

Р.В. КРАЄВА,
методист позашкільної освіти
ОЦДЮТ «Самоцвіт»,
м. Одеса

СУЧАСНИЙ ТУРИЗМ ТА НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ: ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ

В последнее время туризм как вид физической активности и перемещения в пространстве стал противопоставляться пассивному отдыху - «сидению за компьютером», и, надо сказать, побеждает не первый, а явно второй. Причины – потеря такого феномена как двор, улица и компания по месту жительства (позитивная версия), чрезвычайная распространенность виртуальных игр и простая лень молодого поколения. Но, как говорится, не все так плохо, и на определенном витке развития технологий так или иначе возникают новые активности, в которые вовлекаются все больше «народных масс», причем характер этих процессов глобален и весьма быстр, так как задействованы интернет-технологии, для которых есть лишь одно ограничение – планета Земля (и чуть-чуть – скорость сетевого соединения).

Сегодня мы остановимся не столько на перечислении этих своеобразных видов виртуально-реального туризма, сколько обозначим тенденцию развития и предложим свое видение, как можно использовать процессы, происходящие в глобальном информационном пространстве, для локальных ситуаций развития и воспитания подрастающего поколения.

Итак, очень кратко.

Городское квест-ориентирование (или просто квесты). В отличие от «взрослых» ночных квестов, призванных развлечь участников, обладающих, к тому же, автомобилями и ощутимыми ресурсами для собственной «развлечения», детско-молодежные квесты направлены на получение новых знаний и развитие социальных навыков и умений – как ориентироваться не только в пространстве, но и в ситуации, как находить выход из складывающихся обстоятельств, как взаимодействовать с незнакомыми людьми и как принимать коллективные решения, и многое другое.

Суть квестового задания обычно состоит в триединстве: сперва догадаться, что именно имел в виду автор текста, затем поскорее прийти на заданную точку всей командой, сфотографироваться и, как правило, еще выполнить некое задание (вот здесь уже может быть развлекательный момент, флешмоб, игра, приключение, испытание и т.д.).

Как задействованы технологии? На мобильных устройствах разрешается хранить карты местности, пользоваться интернетом и всеми видами подсказок, обязательно сдавать на финише фотографии команды на

каждом пункте как доказательства своего там присутствия (обычно – с указанием точного времени прибытия на объект), и в конце команда должна представить творческий отчет, за который, как правило, даются дополнительные баллы. Это может быть набор фотографий с комментариями, слайдфильм или видеоролик, презентация и так далее, на выбор команды.

От степени владения технологиями сильно зависит и уровень вопросов, и охват по местности, и дополнительные задачи. Надо сказать, что здесь открывается широкое поле воспитательных возможностей – умелый мастер и атмосферу в коллективе изменит, и самомнение «подправит», и скромнягу-умника покажет в выгодном свете – было бы кому эти самые педагогические задачи формулировать.

И это здорово обогащает традиционный и спортивный, и краеведческий туризм – мы можем в квесте «запустить» такие процессы и ситуации, которые непозволительны в более строгих жанрах похода и даже традиционной экскурсии по требованиям безопасности или из уважения к экскурсоводу, у которого есть свои задачи, инструкции и ограничения.

К слову о людях, требующих особых подходов (в данном случае речь может идти не только об инвалидах, хотя и о них тоже). Жанр позволяет подобрать и маршрут, и форму подачи материала, и способ его последующей презентации и под мамочку с коляской (и с малышом, и с ребенком-инвалидом), и под слабозрячего подростка с сопровождающим, и под ребенка-сироту, только что взятого из приюта в приемную семью.

Следующий технологический «шаг». Эпоха открытых спутниковых координат. Геокешинг (от гео-земля, cache – тайник). Здесь в игру «вступает» GPS-навигатор, что начинает влиять на правила игры. Краткая история. 1 мая 2000 года президент США Клинтон сделал заявление о том, что технология военных становится общедоступной, и уже 2 мая некий Дэйв Алмер запускает игру «Пряталки». По координатам определяется место тайника, который может искать каждый желающий обладатель навигатора. Информация о первых же тайниках благодаря сетям стала распространяться очень быстро – и вот уже волна искателей кладов 21 века пронеслась по всей планете. 13 мая приходит информация о тайнике в Новой Зеландии. И, наконец, в сентябре 2000-го новая игра становится коммерческим проектом Джереми Айриша, который регистрирует домен geocaching.com и договаривается с авторами идеи.

На сегодня подобных серверов несколько. В русскоязычном мире геокешинг появляется в 2002 году (имена первых энтузиастов история умалчивает). Первые тайники были сделаны в Подмосковье, затем распространились по всему бывшему Союзу.

В некоторых российских городах уже несколько лет проходят чемпионаты по геокешингу и сходным «дисциплинам» среди школьников и студентов (в том числе на Дальнем Востоке).

