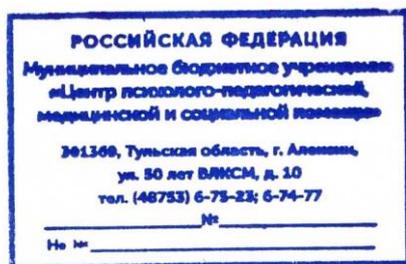


ЗАЯВКА

на участие в конкурсе «Игровые и сказкотерапевтические технологии во
внеурочной деятельности педагога»
благотворительной программы «Загляни в сказку»

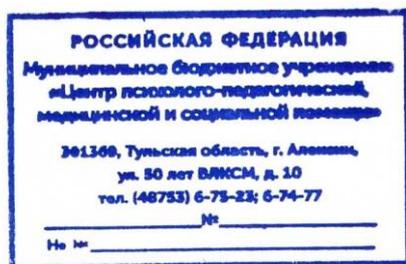
Название учебного заведения (участника проекта):	
<i>Муниципальное бюджетное учреждение «Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи»</i>	
ФИО участника, сдавшего итоговую аттестационную работу в ФГБОУ ВО МПГУ по программе дополнительного профессионального образования «Игровые и сказкотерапевтические технологии во внеурочной деятельности педагога»	
<i>Рябова Марина Сергеевна</i>	
Контактный телефон:	
<i>89157814878</i>	
Категория участника:	
<i>педагог (учитель), класный руководитель, педагог-психолог, психолог, <u>методист</u>, воспитатель, социальный педагог, социальный работник, другое (нужное подчеркнуть)</i>	
К заявке прилагаем копии следующих документов:	
<i>– Удостоверение о повышении квалификации по дополнительной профессиональной программе «Игровые и сказкотерапевтические технологии во внеурочной деятельности педагога»);</i>	
<i>– Паспорт слушателя (2, 3, 5 страницы).</i>	
Подпись:	Печать организации:
	<i>29 сентября 2025 года</i>



Приложение №1
к Заявке на участие в конкурсе
«Игровые и сказкотерапевтические
технологии во внеурочной деятельности педагога»
благотворительной программы «Загляни в сказку»

О проекте

Название:
Квест «На перепутье миров»
Описание:
<p>Квест проводится в рамках ежегодной муниципальной акции «В гармонии с миром» и направлен на формирование и сохранение психологического благополучия подростков.</p> <p>По легенде участники квеста узнают, что давным-давно Баба Яга решила создать волшебный эликсир, способный подарить ей вечную молодость и силы. Однако эксперимент оказался неудачным. Пространственно-временной континуум резко нарушился, создав мощнейшую аномалию, а Тридевятое королевство оказалось разорвано на кусочки.</p> <p>Из-за искривления реальности многие сказочные персонажи оказались разбросаны по современному миру. Участники становятся командами потомков русских Богатырей и проходят испытания, чтобы разгадать тайну временного сдвига, найти пропавших персонажей русской сказки, вернуть пространственно-временную гармонию и исправить последствия колдовства Бабушки Яги.</p> <p>Чтобы вернуть всё обратно, командам предстоит решить ряд головоломок, загадки, пройти испытания, собрать из фрагментов карту Тридевятого королевства и найти секретный компонент эликсира, который поможет Бабе Яге исправить временной сдвиг. У каждого персонажа своя уникальная роль и подсказка, необходимая для решения общей проблемы.</p>
Срок реализации:
Ноябрь-декабрь 2025 г.
Обоснование социальной значимости:
<p>Социальная значимость квеста заключается в формировании у подростков основ нравственного сознания, культуры межличностного общения и осознанного подхода к собственной жизни и поведению. Благодаря игровому процессу с участием известных фольклорных персонажей подростки осваивают ключевые понятия морали и нормативного поведения, одновременно решая творческие и интеллектуальные задачи.</p> <p>Этот образовательный инструмент решает важную задачу профилактики правонарушений и деструктивного поведения, формируя у ребят привычку анализировать последствия своих поступков, прислушиваться к мнению окружающих и ответственно относиться к собственным обязанностям. Сказочная атмосфера позволяет показать, что доброе отношение к другим людям, честность, смелость и упорство являются важнейшими качествами человека, стремящегося жить полноценной и безопасной жизнью.</p> <p>Кроме того, квест развивает коммуникативные навыки, умение договариваться и сотрудничать, а также нести ответственность за общее дело.</p>
Целевые группы:
Младшие подростки (учащиеся 7-х классов разных школ города).



