

**ФГАОУ ВПО «Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
Министерство образования Пензенской области
ГАОУ ДПО «Институт регионального развития Пензенской области»
Управление образования города Пензы
МБОУ «Лицей современных технологий управления № 2» г. Пензы
МБОУ финансово-экономический лицей № 29 г. Пензы
Портал поддержки Дистанционных Мультимедийных Интернет-Проектов «ДМИП.рф»**

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Пензенской области «Академический лицей № 14»**

**VIII открытый региональный конкурс
исследовательских и проектных работ школьников
«Высший пилотаж - Пенза» 2026**

Исследование ключевых факторов в организации детских мероприятий и анализ практик для разработки сценариев

**Выполнил – Самсонкина Анастасия Андреевна, 10 класс
ГБОУ ПО «Академический лицей № 14»
Научный руководитель – Симонова Лариса
Александровна, тьютор ГБОУ ПО
«Академический лицей № 14»**

Пенза 2026

Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретические аспекты исследовательского проекта	5
1.1 Значение праздника для детей	5
1.2. Ключевые факторы в организации детских мероприятий	5
1.3. Роль музыки на детском празднике	6
1.4. Анализ современных практик проведения мероприятий для детей	7
Глава 2. Практическая часть: сценарии проведения игр	9
Глава 3. Практическая часть: анализ бизнес-плана на открытие ИП «Агентство детских праздников «Голубой вагон»	13
Заключение	16
Использованная литература и информационные источники	17
Приложение 1	18
Приложение 2	19
Приложение 3	20
Приложение 4	21
Приложение 5	22

Введение

Идея исследовательского проекта. Ежегодно в трудовую летнюю смену я отработываю вожатой в лагере «ЮВЕНТА» ГБОУ ПО «Академический лицей № 14» с дневным пребыванием детей в каникулярное время. Опыт вожатой делает для меня проект по-настоящему ценным. От качества досуга в лагере напрямую зависит эмоциональное состояние детей и успех смены. Я, как вожатая, столкнулась с тем, что не все мероприятия нравятся детям.

К тому же, участие в областном конкурсе графического дизайна «АРТ-Дизайн» стало не просто учебным заданием, а моментом озарения. Разрабатывая бренд для будущей компании, я поняла, что могу создать его для реального дела, которое будет приносить радость детям (Приложение 1). Создать успешное микро-агентство по организации детских праздников, которое предлагает уникальные, продуманные до мелочей мероприятия, отражающие индивидуальность каждого ребенка.

Актуальность исследовательского проекта. Детство – самая счастливая, но, к сожалению, необратимая пора жизни. Яркость и богатство впечатлений детства часто остаются в памяти человека на всю жизнь. Основной характерной чертой школьного обучения является, то что с поступлением в школу ребенок начинает осуществлять (может быть, впервые в жизни) общественно значимую и общественно оцениваемую деятельность. Но младший школьник не перестает играть, начав посещать школу. Ему нравится играть во дворе, дома, в школе. Безусловно, начав учиться, школьнику необходим отдых. Детский праздник является событием в жизни школьника, которое сочетает в себе игровые, воспитательно-обучающие, рекреационные и коммуникативные функции. Праздник создает благоприятное эмоциональное состояние, позволяет ребенку расслабиться после трудовых будней. Праздник является феноменом культурной деятельности, который способствует всестороннему развитию школьника. Праздник представляет собой синтез многих видов искусств. Таким образом, в празднике обязательно должны присутствовать музыкальное сопровождение, театрализованные действия, пантомима, литература и др. Широкое использование таких средств в работе с детьми позволяет расширить кругозор, сформировать взгляды и нормы поведения ребенка, развить его творческие способности. Данный проект позволит изучить лучшие практики и предложить оптимальные решения для организации детских праздников

Проблема исследовательского проекта. Современные родители заинтересованы в создании ярких и запоминающихся праздников для своих детей, однако часто испытывают трудности с организацией и оформлением.

Гипотеза исследовательского проекта. Потому как любой праздник, от самого грандиозного до самого маленького и личного, уникален, неповторим и индивидуален. Праздновать стильно и с размахом стало не просто модной тенденцией, а даже неотъемлемым атрибутом. Организация праздников достаточно сложный и очень деликатный вопрос. Процесс организации детского праздника будет осуществляться наиболее эффективно, если будут изучены сущность, развивающий потенциал и особенности детского праздника. Наш проект поможет систематизировать подход к их организации и создать практические инструменты для проведения мероприятия.

Объект исследовательского проекта. Действующие практики проведения детских праздников и микро-агентства по их организации.

