

Управление образования города Калуги
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
детей «Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» г. Калуги

Методическая разработка сценария игры – квест «Путь в Созвездие»

Автор-составитель:
Герасимов Павел Сергеевич,
педагог-организатор

Калуга, 2018
Пояснительная записка

В Концепции развития дополнительного образования детей ключевая социокультурная роль дополнительного образования определена как «мотивация внутренней активности саморазвития детской и подростковой субкультуры». «Именно в XXI веке приоритетом образования должно стать превращение жизненного пространства в мотивирующее пространство, определяющее самоактуализацию и самореализацию личности, где воспитание человека начинается с формирования мотивации к познанию,

творчеству, труду, спорту, приобщению к ценностям и традициям многонациональной культуры российского народа» [2].

На протяжении многих лет МБОУДО «Центр развития творчества детей и юношества «Созвездие» города Калуги реализует воспитательную систему учреждения, которая стимулирует процесс целенаправленного самоопределения ребенка через организацию субъект - субъектного общения, заинтересованного, инициативного взаимодействия между участниками образовательного процесса.

Главная воспитательная задача Центра – увлечь, и максимально поддержать ребенка в определении его интересов, ценностей, смыслов, целей, возможностей, чтобы он смог самостоятельно выбирать пути преодоления жизненных препятствий (проблем), сохраняя человеческое достоинство, одаривая других своими талантами и идеями.

Сегодня у детей, подростков и молодежи появляется масса новых увлечений: компьютерные игры, приключенческие боевики, экшн - адвенчуры и другие жанровые спецификации. Использование в сфере жанра, знакомого и популярного среди детей в виртуальном мире, позволяет не только приобрести массу положительных эмоций и получить интеллектуальный драйв, но и способствует формированию культуры командного взаимодействия, развития навыков общения, самореализации, раскрытия своего потенциала и профессионального самоопределения [4].

Одним из таких актуальных жанров являются квесты. Квест (квестор) – происходит от лат. слова *quaero* – ищу, разыскиваю, веду следствие, и в переводе с английского языка означает продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей, решение загадок [5]. В настоящее время «квест» - это игра по заранее продуманному сценарному плану, в которой нужно проявить интеллект, сообразительность, находчивость, интуицию.

В данной методической разработке представлен сценарий игры-квест «Путь в Созвездие». Игра разработана для учащихся, которые только начали заниматься в детских объединениях, и направлена на то, чтобы помочь учащимся легче адаптироваться в Центре.

Цель: организовать знакомство учащихся в коллективах и способствовать формированию их в единую команду.

Задачи:

- *Образовательные:*
 - ознакомление с Центром «Созвездие»;
 - ознакомление с астрономическими понятиями;
 - обучение умению работать в команде.
- *Развивающие:*
 - развитие логического мышления;
 - развитие творческих способностей;
 - развитие умения сотрудничать;
 - расширение кругозора;
 - развитие навыка самопрезентации.
- *Воспитательные:*
 - сплочение коллектива;
 - воспитание уважения к себе и к другим;
 - формирование ценности командной работы.

Описываемый квест – командный, в нем действуют 9 команд. Перед командами ставится общая основная цель — найти «Путь в Созвездие». Данный квест может быть рассчитан на любое количество команд. Тогда количество станций и тематических героев должно быть равным количеству команд.

По времени представленный квест кратковременный – время действия до 2 часов.

Возраст участников: 7-13 лет. Команды формируются в зависимости от возраста учащихся.

Количество учащихся в команде: 10-16 человек.

Место проведения: помещение Центра «Созвездие».

Форма проведения: игра-квест.

Методы: беседа, инструктаж, упражнения, игра, тренинг.

Необходимое оборудование и материалы:

- афиша мероприятия;
- 16 пар следов животных (приложение 2);
- 10 слов, разрезанных на слоги;
- ламповый проектор с цветными шарами;
- стулья;
- столы;
- загадки на космическую тематику по возрастным группам (приложение 1);

- мел;
- задания для каждой станции;
- костюмы для каждого героя станции;
- таблички с названием станций;
- стенд;
- тексты песен и аккорды для финальной караоке части.

Технические средства:

- аудио (музыка из к/ф «Звездные войны»);
- видео «Космос: пространство и время» (1 серия к/ф «Звездные войны»).

