**Хабаровский государственный институт искусств и культуры**

**Кафедра режиссуры театрализованных представлений и праздников**

**Статья по теме:** «Проблема создания художественного образа в театрализованном представлении»

**Авторы:** студентка 367 группы,

Охахлина Юлия,

доцент кафедры «Режиссура театрализованных

представлений и праздников» Черкашина М.Г.

Хабаровск

2020 г.

 **«Новые формы патриотического воспитания молодого поколения»**

 Патриотизм - это любовь к Родине, преданность своему Отечеству, стремление служить его интересам и готовность, вплоть до самопожертвования, к его защите. Патриотизм является нравственной основой жизнеспособности государства и выступает в качестве важного внутреннего мобилизующего ресурса развития общества, активной гражданской позиции личности, ее готовности к самоотверженному служению своему Отечеству.

Патриотическое воспитание в настоящее время представляет собой систематическую и целенаправленную деятельность органов власти, институтов гражданского общества и семьи по формированию у молодого поколения высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга и конституционных обязанностей по защите интересов нашей Родины.

На сегодняшний день патриотическое воспитание занимает одну из лидирующих позиций в формировании молодого поколения. В подтверждение этого можно привести ряд принятых государственных документов:

* Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан РФ на 2016-2020 годы»;
* «Государственная культурная политика до 2030 года»;
* «Стратегия развития молодёжной политики РФ на период до 2025 года».

В данный момент вопрос о патриотическом воспитании очень актуален, так как у молодого поколения происходит деформация исторической памяти, формируется негативное отношение к истории своего народа, неуважение к собственной стране. Это проявляется, например, в том, что многие юноши в России, к сожалению, не хотят служить в армии. Так же по разным социологическим опросам от 35 до 43% молодежи планируют уехать на постоянное место жительства в другие страны.

В 21 веке в мире компьютерных технологий формируется молодёжь, которую сложно заинтересовать и привлечь к участию в мероприятиях патриотического направления, а обязать мы не можем, ведь в нашей стране свобода слова и действия, поэтому данный путь решения лишь усугубит ситуацию, и тогда в будущем мы увидим полное отрицание молодыми людьми реальной действительности.

Для большей части этой аудитории, к сожалению, традиционные формы патриотического воспитания устарели, и надо искать новый, уникальный, интересный подход.

На сегодняшний день существует много различных новых форм мероприятий, направленных на патриотическое воспитание молодого поколения. Наиболее актуальными из этих форм, на взгляд автора, являются следующие:

1. **«Арт-пространства»** - общедоступная территория для свободного самовыражения творческой деятельности, целью подобных мероприятий является обеспечение креативной молодежи средой, богатой возможностями для развития, обмена навыками, экспериментирования и реализации собственного видения.
2. **Акции** – один из видов социальной деятельности, целями которой могут быть: привлечение внимания общества к существующей социальной проблеме, дате, событию.
3. **Деловые игры –**  это имитация рабочего процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. Перед участниками игры ставятся задачи аналогичные тем, которые они решают в ежедневной профессиональной деятельности.
4. **Решение кейсов, а далее проектная деятельность *(патриотическое направление).***  Является одним из методов развивающего (личностно-ориентированного) обучения, направлена на выработку самостоятельных исследовательских умений (постановка проблемы, сбор и обработка информации, проведение экспериментов, анализ полученных результатов), способствует развитию творческих способностей и логического мышления, объединяет знания, полученные в ходе учебного процесса и приобщает к конкретным жизненно важным проблемам.
5. **Квест** – *в переводе с английского языка – «искать*»*.* Квест в реальности - это новый формат командных развлечений, где игрокам предстоит разгадывать различные загадки и головоломки при помощи окружающих их предметов. Загадки могут быть самыми разнообразными: начиная от поиска подсказок и ключей и заканчивая сложными техническими устройствами, которые необходимо как-то использовать, порою совсем нестандартными способами. От участников требуется применение логики, ловкости и координации. Каждая игра имеет свою уникальную сюжетную линию и главную цель, достичь которую требуется всей командой. Немаловажной составляющей квеста является его атмосфера. Игроки, находясь внутри локации квеста в реальности, полностью погружаются в созданную авторами атмосферу, и сами становятся главными героями его сюжета. Это командная игра. Здесь в первую очередь приветствуется коллективный разум.

По изученным данным, автор акцентирует внимание, что популярность таких мероприятий все больше и больше растет. Погружаясь в атмосферу квеста, игроки получают незабываемые эмоции, сравнимые с просмотром хорошего фильма или прочтения интересной книги.

**В чем же актуальность квест-игры и преимущество?**
Популярность квестов в наше время все больше и больше набирает обороты. Именно поэтому перед создателями квестов стоят очень сложные задачи. Чтобы игроки могли полностью погрузиться в атмосферу сюжета, создателям приходится быть и художниками, и психологами, и сценаристами, и постановщиками одновременно. Команды получают много новых знаний и учатся взаимодействовать друг с другом.