Предмет исследовательского проекта. Ключевые факторы в организации детских мероприятий и структура бизнес-плана по организации микро-агентства.

Цель исследовательского проекта. Исследование ключевых факторов для разработки сценариев и составление бизнес-плана.

Для реализации исследовательской цели при выполнении проекта необходимо решить следующие исследовательские задачи:

1. Собрать материал и изучить теоретические основы проведения детских праздников.
2. Исследовать ключевые факторы в организации детских мероприятий.
3. Составить собственный бизнес-план, используя опыт уже существующих агентств.
4. Разработать собственные сценарии игр для детей.
5. Провести апробацию этих игр среди воспитанников пришкольного лагеря.
6. Провести беседу с учащимися для корректировки сценария.

В работе использовались следующие методы исследования: теоретический анализ: изучение литературы, анализ существующих методик и стандартов, эмпирические методы: наблюдение, опросы и интервью с детьми

Глава 1. Теоретические аспекты исследовательского проекта

1.1 Значение праздника для детей

Праздник имеет для детей очень большое значение, поэтому важно серьезно, вдумчиво отнестись к его содержанию. Весь отобранный материал должен быть доступен детям; следует учитывать возможности каждого ребенка и группы в целом и не перегружать праздник трудными произведениями; помнить, что праздник проводится для детей, и они являются его активными участниками. При составлении сценария праздника на любую тему нужно обеспечить: яркое и торжественное начало праздника; развертывание сюжета праздника, где отражается основная идея, предусматриваются детские выступления, инсценирование сказок, сюрпризные моменты, игры, песни, танцы, чтение стихов, которые идут по линии увеличения эмоционального подъема; кульминацию, в конце которой, как правило, вручаются подарки, которые всегда усиливают эмоциональное состояние детей

Праздник – это яркая вспышка счастья в рутине будней. Ожидание, подготовка, сам праздник и воспоминания о нем дарят мощный заряд позитива, который помогает бороться со стрессом и тревогой. Традиционные семейные праздники (дни рождения, Новый год) создают ощущение предсказуемости и надежности мира. Ребенок знает, что в его жизни есть «якоря» – яркие, теплые события, которые повторяются из года в год. Праздник – это всегда встреча с другими людьми (родственниками, друзьями). Ребенок учится взаимодействовать, делиться, быть гостеприимным, получать и дарить подарки, говорить поздравления.

Через праздники ребенок погружается в культуру своего народа, усваивает его ценности, символы и ритуалы. Это формирует его личную и культурную идентичность. Многие праздники построены на противостоянии добра и зла. Ребенок наглядно видит, что добро побеждает, и это становится для него моральным ориентиром. Процесс выбора и вручения подарка учит эмпатии – способности думать о желаниях другого человека. А традиция благодарить за подарки воспитывает чувство признательности. Танцы, эстафеты, подвижные игры на свежем воздухе во время праздника – отличный способ выплеснуть энергию и укреплять здоровье. [1]

1.2. Ключевые факторы в организации детских мероприятий

При подготовке к празднику нужно учитывать все «мелочи» - материалы, оборудование, оформление зала. Как бы хорошо ни был организован праздник, трудно установить радостное и необычное настроение, если он проводится в неуютном и мрачном помещении.

Основным ключевым фактором (абсолютным приоритетом) является безопасность. Это основа основ. Любая ошибка здесь перечеркивает все остальные достоинства мероприятия. Помещение должно быть без острых углов, розетки должны быть закрыты, окна заблокированы, пол не скользкий. Эвакуационные выходы свободны. Оборудование и реквизиты должны быть исправны и подобраны по возрасту. Для контроля детей необходимо ответственное количество взрослых (аниматоров, помощников, родителей). Зона мероприятия должна быть ограничена. Заранее узнавать у родителей о пищевых аллергиях у детей. Иметь под рукой аптечку. Аниматоры должны уметь мягко разрешать конфликты и вовлекать стеснительных детей. Программа не должна содержать страшных или агрессивных элементов.

Еще одним ключевым организационным фактором является возрастная аудитория – от возраста зависит все: продолжительность, сценарий, музыка, игры, еда и подарки. Дети не могут долго концентрироваться на одном виде активности. Схема «активная игра» - «спокойная игра» - «творчество» - «еда» - «активность» работает идеально. Все дети должны быть вовлечены в

процесс. Качественный реквизит и декорации должны быть яркие, соответствующие теме, работающие без сбоев.