Раздаточные материалы:

- маршрутные листы, разделенные на 3 части, с учетом возрастных категорий участников (приложение 3)
- звезды, которые раздают на финальной станции для прохода в завершающую часть квеста (приложение 4)

План мероприятия:

1. Организационный этап.

Время – 20 минут.

Сбор участников, формирование команд, их представление.

2. Основной этап.

Время – 70 минут.

Прохождение участников по станциям, выполнение заданий.

3. Заключительный этап.

Время – 25 минут.

Подведение итогов, рефлексия.

Методические рекомендации по подготовке и проведению мероприятия.

Подготовка к мероприятию должна начинаться не позднее, чем за 2 недели. Руководителям студий Центра (педагогам) дается задание собрать команды детей, состоящие из учащихся первого года обучения от 10 до 16 человек. Команде необходимо со своим руководителем подойти в назначенную дату и время в концертный зал Центра «Созвездие». Необходимо подготовить все для оформления помещений, в котором будет проводиться игра, для проведения заданий на станциях, стенды, звезды. На этом этапе также важно обратить внимание на инструктаж педагогов, которые будут исполнять роль

тематических героев: как провести беседу с детьми, как проводить рефлексию. Мероприятие можно проводить как в помещениях, так и на свежем воздухе (в зависимости от возможностей образовательного учреждения и погодных условий).

Начало проведения мероприятия – это запуск игры. От того, как будет пройден организационный этап, зависит настрой учащихся на командную работу и правильность выполнения ими заданий при прохождении станций. Здесь большая роль отводится ведущему, который должен эмоционально «заразить» участников атмосферой игры и четко объяснить её правила. Особое внимание необходимо уделить названию и представлению команд, т.к. это первый шаг к их сплочению. Необходимо также настроить педагогов – руководителей команд, чтобы они взяли на себя роль помощников и наставников для участников при прохождении ими станций. Родители, которые пришли на игру вместе со своими детьми, могут также организовать свои команды и поучаствовать в игре.

Каждой команде необходимо пройти по три станции. Первая станция по маршрутному листу направлена на знакомство, вторая и третья – на командообразование. После прохождения всех станций у команды в руках есть три части карты. Им необходимо соединить эти части и разгадать шифр) к следующей станции «Магистр Фура» (для всех команд). На станциях работают педагоги, которые исполняют роль тематических персонажей. Имя тематического героя соответствует названию станции. Герой встречает участников, знакомится с ними, узнает название команды, просит показать карту, чтобы убедиться, что участники пришли на правильную станцию. Затем он проводит интерактив, который включает в себя обратную связь, знают ли участники, что означает имя героя и название станции? Где можно встретить? Как выглядит? И другие тематические вопросы. Если участники не знают, то ведущий сам знакомит их с этой информацией.

Затем ведущий выдает задание для команд. По итогам выполнения упражнения проводит рефлексию и выдает следующую часть карты (маршрутный лист). Вопросы для рефлексии могут быть различными. Если команда быстро и успешно справилась с заданием, то необходимо спросить «За счет чего вам так быстро удалось выполнить задание? Какой этап был самым легким, а какой наиболее сложным?». Если команда долго не могла справиться с заданием, ближе к завершению времени ведущий может немного помочь. По завершению он задает вопросы «Почему не удавалось успешно выполнить задание с самого начала? Что помогло в успешном выполнении задания? За счет чего можно быстро и успешно выполнить задание? И другие смежные вопросы.

Длительность станций для младших команд составляет 15 минут, а для старших команд – 20 минут.

После прохождения трех станций команде необходимо сложить три части маршрутных листов, на которых изображены цифры. Соединив их, команды получали номер кабинета, в котором их ожидал «Магистр Фура».

«Магистр Фура» загадывает командам загадки на космическую тематику (Приложения....), учитывая возрастные особенности группы. Младшие школьники попадали к «Магистру Фуру» раньше старших из-за сокращённой продолжительности станций. Первая команда, правильно ответившая на загадку «Фуры» получала звезды, которые являлись ключом к попаданию на сверхновую суперзвезду «Созвездие». Каждая следующая команда тоже получала звезды, но по мере отгадывания загадок.

