

Методическая разработка

**Конспект занятия (для обучающихся 1-5 классов, 1 год обучения)
по программе художественной направленности «Театр – страна чудес»**

Тема: Театральный квест.

**Педагога дополнительного образования
Школа Виктории Леонидовны**

Методические рекомендации по проведению мероприятия

История

Первый театрализованный квест в нашем учреждении мы провели в ноябре 2014 года. Детективно-игровой квест "Переполох в тридевятом царстве" был приурочен ко Дню рождения «Дома детского творчества». Пространство «Дома детского творчества», доступное обучающимся, поделили на локации, соответствующие местам действия квеста. По ходу действия, обучающиеся, выполняя задания, должны найти предмет, без которого не сможет начаться празднование. В каждой локации — встреча с персонажем, задание персонажа, работа по карте, отгадывание, получение ключа. В дальнейшем, решила попробовать новую форму для театральных занятий. Сейчас в моей копилке такие квесты, как: Новогодний квест «В поисках подарков» для детей 5-7 лет, Новогодний квест «В поисках мешка Деда Мороза» для детей 1-5 классов, Познавательно-развлекательное мероприятие "Поиск клада", занятие «Театральный квест». При разработке заданий и конкурсов учитываются возрастные

Возраст детей: 1-5 классы

На что обратить внимание при подготовке квеста:

Квест — путешествие командное, нередко соревновательное. А это означает, что команды стартуют одновременно. Обязательно описание игры с подробными правилами.

Для квеста пишут сценарий и создают художественные образы. Пространство оформляют в соответствии с темой квеста.

Сценарий квеста может быть простым или сложным, но в любом случае он требует разбора, нескольких репетиций в локациях. Избежать путаницы помогут четкая организация и репетиции на месте действия.

Для квеста можно выделить отдельную комнату с секторами для входа и выхода. Любое пространство для квеста преобразуйте с помощью ширм, фрагментов декораций, реквизита, тканей, печатных баннеров. Свет и звук способны изменить привычное восприятие стен и коридоров, поэтому их тоже следует оформить.

Для командной игры необходим капитан, который руководит действиями участников, находит выход, помогает в трудных ситуациях. После разбивки на команды, каждая выбирает себе командира. Задача командира — объяснить правила квеста, вести команду по индивидуальному маршруту.

Сколько времени отвести на квест.

Квест должен занимать не более часа.

Этапы реализации:

- определить тему и назначение квеста;
- разработать маршрут и написать сценарий;
- напечатать программу с описанием и правилами квеста;
- выбрать декорации и реквизит, которым оформят пространство и создадут маршруты квеста;
- провести первое информационное совещание со всеми участниками квеста;
- разработать и напечатать раздаточные материалы для участников квеста;
- распределить роли и функции между артистами и кураторами групп с участниками квеста;
- отрепетировать с артистами квест под руководством организатора квеста;
- провести второе организационное совещание со всеми участвующими службами, которые готовят квест;
- информировать обучающихся о проводимом мероприятии;
- провести мероприятие.

**Конспект занятия (для обучающихся 1-5 классов, 1 год обучения)
по программе художественной направленности «Театр – страна чудес»**

Тема: Театральный квест.

Описание квеста: Сценарий квеста погружает обучающихся в новое информационное пространство, где они сначала узнают сведения об авторе, времени, когда он творил, знакомятся с особенностями его произведений. Потом зрители получают задание, в котором должны применить полученные сведения. Сценарий квеста должен развлекать и увлекать. Поэтому проект соединяет в себе элементы всех жанров современного театра: хореографию, вокал, музыку, чтение, декламацию, визуальные эффекты. Задания квеста заставляют обучающихся применять знания и проявлять творческие способности. В этом квесте роль капитана выполняет педагог.

Цель квеста: повысить интерес обучающихся к классическим произведениям.

Задачи квеста:

- Формировать партнерские отношения, учить общению друг с другом, взаимному уважению;
- Развивать наблюдательность, творческую фантазию и воображение, внимание и память, образное мышление;
- Преподнести обучающимся сведения об авторе и его эпохе через игру;
- Развивать интерес обучающихся к спектаклям, театральному творчеству.

