

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Гимназия № 2

Направление: Краеведческий туризм

КОНКУРСНАЯ РАБОТА на тему:

Интерактивный квест-прогулка

«Код Нелидово: от Йоткино до города шахтёров»

(Методическая разработка и цифровой прототип краеведческой игры)

Выполнила:

Учитель гимназии № 2

Попова Екатерина Александровна

Нелидово, 2026

АННОТАЦИЯ

Название проекта: Интерактивный квест-прогулка

«Код Нелидово: от Йоткино до города шахтёров»

Направленность: Туристическо-краеведческая

Формат продукта: Цифровой пешеходный квест (с помощью мобильного приложения)

Целевая аудитория: Школьники 5–11 классов, студенты, гости и туристы города Нелидово

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	4
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА	6
СТАРТ ИГРЫ И ИНСТРУКТАЖ	7
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	14
Список литературы и источников.....	15
Приложение.....	16

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проекта. Сегодня перед малым историческим городами России остро стоит задача сохранения культурной памяти и привлечения внимания молодёжи к локальной истории. Город Нелидово Тверской области обладает уникальным историко-культурным наследием: от пристанционного посёлка Йоткино до героических страниц времён Великой Отечественной войны и эпохи «угольного бума» послевоенных лет. Однако традиционные экскурсионные форматы часто оказываются малопривлекательными для современных подростков и молодёжи, привыкших к цифровому потреблению информации.

В связи с этим возникает необходимость поиска новых, интерактивных и геймифицированных форм изучения родного края. Развитие цифрового туризма и внедрение игровых механик (геймификации) в краеведение позволяют превратить изучение истории города Нелидово из пассивного слушания в увлекательное исследование, где участник становится активным первооткрывателем.

Новизна проекта заключается в интеграции краеведческого материала г. Нелидово в современный формат интерактивного пешеходного квеста, реализуемого с помощью доступных цифровых технологий (помощника-бота и QR-кодов). Проект соединяет реальный пешеходный маршрут по ключевым точкам города с виртуальным игровым сюжетом.

Цель проекта: разработать и внедрить интерактивный краеведческий квест-прогулку «Код Нелидово: от Йоткино до города шахтёров» для популяризации истории и культурного наследия города среди молодёжи и туристов.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. Изучить и систематизировать историко-краеведческие материалы, связанные с основными вехами развития г. Нелидово (строительство железной дороги, военные годы, шахтёрское прошлое).

2. Отобрать ключевые объекты городской среды для формирования безопасного и логичного пешеходного маршрута.

3. Разработать игровой сюжет (сеттинг), игровую механику и систему интерактивных заданий, не позволяющих использовать простые поисковые запросы в интернете.

4. Технически реализовать логику квеста на выбранной платформе.

5. Провести апробацию (тестирование) разработанного квеста на целевой аудитории и оценить его эффективность.

Объект исследования: история, памятные места и социокультурное пространство города Нелидово.

Предмет исследования: процесс вовлечения молодёжи в изучение локальной истории Нелидовского края посредством интерактивных игровых технологий.

Практическая значимость проекта: Разработанный продукт является готовым инструментом для проведения внеурочной деятельности в школах и колледжах Нелидово, организации досуга местной молодёжи, а также может использоваться Туристско-информационными центрами или библиотеками Тверской области для приёма самостоятельных путешественников и гостей города.

Квест разработан с учётом **детской безопасности**: маршрут проложен по тротуарам, пешеходным зонам и не пересекает оживлённые неосвещённые участки дорог. Жюри всегда обращает на это внимание.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА

