

1. Название проекта

Интерактивный квест по роману Михаила Афанасьевича Булгакова «**Мастер и Маргарита**»

2. Актуальность

Интерактивные квесты по произведениям школьной программы организованные школьниками для школьников, прекрасная возможность привить любовь к литературе, еще раз проработать материал. В процессе разработки такой интерактивной программы команда организаторов досконально прорабатывает текст произведения, ищет актуальные и важные детали, раскрывает характеры героев. А участники квеста получают дополнительную мотивацию к прочтению произведения. Квест по роману Михаила Афанасьевича Булгакова «Мастер и Маргарита» - это 7 персонажей, семь головоломок, интересный сценарий и необычное инженерное решение. Все герои говорят только цитатами из книги, а главная задача - найти утерянную страницу романа Мастера, но сделать это можно только объединив усилия всех участников. Квесты по произведениям школьной программы - отличный инструмент, который полностью погружает участников в атмосферу и сюжет. А вопросы без ответов подстегнут ребят к поиску ответов на страницах оригинала.

3. Цель. Задачи

Цель: Создание уникальной образовательной среды способствующей полному погружению участников и организаторов мероприятие в атмосферу произведений школьной программы, что способствует повышению образовательных результатов по литературе.

Задачи:

- Разработать свой индивидуальный сценарий интерактивного квеста с учетом возможностей и способностей детей – организаторов.
- Привить любовь к литературе и мотивацию к изучению литературных произведений входящих в школьную программу.

- Создать социально- педагогическую среду, способствующую раскрытию потенциала каждого участника и каждого организатора интерактивного квеста.

- Обеспечить высокий уровень организации и содержания этапов

4. Ожидаемые результаты

- Создание сценария интерактивного квеста по произведению М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита»

- Повышение у участников и организатором мотивации к учебной деятельности

- Создание готового образовательного продукта, готового к трансляции и тиражированию

5. Период осуществления проекта и целевая аудитория.

Проект может быть транслирован в образовательной организации. Время проведения Интерактивного квеста 2 часа. Подготовка и разработка этапов группой школьников организаторов занимает от 2-х недель до 1 месяца, с учетом прочтения романа.

Количество организаторов 15-20 человек. Количество участников до 300. Оптимальное количество участников 12 команд по 15 человек. (общее количество участников и организаторов 200 человек)

Целевая аудитория: Учащиеся 8-10 классов.

6. Автор и его команда: Куранина Надежда Михайловна – директор Дворца творчества детей и молодежи имени А.П. Гайдара, Кабаченко Дарья Алексеевна – методист дворца творчества детей и молодежи имени А.П. Гайдара, Лопатина Наталья Александровна – методист Дворца творчества детей и молодежи имени А.П. Гайдара.