Содержание

Введение…….....3

1 Особенности составления и организации Квест-игр.…….6

1.1 Понятие квеста и квест-технологии…….....6

1.2 Типология и классификация квестов……9

1.3 Технология квест-игры и ее структура……...13

1.3.1 Характеристика и особенности подготовки квестов по возрастному признаку…….....16

2 Сценарно-режиссерская разработка семейного квеста «Лео и Тиг. Миссия «Шкура солнца»…….....25

2.1 Тематическая заявка……25

2.2 Режиссерская разработанность замысла постановки…….....28

2.3 Литературный сценарий……..31

2.4 Сценарный план…….....40

2.5 Организационный план……...41

2.6 Смета…….42

2.7 Режиссерская документация……...43

Заключение……..47

Список литературы……..…….....49

Приложения…….51

Введение

В настоящее время в обществе происходят изменения, требующие от специалистов социально-культурной сферы поиска новых технологий. Технологий, которые имели бы возможность способствовать индивидуальному становлению личности в целом, развитию у нее творческой инициативы, формированию ряда компетенций, связанных с поиском, оценкой и правильной обработкой информации.

Важной задачей современных специалистов культурно-досуговой деятельности является предоставление населению возможностей для реализации их интеллектуального и творческого потенциала. В резерве специалистов целый ряд технологий, помогающих в осуществлении этой задачи. В наши дни одной из популярных является квест-технология.

Сегодня можно сказать о том, что произошел всплеск интереса к интеллектуальному досугу, где широко используется способность человека усваивать знания и решать с помощью них всевозможные нестандартные задачи, находить выход из различных ситуаций.

Актуальность использования квестов в организации досуговой деятельности социума на сегодняшний день осознается всеми. Активное использование квестов сегодня способствует воспитанию и развитию различных качеств личности, соответствующим условиям современного информационного общества.

На данный момент в трудах российских ученых отсутствует единый взгляд на сущность квест-технологий, и это не удивительно, поскольку, являясь относительно новой технологией, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. Деятельность в отношении квеста как формы социально-культурной работы все еще ведется. Однако специалистам культурно-

досуговой деятельности это никак не препятствует концентрировать свое внимание на квест как на инновационную форму и модель обучения [6].

Актуальность выбранной темы выпускной квалификационной работы заключается в следующем: квест может решить множество актуальных психологических и социальных проблем, в зависимости от личных качеств человека. Квест оказывает положительное влияние на определенную сферу жизнедеятельности, и, одновременно, он является превосходной развивающей, интересной и интеллектуальной игрой.

Целью данной работы является формирование системы организации форм культурно-досуговой деятельности для создания благоприятной социально-педагогической и творческой среды развития празднично-игровой культуры детей и взрослых в современных социальных условиях.

Для достижения цели нужно решить следующие **задачи**:

- раскрыть сущность понятия квеста и квест-технологии;
- изучить историю возникновения квест-игр;
- выявить технологию и структуру квест-игр;
- рассмотреть типологию и классификацию квестов;
- создать сценарно-режиссерскую разработку семейного квеста «Лео и Тиг. Миссия «Шкура солнца».

Объектом исследования является инновационная современная форма игровой программы - квест.

Предмет исследования – особенности организации и проведение квест-игры.

Гипотеза исследования. Квест-игры является эффективным средством воспитания духовно-нравственной культуры, формирования информационной культуры, выработки культурообразующих качеств личности, расширения кругозора и эффективной формой в сплочении семьи и проведении семейного досуга.

Информационная база. При написании выпускной квалификационной работы использовалась литература: Атоманенко О.В., Гурин В.В., Егоренко Е.Г., Кремер И. и др.

Для выполнения практической части были использованы материалы: Мартыненко А.А., Окорокова А.Д., Хохлова Н.А. и др.

Структура работы. Дипломная работа состоит из введения, двух глав основной части, заключения, списка использованной литературы и Интернет-ресурсов, приложений.

Глава первая ориентирована на теоретические основы: понятие, классификация, технология и структура квест-игр, методика написания сценария квеста и особенности режиссуры квест-игры.

Во второй главе сделана сценарно-режиссерская разработка семейного квеста «Лео и Тиг. Миссия «Шкура солнца»

1 Особенности составления и организации квест-игр

1.1 Понятие квеста и квест-технология

В условиях стремительно меняющейся жизни в информационную эпоху образовательные организации и учреждения культуры стараются активно включать в свою работу новые формы взаимодействия с детьми, молодежной и разновозрастной аудиторией. Одной из этих форм является квест – увлекательная и познавательная игра с элементами путешествия, тематическими заданиями и головоломками. Эта технология основывается на традиционных педагогических приемах, но всегда подразумевает групповую работу, интерактивность, вовлечение участников в процесс. Мероприятия-квесты могут проводиться не только «вживую», они также могут быть созданы и представлены участникам в электронном формате. Игровая форма и интересные задачи способствуют прочному усвоению любой новой информации, будь то непростые учебные знания, исторические сведения о родном городе или стране, иностранный язык, особенности художественных произведений [12].

Квест – (от английского слова «quest» – «поиск») – это разновидность игр, требующих от игрока умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределенным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока [6].

Квест (квестор) – происходит от латинского слова guaero- ищу, разыскиваю, веду следствие [8].

В Италии – это полицейский чин, в Древнем Риме – служитель, который осуществлял различные функции (административные, судебные, финансовые).

Историческая справка: *Первые «прародители» квестов появились в начале 1970-х, когда программист и спелеолог Уильям Кроутер - как принято ныне считать, один из основателей жанра приключенческих игр - разработал программу под названием Colossal Cave Adventure для ЭВМ марки PDP-10.*

Интерфейс игры был текстовым, а сюжетом - похождения героя в большой пещере. Позже игра была доработана и расширена Доном Вудсом. «Colossal Cave Adventure» быстро распространилась по ARPANET и стала популярной, породив множество подражаний и продолжений, которые впоследствии распространились повсеместно.

Первые приключенческие игры были исключительно текстового содержания, и графика в них не использовалась из-за технических ограничений компьютеров. В таких играх к основным задачам игрока относились: установление диалога с игровым миром, исследование словарного запаса программы, и далее с накоплением опыта диалога с игрой решение встроенных в игру логических головоломок и задач. Пользователь исследовал игру как черный ящик, изучение понятного для него языка диалога и далее получение желаемого результата (поиск новых локаций, прохождение игры и др.). Диалог происходил с помощью текстового ввода сообщений: например, чтобы пойти на север, игрок мог ввести два слова «GO NORTH» (с англ. - «идти север»). Если в руках у героя была свеча (англ. candle), то он мог ее бросить (англ. drop) на пол, и для этого нужно было ввести «DROP CANDLE». При этом программа понимала не все слова, а игрок не всегда знал словарь программы, и ему приходилось его исследовать самостоятельно [15].

Квест-технология - игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.

В общей классификации выделяют следующие виды квест-технологий:

– линейные;

– штурмовые;

– кольцевые [13].

Что же из себя представляет сама структура таких процессов. Рассмотрение ее следует применять не только к отдельно взятой личности, а

скорей к целой команде, ведь на современном этапе развития общества только совместные действия могут обеспечить достижение лучших результатов.

Итак, все сводится к следующему:

– постановка задачи (в ведение) и распределение ролей;

– список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т.д.);

– порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);

– конечная цель (приз).

Разновидностей квестов огромное количество, а потому перед специалистами культурно-досуговой деятельности открывается больше возможностей для использования данной формы мероприятия в процессе организации досуговой деятельности социума.

Помимо того, что данная форма проведения мероприятий актуальна как одна из методик досуга, обучения и воспитания, стоит выделить то, что определенные виды практически не предполагают никаких затрат.

Основные принципы организации квеста:

– принцип непрямого обучения, но обучения через деятельность;

– принцип соревновательности участников;

– принцип оперативной поддержки участников;

– принцип емкости, в котором подразумевается, что в квесте используются формы, приемы, задания, которые сочетают в себе быстроту выполнения и насыщенность содержания;

– принцип максимального охвата практик и возможностей; эстетической привлекательности квеста; максимальной доступности и простоты [14].

Роль квест-технологий в современном мире весьма очевидна. Любая квест-технология призвана не только улучшить восприятие огромного количества новой информации или способствовать духовному становлению личности, но и развивать молодое поколение в интеллектуальном и нравственном направлении.

1.2 Типология и классификация квестов

Как и все игры, квесты в реальности имеют свою классификацию. Каждый квест обладает своими отличительными особенностями, будь то: возрастные ограничения, уровень сложности, количество возможных игроков, тема, продолжительность времени, популярность и тому подобное.

Итак, остановимся на главных отличиях квестов в реальности.

Возрастные ограничения

Бытует мнение, что квесты подходят всем. Однако на деле это не совсем так. Далеко не все квесты охватывают одновременно все возраста. Зачастую бывает так, что квесты разделяют на детские и взрослые. Именно поэтому на каждом квесте обычно указывается возрастное ограничение. Конечно, бывают и квесты без возрастных ограничений. Поэтому смело можно организовать досуг сразу для всей семьи, и каждому будет интересно.

Уровень сложности

Так как квесты в реальности - это, прежде всего, игра, в них есть несколько уровней сложности. Можно выбрать легкий, средний или сложный квест.

Чем же они различаются?

Уровень сложности влияет на процесс самого квеста. В легком игроков ждут простые и понятные задания, которые не требуют особых усилий или времени для прохождения. Сложный же квест, наоборот, будет наполнен множеством трудных задач, загадок и головоломок, с которыми просто так не справишься - придется приложить усилия. Поэтому если игрок отправляетеся на квест впервые – стоит выбрать легкий уровень. Так будет проще понять суть квестов в реальности как игры в целом, его принцип и цель. Если играющий уже не новичок, то допускается выбор среднего или сложного уровеня. Тут уже зависит от предпочтений - кому-то нравятся сложные и запутанные задачки, а кто-то любит трудности в меру.