Успешно отгадав загадки «Магистра Фура» команды получают звезды, дающие им «Путь в «Созвездие». Команда, получив звезды, отправляется на финальный этап к сверхновой суперзвезде «Созвездия», где ее встречает первый стражник. Он проводит общую рефлексию квеста с каждой командой. Среди вопросов рефлексии можно использовать следующие: «Какой этап квеста был наиболее интересным? Какой этап квеста был самым сложным? Какой герой вам больше всего запомнился? Вы можете охарактеризовать одним словом работу вашей команды? И другие вопросы, подходящие по смыслу. После рефлексии он открывает прямой «Путь в «Созвездие».

После того, как все команды нашли «путь», начинается финальная часть мероприятия. Команды собираются в общем зале, где их встречает «стражник сверхновой суперзвезды «Созвездие». Здесь участники показывают результаты своих поисков, приклеивают заработанные ими звезды, и обозначают таким образом «Путь в Созвездие», который они нашли. Ведущий поздравляет участников и приглашает их спеть всем вместе.

По окончании мероприятия (через несколько дней) можно провести опрос педагогов и детей-участников игры, о том, понравилась ли им игра, в чем она им помогла, каким стало общение детей в группе и др.

В процессе мероприятия желательно вести фото и видеосъемку, которая затем доступна участникам на официальном сайте Центра «Созвездие», а также в социальных сетях.

Сценарий мероприятия.

1. Организационный этап.

Перед началом мероприятия звучит фоновая музыка, а на экране – афиша мероприятия.

Начало: фонограмма «John Williams – Star wars (main theme)».

Выход ведущего.

Ведущий:

Здравствуйте, жители галактики. Еще с давних времен люди направляли свой взор к небу. Их интересовали многие вопросы: как узнать, где какое созвездие? Почему созвездия имеют такие названия и контуры? Подобные вопросы задает себе любой начинающий астроном-любитель, в том числе и мы с вами. И вот, что я узнал об этом. Задолго до первых попыток сосчитать звезды, наблюдатели разделили все небо на некоторые участки, проложив между ними невидимые границы. Участки, включающие в себя определенную группу звезд законченного рисунка, называли созвездием и присвоили ему имя, которое часто давалось из желания увековечить имя бога или любимого героя. У разных цивилизаций границы созвездий и их названия были разными, что отражало присущие им национальные особенности. Мы пользуемся достижением древних цивилизаций Средиземноморья. Легенды, мифы об их героях и богах отражены в названиях современных созвездий и планет. Гомер в «Одиссее», написанной 3 тысячи лет назад, упоминает Большую Медведицу, Орион, Волопас и Плеяды.

Время шло, и появлялись новые звезды, созвездия и даже планеты. Каждый знает, что созвездие это группа звезд, а мы с вами ребята тоже одна большая группа, и вы все начинающие звезды. И кто знает, может когда-нибудь в честь вас назовут одно из космических тел на звездном полотне.

Ребята, мы с вами отправимся в космическое путешествие. Каждая ваша команда – это экипаж космического корабля. Первое ваше задание придумать название своим космическим кораблям.

(Участники за 60 секунд придумывают название своим космическим экипажам. По истечении времени каждую команду по очереди приглашаем на сцену и предлагаем озвучить названия экипажей. Отдельно можно предложить создать команды родителям, которые привели своих детей на квест.)

Ведущий:

Каждый из вас важен экипажу. Все экипажи находятся в разных уголках нашей вселенной. У каждого своя орбита. На вашу радиостанцию пришло сообщение, что на

сверхновой суперзвезде «Созвездие» обнаружен огромный клад. Что за клад и где он находится, вы не знаете, но вам пришла первая подсказка, куда надо лететь.

(Каждая команда получает первую часть головоломки, на которой указано название станции. Ведущий обозначает зону действия квеста.)

Ведущий: Вы начинаете свой «Путь в «Созвездие». Путь будет нелегок, впереди вас ждут испытания, загадки и ключи к заветной карте с помощью, которой вы сможете дойти до конца. «Поехали друзья! На старт! Внимание! Марш!»

Звучит музыка «Имперский марш» из кинофильма «Звездные войны». Команды расходятся по станциям.

(Чтобы не было накладок, на инструктаже необходимо проговорить, что время между станциями на поиск выделяется ровно 5 минут. Если участники находят станцию быстрее, то ведущий станции должен с ними познакомиться. По истечении 5 минут начинается работа станции. Для младшей возрастной группы 1 станция длится – 15 минут, для старшей – 20 минут).

2. Основной этап.