Концепция и игровая механика квеста

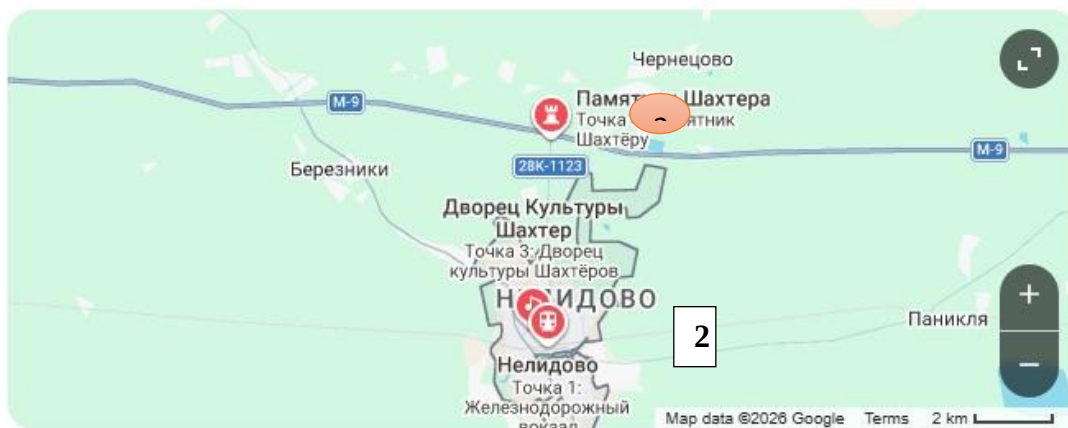
В основу проекта заложена механика пешеходного городского ориентирования с элементами геймификации. Сюжетная линия: Участники выступают в роли «цифровых археологов», нашедших зашифрованные файлы старого нелидовского инженера. Снятие блокировки с каждого нового файла возможно только после физического посещения исторического объекта и ввода правильного кодового ответа в чат-бот.

Пошаговое описание прохождения квеста от точки к точке

Ниже приведены подробные описания каждой контрольной точки маршрута, включая краеведческую базу, игровые задания и визуальное оформление (схемы/фотографии), которые будут использоваться в проекте.

Схема пешеходного маршрута (Интерактивная карта)

Маршрут спроектирован как последовательная безопасная цепочка в границах центральной части Нелидово:



Примечание: точка 2 на карте «Мемориал Вечной славы» находится практически рядом с точкой 1 «Железнодорожный вокзал», поэтому в данном масштабе на карте ее не видно, приблизительно она обозначена цифрой 2.

СТАРТ ИГРЫ И ИНСТРУКТАЖ

Ребята собираются у начальной точки и сканируют стартовый QR-код. На их экранах открывается разработанный бот. Первое, что они видят — правила безопасности и вводная легенда.

Реплика бота:

«Приветствую вас, исследователи! Вы держите в руках уникальный цифровой артефакт — зашифрованный дневник главного инженера-геолога Нелидовского края. Наш город хранит удивительные тайны: он зарождался в глухих лесах, героически сражался в годы войны и поднимался из руин благодаря труду горняков.

Чтобы восстановить хронологию города, вам предстоит пройти по его улицам и разгадать 4 исторических кода. Вся навигация идет через меня. Переходите от точки к точке строго по пешеходным тротуарам и переходам! Ваша первая точка — место, откуда и началась история города в 1901 году. Выдвигайтесь к Железнодорожному вокзалу станции Нелидово! Когда будете на месте, нажмите кнопку ниже».

Что ребята нажимают на телефоне: Появившуюся кнопку «[Я НА МЕСТЕ]».



ТОЧКА 1: Железнодорожная станция «Нелидово»

Ребята подходят к зданию вокзала. Бот выдает историческую справку и первое задание на внимательность, ответ на которое нельзя найти в интернете — нужно посмотреть на само здание.

Реплика бота:

«Отличный старт! В 1901 году здесь прогрохотал первый поезд по линии Москва — Великие Луки. До этого тут стояла лишь тихая деревенька Йоткино. Именно железная дорога дала жизнь нашему городу!»

ЗАДАНИЕ 1: Подойдите к главному фасаду вокзала. Внимательно сосчитайте количество полукруглых арочных окон на центральном, самом высоком пролёте здания. Введите полученное число (цифрой) в чат!»

Что ребята делают: Считают окна на реальном здании. Вводят в поле сообщения цифру 3 и нажимают «Отправить».

Логика работы бота:

- Если ответ неверный: «Не сходится. Пересчитайте именно полукруглые арочные окна на самом высоком центральном фасаде вокзала!»
- Если ребята ввели слово «ПОДСКАЗКА»: «Посмотрите на самую высокую центральную часть здания вокзала — окна там имеют закруглённую кверху форму. Посчитайте их».
- Если ответ верный (3): «Абсолютно верно! Первый код разгадан. Дорога построена, посёлок растёт! Но впереди город ждало суровое испытание... Направляемся к сердцу памяти нашего города — площади Жукова. Перейдите туда аккуратно по пешеходным переходам. Когда будете у мемориала, нажмите кнопку».

What ребята нажимают на телефоне: Кнопку «[Я НА МЕСТЕ]» у мемориала.



ТОЧКА 2: Мемориальный комплекс «Вечная Память» (Площадь Жукова)

Команда перемещается к мемориалу. Бот знакомит их с героической и трагической страницей истории Нелидово — периодом Великой Отечественной войны.