Количество игроков

Это еще один принцип, по которому различаются квесты в реальности. Чаще всего в квестах может принять участие от 2 до 4 игроков. Но некоторые игры позволяют проходить задания даже одному или в компании восьми человек. Обычно количество игроков тесно сопряжено с сюжетом квеста, обилию загадок и уровнем сложности. Логично, что в легких квестах не требуется внимание целой толпы, и такую игру может пройти один участник. А вот если сюжет действительно сложный и требует повышенного внимания - то тут чем больше глаз, тем лучше. Однако не все любят проходить квесты в большой компании. И это тоже учитывается при создании квестов. Чаще всего, их проходят вдвоем или вчетвером. Поэтому это наиболее встречающиеся варианты разбивки игроков: от 2 до 4 человек.

Время прохождения

В принципе, все вышеуказанное зачастую влияет и на общую протяженность квеста. Чаще всего, квест в реальности длится 60 минут. Но есть и те, которые ограничены 40 минутами или, наоборот, 90. Тут всё зависит, опять же-таки от того, насколько сложный квест и сколько игроков в него могут играть одновременно. Кому-то может показаться, что 60 минут - слишком много. Однако в процессе игры это время всегда проходит незаметно, и участник даже можете не успеть пройти квест за это время. Так что если игрок особенно усидчивый и трепетно относитесь к деталям – можно выбрать тот квест, который длится подольше.

Типы (жанр) квестов

Пожалуй, это самая интересная классификация квестов. И ее стоит разбирать наиболее подробно.

Если с количеством игроков и возрастными ограничениями все ясно, то тип и жанр квестов - одна из интереснейших особенностей. И тут есть несколько подводных камней, в которых стоит разобраться детально. Знание жанров квестов поможет Вам максимально точно определиться с выбором и найти игру по душе [13].

Итак, какие же вообще бывают квесты и какие у них жанры?

Классический квест («эскейп-рум»)

Такие квесты - реальное воплощение компьютерных игр с квестами. Суть проста: игрока запирают в комнате, и его единственная цель - из нее выйти. Обычно темы таких квестов - больница, тюрьма, гостиница, банк. Правила тоже классические - за установленные время нужно найти выход из комнаты, решая различные загадки, головоломки, искать подсказки и наводки. В таких квестах, как правило, могут принять участие от 1 до 4 человек.

Квест в реальности

В отличие от предыдущих квестов, тут уже есть отдельная тема. Чаще всего, такие квесты делают по сюжетам известных книг или фильмов. Таким образом, участники пробуют себя в роли главных героев, а сам сюжет квеста полностью повторяет сюжет того или иного литературно-художественного произведения. Поэтому в подобных квестах очень важно знать общую суть. Например, есть квест сделан по фильму, то неплохо перед игрой пересмотреть этот фильм. Так игрокам будет проще уловить основной смысл и решать загадки, а значит - проще искать главный выход, перемещаясь из одной комнаты квеста в другую. Количество игроков в таких играх обычно от 2 до 8 человек.

Квест-перфоманс

Это очень интересный вид квеста. Его главная особенность состоит в том, что в квесте принимает участие актер (или даже несколько актеров), который тесно вмешивается в сюжет. Задача игроков - вступать в контакт с этим актером, тем самым получая ценные указания и подсказки. Зачастую актер напрямую влияет на общий смысл квеста и помогает участникам добиться конечного результата (выйти из комнаты). Но не стоит думать, что актеры лишь создают антураж или какой-либо эффект в игре - такая роль у них тоже, безусловно, есть, однако диалог с актерами все же является обязательной частью квестов-перфомансов. Обычно темы в таких квестах - какие-либо ужасы или исторические события. Количество игроков может варьироваться от 1 до 4 человек.

Спортивный квест (экшн-игра)

Главное отличие данных квестов - присутствие различных физических упражнений. Иными словами, вы не просто отгадываете загадки, но еще и выполняете какие-либо действия (куда-то прыгаете, лезете, бежите и тому подобное). Сразу будьте готовы, что вас ждут всяческие физические препятствия. Всё это делают такой вид квеста еще более насыщенным в сравнении с остальными. Количество игроков может быть от 2 до 8 человек.

Виртуальные квесты в реальности

Это, пожалуй, один из самых удивительных жанр квестов. Весь игровой процесс в буквальном смысле развивается в воображении игрока. Как будто игрок создаете квест на ходу. Отличительной особенностью является то, что перед началом игры участнику завязывают глаза, и повязку снимают лишь уже в самом конце квеста. В такой игре весь процесс проходит под руководством опытного ведущего, ну а игрокам предлагается всецело положиться на свои органы чувств. И здесь нужно помнить, что развитие сюжета в таком квесте зависит только от игрока и его команды! Количество игроков может быть от 2 до 8 человек [13].

Всё вышеперечисленное составляет главное - популярность того или иного квеста. Каждый участник после каждой игры может оставить свой отзыв на квест, что напрямую отразится на его популярности. Кроме этого, в рейтинге квестов главным образом учитывается то, сколько людей посетили квест вообще, сколько прошли и сколько не сумели справиться с заданиями. Поэтому при выборе квеста желательно выбирать самые популярные - обычно это самые интересные, востребованные и качественные игры из всех предложенных.

1.3 Технология квест-игры и ее структура

Для того чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, познавательным, чтобы задействовать всех участников и дать возможность

каждому проявить себя, от организатора требуется высокий профессионализм, как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

При подготовке и организации квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Все гениальное просто - на финише должен быть приз!

Как и любая технология квест-игра имеет свою структуру в подготовке и проведении.

Структура (алгоритм) создания квест-игры

1. Определить, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.

2. Сформулировать цель игры - ради чего планируется ее проведение и чего можно достичь в результате.

3. Продумать инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом прописать инструкцию дословно.

4. Придумать игровую метафору, интригу игры.

5. Исходя из получившейся метафоры, придумать игре красивое название.

6. Мысленно проиграть полностью всю игру и прописать методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

7. Еще раз представить себе игру и оценить, каковы ее ресурсы, как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).

8. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумать формы отчета по итогам квест-игры.

9. Написать сценарий и паспорт квест-игры, в которых будет содержаться информация познавательного характера.

10. Подготовить карточки с заданиями и «продуктами» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.).

11. Разработать маршрут передвижения, который должен быть непривычным, но безопасным для участников, а также их должно быть достаточное количество.

12. Художественно оформить «остановки» по маршруту поиска. Оформление должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.

13. Подготовить реквизит для проведения каждого задания.

Этапы организации

Организационный момент

Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания участников на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя:

- деление игроков на группы;

- обсуждение правил квеста;

- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

Этапы игры

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности

состоит в том, что, выполнив одно задание, игроки получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Также в ходе выполнения заданий участники получают бонусы (фишки) и штрафы.

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- ***Маршрутный лист*** (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);
- ***«Волшебный клубок»*** (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- ***Карта*** (схематическое изображение маршрута);
- ***«Волшебный экран»*** (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники) [9].

1.3.1 Характеристика и особенности подготовки квестов по возрастному признаку

Квесты для детей

Целью квест-игры является активизация познавательных и мыслительных процессов участников, реализация проектной и игровой деятельности, знакомство с новой информацией, закрепление имеющихся знаний, отработка на практике умения детей.

Задачи:

Образовательные – участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и др.

Основными условиями подготовки квестов для детей являются:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском ля здоровья, например, *забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец.*

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Например, дети 5-7 летнего возраста редко эрудированы, чтобы угадать название созвездий по картинке или пересилить всех американских президентов.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Примерный ход игры

1. Вводная часть:

- приветствие и знакомство с участниками;
- легкий интерактив и физическая разминка;
- определение тематики, целей игры;
- формирование команд, их название и выбор капитанов;
- ознакомление с правилами и непосредственно игра.

2. Квестовая часть:

- получение первого задания, выполнение условий игры и поиск промежуточного результата;
- поочередное выполнение последующих заданий;
- небольшой перерыв в виде игровой части, танцевальная зарядка;
- поиск финальных заданий, получение призов.

Работа с детьми всегда непредсказуема и если ведущий замечает, что сценарий не работает, он оставляет за собой право изменить ход игры на свое усмотрение для достижения максимально хорошего восприятия и активного участия [10].

Квесты для подростков

В современных условиях использование квест-игр актуально, это связано и с тем, что современные подростки продуктивнее усваивают знания в процессе самостоятельного поиска, изучения и систематизации новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию индивидуальных способностей подростка.

Цель: создание условий для проживания и осмысления нового опыта, новых ситуаций жизнедеятельности и общения.

Задачи:

1. Научить подростков жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровые отношения.

2. Научить быть свободным в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с другими людьми.

3. Научить осмыслять игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов.

Основными условиями подготовки квестов для подростков являются:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском ля здоровья, например, *забраться на дерево*, *спрыгнуть с большой высоты*, *спуститься в колодец*.

2. Наблюдать за ходом квеста обязательно должен взрослый человек, который и станет гарантом безопасности и справедливости.

3. Задания, выполняемые по ходу выполнения квеста, должны быть оригинальные, разнообразные и интересные. Следует чередовать физическую активность с интеллектуальными заданиями. Это позволит подросткам провести время не только весело, но и познавательно.

4. Для любого квеста нужен ведущий, который будет проводить конкурсы, озвучивать вопросы и подсказки, направлять участников на путь к конечной цели, а также удерживать внимание детей на протяжении всего квеста.

Этапы проведения

I. Подготовительный этап

1.1. Определение ответственного(ых) за проведение квест-игры среди подростков.

1.2. Распределение обязанностей среди организаторов и определение основных этапов квест-игры.

1.3. Распределение станций по кабинетам (территории).

1.4. Подготовка маршрутного листа для прохождения этапов/станций, информационного и методического материала (по количеству команд).

II. Основной этап

2.1. Объявление темы квест-игры.

2.2. Формирование команд игроков, капитанов (презентация команд).