Описание заданий на станциях.

1 станция – «Туманность Совы».

Задание: Сейчас по сигналу «начали» вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет «один», другой человек скажет «два», третий скажет «три» и так далее. Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут «четыре», счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.

2 станция – «Комета».

Задание: Все выстраиваются в одну линию, плотно приставляя ноги к стоящим соседям, справа и слева, ухватившись за локти соседей. При этом необходимо. Чтобы у каждого было расстояние между собственными ногами 10 – 15 см. Это и есть скала. Задача каждого – по очереди пройти по «скале» так, чтобы не сорваться. Для этого необходимо, обнимая каждого и ставя свои ноги в оставленные промежутки, медленно и

осторожно пробраться к краю «скалы». Первый участник, прошедший «скалу», должен встать в конец и продолжить «скалу».

3 станция – «Луна».

Задание: Все участники игры становятся в круг, таким образом, чтобы все играющие видели друг друга. Участники по очереди входят в центр круга, не только называя свое имя, но и сопровождая его каким-нибудь движением (жестом).

4 станция – «Сириус».

Задание: Участники становятся в круг. Первый игрок называет своё имя. Каждый следующий человек должен назвать имена игроков, стоящих перед ним и назвавших свои имена, а затем свое имя. Когда очередь вновь дойдет до ведущего, он называет имена всех игроков. Следующий круг: игрок, назвав своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в космическое путешествие. Например: «Меня зовут Катя, я в космическое путешествие беру с собой компас». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я в космическое путешествие беру с собой спальник, а ещё Катю с компасом», и т.д. Третий уровень предполагает введение какого-то космического действия. По итогам каждый игрок должен повторить: имя, предмет, который все игроки берут в космическое путешествие и действие в космосе.

5 станция – «Созвездие Ориона».

Задание: В закрытом помещении в свободном порядке спрятаны следы различных животных. Всего 16 пар следов. Участникам необходимо найти все следы, затем найти пары к найденным следам и разложить их в правильном порядке.

6 станция – «Венера».

Задание: Участникам необходимо собрать слова из слогов, которые заранее разрезаны и перемешаны. Всего 10 слов.

7 станция – «Марс».

Задание: Участники образуют круг. В центре стоит ведущий. Ведущий берет в руки мяч, говорит «Я хочу бросить мяч...» (называет имя одного из участников) и кидает мяч тому, кого он назвал. Участник ловит мяч, говорит «Спасибо, ...» (называет имя ведущего),

и говорит, кому следующему он собирается бросить мяч. Каждый последующий участник благодарит того, от кого он получил мяч, и называет имя следующего, выбирая из тех, кому до этого мяч еще не бросали. После того как мяч побывал в руках у всех участников, упражнение начинается сначала в той же самой последовательности. Можно использовать несколько мячей.

8 станция – «Альфа Центавра».

Задание: Все участники встают в круг, а ведущий даёт одному из них теннисный мяч. Мяч участники должны удерживать подбородком, шеей и плечом, и таким образом передавать его по кругу без помощи рук. Если мяч упал или был передан с нарушением правил, упражнение начинается заново.

9 станция – Созвездие скорпиона».

Задание: Участники становятся в свободном порядке. По команде ведущего необходимо дотронуться до определенного цвета, причем нельзя касаться этого цвета на себе и на ведущем. Игра «на вылет», то есть последний коснувшийся выбывает, однако на тех, кто не играет, касаться цветов можно.

После прохождения трех станций команды складывают три части маршрутных листов, на которых изображены цифры. Соединив их, команды получали номер кабинета, в котором их ожидал «Магистр Фура».

«Магистр Фура» загадывает загадки на космическую тематику (приложение 1), успешно отгадав которые команды получают звезды, дающие им «Путь в «Созвездие».

После того, как все команды нашли «путь», начинается финальная часть мероприятия.

3. Заключительный этап.

Звучит музыка из к/ф «Звездные войны».

Выходит ведущий – 2 страж сверхновой суперзвезды «Созвездие».

Ведущий:

Здравствуйте, космические путешественники. Я стражник сверхновой суперзвезды «Созвездие». Я очень рад видеть вас. Вы прошли долгий путь в «Созвездие», побывали на различных планетах и других небесных телах, прежде, чем добраться до сверхновой

суперзвезды. Предлагаю вам запечатлеть и запомнить ваш путь на нашем стенде. Вам необходимо наклеить звезды на стенд в свободном порядке, чтобы получился ваш путь.
(участники клеят звезды на стенд).

