

## Реферат магистерской диссертации

**Тема магистерской диссертации:** Квест как инновационная форма социально-культурной анимации

**Автор магистерской диссертации:** Васина Ольга Алексеевна

**Научный руководитель магистерской диссертации:** кандидат педагогических наук, доцент кафедры креативно-инновационного управления и права, Дмитриева Юлия Павловна

**Сведения об организации-заказчике:** летний языковой лагерь «Лингвист»

**Актуальность темы исследования:** Для современного общества на сегодняшний день формирование всесторонне и гармонично развитой личности является одной из основных задач, обусловленных воспитательно-образовательными процессами. И так как основы становления личности начинают закладываться уже в юном возрасте, в процессе образования, воспитания и культурного развития детей вопросу совершенствования этих процессов уделяется повышенное внимание и предъявляются особые требования. Все эти изменения касаются целей и содержания образования и воспитания, используемых методов и технологий. Образование детей четко регламентируется и контролируется политикой нашего государства, вводятся новые подходы к обучению, в процессы организации культурного досуга активно внедряются инновационные интерактивные технологии. Внедрение современных форм организации культурного досуга продиктовано назревшей необходимостью. Одной из перспективных форм организации социально-культурной анимации признан квест.

**Цель работы:** теоретико-практическое обоснование социокультурного потенциала квестов как современной инновационной перспективной формы организации и управления культурным досугом в процессе социально-культурной анимации детей.

**Задачи:**

- уточнить сущность и специфику содержания социально-культурной анимации;
- охарактеризовать квест как форму социально-культурной анимации;
- проанализировать опыт и перспективы использования квест-технологии в процессе образования и воспитания;
- определить особенности проектирования и использования квестов в процессе педагогической и анимационной деятельности;
- провести анализ управления анимационной деятельностью в организации на базе которой планируется внедрение квест-технологии;
- разработать практические рекомендации по совершенствованию процесса анимационной работы летнего языкового лагеря «Лингвист».

**Гипотеза:** Квест как перспективная инновационная форма организации социально-культурной анимации детей позволит совершенствовать

управленческие компетенции менеджера социально-культурной деятельности в анимационной работе в детских досуговых учреждениях.

**Научная новизна:** Научная новизна состоит в разработке комплекса теоретических и практических рекомендаций по усовершенствованию управленческой структуры и анимационной работы детского культурно-досугового учреждения.

**Основные положения, выносимые на защиту:**

1. Социально-культурная анимация представляет собой специфическую область культурно-досуговой деятельности, направленную на удовлетворения потребностей человека в общении, движении, культуре, творчестве, развлечении и приятном времяпрепровождении. Анимационная деятельность является значимым элементом воспитательной, образовательной, рекреационной, реабилитационной и культуротворческой деятельности. Она имеет собственную структуру, методологию, технологии и использует различные виды и формы реализации.

2. Квест представляет собой специфическую форму игры, разворачивающуюся в виртуальном пространстве или в реальной жизни и является на сегодняшний день одно из самых перспективных и стремительно развивающихся форм социально-культурной анимации.

3. Квест является перспективной интерактивной педагогической технологией деятельности и позволяет эффективно решать образовательные, воспитательные и развивающие задачи.

4. Квест, имеет свою внутреннюю структуру и элементы, а его проектирование подчинено определенной логике, и системе правил и принципов. Его реализация способствует совершенствованию управленческих компетенций менеджера социокультурной деятельности.

5. Одним из ведущих направлений деятельности летнего языкового лагеря «Лингвист» является анимация и организация культурного досуга детей.

В ходе проведения исследования предполагается разработка авторских рекомендаций по совершенствованию управленческой деятельности лагеря посредством расширения его кадрового обеспечения и внедрения в управление анимационными процессами современной инновационной педагогической квест-технологии.

6. Разработанные и представленные для апробации авторские квесты отвечают предъявляемым методологическим и технологическим требованиям. Полностью соответствуют специфике направления деятельности лагеря и гармонично вписывающиеся в его общую управленческую структуру организации социально-культурной анимации.

**Теоретическая и практическая значимость исследования:** Теоретическая значимость исследования заключается в обосновании значимости социально-культурной анимации в процессе развития и становления личности, а также в необходимости постоянной дифференциации и обогащения ее форм, методов и технологий. Практическая значимость исследования заключается в разработке рекомендаций по совершенствованию управленческой и организационно-досуговой деятельности летнего языкового лагеря «Лингвист» и проектировании ряда квестов, предназначенных для включения в анимационную практику работы лагеря.

**Результаты исследования:**

- 1) развито теоретическое представление о сущности и характеристике социально-культурно анимации детей младшего школьного возраста;
- 2) квест-технологии рассмотрены в контексте образовательных и воспитательных процессов в учреждениях культурно-досуговой сферы;
- 3) определены особенности проектирования квестов и их использования в области досуговой анимации;
- 4) проведен анализ деятельности летнего языкового лагеря «Лингвист» функционирующего на базе технологической площадки «КреатеХ» Института романо-германских языков, информационных и гуманитарных технологий ФГБОУ ВО «ПГУ»;
- 5) выявлены условия совершенствования управленческих и анимационных технологий летнего лагеря;
- 6) разработаны и предложены к внедрению несколько квестов.

**Рекомендации:**

1. Проработка слабых сторон организации управления анимационной деятельностью летнего языкового лагеря «Лингвист».
2. Проектирование квестов с учетом технологических и методологических особенностей.
3. Внедрение квестов в анимационные процессы при организации культурного досуга детей.
4. Оценка результатов деятельности.