2.3. Проведение инструктажа для участников квест-игры (правила прохождения станций, установление тайминга - на каждую станцию не более 20-30 мин. + переходы между станциями).

2.4. Прохождение игровых площадок командами.

III. Заключительный этап

3.1. Подведение итогов

3.2. Награждение [11]

Квесты для молодежи

Все чаще молодежь ищет способы интеллектуального развлечения. Проходят времена, когда молодежь ходила каждые выходные зажигать в ночных клубах, на дискотеках. Возможно, это проходит с возрастом, но теперь все чаще компании друзей встречаются на интеллектуальных бар-олимпиадах, детективных расследованиях и, конечно, квестах.

Цель: развитие новых форм интеллектуального содержательного досуга молодежи (пройти определенную миссию, найти спрятанные предметы и подсказки, выполнить задания, разгадать загадки и головоломки, выбраться из помещения за отведенное время и др.).

Задачи:

1. Развить лидерские качества.

2. Способствовать тренировке и развитию многих личностных качеств: спокойствие, умение вести себя в критической ситуации, инициативность, решительность и целеустремленность.

3. Помочь развить внимательность, логику, память, воображение и мышление.

4. Дать уникальную возможность с другой стороны узнать своих друзей, близких и даже себя.

Основными условиями подготовки квестов для молодежи являются:

1. Игры должны быть безопасными.

2. В квесте должна быть сменяющаяся деятельность, разные форматы и уровни сложности, заставляющие участников совершать усилия.

3. Наличие главной особенности – невозможность двигаться дальше, не выполнив текущую задачу. Всю игру участникам необходимо искать подсказки, коды, вещи, предметы, а затем решать – как и где их использовать.

4. Для проведения квеста нужен ведущий, который будет проводить конкурсы, озвучивать вопросы и подсказки, направлять участников на путь к конечной цели, а также удерживать внимание участников на протяжении всего квеста.

5. В квестах отсутствует факт сражений, перестрелок или заданий, требующих быстрой реакции.

Этапы проведения

I Этап

Итак, начать нужно с механики:

1. Определить цель.

2. Определить количество и ожидаемый состав команд.

3. Продумать, как происходит процесс игры и что приводит к победе.

При разработке квестов используются основные две механики:

- цепочная - задания/этапы поступают последовательно (автоматически или через игротехников) и без выполнения одного этапа нет возможности двинуться к следующему - чаще используется, если необходимо выдерживать временной регламент;
- штурмовая («штурмовка») - все задания получают сразу, команды определяют очередность самостоятельно, например, если несколько команд проходят одни и те же локации, их необходимо «развести» на старте.

II Этап

1. Участников делят на команды.

2. Проводится небольшой брифинг.

3. Завязка игры.

4. Выполнение заданий. Все пройденные этапы дают отгадку/ресурс для финальной части.

III. Заключительный этап

3.1. Подведение итогов

3.2. Награждение [6]

Семейные квесты (разновозрастная аудитория)

Семейный квест – отличная альтернатива развлечениям в тесном семейном кругу. Выполняя различные задания участникам необходимо

принимать верные решения, делать правильные выводы, сплотиться, проникнуться общей идеей, окунуться в атмосферу идеальной семьи.

Цель: организовать совместный досуг детей и родителей, популяризация института семьи. Сила семьи в совместных делах и интересах.

Задачи:

1. Выработать навык работы в группе, развить чувство взаимопомощи, взаимовыручки, терпение.

2. Способствовать тренировке и развитию многих личностных качеств: спокойствие, умение вести себя в критической ситуации, инициативность, решительность и целеустремленность.

3. Помочь развить внимательность, логику, память, воображение и мышление.

4. Дать уникальную возможность с другой стороны узнать своих близких.

Основными условиями подготовки квестов для семейных команд (разновозрастной аудитории) являются:

Развлечения для всей семьи имеют особую специфику, они должны учитывать интересы и детской, и взрослой аудитории.

1. Игра должна быть построена без страшилок и с учетом техники безопасности.

2. Использовать сказочную тематику, которая близка и знакома младшим игрокам, а более старшему поколению поможет окунуться в волшебную атмосферу детства и оторваться вместе со своими отпрысками. Также можно использовать темы, основанные на культовых фильмах, которые дадут возможность перенестись в сюжет любимого кино, воплотиться в какого-либо героя и испытать на себе целую гамму чувств.

3. Создать игру таким образом, чтобы была интрига, а у участников возник искренний интерес. Загадки, головоломки и необходимые для прохождения предметы должны находиться в самых неожиданных местах.

4. Для проведения квеста нужен ведущий, который будет проводить конкурсы, озвучивать вопросы и подсказки, направлять участников на путь к

конечной цели, а также удерживать внимание участников на протяжении всего квеста.

Этапы проведения

I. Подготовительный этап

1.1. Определение тематики квест-игры.

1.2. Определение локации квеста (дом, парк, город, детский сад и т.д.).

1.3. Распределение обязанностей среди организаторов и определение основных этапов квест-игры.

1.4. Распределение этапов/станций.

1.5. Подготовка маршрутного листа для прохождения этапов/станций, информационного и методического материала (по количеству команд).

II. Основной этап

2.1. Объявление темы квест-игры.

2.2. Формирование команд игроков, капитанов (презентация команд).

2.3. Проведение инструктажа для участников квест-игры (правила прохождения станций, установление тайминга - на каждую станцию не более 20-30 мин. + переходы между станциями).

2.4. Прохождение этапов/станций командами.

III. Заключительный этап

3.1. Подведение итогов

3.2. Награждение [7]

Вывод

Квест-технология зарекомендовала себя как инновационная и перспективная технология, применяемая в организации досуговой деятельности социума. Квест является эффективным средством воспитания духовно-нравственной культуры, формирования информационной культуры, выработки культурообразующих качеств личности, расширения кругозора и т.д.

Квест можно рассматривать как осуществляемый в условиях свободы и заинтересованности скрытый воспитательный процесс, когда открыто перед

участником ставятся игровые задачи («спасти зверей», «раскрыть тайну», «испытать приключения» и т. д.), а скрыто решает задачи развития его личности. Являясь воспитательным процессом, квест-игра должна отвечать таким признакам, как целенаправленность, системность, комплексность, гуманизм, сотрудничество, гибкость, завершённость. Если творение квеста сравнить с рождением на небосклоне игры нового созвездия, то мы должны увидеть в нём звёзды - цели, потребностей детей, сотворчества, заботы, красоты, тайны, непредсказуемости. Взаимодействие света этих звёзд сделает созвездие особенно ярким, заметным на небосклоне игры.

Сценарии квест-игр составляются с учетом различных факторов: возраста участников, поставленных задач и целей игры, материально-технических возможностей, места проведения, а также индивидуальных склонностей и пожеланий самих участников.

2 Сценарно-режиссерская разработка семейного квеста «ЛЕО И ТИГ. Миссия «Шкура солнца»

Человек тогда в полном смысле человек, если он - человек играющий, а значит, творящий, то есть создающий в игре свой мир

Ф.Шиллер

2.1 Тематическая заявка

2.1.1 Идейно-тематический замысел проекта

На современном этапе развития социально-культурной деятельности появляются новые технологии и формы взаимодействия с потребителями услуг (детьми, подростками и их родителями, молодежью, взрослыми) в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в развлекательный, творческий, образовательный процессы.

Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологиях, которые чаще всего пользуются популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации познавательно-развлекательной деятельности и захватывающего сюжета.

Квест – это совершенно новая форма познавательных и развлекательных программ, с помощью которой как дети, так и взрослые полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения.

В основу сюжетного хода был взят сюжет мультсериала « Лео и Тиг» по мотивам сказки Мапа Панди Га «Шкура солнца». Согласно легенде, рассказанной старым медведем Мапа Панди Га, «Шкура Солнца» помогает стать самым сильным и храбрым. Тиг очень боится высоты, ему необходима «Шкура Солнца», но чтобы её добыть надо пройти через испытания. Моя же история звучит так:

В лесах Приморского края России родился леопард по имени Лео. Он очень редкого вида, и намного километров вокруг нет больше его сородичей и сверстников. Лео находит себе верного друга – молодого тигра по имени Тиг. Неразлучные друзья, ни дня не могут прожить без приключений. Им все интересно, они встречаются с необычными явлениями природы, разгадывают загадки, устраивают состязания, помогают тем, кому нужна их помощь. Однажды Тиг потерял храбрость и его друг Лео попросил жителей Приморского края помочь его другу. Но на пути поиска « Шкуры солнца» встают антогонисты–харзы, которые и создают препятствия, но на помощь командам приходят звери тайги (Зайчики, Лиса, Волки, Лев, Медведь, Тигр, Собаки, Белочки).

Неутомимые исследователи, друзья открывают для себя и зрителей удивительный мир Приморского края, его уникальную природу, которая в глазах ребенка приобретает магические способности, оживать и помогать всем, кто верит в чудеса. Ведь мир, в котором все мы живем, это наш дом.

В этих испытаниях помогут семейные команды, пройдя квест-игру совместно с главными героями мультфильма Лео и Тигом.

Участниками квеста стали не только жители сел Каменушка и Кайма новка, но и представители семей из городов Уссурийск, Владивосток и Спасск-Дальний.

Данное мероприятие проходило вне муниципального задания.

2.1.2 Характеристика зрительской аудитории

Население сел Каменушка и Кайамановка составляет более 650 чел.

На территории с.Каменушка действует школа (100 обучающихся) и детский сад (20 воспитанников).

Большой поток гостей со всего Приморского края прибывает во все времена года на территорию сел, чтобы насладиться красотами близ лежащего Уссурийского заповедника.

Мероприятие рассчитано на возрастную категорию (+7).

2.1.3 Характеристика места и времени проведения мероприятия

Место проведения: территория сел Каменушка и Кайамановка, граничащих с территорией Уссурийского заповедника.