Особенность русскоязычного (и украиноязычного, соответственно) геокешинга – в том, что тайники «привязываются» к достопримечательностям и интересным объектам, как реальные, так и виртуальные, становятся не самоцелью, а средством познания и общения.

«Видимо, это связано именно с тем, что родоначальниками этой игры в СНГ стали туристы-экстремалы, которые всегда могли похвастаться богатыми собственными традициями. Для таких людей геокэшинг стал уникальной возможностью совместить Интернет и физическую активность. То есть появился вид спорта, который объединил в себе высокие технологии и прогулки на свежем воздухе. Как заметил кто-то из IT-журналистов, "геокэшинг заставил взрослых и детей выйти из дома ради длительных походов, плавания, лазанья и прочих прелестей, связанных с поиском кладов. Многих устраивает ненавязчивость этого хобби — его всегда можно отложить на день, когда погода будет хорошая". [1]

Примеры тайников по г. Николаеву:

<http://www.geocaching.su/?pn=101&cid=10997> (зоопарк)

<http://www.geocaching.su/?pn=101&cid=10986> (шуховская башня)

<http://www.geocaching.su/?pn=101&cid=12592> (Лесковская коса)

Резерв этого жанра, так же, как и квестов, достаточно велик – задания могут соотноситься не только с историей, литературой, математикой, но и с биологией, химией и более узкими специализациями (было бы кому формулировать задания). Плюс – в том, что участники сами планируют свое время, а результаты отражаются на сайте.

Стоит отметить еще одно принципиальное отличие так называемых «проектов городских улиц» (хотя геокешинг умеет «залезать» и в глубинку) – это участие сети Интернет как полноценного партнера, а нередко и полного заместителя экскурсовода и даже менеджера-организатора-логиста. Конечно, за каждым элементом сетевого проекта и технологии стоят люди, но турист или участник квеста вступает в непосредственный контакт с продуктом его мыследеятельности и его видения.

Хорошо это или плохо? С одной стороны, мы всегда говорим, что главная задача на старте квеста – понять логику человека, писавшего вопросы. С другой – а как происходит в других сферах нашей жизни, где мы все равно имеем дело преимущественно с представлениями и видениями других людей, а не непосредственно с процессами, происходящими с природой и материалами. Те же учебники, особенно по истории, неплохой тому пример. Участники же квестов и подобных интеллектуальных состязаний очень быстро научаются критическому мышлению, умению выделять главное из большого массива данных, строить гипотезы и предположения.

А как же живое общение? А оно здесь переходит в другие формы – включаются эмоции, соревновательный момент, очень часто выигрывают те, кто сумел добыть информацию не только в сети, но и у местных

жителей, друзей, родителей. И это – еще одна ниша, очень важная в эпоху засилья социальных сетей – «поговори со мною, мама» - рейтинг родителя, сумевшего помочь на квест-игре резко повышается (к слову, мы используем подобный приемчик в том числе, когда знаем, что внутри семьи есть проблемы с межпоколенным общением).

Следующая технология, на которой хотелось бы остановиться, получила название геотеггинг (вариант – геотаггинг, от слов гео – земля и тэг(таг) – метка). Проще говоря, это географическая привязка фотографии к месту съемки. Сегодня подобное уже воспринимается как само собой разумеющееся, но еще несколько лет назад это было почти чудом и нужны были программы, считывающие координаты из информации в файле. Современные фотокамеры делают это автоматически, а Google maps содержит огромный банк привязанных к местности фотографий.

Виртуальные путешествия по реальной местности стали возможными благодаря Google Street View. И это – новый виток. Но всякое новое в век скоростей очень быстро устаревает, а в отношении юных носителей технологий многое практически сразу воспринимается как существующее по умолчанию. Ведь согласно Анри Лобари, по мере того, как расширяется пространство возможных коммуникаций, сфера активности человека, особенно его результативных действий, сужается. В нашем случае, участие в упоминаемых виртуально-реальных играх-проектах может вернуть гармонию, если к «сидячим» странствиям добавляются вполне продуманные и связанные с первым действия.

Пример: найти нечто, что устарело на карте относительно реальной картины (смена вывески, ремонт фасада дома и так далее).

Еще из новых игр-явлений, которые уже практически невозможно себе представить без геолокационной компоненты, - это прежде всего Fourrsquare b AlterEgo. И хотя популярность таких сервисов, как мода, преходяща, их роль в перемещении «людей с гаджетами» в пространстве значительна. Игры-путешествия при этом приобретают ярко выраженный геймо-социальный характер (все эти бейджи, звания и «мерство»).

