

Приветствую Уважаемую Государственную аттестационную комиссию!
Я Татьяна Воспенникова.
Работаю в Муниципальном бюджетном учреждении культуры «Централизованная клубная система» Уссурийского городского округа.
Обучаюсь на заочном отделении Социально-культурной деятельности.
Руководитель проекта Закирова Рузия Халитовна.

Хочу в стихах я рассказать о том,
Как по ночам писала я диплом.
Мой выбор сразу пал на квест
И это не случайный жест.
Есть два села красы необычайной
Вокруг тайги неведомый размах
Одно Каймановкою величают
А рядом Каменушка в двух шагах.

Тема моей работы очень актуальна,
Развивает творческий и интеллектуальный потенциал квест – реально!
Актуальность использования его осознается всеми,
А значит мы сейчас, с работой этой – точно в теме!
Квест- технологиям в дальнейшей жизни – быть,
А посему, в современном обществе с ним и будем жить!

Цель диплома – формирование системы организации форм культурно-досуговой деятельности для создания благоприятной социально-педагогической и творческой среды и это еще пол беды,
В развитии празднично-игровой культуры детей и взрослых в современных социальных условиях –
В разных возрастных группах и сословиях.

Объектом исследования – я взяла, квест пешеходный и поняла,
Пусть и инновационная, но это все же игра!
И сразу закипела работа моя,
Начало положено – ура!

Предмет исследования – особенности организации игры,
Долго мучилась, не спала до зари.

Цель достигалась при помощи решения **задач**,
А было их не мало, ну прямо хоть плачь!

Раскрыть **сущность** понятия квеста и квест технологии,
Смогли бы сразу – думаю немногие,
Изучить историю возникновения игры,
И заглянуть в истоки ее изнутри.

Выявить **структуру игр и технологию**,
Соблюдая строго терминологию,
Рассмотреть типологию и классификацию квестов,
Ох, сколько пришлось мне перелистать умных текстов!

Создать **сценарно-режиссерскую разработку** квеста Лео и Тиг,
Похвастаюсь – создала ее в один миг,

Так она меня захватила,
Что всё получилось очень ярко и красиво.

Использовала в работе **методы** –
И наставника моего советы.
А это:
Изучение, отбор и систематизация материала –
Сотню раз я тут все изучала и выверяла.
Наблюдение и проведение семейного квеста,
Вот тут ошибкам и оплошностям не должно было места!

Сёла Каймановка и Каменушка -
Они с Уссурийским заповедником друзья и подружки.
Об их красоте можно говорить без всякой врушки.
Хоть и зона там заповедная,
Но какая там красота беззаветная!
Свой досуг там население проводит,
И каждый что-то интересное для себя находит.

Поговорим о **первой части**,
Где отражены теоретико-методические страсти.
Здесь понятия, классификации,
Технологии квест-игр разбираем,
Что потом в работе применяем.
Про методику написания сценария квеста не забываем,
И особенности режиссуры запоминаем.

Что есть игра?!
Атоманенко, Гурин, Егоренко, Кремер данную тему изучали,
А то, что я ей займусь – они и не предполагали...

В **теоретической части исследования** сказано определено,
Что квест-технология зарекомендовала себя в досуге очень достойно!
Он способствует воспитанию духовно-нравственной культуры,
Расширяет кругозор от юниора до средних лет человеческой кандидатуры.
Квест можно рассмотреть как воспитательный процесс,
Здесь ставят открыто игровые задачи – что и подогревает к нему интерес.
Квест решает задачи развития личности,
В пределах, так скажем, безграничности.

Сценарии с учетом различных факторов составляют,
И режиссеры-постановщики, все об этом знают.
Многое от возраста участников зависит,
Чтобы цели и задачи проще игрокам достигнуть.

Дошли мы до **практической части** диплома,
Эта часть большого объема.
Заветный клад - «Шкуру солнца» искали,
Захватывающее зрелище! Если бы вы только это знали!
Создан квест по мотивам мультфильма Лео и Тиг –
Кто смотрел его – суть игры вмиг постиг.

Про идею- что хочу я Вам сказать,
В игре это сможем мы все доказать-
Что одному в жизни трудно дается-
То коллективом – легко берется!

И **сверхзадачу** игры
Уточнить мы должны-
Только сообщая прошлое можно сохранить,
А тем более – настоящее ценить.

И, конечно же, достойное
Будущее построить,
Так, чтоб потом всех нас не расстроить!

Сценарий квеста представляет собой подробную литературно-драматическую разработку темы.

Что вызвало небольшие проблемы.

В нем четко игровые эпизоды определены,

И все требования в них должны быть соблюдены.

Сценарный ход - образное движение авторской концепции на достижение цели,

Но всё у нас получилось так как мы и хотели.

Игра представляет своеобразный рассказ,

На языке викторин, эстафет, так понятных для нас.

Идея сценария – художественно-образное оформление поставленной цели,

Даже выговорила я это все еле-еле.

И все это в конкретно осязаемой временной и пространственной разрешенности,

Где сценарист должен быть верх одаренности.

Два способа взаимодействия сценариста и материала.

Первый – факты использует, концепцию свою формирует,

Пишет свой текст, у чужих не ворует.

Второй – подбирает документы, художественные произведения или фрагменты,

Затем по своему замыслу их всех стыкует,

Путем монтажа все компанует.

А ещё театральные костюмы, грим, для квеста важны,

А так же музыка и бутафория нужны.

В заключение работы определено,

Что квест сталкивает игру и зрелище вместе – в одно.

Зритель получает возможность участвовать в действии,

И влиять на происходящее в полном взаимодействии.

Но то, что должно происходить играючи –

Главную боль сценаристам составляют всем знающим.

А Игра превращает каждого в героя представленья,

Этим определяется ее массовость распространения.

Творческое начало участников в ней выражено ярко,

Порой в процессе игры становится жарко.

Содержание обогащается,

Обрастает импровизацией, расширяется.

Игровые технологии в ногу со временем шагают,
Интерес не только у детей – у взрослых вызывают.
В социуме квест-игры популярность приобрели,
Ярко и надолго в нашу культуру вошли.

Польза квестов несомненно видна –
В развитии, творчестве игроков, объединении команды - она.
Вот и закончила я свое повествование,
А вас всех сейчас благодарю за внимание!!!