На приграничной территории заповедника находятся базы отдыха (Таежная поляна, Заповедная, Супутинский заповедник и др.), где население Уссурийского городского округа и Приморского края проводят свой досуг и отдых.

Время проведения: 12:00 час.

2.1.4 Целевые задачи и форма проведения мероприятия: организация и проведение семейной (пешеходной) квест-игры «Лео и Тиг».

Цель:

1. Стимулирование познавательной деятельности о своем крае, окружающей природе, флоре и фауне заповедных мест родного края;
2. Создание условий для семейного творчества и сотрудничества семьи;
3. Развитие чувства взаимопомощи, сплоченности, единения семьи;
4. Приобщение к ведению здорового образа жизни;
5. Организация семейного досуга.

Задачи:

1. Развивать способности коммуникативного общения;

2. Развивать положительные эмоции и чувства;

3. Воспитывать у детей и родителей осознания доли собственного участия в создании целостности семьи;

4. Вызвать интерес к инновационному виду досуга - квест-игре.

2.2 Режиссерская разработанность замысла постановки

2.2.1 Идейное осмысление темы

Тема: «Шкура есть у каждого. Но чтобы она засияла как Солнце – нужно найти свой путь!»

Идея:

Что одному трудно дается,

То коллективом легко берется. *(белорусская пословица)*

Конфликт: герои-антагонисты – участники квест-игры.

Сквозное действие: поиск бубна с храбростью «Шкура солнца», который придаст (по легенде) смелости главному герою мультфильма Тигу.

Контрдействие: герои-антагонисты харзы выстраивают препятствия участникам в поиске «Шкуры солнца».

Сущность конфликта: Лео и Тиг при помощи семейных команд пытаются найти клад «Шкура солнца», который придаст (по легенде) смелости главному герою мультфильма Тигу, а герои-антагонисты препятствуют этому.

Предлагаемые обстоятельства: поиск заветного клада «Шкура солнца» по мотивам мультфильма «Лео и Тиг».

Жанр постановки: Квест.

Сверхзадача постановки: Такие качества как взаимопомощь, взаимовыручка, чувство надежного плеча, сплоченность – очень важны как в семье, так и в обществе в целом. Только сообща можно сохранить прошлое, ценить настоящее и построить достойное будущее.

Сценарный ход: Друзья Лео и Тиг вместе с участниками отправляются на поиски легендарной «Шкуры солнца», которая по легенде придаст смелости

Тигу. Но герои-антагонисты Харзы препятствуют благим намерениям Лео, подстраивая им испытания, которые нужно преодолеть.

Постановочные эффекты: в мероприятии использовался спортивный инвентарь, лодка, декорации (домики Лео и Тига, лотосы, гнездо и др.).

Композиционное построение:

Экспозиция: звучат песни из м/ф «Лео и Тиг».

Завязка: Встреча главных героев со зрителями, где происходит признание Тига в трусости, и обращение Лео к участникам с просьбой помочь найти «Шкуру солнца», которая олицетворяет смелость и отвагу. Но братья Харзы собираются помешать друзьям в достижении их цели. Участники же, напротив, соглашаются помочь друзьям-героям и ведущий повествует о предстоящей миссии.

Развитие действия:

1. Визитные карточки команд-участниц.
2. Произвольное выполнение миссий (9 квестовых заданий).

Игровая площадка № 1 Миссия «Таинственная пещера»

Игровая площадка № 2 Миссия «Серебряная река»

Игровая площадка № 3 Миссия «Морской бой»

Игровая площадка № 4 Миссия «Легенда о лотосе»

Игровая площадка № 5 Миссия «Осень в тайге»

Игровая площадка № 6 Миссия «В гости к Лео и Тигу»

Игровая площадка № 7 Миссия «Орлиная скала»

Игровая площадка № 8 Миссия «Пропавшее вдохновение»

Игровая площадка № 9 Миссия «Мапа Панди Га»

Кульминация: игровая площадка № 10 ФИНАЛ. Миссия «Шкура солнца» Игроки складывают все части пазла, и находят «Шкуру солнца».

Развязка: выявление победителя процедура награждения.

Финал: чаепитие.

СЦЕНАРИЙ

пешеходного квеста *«ЛЕО И ТИГ. Миссия «Шкура солнца»»*

26.10.2019 г. с.Каменушка - с.Кайма новка 12:00 час.

Действующие лица:

Главные герои: Лео (леопард), Тиг (тигр), Ведущая

Агенты: Зайчики, Лиса, Волки, Лев, Медведь, Тигр, Собаки, Белочки.

Антогонисты: Братья Харзы (желтогрудая куница)

Участники (семьи): Команды «Небуратино», «Улыбка», «Крепыши», «Крутыши», «Апельсин», «Спецназ», «Молния», «Позитив».

Задействовано девять игровых площадок на территории сел Кайма новка и Каменушка.
Стартовая и финишная площадки - ДК с.Каменушка

До начала мероприятия звучат песни из м/ф «Лео и Тиг». Трек 1
На площадке расположено дерево
Стартовый брифинг ДК с.Каменушка . На площадке расположен баннер (Приложение 1)
Ознакомление с правилами игрового квеста

Играет музыка из мультфильма, под деревом сидит старый медведь Мапа Панди Га. На площадку выбегают главные герои Лео и Тиг и направляются к медведю.

Лео: Здравствуй Мапа Панди Га! Мы так к тебе спешили.

Тиг: Расскажи нам пожалуйста, какую-нибудь интересную историю.

Мапа Панди Га: Ну что ж ребятки, слушайте. (*Рассказывает легенду).* Когда мой дед был еще маленьким медвежонком, жил в тайге один тигр. Был он трусливым, и никто его не боялся. Однажды пришла в тайгу страшная засуха. Должно быть солнце самый страшный зверь на свете, подумал тигр, вот бы и мне стать таким сильным. И решил он добыть себе «Шкуру солнца». Но шкуру

ту охранял свирепый саблезубый медведь, он сидел в большой черной пещере и охранял путь туда, где солнце гнездо себе свила. Тигр прокрался мимо саблезубого медведя пока тот спал, и надел «Шкуру солнца». И стал он самым бесстрашным в лесу, и все звери склонились перед ним.

Лео: Тиг, а давай и мы с тобой отправимся на поиски « Шкуры солнца». Ты перестанешь бояться высоты, и никто не будет над тобой смеяться.

Тиг: Как мы это сделаем, ведь нужно найти правильный путь и преодолеть препятствия.

Лео: А давай попросим жителей помочь нам, пройти все испытания?
(Обращается к участникам) Друзья! Помогите нам, пожалуйста, добыть «Шкуру солнца». *(Участники соглашаются. Выход братьев Харз)*

Харзы: Ишь чего надумали! Храбрость им подавай. Не бывать этому! Мы уж постараемся с братом вам помешать. (*Харзы уходят).*

Лео: Какие вредные эти братья.

Выход ведущей

Ведущий: Добрый день уважаемые команды! Мы рады приветствовать вас на игровом квесте «Лео и Тиг».

На сцену под музыку выходят Лео и Тиг, со своими друзьями и главными антагонистами. Трек 2

Ведущий: У каждой команды есть свой девиз и название, прошу все команды представиться.

Команды по очереди выходят в центр площадки и представляют свои команды

Ведущий: Теперь немного подробнее о том, какую помощь вы должны будете оказать Лео и Тигу, ведь их жизнь - сплошное приключение. Ваша задача помочь друзьям выполнить их основную миссию: найти «Шкуру солнца». При выполнении каждой из миссий команды будут получать часть пазла, когда все части будут собраны - вы узнаете местонахождение клада. Миссии можно выполнять в произвольном порядке. Желательно изначально разгадать (расшифровать) все загаданные места, составить маршрут, затем приступить к выполнению непосредственно миссий. Та из команд, которая быстрее всех выполнит все миссии и найдет клад («Шкуру солнца») - считается победителем. В каждой миссии зашифровано местонахождение клада, кода (кодов), агента, артефактов. Для разгадки пользуйтесь логикой, Гуглом, Яндексом, картами. Тут могут быть опечатки, фразы из произведений, координаты, различные шрифты, алфавиты и азбуки. Формат координат 43.xxxxxx 132.xxxxx. Теперь вы добровольные помощники Лео и Тига по спасению жителей тайги от проделок антагонистов и по нахождению «Шкуры солнца».
Вперед! Пусть ваша миссия будет выполнима!

Лео и Тиг: Просим капитанов команд подняться на сцену получить задания.

Каждая команда получают одинаковые книжки с заданиями (Приложение 2) для выполнения квеста. Дается Старт и участники отправляются разгадывать задания.
Игровая площадка № 1 Миссия «Таинственная пещера» *(место проведения - детская площадка села Каменушка)*
На месте выполнения миссии агенты – Зайчата

Зайчик 1: Все просто не бывает, мы хоть и дружны с Лео и Тигом, но Харзы оставили Вам задание, для того чтобы получить часть пазла вам необходимо посоревноваться с нами в скорости и смекалке.

Зайчик 2: На площадке мы припрятали восемь кодов, которые вы должны найти и расшифровать при помощи ключа. После того как все коды будут собраны и расшифрованы, вы получите заветную часть пазла.

Команды находят коды и при помощи ключа (Приложение 3) расшифровывают их (цифра на циферблате соответствует букве) После разгадывания показывают агенту получившиеся слова, и если ответы оказались верными - получают часть пазла и отправляются на следующие игровые площадки.

Игровая площадка № 2 Миссия «Серебряная река» (*место проведения - смотровая площадка у р. Комаровка по координатам 43.627793 132.229964)*

Команды встречает Лев. В заброшенной трансформаторной будке расположен ключ (кроссворд), на мосту развешены пластиковые тубы с наклеенными кодами (словами для кроссворда) (Приложение 4).

Лев: Ну, наконец-то я вас дождался! Но раньше Вас здесь были братья Харзы с заданием, чтобы помешать вам выполнить миссию. А для того чтобы выполнить мою миссию - вы должны сделать одно задание, тогда я вам расскажу о том, что нужно выполнить дальше!