Поздравляю, вы нашли путь в «Созвездие»! Сегодня вы познакомились, сплотились в своих малых командах. А сейчас я предлагаю всем вам объединиться в одну большую команду и встретить местных жителей, которые очень любят петь вместе с новыми гостями.

Участники квеста образуют большой круг. Два гитариста выходят в центр круга и играют три песни: «Алые паруса», «Та да я да мы с тобой», «Землю обмотали тоненькие нити». Детям раздают слова. Весь зал поет.

После завершения исполнения песен ведущий вновь выходит на сцену:

Ведущий:

Еще раз поздравляю вас, друзья, вы теперь посвящены в местные жители «Созвездия». Добро пожаловать в нашу дружную семью. До новых встреч!

Участники расходятся.

Литература:

1. Афанасьев С., Коморин С. «Триста творческих конкурсов». Москва, 1997.
2. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р
3. Фопель К. «Как научить детей сотрудничать?», часть 4, Москва, Генезис, 2001.
4. Эльмуратова Н. А. Квест как современная педагогическая технология. [Электронный ресурс]
URL: <https://infourok.ru/statya-na-temu-kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-technologiya-1541586.html> (Дата обращения: 15. 11. 2018)
5. Квест // Проект wiki-linki.ru [Электронный ресурс]
URL: <http://wiki-linki.ru/Page/223906> (Дата обращения: 16. 11. 2018)
6. Командообразование – Летний лагерь. [Электронный ресурс]
URL: <https://summercamp.ru> (Дата обращения: 10. 11. 2018)

Загадки «Магистра Фура»

Для младшей возрастной группы:

Из какого ковша
Не пьют, не едят,
А только на него глядят?

(Большая Медведица)

Планета голубая,
Любимая, родная,
Она твоя, она моя,
И называется ...

(Земля)

Есть специальная труба,
В ней Вселенная видна,
Видят звезд калейдоскоп
Астрономы в ...

(Телескоп)

Освещает ночью путь,
Звездам не дает заснуть.
Пусть все спят, ей не до сна,
В небе светит нам ...

(Луна)

Бродит одиноко
Огненное око.
Всюду, где бывает,
Взглядом согревает. **(Солнце)**

Рассыпалось ночью зерно,
А утром нет ничего.

(Звезды)

Для средней возрастной группы и родителей:

В телескоп скорей взгляните
Он гуляет по орбите.
Там начальник он над всеми,
Больше всех других планет.
В нашей солнечной системе
Никого крупнее нет.

(Юпитер)

Все планеты с полюсами,
Есть экватор у любой.
Но планеты с поясами
Не найдете вы другой.
В этих кольцах он один,
Очень важный господин.

(Сатурн)

В небе я свечусь нередко,
Ваша ближняя соседка.
Я Меркурию сестра,
И на мне всегда жара.

(Венера)

Это красная планета
По соседству с нами.
Он зимой и даже летом
Мерзнет надо льдами.
Странно, что не говори,-
Лед не сверху, а внутри. **(Марс)**

Вот планетам младший брат,

По размеру маловат.
К солнышку всех ближе он,
Потому и раскален. **(Меркурий)**

Пышный газовый гигант
Брат Юпитера и франт
Любит он, чтоб рядом были
Кольца изо льда и пыли.
(Уран)

На планете синей-синей
Дует ветер очень сильный.
Холодно на ней весьма —
Состоит из воды, газа и льда
(Нептун)

У далекой крохотной планеты,
Нет статуса «Большой» планеты.
И обидевшись она,
В телескопы не видна
(Плутон)

Двенадцать раз в году рождается,
а днем от людских глаз скрывается.
(Месяц)

Есть окошко в корабле —
»Челенджере», »Мире».
Но не то, что на Земле-
В доме и в квартире.
В форме круга то окно,
Очень прочное оно.
(Иллюминатор)

Следы для станции «Созвездие Ориона»



Маршрутный лист

На каждой фигуре пишется название станции. Карта разрезается на 3 части. На большой звезде на каждой из частей пишется по одной цифре, когда соединяются все части, получается номер кабинета.



**Образец звезды, которую получают участники на финальной станции
для прохода в завершающую часть игры-квеста**