И здесь мы подходим к еще одному важному тезису (версия наша). Геймификация виртуального (и вслед за ним – реального) пространства во многом меняет социальную картину мира, это касается взрослых и детей (нет необходимости много лет добывать знания, молодежь и даже совсем юные – схватывают технологии на лету и тем самым зачастую переигрывают людей старше себя). Нет разницы, кто человек по профессии и даже по социальному статусу – профессор и двоечник в игровом пространстве вполне себе уютно существуют в рамках правил игры, а наличие более крутого гаджета далеко не всегда дает форы, в отличие от навыка работы с информацией и др.

Существуют и другие, в большей или меньшей степени привязанные к технологиям виды современного игрового развлекательного туризма (не путать с азартными играми). Выделим, прежде всего, любителей посещать

секретные и заброшенные объекты, постпаломников (любителей заброшенных или десакрализованных мест – храмов, кладбищ, культовых мест), диггеров и руферов (соответственно посещающих подземные пространства и крыши), ролевиков (игровое посещение города или места), экстремалов (искателей необычных приключений, в том числе весьма рискованных). Тот же автостоп уже выступает не в качестве цели и смысла путешествия, а лишь как средство более экономного перемещения от точки до точки. Например, от человека к человеку в сети коучсерферов (принимающих дома новых закомцев, в том числе взаимообразно и без границ)

В современном учебнике [2] выделяют более 30 видов современного туризма (правда, здесь в одном ряду оказывается, к примеру, традиционный спелеотуризм и экзотический «ядерный» - посещение той же Чернобыльской зоны).

Для такого рода путешественников сегодня практически не существует преград – открытая и доступная информация в сети плюс наличие денег – и вот уже весьма хрупкие девушки, начитавшись блогов и заметок с фотографиями, планируют кругосветки, и в этом мы видим и вызов, и опасность. Особенно, учитывая мобильность и не критичность юношей и девушек, подобная «легкость на подъем» может быть весьма опасной.

Подводя итоги всему вышесказанному, подчеркнем, что с развитием технологий познание об окружающем миру и способы этого познания в значительной мере зависят от степени владения технологиями и выдвигают новый социальный заказ в молодежном, а особенно школьном и студенческом туризме – специалиста по игровой педагогике. А если к этому добавить и общий кризис устаревающей с каждым днем все больше системы образования, поиск новых форм взаимодействия со средой обитания, все большее распространение альтернативных форм обучения (домашнее, индивидуальное, в малых группах, заочное, дистанционное и др.) – станет понятным, как велики потенциальные возможности и туризма как такового – те же музейные путешествия вместо скучных уроков по мировой культуре и литературе, так и новой системы образовательного, развлекательного игрового и других подвидов туризма, особенно семейного и молодежного.

Пример проекта: в рамках скаутской организации предлагается создать виртуальные разновозрастные команды, которые выбирают города и местности для «путешествия» в течение года, создают по ним загадки для других команд (аналог – есть в рамках международного проекта KIDLINK), совершают виртуальные ознакомительные путешествия, в том числе по заданным маршрутам и с заданиями, затем в заданное время находят «агента», который в реальности посетит объект, найдя его при помощи сбной команды, в конце концов создаются (снова-таки, по сети) творческие отчеты команд. В летний или осенний сезон могут собираться

участники уже очно, имея общую информационную среду, опыт совместных действий в ситуациях, общие эмоциональные воспоминания и, наконец, совместно созданный творческий продукт. Практика заданий может включать в себя поиск и посещение мест, связанных с историей войн, семейной историей, экологией, сохранением памятников архитектуры и социально-благотворительной деятельностью. Доброе дело – каждый день.

Список використаних джерел:

1. Платов, А. Геокэшинг: новое развлечение в стиле hi-tech [Электронный ресурс] / А. Платов. – Режим доступа: <http://www.nestor.minsk.by/>. – Заголовок з екрану.
2. Сучасні різновиди туризму [Текст]: Підручник / Ф. Ф. Шандор, М.П. Кляп. — К.: Знання, 2013. — 334 с.
3. Геокешинг [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ta-vi-ka.blogspot.com/p/blog-page_18.html. – Заголовок з екрану.
4. Образовательный геокешинг и мобильные игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edugalaxy.intel.ru/?showtopic>. – Заголовок з екрану.
5. Игра Геокэшинг как средство развития информационно-коммуникативных и исследовательских навыков обучающихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/538025/>. – Заголовок з екрану.
6. Куценко, О.Б. Образовательный геокешинг - новая форма в дополнительном образовании [Электронный ресурс] / О.Б. Куценко, Р.Р. Муслимов. – Режим доступа: <http://www.azimut72.com/biblioteka/>. – Заголовок з екрану.
7. Патаракин, Е.Д. Новое поколение учебных проектов [Электронный ресурс] / Е.Д.Патаракин, Я.С. Быховский, Е.Н.Ястребцева. – Режим доступа: http://nenc.gov.ua/doc/metod_razr/geokeshing.pdf. – Заголовок з екрану.