Автор хотел бы более подробно рассмотреть квест-игру на примере экскурсионного квеста «Маяки наследия» (г. Уссурийск, Приморский край)

**При подготовке квест-игры** в Уссурийском городском округе (УГО) Приморского края автором был проведён социологический опрос. Было установлено, что из 2500 опрошенных - 70% не знают о находящихся в городе воинских захоронениях, местах воинской славы, исторических памятниках, зданиях культурного наследия. Также, проанализировав анкеты, организаторы увидели, что у 60% опрошенных выявлена деформация исторической памяти, сформировалась негативная оценка значительных периодов отечественной истории. Вместе с тем 90% изъявили желание посетить данные объекты и узнать о них больше, повысить свой интеллектуальный и культурный уровень, а также рассказать об этом своему ближнему кругу.

В наше время простые экскурсии для детей и подростков стали, к сожалению, не актуальными, снижается интерес к культурному наследию малой родины, формируется искаженное представление о тех или иных исторических событиях, возникают проблемы социализации общества, подрастающее поколение очень много времени проводит в виртуальном мире. Исходя из полученных результатов социологического опроса, группа организаторов увидела решение данной проблемы в проведении серии экскурсионных квестов.

**Их цели и задачи были определены следующим образом:**

✔формирование гармонично развитой личности;

✔создание условий для воспитания граждан и реализации творческого потенциала;

✔укрепление гражданской идентичности;

✔сохранение культурного и исторического наследия и использования его для образования;

✔передача от поколения в поколение традиционных для российской цивилизации ценностей и норм, традиций и обычаев;

✔обеспечение доступа граждан к информации, культурным ценностям и благам.

 В экскурсионном квесте «Маяки наследия» каждая команда могла выбрать одно из направлений:

* Памятники культурного наследия («Памятники трёх эпох»)
* Патриотическое направление («Защитники советской культуры»)
* Здания архитектуры («Музыка в камне»)

**Экскурсионный квест включает в себя следующие этапы:**

**Создание атмосферы** по одной из заданных тематик.

**Открытие** - в котором ведущие объясняют правила игры, проверяют домашнее задание, которое включает в себя название команды, речёвку и «Хака» *(ритуальный танец перед игрой на сплочение команды).* Здест так же происходит выдача маршрутных листов, карт и прикрепление к каждой команде кураторов.

**Основное действие** - участники квест-игры узнают историю родного при помощи прохождения дистанций, которые представляют собой стационарные тематические локации у достопримечательностей города и значимых архитектурных сооружений. Командам необходимо было использовать, в некоторых случаях, свои смартфоны для считывания QR-кодов и выполнения заданий в социальных сетях. Одно направление включает в себя около 10 зданий архитектуры и памятников культурного наследия.

**Финальная часть** – подсчёт голосов, обратная связь, награждение победителей и участников, а так же вручение памятных подарков всем участникам квест-игры. В финальной игре участвуют победители каждого направления, а самая лучшая команда получает звание «Маяки наследия»

На протяжении всего экскурсионного квеста с командами находятся кураторы-путеводители, которые организуют процесс и погружают в атмосферу игры, следят за правильностью исполнения задания и начислением баллов, а так же разучивают речёвки, песни и кричалки, а в финальной части проводят обратную связь.

Хотелось бы обратить внимание на несколько локальных площадок, где команды, попав на объект, сначала узнают об их культурном или историческом значении, а потом выполняют различные задания:

**Локация «Музей белорусов»** - одна из самых интересных. Здесь команды знакомились с бытом и культурой белорусов-переселенцев, узнали их язык, играли в народные игры, прикоснулись к инсталляции «белорусской избы».

**Локация «Стихотворный батл»,** располагающаяся около памятника Н.А. Некрасову. Командам предоставлялись на выбор стихотворения поэта, которые необходимо было зачитать под рифмованный бит, эмоционально и с интересными актёрскими приспособлениями, далее рифмованный бит сменялся различными музыкальными композициями, под которые моментально надо было перестроиться.

**Локация «Письмо ветерану» -** для команд данное задание было одним из важных, они с полной ответственностью писали теплые пожелания и рисовали рисунки для ветеранов Великой Отечественной войны, ведь после завершения квеста письма отправились реальным адресатам. Это задание настолько тронуло участников, что несколько команд проявили желание сами отнести письма, подарить подарки и пообщаться реальными героями.

Таким образом, благодаря новым формам патриотического воспитания молодого поколения на примере экскурсионного квеста «Маяки наследия» можно сделать вывод, что в г. Уссурийск:

* повысилось количество людей, которые заинтересованы в получении новых знаний об исторических и культурных местах родного города;
* увеличилась численность молодого поколения, которые повысили свой интеллектуальный и культурный уровень;
* у участников квеста повысился уровень знаний об истории родного города, восстановлена цепочка исторических событий;
* повысился интерес к организациям военно-патриотического характера *(«Юнармия», «Данко» )*.

В финале каждой квест-игры с ребятами-участниками кураторы команд проводили обратную связь: узнавали впечатления о прохождении тематических локаций, чего им не хватило, плюсы и минусы. Все данные передавались авторам, которые создавали тематические локации, они их изучали, делали «работу над ошибками» и совершенствовали игровые задания.

В Приморском крае, г. Уссурийск при помощи создания экскурсионного квеста «Маяки наследия» для участников и организаторов проекта была создана благоприятная среда для восстановления пробелов в исторической памяти и обогащения новыми знаниями. После проведения квест-игры у молодого поколения появилась гордость за город и край, в котором они живут!