Следующий ключевой фактор – логистика и инфраструктура, которые включают в себя правильное помещение: места для запланированных активностей, наличие туалетов, раздевалки, хорошая вентиляция; звук и освещение: качественное, но не оглушающее оборудование (для дискотеки – одна громкость, для спокойных игр – другая); питание: детский фуршет (канапе, фрукты, мини-сэндвичи, пицца) удобнее, чем полноценное сидячее застолье, наличие воды; навигация и встреча гостей: кто-то должен встречать детей и родителей, направлять их.

Нельзя забывать о ключевом факторе, как коммуникация с родителями. Это четкая и полная информация заранее: точный адрес, время начала и окончания, дресс-код (если есть), что взять с собой, контакты организатора; информирование о специфике: если мероприятие активное, предупредить, чтобы дети были в удобной одежде: обратная связь после мероприятия: фото/видео, благодарность.

И последнее, на что надо обратить внимание – единый стиль. Все элементы - от приглашений до украшений и подарков – должны быть выдержаны в одной теме и с запоминающимся элементом (мастер-класс по созданию яркой игрушки, креативные пирожные или торт, необычный аттракцион: поездка на лошадях или собаках, лазер-шоу или фаер-шоу, нестандартные опыты или фокусы). [2]

1.3. Роль музыки на детском празднике

Музыка играет важную роль на празднике, и чем выше её качество, тем выше художественная ценность праздничного действия. При отборе репертуара необходимо руководствоваться задачами воспитания художественно-эстетического вкуса детей. Значение музыкальной классики в данном случае невозможно переоценить. Классические произведения украшают и возвышают любой праздник, духовно обогащают впечатления детей и взрослых. Используя эталонные образцы музыки, отбираются произведения, доступные детям по эмоциональному содержанию, по продолжительности звучания, по стилю, соответствующему идее праздника. Проверенные временем песенные, танцевальные композиции являются основой праздничного репертуара, создают чувство уверенности у детей.

Анализируя информационные источники, мы нашли общие принципы, которые нужно соблюдать при выборе музыки:

1. сочетать проверенные хиты из мультфильмов и новые танцевальные треки, например, «Холодное сердце», «Моана», «Зверополис», «Король Лев», «История игрушек», советские мультипликационные песни: «Песенка Крокодила Гены», «Чунга-Чанга», «Облака», «Песенка Мамонтенка»;
2. использовать качественные записи;
3. чередовать активные и спокойные мелодии, чтобы дети не переутомились, например, «Танец маленьких утят» (абсолютный маст-хэв), «Чунга-Чанга» (вечная классика), «Если нравится тебе, то делай так» (песня с движениями), «Кабы не было зимы» (можно танцевать как угодно), «Барбарики» («Дружба», «Что такое доброта»), «Фиксики» («Помогатор», «Кукушка»), «Маша и Медведь» («Про следы», «Новогодняя песня»);
4. все тексты должны быть детскими и позитивными;
5. создать плейлисты заранее, чтобы не искать музыку в процессе: фоновик (для начала), зажигательный (для игр и дискотеки), спокойный (для мастер-классов), торжественный (для кульминации). Для этого можно взять современные детские хиты: «Колыбельная медведицы»

(ремиксы); «Вовка в Тридевятом царстве» (ремиксы), «Лесной олень» (современные каверы);
6. при встрече гостей должна звучать фоновая музыка, например, «Времена года» Вивальди, «Щелкунчик» Чайковского, вальсы (Шопен, Штраус).

Для проведения танцевальных игр и конкурсов можно использовать следующие произведения: «Четыре шага», «Ламбада», музыка из «Высокой горы» Барби, «Masarena», «Кадриль» или «Яблочко».

Если в сценарии есть спокойные игры и творческие занятия, то используются инструментальные версии детских песен или звуки природы (шум леса, моря) с легким музыкальным фоном.

При выносе тортов и вручении подарков можно включить музыкальные произведения, такие как «Happy Birthday», кавер от The Beatles ("Birthday") или поп-версию «Пусть бегут неуклюже», «Старика Хоттабыча», саундтрек из «Гарри Поттера», «Властелина Колец», «Пиратов Карибского моря». [4]

1.4. Анализ современных практик проведения мероприятий для детей

При общении с родителями детей мы для себя сделали вывод, что родители ценят, когда развлечение не только веселое, но и полезное.

С самого начала праздника необходимо сплотить командный дух, который объединит детей, научит их взаимодействовать и поддерживать друг друга.

Современные форматы детских конкурсов ушли далеко от стандартных «выучи стихотворение и расскажи». Сегодня в приоритете – интерактивность, вовлечение, развитие гибких навыков (soft skills: коммуникация, коллаборация, критическое мышление, креативность.) и, конечно, использование цифровых технологий.