Лев дает команде графический диктант, где по клеточкам нужно нарисовать животное (Приложение 5)

Лев: Молодцы! Справа от меня - заброшенный домик - там находится ключ кроссворд. Слева от меня на мосту на развешанных тубах - слова. В выделенных клеточках кроссворда вы разгадаете итоговое слово. Как разгадаете - скорей ко мне, получите часть заветного пазла.

Команды выполняют задание, получают часть пазла и отправляются на выполнение следующей миссии

Лев: Я знал, что вы меня не подведете! Вперед, вас ждет еще много приключений!

Игровая площадка № 3 Миссия «Морской бой» *(Место проведения - зона отдыха у реки Волха по координатам 43.624374 132.225908)*
Команды встречают агенты - лиса и волчонок. На реке плавают 9 кораблей, на которых написаны коды (Приложение 6)

Лиса: Вот и к нам команды пожаловали! А Лисонька хитренькая!

Волк: А волк злой!

Лиса: Видите, по реке плывут кораблики? Дойти до них не так-то просто.

Волк: Для этого у нас есть резиновые сапоги, но просто так мы их вам не отдадим! Сыграйте с хитрой лисонькой в крестики нолики: выиграете – получите сапожки, если - нет, то играем до тех пор, пока не выиграете.

Команды играют с волком и лисой в крестики нолики, получают сапоги, переобуваются, спускаются в реку, снимают коды с корабликов. Расставляют корабли на поле боя, показывают агентам и если все правильно - получают часть пазла

Лиса: Какие сегодня все молодцы!

Волк: Желаем вам победы!

Игровая площадка № 4 Миссия «Легенда о лотосе» *(Место проведения - озеро с.Кайамановка)*
Два волка агента ожидают команды с надувной лодкой на берегу

Волк 1: Добрались до нас! В центре озера расположены лотосы с наклеенными кодами. На каждом лотосе по одному слову. Ваша задача: доплыть одному игроку на лодке до центра озера, и прокричать оставшимся членам команды слова, написанные на лотосах.

Волк 2: Вы уж нас не подведите, пожалуйста, выполните задание вредных Харз. Чтобы получить лодку - сыграйте с нами в игру - утопи монетку! Утопите с первого раза - получите лодку, а если нет, играем до тех пор, пока не выиграете!

Команды играют с волками, получают лодку, разгадывают слово. На лотосах написана считалочка для запоминания цветов радуги: «как однажды Жак звонарь головой сломал фонарь». Команды разгадывают итоговое слово «РАДУГА» и получают часть пазла

Волк 1: Теперь вам придется поспешить, чтобы выиграть главный приз!

Волк 2: Удачи вам в выполнении следующих миссий!

Игровая площадка № 5 Миссия «Осень в тайге» *(Место проведения- Детская площадка с.Кайма новка)*
Две белки агента ожидают команды на локации. На входе на площадку ключ и 8 кодов (Приложение 7) по периметру игровой зоны

Белка 1: Ура! Ура! Команды молодцы! Нашли нас все-таки!

Белка 2: За это мы вам немного поможем!

Белка 1: При помощи вот этого ключа вам надо расшифровать восемь слов. Одно могу сказать - у каждой буквы - свой угол или квадрат.

Белка 2: Да! Тут вам придется пошевелить своими серыми клеточками и поторопиться. Как только расшифруете и запишите все слова - подходите к нам! получите заслуженную награду: заветную часть пазла!

Каждая из команд находит коды и при помощи ключа расшифровывает слова получает пазл и отправляется выполнять следующее задание агентов

Игровая площадка № 6 Миссия «В гости к Лео и Тигу» *(Место проведения - старая детская площадка в с.Кайма новка)*
*По углам площадки на расстоянии друг от друга 20 метров расположены домики Лео и Тига. Между домиками на площадке нарисована тропинка с расчерченными квадратами и пронумерована от 1 до 30. Кубик с цифрами (сделанный из 4 яичных коробок размером 1м*1м*1м) Игроков ожидают агенты: Лео, Тиг, Лиса и медведь*

Лео и Тиг: Доброго дня дорогие друзья! Мы рады что вы приходите к нам на помощь!

Лиса: В этот раз мы вам мешать не будем, просто поиграйте с нами в бродилку, и проводите Лео в гости к Тигу.

Медведь: Кубик я буду бросать первым!

Лиса: Думаю нам надо дать фору игрокам. Один ход команда бросает кубик, какая цифра выпадает, на столько клеток по тропинке и перемещаемся. Если команда выигрывает, то получает часть пазла.

Медведь: А если нееееет, то переигрываем до тех пор, пока не победите нас!

Команды играют в бродилку с агентами, получают часть пазла, и отправляются для выполнения следующих миссий

Лео, Тиг, Лиса, Медведь: Мы желаем вам победы!

Игровая площадка № 7 Миссия «Орлиная скала» *(Место проведения - старая водонапорная башня по координатам 43.623103, 132.233631)*
Заранее в башне располагается коробка с пазлами. На коробке написано: «Открой, возьми один и закрой». Агентов нет. Команды самостоятельно по лабиринту в задании определяют координаты и находят загаданное место и добывают часть пазла

Игровая площадка № 8 Миссия «Пропавшее вдохновение» *(Место проведения – библиотека)*
Команды ожидает агент - Медведь

Медведь: Долго же вы до меня добирались, я ведь совсем рядом нахожусь! От меня загадка: Вот вам книга и листочек с цифрами. Цифры на листе соответствуют абзацу, строке и букве на определенной странице. После того как разгадаете задание, поймете где находится еще одна часть пазла!

Команды расшифровывают загадку Медведя: «Магазин, ул.Профсоюзная 9а» и бегут по указанному адресу. В магазин забегают с вопросом: «А вы не скажете, какое самое сытое время в лесу?» У агента (продавца магазина) получают часть пазла и отправляются для выполнения следующих миссий

Игровая площадка № 9 Миссия «Мапа Пандига» *(Место проведения - Скульптура медведя у управления Уссурийского заповедника)*
Высоко на дереве располагаем гнездо с пазлами. Игроков ожидает агент - Мапа Панди Га сидящий на стремянке, и играющий в дартс сам с собой

Мапа Пандига: О, духи тайги услышали меня! Высоко на пихте гнездо с нужными вами частями пазла. Добраться до гнезда можно только по лестнице. Но лестницу просто так вы не сможете получить. Поиграйте со мной в дартс. Обыграете меня - получите лестницу. А если нет, то играем до тех пор - пока не выиграете у меня. Я сегодня очень сердитый! Вам придется очень постараться.

Мапа Пандига играет с игроками и они получают еще одну часть пазла и отправляются для выполнения следующих миссий

Игровая площадка № 10 ФИНАЛ. Миссия «Шкура солнца» (*Место проведения - ДК с.Каменушка)*
Игроки складывают все части пазла (Приложение 8) и по ходу игры, от старта до финиша складывают координаты. Та из команд, которая первая доходит до финиша в загаданное

место и находит «Шкуру солнца», спрятанную на сцене - считается победителем. Игроков встречают организаторы

Ведущий: У нас есть победитель! Я объявляю стоп Квест! Оставшимся командам необходимо вернуться на место старта квеста!

Командам отправляется смс сообщения, для того чтобы они вернулись на награждение
Награждение (место проведения - ДК с. Каменушка). Трек 3

Лео: Я верил, Тиг, верил, что все получится! Вместе мы сила!

Тиг: А знаешь, что я понял: «Шкура есть у каждого. Но чтобы она засияла как Солнце – нужно найти свой путь!»

Слова поздравления Заведущей ДК
Чаепитие. Трек 4

Сценарный план

пешеходного семейного квеста «ЛЕО И ТИГ. Миссия «Шкура солнца»

Место проведения: территория с.Каменушка и с.Кайматовка

Время и дата проведения: 12:00 час. 26.10.2019 г.

Время	Содержание этапа	Исполнители
11:30 – 12:00	Радиоконцерт. Встреча команд участников, приглашение на стартовый брифинг	Организаторы. Ведущий. Герои.
12:00 – 12:15	Стартовый брифинг	Ведущий, Герои
12:15 – 17:00	Миссия «Таинственная пещера»	Агенты - зайчата
12:15 – 17:00	Миссия «Серебряная река»	Лев
12:15 – 17:00	Миссия «Морской бой»	Лиса, волк
12:15 – 17:00	Миссия «Легенда о лотосе»	Волк 1, волк 2
12:15 – 17:00	Миссия «Осень в тайге»	Белка 1 , белка 2
12:15 – 17:00	Миссия «В гости к Лео и Тигу»	Лео, Тиг, Лиса, Медведь
12:15 – 17:00	Миссия «Орлиная скала»	Игроки квеста
12:15 – 17:00	Миссия «Пропавшее вдохновение»	Медведь, организаторы
12:15 – 17:00	Миссия «Мапа Панди Га»	Мапа Панди Га
17:00 - 17:15	Встреча и финальный сбор игроков	Организаторы, герои
17:15 – 17:30	Награждение. Слова поздравления Заведующей ДК	Организаторы, герои
17:30 – 18:00	Чаепитие	Организаторы, герои

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУК ЦКС УГО

_____Е.А.Вовк

«____» _____2020 г.

Организационный план пешеходного квеста

«ЛЕО и ТИГ. Миссия «Щкура солнца»»

Место проведение: территория с.Каменушка и с.Кайма новка

Время и дата проведения: 26.10.2019 г. в 12:00 час.