Реплика бота:

«Вы пришли на площадь Жукова к мемориалу 'Вечная Память'. Это священное место для каждого жителя. В годы Великой Отечественной войны Нелидово находилось в жестокой оккупации 110 дней. Город был разрушен практически полностью, но не сломлен.

ЗАДАНИЕ 2: Пройдите вдоль гранитных плит с именами героев. Найдите плиту, на которой высечена фамилия сержанта А. П. КОРНЕЕВА.

Внимательно посмотрите на буквы его фамилии (К-О-Р-Н-Е-Е-В). Переставьте их местами и составьте из них слово, обозначающее главное полезное ископаемое, которое добывали в нелидовских шахтах и которое спасло город после войны. Напишите это слово заглавными буквами в чат!»

Что ребята делают: Ищут фамилию на плитах, разгадывают анаграмму. Вводят слово УГОЛЬ и нажимают «Отправить».

Логика работы бота:

- Если ответ неверный: «Попробуйте еще раз. Это топливо из 5 букв, которое добывали глубоко под землей в наших краях, чтобы поднять город из руин».
- Если ответ верный (УГОЛЬ): «УГОЛЬ! Правильно! Именно 'чёрное золото' дало Нелидово второе рождение. Переносимся в эпоху великого промышленного бума! Наш следующий пункт — Дворец культуры Шахтёров (ДКШ). Двигайтесь к нему и нажимайте кнопку».

Что ребята нажимают на телефоне: Кнопку «[Я НА МЕСТЕ]» около ДКШ.



ТОЧКА 3: Дворец культуры Шахтёров (ДКШ)

Ребята оказываются перед красивым классическим зданием ДКШ. Бот рассказывает про шахтерский период истории города.

Реплика бота:

«Перед вами величественный Дворец культуры Шахтёров — настоящий символ гордости нелидовских горняков! Его возвели в послевоенные годы по проекту знаменитого архитектора Барташевича. ДКШ стал сердцем культурной жизни молодого города.

ЗАДАНИЕ 3: Встаньте лицом к главному входу во дворец. Парадный вход украшает монументальный портик, который держат массивные колонны. Сосчитайте, сколько всего огромных белых колонн украшают этот вход? Введите цифру в чат!»

Что ребята делают: Считают колонны на фасаде здания ДКШ. Вводят цифру 6 и отправляют боту.

Логика работы бота:

- Если ответ неверный: «Ошибочка. Посчитайте именно большие вертикальные колонны у главного входа!»
- Если ответ верный (6): «Великолепно! Архитектурный код взломан! Шесть колонн держат этот купол культуры уже много десятилетий. Мы выходим на финишную прямую к главному символу трудовой славы Нелидово — памятнику Шахтёру. Ждувастам!»

Что ребята нажимают на телефоне: Кнопку «[Я НА МЕСТЕ]» у памятника Шахтёру.



ТОЧКА 4 ФИНАЛ: Памятник Шахтёру

Ребята доходят до конечной точки маршрута. Здесь их ждет последнее задание и подведение итогов всей игры.

Реплика бота:

«Вы дошли до финальной точки маршрута! Перед вами памятник Шахтёру — дань уважения тысячам людей, которые спускались в забои нелидовских шахт. Их самоотверженный труд превратил рабочий посёлок в современный город.

ФИНАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ: Посмотрите на скульптуру горняка. В руках он крепко держит свой главный рабочий инструмент, которым отбивал угольные пласты в забое. Как называется этот инструмент? Напишите ответ в чат!»

Что ребята делают: Осматривают памятник, узнают инструмент. Вводят слово ОТБОЙНЫЙ МОЛОТОК (или МОЛОТОК) и нажимают «Отправить».

Что ждёт ребят в финале квеста

Как только участники вводят правильный ответ на финальный вопрос, чат-бот фиксирует успешное завершение игры. Экран телефона загорается поздравительной анимацией, и бот присылает итоговую торжественную речь:

«Поздравляем, команда! Вы успешно прошли весь маршрут!»

Все страницы дневника инженера-геолога восстановлены. Вы доказали, что отлично знаете и чувствуете историю города Нелидово: от скромной станции Йоткино до подвига военных лет и трудовой славы великой шахтёрской эпохи.

За проявленную смекалку, внимательность и уважение к истории родного края вашей команде официально присваивается почётное цифровое звание: 'ПОЧЁТНЫЙ КРАЕВЕД НЕЛИДОВСКОГО КРАЯ'!

