушаем его в наушниках. Получаем реквизит. Выходим на крыльцо.



3 Главная аллея к реке

Идем по самой красивой аллее парка и кампуса. Здесь — эстетическая ценность маршрута и ожидание панорамной точки у реки. Точка эмоционального подъема.



4 Набережная у реки

Герой рассказывает свою печальную историю и возвращается к прошлому. Здесь мы ждем умиротворения и легкой грусти.



5 Мост и вид на Покровскую церковь

С моста открывается панорамный вид на храм. Здесь мы заставляем думать и проводить аналогии с разными историческими событиями прошлого.



6 Другой берег

Участники рисуют проект узора для платка (последний заказ Экспортнабивткань — для Олимпиады 1980) и думают над вопросом: «Что легче, управлять космическим кораблем или производить мелочи, платки?». Пока все рисуют, герой повествует о личной встрече с Ганной Шостак.





7 Возвращение через мост

Чтобы не было чувства «мертвой петли», герой заставляет переживать и дает установку на дальнейшее путешествие.



8 Деревянная часовня

Вопросы, действие, расслабление и умиротворение после эмоционального напряжения.



9 Памятник первому планерному полету

Кульминация рассказа об эксперименте Россинского. У памятника герой задает очередной вопрос участникам.



10 Площадка перед седьмым корпусом

Повествование о геологической истории и море, которое покрывало территорию Москвы и Подмосковья. Вместо длинного рассказа — действие: рисуем доисторических существ или закрываем глаза и мечтаем, расслабляемся.



11 Беседка

Завершающий этап. Звучит последний вопрос. Делим камни на две группы и получаем ответ, что ждет нашего героя. История с открытым финалом и зависит от голосования участников.



12 Возвращение в университет

Завершаем маршрут и обсуждаем вопросы.



Нет времени
на раздумья

Решается судьба
главного героя

Вопросы
не сложные, но
имеют потенциал
для обсуждения

Вопросы
заставляют
задуматься



Сложно выбрать ресурс для озвучки

Механический голос, делает ошибки, нужна адаптация текста

Нужна аудиосистема с единым передающим устройством

Нужны сопровождающие для реквизита



КОМПЕТЕНЦИИ И СТАНДАРТЫ
В ЭКСКУРСИОННОМ СОПРОВОЖДЕНИИ В НАУЧНО-ПОПУЛЯРНОМ ТУРИЗМЕ



КОМПЕТЕНЦИИ

1. ЗНАНИЯ ТЕМЫ И ЭКСКУРСИОННОЙ МЕТОДИКИ
2. УМЕНИЕ ПРЕВРАЩАТЬ ЭКСКУРСИЮ В ДИАЛОГ
3. УМЕНИЕ ДЕЛАТЬ СЛОЖНОЕ ПОНЯТНЫМ И ИНТЕРЕСНЫМ
4. СПОСОБНОСТЬ ИЗБЕГАТЬ И РЕШАТЬ КОНФЛИКТЫ, А ВЫЗОВЫ И ТРУДНОСТИ ПРЕВРАЩАТЬ В ВОЗМОЖНОСТИ
5. УМЕНИЕ ЗАСТАВИТЬ ЭКСКУРСАНТА ПЕРЕЖИВАТЬ И ЗАДУМЫВАТЬСЯ В ХОДЕ ЭКСКУРСИИ
6. УМЕНИЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И СПОСОБНОСТЬ К САМОРАЗВИТИЮ ВСЕГДА И ВЕЗДЕ

СТАНДАРТЫ

1. ВНИМАНИЕ К КЛИЕНТУ И ЕГО ПОТРЕБНОСТЯМ
2. ОБЕСПЕЧЕНИЕ КОМФОРТНОСТИ ПРЕБЫВАНИЯ НА ЭКСКУРСИИ
3. БЕЗОПАСНОСТЬ
4. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ
5. ИСПОЛНИТЕЛЬНОСТЬ
6. СООТВЕТСТВИЕ СОДЕРЖАНИЯ ЭКСКУРСИИ ЗАЯВЛЕННОЙ И ОБЕЩАННОЙ ПРОГРАММЕ
7. ЗАКОННОСТЬ



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

rguts.ru