№ п/п	Мероприятие	Сроки проведения	Ответственный
1.	Организационное заседание	05.09.2019	Вайскайм О.Б. – зав.ДК Воспенникова Т.Н. – худ.рук.
2.	Разработка сценария	06.09.2019- 20.09.2019	Воспенникова Т.Н. – худ.рук.
3.	Разработка костюмов героев	20.09.2019- 21.10.2019	Вайскайм О.Б. - – зав.ДК
4.	Составление сметы	20.09.2019	Воспенникова Т.Н. – худ.рук.
5.	Разработка макетов оформления этапов маршрутов и грамот	22.09.2019	Воспенникова Т.Н. – худ.рук.
6.	Разработка макета афиши и оформление сценической площадки (старт и финиш)	25.09.2019	Воспенникова Т.Н. – худ.рук.
7.	Разработка дополнительного инвентаря	10.10.2019 20.10.2019	Вайскам О.Б. - – зав.ДК Воспенникова Т.Н. – худ.рук.
8.	Приобретение реквизита для игр	10.10.2019-	Вайскайм О.Б. - – зав.ДК Воспенникова Т.Н. – худ.рук.
9.	Пропись и расклеивание кодов	22.10.2019- 25.10.2019	Вайскайм О.Б. – зав.ДК
10.	Работа с музыкальным оформлением	20.10.2019	Воспенникова Т.Н. – худ.рук.
11.	Генеральная репетиция	25.10.2019	Вайскайм О.Б. - – зав.ДК Воспенникова Т.Н. – худ.рук.
12.	Проведение мероприятия	26.10.2019	Вайскайм О.Б. - – зав.ДК Воспенникова Т.Н. – худ.рук.

План составила: Художественный руководитель Воспенникова Т.Н.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУК ЦКС УГО

_____Е.А. Вовк

«____» _____2020 г.

СМЕТА
расходов на проведение пешеходного квеста «ЛЕО И ТИГ»

Место проведение: территория с. Каменушка и с. Кайма новка

Время и дата проведения: 26.10.2019 г. в 12:00 час.

№ п/п	Наименование расходов	Ед. изм.	Кол-во	Цена	Сумма
Изготовление костюмов героев					
1	Ткань	м	5	800.00	4000.00 руб.
2	Термоклей	шт.	30	10.00	300.00 руб.
3	Поролон	лист	1	2000.00	2000.00 руб.
4	Мех	м	2	600.00	1200.00 руб.
5	Кожа	м	1	650.00	650.00 руб.
Итого:					**8150.00 руб.**
Изготовление баннера					
1	Дизайн макета	усл.	1	500.00	500.00 руб.
2	Изготовление баннера и печать	усл.	1	1800.00	1800.00 руб.
Итого:					**2300.00 руб.**
Грамоты и задание					
1	Дизайн макета	усл.	1	100.00	100.00 руб.
2	Печать грамот и заданий	лист	12	60.00	720.00 руб.
3	Рамки для грамот	шт.	12	150.00	1800.00 руб.
4	Печать маршрутного буклета	шт.	8	80.00	640.00 руб.
Итого:					**3260.00 руб.**
Награждение и чаепитие					
1	Главный приз	шт.	1	3000.00	3000.00 руб.
2	Призы участникам	шт.	16	100.00	1600.00 руб.
3	Торт	шт.	1	5000.00	5000.00 руб.
4	Чай	пач.	1	280.00	280.00 руб.
5	Разовая посуда (тарелки)	наб.	1	407.00	407.00 руб.
Итого:					**10287.00 руб.**
ВСЕГО:					**23997.00 руб.**

Двадцать три тысячи девятьсот девяносто семь руб.00 коп.

Составила: Художественный руководитель Воспенникова Т.Н.

Монтажный лист

№ п/п	Наименование эпизода	Музыкальное сопровождение	Реквизит	Хронометраж
1	Радиоконцерт. Встреча команд участников, приглашение на стартовый брифинг	Песни из м/ф «Лео и Тиг»	нет	30 мин.
2	Выход и приветствие персонажей и ведущего	Фанфары	нет	15 мин.
3	Выполнение миссий	нет	Спортивный инвентарь, лодка, декорации и др.	4 час. 45 мин.
4	Встреча и финальный сбор игроков	Песни из м/ф «Лео и Тиг»	нет	15 мин.
5	Награждение. Слова поздравления Заведующей ДК	Фанфары	нет	30 мин.
6	Чаепитие	Танцевальная музыка	нет	30 мин
			Всего	**6 час. 45 мин.**

Звуковая партитура

Событие, действие	Звук
Радиоконцерт. Встреча команд участников, приглашение на стартовый брифинг	***Трек 1*** – Песни из м/ф «Лео и Тиг
Выход и приветствие персонажей и ведущего	***Трек 2*** - Фанфары
Выполнение миссий	нет
Встреча и финальный сбор игроков	***Трек 1*** – Песни из м/ф «Лео и Тиг
Награждение. Слова поздравления Заведующей ДК	***Трек 3*** - Фанфары
Чаепитие	***Трек 4*** – Танцевальная музыка (подборка)

Вывод

Проведя на основе теоретических знаний практическую работу, можно сделать следующие выводы:

1. Сценарий семейной инновационной игровой программы (квеста) представляет собой подробную литературно-драматургическую разработку темы. В нем четко определяются игровые эпизоды, их последовательность и форма, включения зрелищных заставок.

2. Сценарный ход - это образное движение авторской концепции, направленное на достижение цели.

3. Составление инновационной игровой программы (квеста) заключается в умелом создании игровой ситуации.

4. Театрализованная сюжетно оформленная игра представляет собой своеобразный рассказ, ведущийся на языке *викторин, эстафет, интеллектуальных конкурсов, игровых моментов*.

5. Идея сценария - это художественно-образное оформление поставленной цели в конкретно осязаемой временной и пространственно-пластической разрешенности.

6. Тема - это идейно-художественная концепция автора, в которой он отражает жизненные закономерности и связи, основанное на смысловой взаимосвязи «фактов жизни» и «фактов искусства».

7. Традиционны два способа взаимодействия сценариста и материала. В первом случае - сценарист исследует факты, связанные с определенным событием (или рядом событий), формирует свою концепцию происшедшего или происходящего и пишет сценарий, создавая на основе изученного свой собственный текст. Во втором - сценарист подбирает документы (тексты, аудио-видеоматериалы), художественные произведения или фрагменты из них (стихи, отрывки из прозы, вокальные, инструментальные и хореографические концертные номера) и в соответствии со своим замыслом стыкует их,

используя, так называемый, эффект монтажа. Возникает сценарий, который называют компилятивным.

8. В оформление театрализованной инновационной игровой программы (квеста) входят: театральные костюмы, грим, бутафория, а также музыкальное оформление.

Заключение

Анализ педагогической, и методической литературы по проблеме организации и проведения современных форм игровых программ в форме квест-игры, а также практическое применения технологии квест-игры в организации семейного досуга показали, что они способствуют индивидуальному развитию личности, творческой инициативы, выработке у детей навыков самостоятельной ориентации в информационных полях, формированию умения разрешать проблемы, возникающие в жизни.

Квесты считаются развивающими играми, поэтому приносят большую пользу как взрослым, так и детям

Прохождение подобных игр способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

Дети учатся работать в команде – узнают, как лучше распределять функции, помогать друг другу.

Общий игровой досуг обогащает детей схожими впечатлениями для совместного обсуждения.

Квесты требуют определённой ловкости, выносливости, силы, если в них включены задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, удержанием равновесия – так укрепляется здоровье детей.

В ходе игры ребята приобретают умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант.

Порой в квесте ребёнку требуется отстоять свою точку зрения или решиться первым выполнить задание – это отличная возможность для тренировки лидерских качеств в веселой игровой форме.

В развлекательном процессе мальчики и девочки на практике осваивают компьютерные технологии, так как в современных детских квестах решать загадки и головоломки периодически приходится и в цифровом виде.

Также квесты – это отличный вариант семейного досуга, хороший способ провести время вместе с детьми.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ (ред. от 02.07.2013) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».

3. Федеральный закон от 24 июня 1999 г. № 120-ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних».

4. Конвенция ООН о правах ребенка от 20 ноября 1989 г.

5. Стратегией развития молодежи Российской Федерации от 29.11.2014 г. № 2403р «Об утверждении Основ государственной молодежной политики Российской Федерации на период до 2025 года».

6. Википедия. Свободная энциклопедия https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест

7. Атоманенко, О.В. Использование квест-технологий в организации досуговой деятельности молодежи / О.В.Атоманенко, Н.Н.Калашникова. Новые технологии в социально-гуманитарных науках и образовании: современное состояние, проблемы, перспективы развития : сб. науч. тр. по материалам Междунар. науч.-практ. конф. : в 4 ч. Ч. 2 / под общ. ред. Е. П. Ткачевой. – Белгород, 2018. – 146 с.

8. Егоренко, О.А. Квест как элемент культурного досуга / О.А.Егоренко, Е.Г.Веденеева. Рос. регионы: взгляд в будущее. 2017. – № 2. –105 с.

9. Жданова, О.В. «Использование квест-технологий в инклюзивной подготовке бакалавров психолого-педагогического образования» /О.В.Жданова. Российская научная электронная библиотека. - 97 с.

10. Кудренко, Т.В. Специфика ценностных приоритетов семьи в сфере досуга / Т.В.Кудренко. Проблемы и перспективы развития образования: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Пермь, июль 2013 г.). - Пермь: Меркурий, 2013. - 150 с.

11. Кумчук, Р.И. Что такое квест? /Р.И.Кумчук. Игровая библиотека. – 2014. – № 3. – 91 с.

12. Мишенина, Н.В. Квест как игровая педагогическая технология в организации детского досуга / Н.В.Мишенина, С.В.Царева, Е.С.Рындина. Развитие современного образования: от теории к практике : сб. материалов III Междунар. науч.-практ. конф. / редкол: О.Н.Широков [и др.]. – Чебоксары, 2017. – 321 с.

13. Назаровская, Я.Г. Флеш-мобы и квесты в формировании мотивации к чтению у детей и подростков / Я.Г.Назаровская. Чтение и грамотность в образовании и культуре: (по итогам Десятилетия грамотности ООН «Грамотность для всех»): II междунар. науч.-практ. конф., 29–31 марта 2012 г.: докл. и тез. – Москва, 2012. –144 с.

