

ВУЗ

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
на тему:
«»

Выполнил:

Научный руководитель:

Актуальность

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.

Цель и задачи

Цель - 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.

Задачи:

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

Объект - инновационная современная форма игровой программы – квест.

Предмет - особенности организации и проведение квест-игры.

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

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.

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.
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.
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.

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

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

Организационный план пешеходного квеста «ЛЕО и ТИГ. Миссия «Щкура солнца»»

№ 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	Вайскайм 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.

СМЕТА расходов на проведение пешеходного квеста «ЛЕО И ТИГ»

№ 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.

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)

ВЫВОДЫ

1. Сценарий семейной инновационной игровой программы 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 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, формирует свою концепцию происшедшего или происходящего и пишет сценарий, создавая на основе изученного свой собственный текст. Во втором - сценарист подбирает документы, художественные произведения или фрагменты из них 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 входят: театральные костюмы, грим, бутафория, а также музыкальное оформление.

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!