После этого бот предлагает ребятам сделать общую командную фотографию на фоне памятника Шахтёру и загрузить её прямо в чат. В конкурсной работе этот шаг описывается как важный элемент сбора обратной связи и фиксации результатов прохождения туристического маршрута.

Затем запускается финальный этап фиксации полученного опыта:

1. Загрузка снимка и получение награды: Ребята делают совместное фото и отправляют его в чат-бот. В ответ на присланное изображение бот мгновенно генерирует и присылает команде именной цифровой диплом «Почётного краеведа Нелидовского края». Это даёт участникам чувство завершённости и осязаемый результат их победы.
2. Анкета обратной связи: вместе с дипломом бот отправляет ссылку на короткую Яндекс. Форму для рефлексии. Ребята прямо со смартфонов отвечают на три вопроса: «Какое задание квеста понравилось больше всего?», «Какой факт о Нелидово удивил?» и «Хотите ли вы пройти игровой маршрут по другим улицам города?».
3. Краеведческий флешмоб: С согласия участников их победные фотографии автоматически публикуются в специальном альбоме в социальных сетях (например, в группе школы или центральной библиотеки Нелидово) под хэштегом #КодНелидово. Это запускает вирусный эффект: другие подростки видят живые эмоции своих знакомых и тоже хотят пройти этот маршрут.

На этом интерактивный квест официально заканчивается. Чат-бот автоматически обрабатывает время прохождения маршрута и правильность ответов, после чего объявляются финальные результаты. Каждая команда получает баллы, а набравшие максимум очков объявляются абсолютными победителями и награждаются памятным дипломами «Почётных краеведов Нелидовского края».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Живое участие ребят в интерактивном квесте «Код Нелидово: от Йоткино до города шахтёров» имеет ключевое значение для формирования их гражданской позиции и патриотического воспитания.

Во-первых, проект доказывает, что изучение истории малой Родины может быть современным и по-настоящему увлекательным. Проходя от точки к точке, подростки перестают быть пассивными слушателями. Они превращаются в активных исследователей, которые своими глазами видят и «вскрывают» исторические коды родного города — от старинного вокзала до шахтёрских монументов.

Во-вторых, командная работа развивает важнейшие навыки общения. Чтобы разгадать загадки, ребятам приходится спорить, рассуждать, проявлять логику и внимательность на улицах города. Финальное общекомандное фото становится символом их сплочённости и общей маленькой победы. Внедрение таких игровых технологий в Нелидово помогает связать историческое прошлое нашего края с цифровым будущим его подрастающего поколения. Проект полностью готов к использованию на классных часах, уроках истории Тверского края и городских молодёжных слётах.

Безопасность маршрута

Пешеходный маршрут имеет общую протяженность около 2.5 км. Проложен исключительно по тротуарам и благоустроенным пешеходным зонам (ул. Советская, ул. Панфилова, центральный парк). Переходы через проезжую часть предусмотрены строго по регулируемым и обозначенным пешеходным переходам. Перед стартом бот транслирует игрокам обязательную инструкцию по технике безопасности.

Список литературы и источников

1. **Города Тверской области.** Историко-краеведческие очерки. Книга 1 / Сост. М. А. Ильин. — М.: Московский рабочий, 1983. — 350 с.
2. **Нелидово: история и современность.** Информационный сборник к юбилею города / Администрация Нелидовского района. — Тверь: Лилия Принт, 2003. — 120 с.
3. **Очерки истории Тверского края.** В 2 т. Т. 2: Советский период / Под ред. В. М. Воробьева. — Тверь: Тверское областное книжно-журнальное издательство, 2004. — 416 с.

Электронные ресурсы (Интернет-источники):

4. **Администрация Нелидовского городского округа.** Официальный сайт. Раздел «История округа» — URL: nelidovo.su (дата обращения: 12.10.2026).
5. **Тверской военно-исторический интернет-центр.** Оккупация и освобождение районов Калининской области (Нелидовский район) — URL: history.tver.ru (дата обращения: 12.10.2026).
6. **Библиотеки Нелидовского городского округа.** Краеведческий портал: история шахтёрского края — URL: <http://nelidovolib.ru> (дата обращения: 12.10.2026).
7. **Конструкторы чат-ботов и игровых платформ.** Документация по созданию интерактивных игровых механик (дата обращения: 12.10.2026).

Приложение

Здесь представлен QR-код, перейдя по которому, участники квеста начинают его прохождение.