Оборудование:

Музыкальное оборудование, музыка для оформления;

Проектор;

Компьютер;

Проекционный экран;

Презентация о писателях: К. И. Чуковский, О. В. Перовская, Ю. М. Дружков, В. А. Осеева;

Мультфильм «Путаница»;

Раздаточный материал: карта локаций, описание игры с подробными правилами;

Декорации для создания тематических локаций: «Горы», «Библиотека горных троллей», «Река», «Сказочная избушка»;

Оборудование для проведения заданий: стулья, канаты, табуретки, рассказ Ольги Васильевны Перовской «Чубарый».

Ведущий. Сегодня наша группа отправится в путешествие по волшебной стране – стране сказок. Где-то там, в волшебной стране потерялся сундучок волшебный и нам его предстоит найти. Разумеется, в пути нас ждут разные опасности и приключения. Ключик от сундучка вы получите только после того, как пройдете все испытания.

Но сначала...

играет музыка

Корней Иванович Чуковский (1882-1969) - настоящая фамилия которого – Корнейчуков Николай, родился 31 марта 1882 года в Санкт-Петербурге. Русский и советский поэт, критик, литературовед, переводчик, публицист, известен в первую очередь сказками для детей в стихах и прозе.

(презентация: фото Чуковского, обложки книг)



Давайте вспомним, какие сказки его вы знаете: Мойдодыр, Тараканище, Айболит, Федорино горе, Путаница, Муха цокотуха, Краденное солнце, Телефон.

-Из какого произведения эти строчки:
И горы встают перед ним на пути,

И он по горам начинает ползти,
А горы всё выше, а горы всё круче,
А горы уходят под самые тучи!

И я вам предлагаю пройти первое испытание.

Команда работает по маршруту (карте), отправляясь в нужную локацию, педагог может оказать помощь, если дети затрудняются с определением места.

Локация «Горы»

Преодолеть препятствие из сказочной страны (гора- стул – канат).

Молодцы, теперь познакомимся с нашим следующим писателем.

О́льга Васи́льевна Пери́вская — русская, советская детская писательница, наиболее известная книга рассказов «Ребята и зверята», сразу завоевала симпатии маленьких читателей. Это цикл рассказов о насыщенной событиями жизни детворы — четырёх сестёр, дочерей лесничего. Также О. В. Перовская является автором серии рассказов и повестей о животных: «Необыкновенные рассказы про обыкновенных животных», «Мармотка» (оба 1939), «Про поросят» (1941), повестей «Остров в степи» (1934, совм. с Г. Замчаловым), «Золотое руно» (1957, совм. с ним же), «Джан — глаза героя» (1958).

(презентация: фото Перовской, обложки книг)



И я вам предлагаю пройти второе испытание.

Локация «Библиотека горных троллей»
Чтение с импровизацией отрывка «Чубарый».

Отрывок «Чубарый»

Не видать бы нам Чубарого как своих ушей, если бы не случилось с ним беды на перевале. Это был первоклассный конь — разве отдали бы его так просто нам, ребятам?

В первый раз его привели зимой. Все взрослые вместе с отцом ходили на конюшню, спорили о чём-то, мерили его сантиметром.

— Красавец! Не конь, а картинка! — с удовольствием говорили они, возвращаясь в тёплую комнату, румяные и озябшие.

Мы тоже пошли посмотреть.

Высокий гладкий жеребец плясал на снегу у столба, тёрся об него головой, грыз его зубами и всё время переступал с ноги на ногу. Внутри у него что-то похрустывало и переливалось.

Мы подошли ближе. Он ещё пуще заиграл, забрыкался и покосился на нас тёмным глазом.

— Ничего себе конишка, — солидно сказала Соня. — Одно плохо — хрустит очень и дёргается так, что и погладить его невозможно. Ба-а-луй! — закричала она басом и смело шагнула к столбу.

Лошадь тоненько заржала, ухватила Соню за капор и дёрнула направо и налево.

— Убивают Шоню! — ахнула около меня Наташа.

Мы с Юлей закричали и замахнулись на Чубарого. Он удивился и выпустил капор. Соня попятилась.

— Сумасшедшая лошадь! Её в сумасшедший дом надо, — сказала она горько, — хватается прямо за чужую голову.

Лицо у неё стало белое. Отморозила, может быть, а может, от обиды — обиделась на Чубарого.

Молодцы, теперь познакомимся с нашим следующим писателем.

Юрий Михайлович Дружков. Русский писатель, создатель сказочных героев — нестареющих волшебника Карандаша и мастера Самоделкина.