Цели и задачи:

Цель: профилактика деструктивного поведения через формирование у подростков осознанного, разумного отношения к себе, своему образу жизни, к другим людям.

Задачи:

- помощь подросткам в самореализации как личности, ориентированной на успех, способной принимать осознанные решения в ситуации выбора, умеющей ставить цели и достигать их, обладающей социально необходимыми качествами;
- повышение уровня социально-психологической адаптации;
- создание условий для формирования у учащихся социально значимых ценностей, активной жизненной позиции, здорового образа жизни, развития эмоционального интеллекта, навыков безопасного поведения;
- поддержка и развитие творческих способностей у подростков;
- расширение представлений о самих себе и окружающих людях;
- популяризация психологического знания в подростковой среде.

Ожидаемые результаты (количественные, качественные):

Количественные показатели:

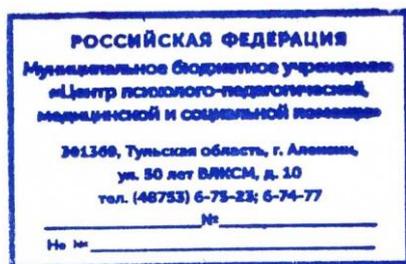
- Численность участников:
Планируемое число участников: 24 - 36 подростка одновременно.
- Показатели охвата аудитории:
Распространение информации о мероприятии через социальные сети: охват минимум 300 просмотров и 100 реакций (лайков, комментариев).
- Активность организаторов:
Организационная группа проекта включает педагогов и волонтеров: минимум 10 активных участников.
- Индекс удовлетворенности участников. Процент положительных отзывов и уровень удовлетворенности подростков после прохождения квеста (оцениваемый через упражнение на итоговой рефлексии): не ниже 80%.

Качественные показатели:

- Психологическая устойчивость и самооценка:
Учащиеся приобретают уверенность в себе, снижают тревожность и страхи, повышают собственную самооценку.
- Антикризисная подготовка:
Осваиваются стратегии поведения в сложных ситуациях, формируется сознательный отказ от риска, употребления психоактивных веществ, противоправного поведения.
- Социализация и взаимодействие:
Повышается готовность устанавливать контакты, вести переговоры, разрешать конфликты мирным путём, действовать в команде.
- Творческое и познавательное развитие:
Рост творческих способностей, стремление узнавать новое, расширение кругозора и развитие воображения.
- Просветительская деятельность:
Интерес к изучению русской национальной культуры и фольклора.

Развитие проекта после завершения финансирования:

Организация выездных мероприятий: после успешного пилотного запуска квеста можно создавать мобильную версию игры, адаптированную для проведения в разных школах. Этот



формат предполагает передвижение организаторов по городам и районам, вовлекая большее количество школьников и популяризируя проект.

Интерактивные площадки в парках: сотрудничество с учреждениями культуры, КТОС позволит разместить интерактивные элементы квеста на территории парков сделав их посещение интересным и полезным занятием для подростков.

Партнерство с коммерческими структурами: привлечение спонсорской поддержки от компаний и предпринимателей, заинтересованных в развитии и психологической поддержке подрастающего поколения.

Работа с семьями: вовлечение взрослых и детей в совместное прохождение квестов и обогащающих семейные традиции и культурные ценности.

Команда проекта:

Специалисты Центра (в том числе педагоги-психологи), педагоги школ (сопровождающие), волонтеры (ролевые персонажи).

Бюджет:

- Оплата труда штатных сотрудников – 0 руб. (квест проводится в рабочее время сотрудников)

- Оплата физическим лицам (не являющимся штатными сотрудниками) – 0 руб.

- Приобретение инвентаря, реквизита – 69000 руб.

(костюмы – 15000, декорации и реквизит – 10000, цветной принтер – 37000, музыкальная колонка bluetooth для улицы с микрофонами - 7000)

- Транспортные расходы – 5000 руб.

- Расходы на проведение мероприятий – 15000 руб.

- Приобретение наградной и сувенирной продукции – 16000
(грамоты – 2000, сувениры – 10000, сладкие подарки – 4000)

- Другое (канцелярия) - 10000