14. Сокол, И.Н. Классификация квестов /И.Н. Сокол. Молодой учений № 6, 2014. – 140 с.

15. Тимкова, Л.М. Квест как популярная форма работы с молодежью / Л.М.Тимкова, Т.Ю.Якуба/Библиографический бюллетень; вып. 19. – Хабаровск: [ДВГНБ], 2018. – 43 с.

16. Чистякова, К.В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян /К.В.Чистякова. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2013. – 75 с.

17. Шубина, И.Б. Драматургия и режиссура зрелища: игра, сопровождающая жизнь: учебно-метод. пособие / И.Б.Шубина - Ростов н/Д: Феникс, 2006. - 288 с.

Приложение 1

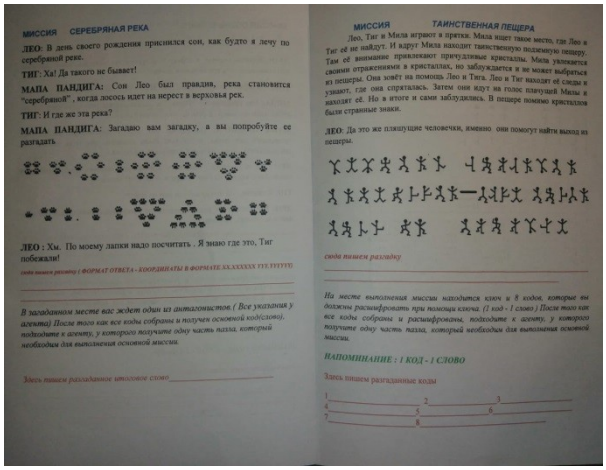
Баннер

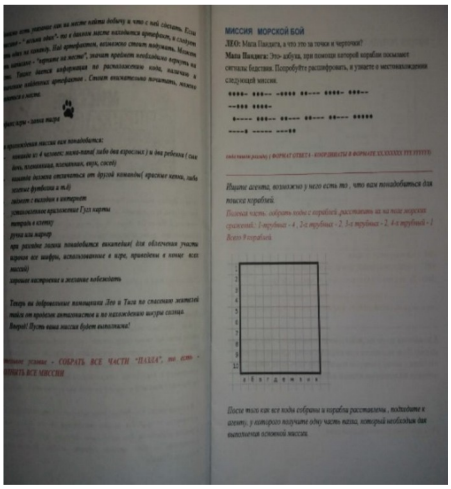


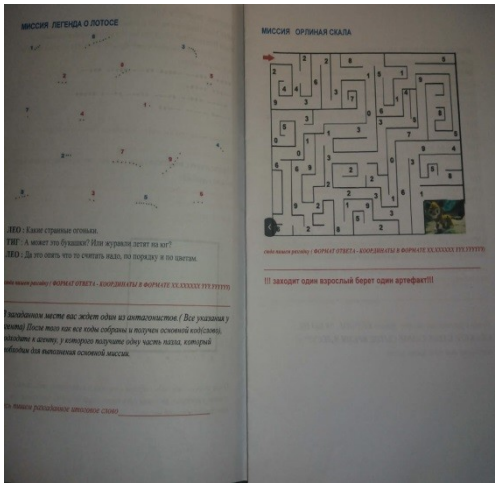
Приложение 2

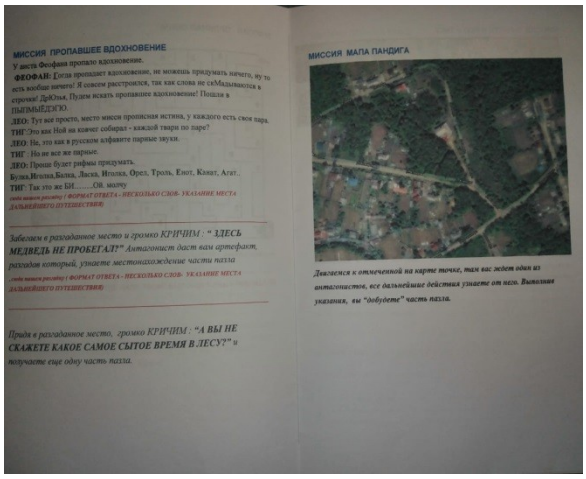
Буклет с заданиями для команд

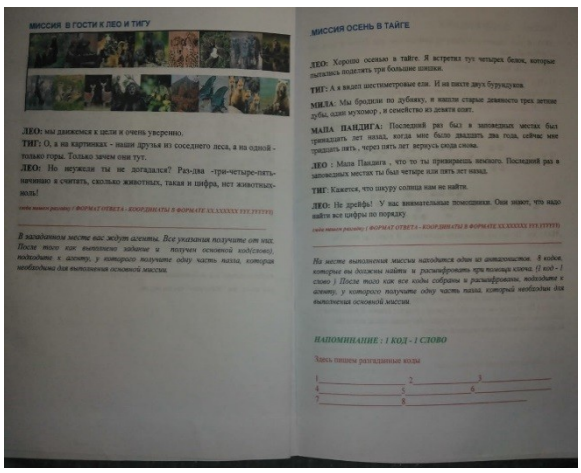












Приложение 3

Ключ и коды для Миссии «Таинственная пещера»

Ключ



Коды на локации с решением

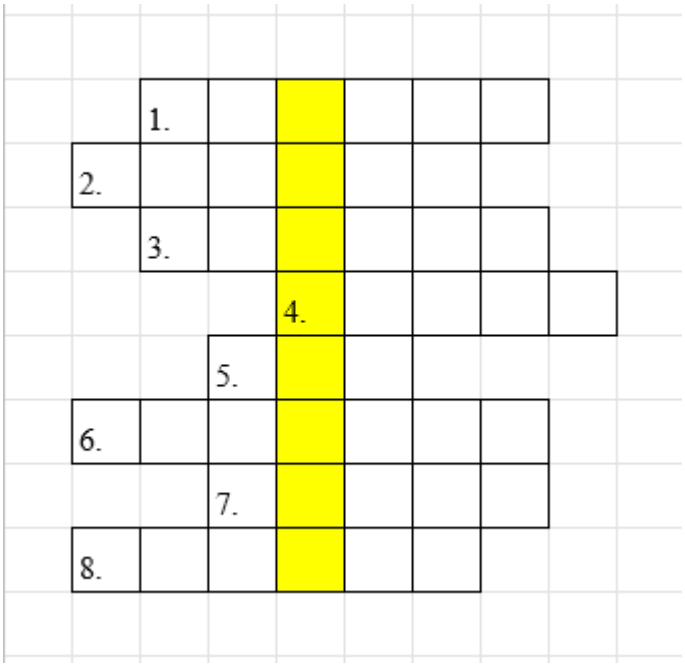
1-3-2-5	(Воин)
1-11-9	(Вес)
12-8-5-10	(Мина)
7-6-9	(Нос)
9-8-12-10	(Сима)
9-6-5	(Сон)
4-8-6-7	(Пион)
1-3-9-4-6-12-2-5-10-7-8-11	(Воспоминание)

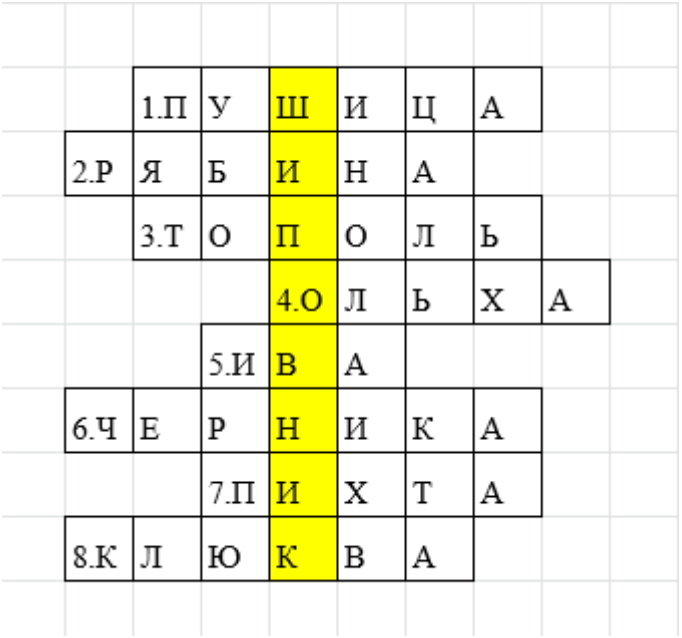
Приложение 4

Игровая площадка № 2

Миссия «Серебряная река»