(презентация: фото автора, обложки книг)



Это псевдоним Юрия Михайловича Постникова — русского детского писателя. Он написал (под псевдонимом «Юрий Дружков») две детские книжки о приключениях Карандаша и Самоделкина.

И я вам предлагаю пройти третье испытание.

Локация «Река»

Игра-разминка «Переправа»

Ведущий. Широкая река появилась перед нами, а ведь раньше ее здесь не было! Река, несомненно, зачарованная: вода в ней – настоящий кипяток! Мы можем переправиться через реку на лодке. Если будем грести слаженно, то не забрызгаемся кипятком из реки.

Дети ставят стулья по два друг за другом так, будто это скамьи в лодке. Они устраиваются в лодке, изображая, что в руках у них весла. Если число участников группы нечетное, то одного из детей ведущий может попросить встать впереди в качестве рулевого. По команде ведущего дети начинают

гresti. Важно добиться, чтобы движения гребцов были максимально синхронными и плавными.

Молодцы, теперь познакомимся с нашим следующим писателем.

Валентина Александровна Осеева. Советская детская писательница. Лауреат Сталинской премии третьей степени.

(презентация: фото автора, обложки книг)

Валентина Александровна Осеева



И я вам предлагаю пройти четвертое испытание.

Локация «Сказочная избушка»
Вспомнить 10 сказочных предметов.

Ковёр-самолет, горшочек каши, волшебная палочка, сапоги –скороходы, скатерть – самобранка, шапка – неведимка, гусли-самогуды, огниво, меч-кладенец, ступа бабы-Яги, цветик-семицветик, посох-морозильный, из сказки "Морозко", колечко, из сказки "12 месяцев".

Молодцы, но в сказочной стране живут не только хорошие герои, но и всякие злодеи... А самое главное – в этой стране живет злобный маг и чародей Крокс. Его следует опасаться больше всего, потому что его чары могут

сильно навредить нам и помешать в путешествии. Мне кажется, он уже где-то рядом. Во всяком случае, преграда, вставшая на нашем пути, – это наверняка его рук дело...

Игра-разминка «Пещера»

Ведущий. Только-только вам удалось переправиться через реку, как встретила новая трудность. Чародей Крокс заколдовал огромные неприступные горы. Вам их не преодолеть. Есть только одна возможность – пробраться через узкую пещеру.

Дети встают в пары друг за другом, взявшись за руки. Начиная с первой пары, участники по одному проползают (или проходят на четвереньках) под руками своих товарищей и, завершив проход по пещере, образуют пару в конце колонны. Процедура завершается, когда все дети преодолеют пещеру.

Игра-разминка «Склеенные руки»

Ведущий. Миновав горы, вы оказались в дремучем лесу. Злобный чародей Крокс, сделал чащу почти непроходимой. В ней очень легко потеряться. Давайте возьмемся за руки, чтобы никто из нас не отстал.

Ведущий встает первым в цепочке и начинает быстро двигаться, подныривая под руками участников (как в популярной игре «Путаница»). Когда цепочка оказывается сильно запутанной, ведущий объявляет: «Чародей Крокс заколдовал нас, склеив наши руки. Если нам удастся распутаться, не разорвав сцепленные ладони, то злые чары падут».

Пока дети распутываются, ведущий не проявляет инициативы и лишь следует указаниям участников.

Ведущий.

Выбираясь из дремучего леса. Мы нашли сундук, а вот и ключик к нему. Давайте откроем и посмотрим, что же там внутри. *Световое шоу. Музыка.*

Любой сюрприз для детей (угощение или сувениры)

Когда мы выбирались из леса, Злобный чародей Крокс склеил наши руки, на какую игру похожа эта игра? (Путаница).

Произведение какого автора вы знаете с таким же названием?

К. И. Чуковский «Путаница»

А теперь я вам предлагаю посмотреть мультфильм «Путаница».

Сказочная страна



Правила игры

1. В этой игре роль капитана выполняет педагог.
2. В этой игре вы узнаете сведения о писателях, познакомитесь с их произведениями. Кто – то будет вам знаком, а кто-то нет.
3. Пройти игру надо вместе со всей командой. Это командная игра.
4. Чтобы выполнить правильно все задания работайте по карте. На карте есть подсказки, куда идти.