Ключ и разгаданный ключ



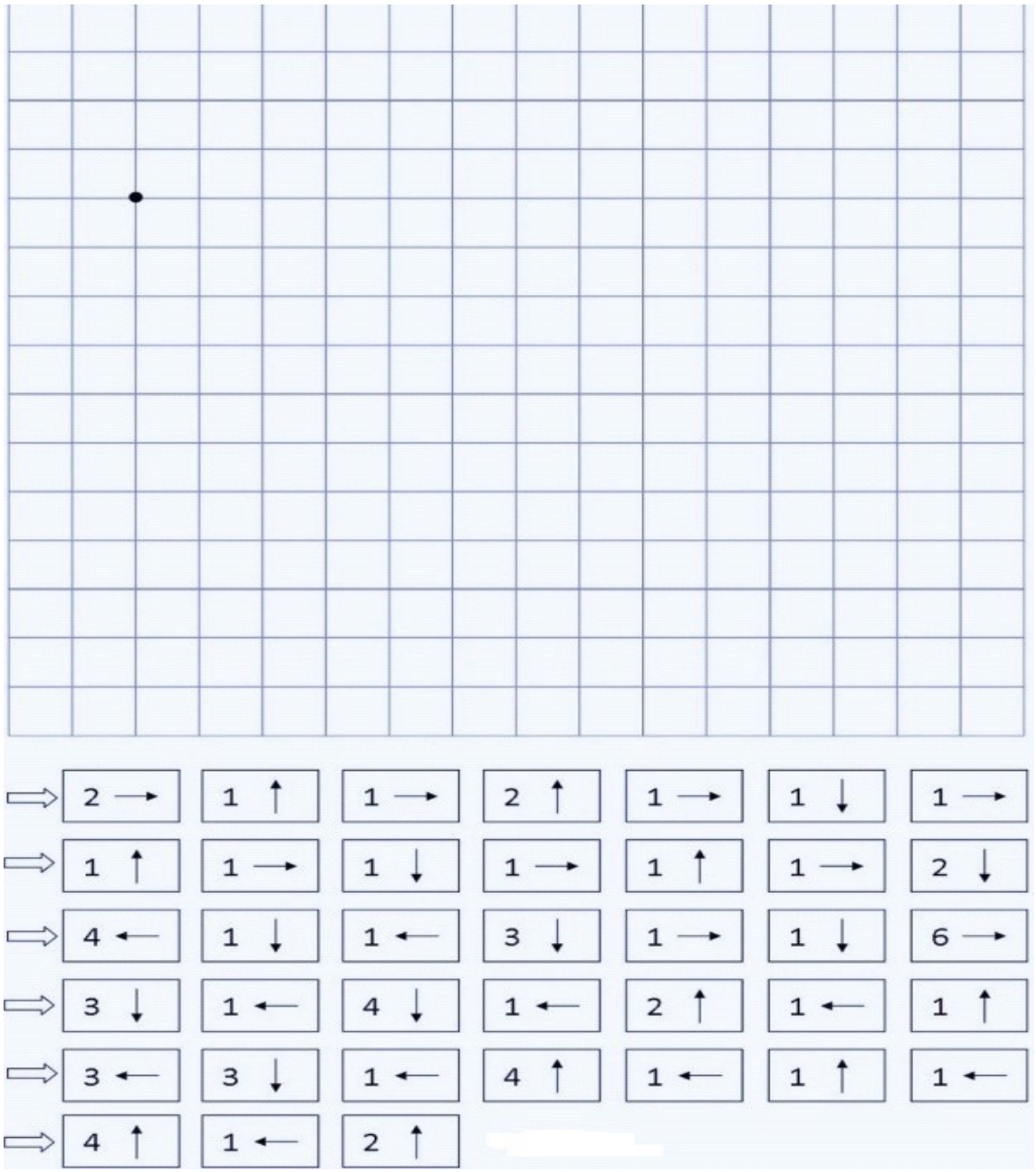


Приложение 5

Игровая площадка № 2

Миссия «Серебряная река»

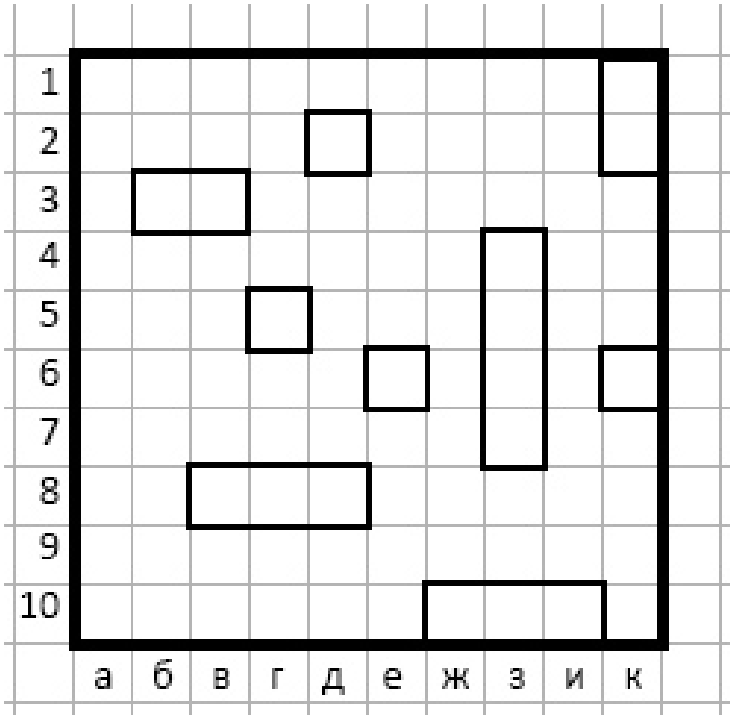
Графический диктант «ОЛЕНЬ»



Приложение 6

Игровая площадка № 3

Миссия «Морской бой»



34353637

Ж10310И10

В8Г8Д8

Б3В3

К1К2

Д2

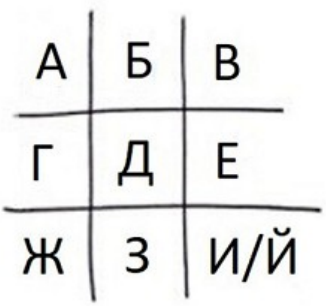
Г5

Е6

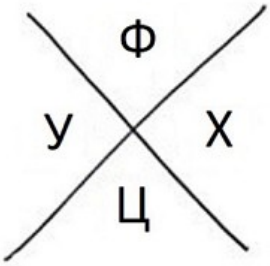
К6

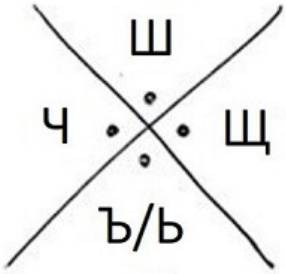
Приложение 7

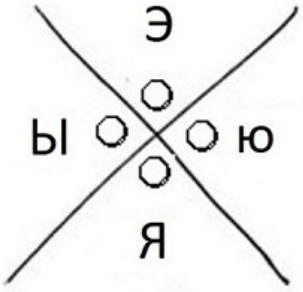
Ключ



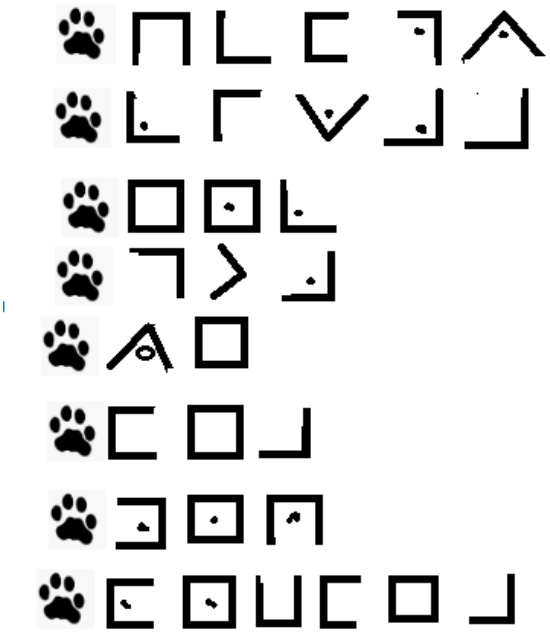








Коды



Приложение 8

Пазл



Первый пазл получен



Приложение 9

Афиша



Приложение 10

Грамоты победителям и участникам





Приложение 11

Изготовление костюмов





Приложение 12

Актерский состав









Приложение 13

Приятные минуты награждения



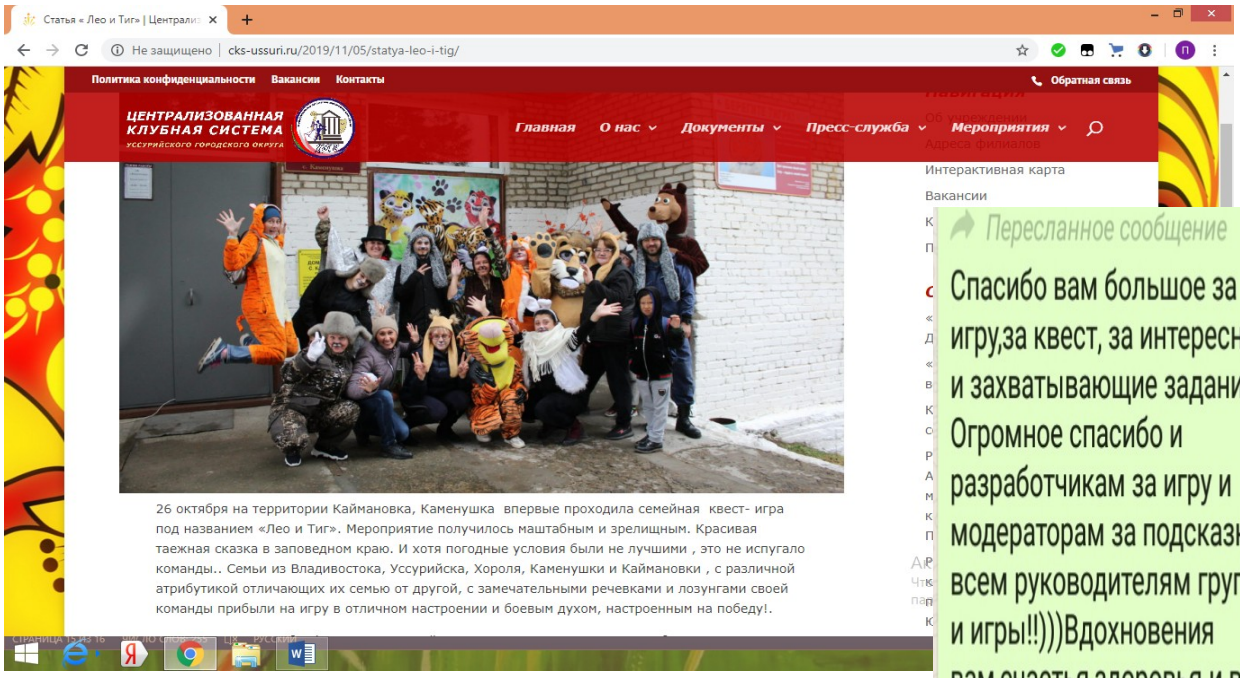
Приложение 14

Сладкий подарок участникам программы



Приложение 15

О нас пишут



Отзывы о проведенном мероприятии