Анализируя информационные источники, мы собрали современные формы проведения детских праздников.

1. Хакатоны (это соревнование, где участники индивидуально или в командах стремятся решить поставленную задачу от заказчика в ограниченные сроки) для детей:

Команды за ограниченное время решают конкретную проблему (например, «спроектировать экогород будущего» или «придумать приложение для школьников») и представляют прототип своего решения.

2. Кейс-чемпионаты:

Участникам дается реальная (или близкая к реальной) проблема от партнера (например, «как привлечь больше детей в библиотеку?»), и они должны предложить свое решение.

3. Квесты (приключение, где участники решают цепочку задач, чтобы достичь определённой цели):

Командное или индивидуальное прохождение маршрута с заданиями на логику, эрудицию и креативность. Тематика может быть любой: исторической, сказочной, научной.

4. Квиз (интеллектуально-развлекательная игра, в которой участникам предлагают ответить на ряд вопросов из различных областей знаний):

Вопросы могут быть разными: текстовыми, с картинками, аудиовизуальными. Бывают тематические квисы, когда вопросы касаются какой-то одной сферы. Участие в квисах помогает детям развивать память, логику, эрудицию, улучшать социальные навыки, стимулировать творческие способности и воображение

5. Конкурсы по сюжетно-ролевой игре:

Дети на время становятся персонажами (исследователями, детективами, волшебниками) и

выполняют миссию, раскрывая тайну или находя артефакт.

6. Конкурсы скрытых талантов:

Участники показывают необычные навыки, не связанные с академическими знаниями или стандартным творчеством. Например, «лучший собиратель пазлов на время», «мастер звукоподражания» или «чемпион по строителю башни из спагетти и зефира».

7. Песочницы: Детям дают набор материалов (Lego, картон, клейкая лента, краски) и общую тему. Задача - создать что угодно, проявив фантазию. Оценка идет по оригинальности, а не по строгим критериям.

8. Фристайл-баттлы:

Танцевальные, музыкальные (битбокс), художественные баттлы, где нужно импровизировать на заданную тему.

Форматы заданий для детей по возрасту при проведении праздников представлены в Приложении 2. [3]

Таким образом: праздник для ребенка – это не просто «выходной день». Это важный инструмент развития, который формирует счастливые воспоминания, укрепляет семейные узы, учит жить в обществе и помогает понять мир вокруг. Это инвестиция в счастливое и гармоничное детство. Учитывая эти факторы, мы сможем провести по-настоящему яркое, безопасное и запоминающееся событие для детей.

Глава 2. Практическая часть: сценарии проведения игр

Изучая собранный материал, нам удалось спроектировать несколько игр для проведения детских праздничных мероприятий.

2.1. Общие правила для всех игр (рекомендуемые для 1-4 игры)

1. Участники: индивидуально или командами (2–5 чел.).
Время игры на 6–8 команд — 45–70 минут.
2. Формат вопросов: по теме + по сложности (баллы равны номиналу сложности).
3. Время на ответ: 15–25 секунд на аудио/картинку; 30–60 секунд на более сложные задания.
4. Очки: 100/200/300/400/500 (в Music Quiz для темы «Малоизвестные песни» - 600, см. ниже).
5. Право отвечать: поднятие руки/жми кнопку/пишешь в чат. Первым ответивший получает право назвать ответ.
6. Подсказки: можно дать подсказку – стоимость подсказки = минус 50% от возможных очков для этого вопроса (по согласованию).
7. Штрафы: можно ввести штраф за неверный ответ (например, – 50% очков вопроса) – по желанию.
8. Победитель: сумма очков; при ничьей – тай-брейк: короткая серия из 3 вопросов на 300 очков (каждый вопрос — один ответ), ответивший правильнее/быстрее – победил.

2.2. Music Quiz – как проводить Описание: по короткому отрывку (началу песни) нужно угадать название песни.

Подготовка:

1. Собрать 6 плейлистов по темам: Песни 21 века; Песни 90х; Песни 80х; Песни детства; Песни заграницы; Малоизвестные песни.
2. Для каждой темы сделать по 5 отрывков разной сложности (100–500). Для темы «Малоизвестные песни» сделать отрывки сложнее – назначить по 600 очков за вопрос (вариант: оставить 100–500, но добавить бонусный раунд по 600 – выбирайте).
3. Длина отрывка: 5–12 секунд (начало песни по вашей инструкции).
4. Подготовить список правильных ответов и вариантов, которые можно принимать (полное название, сокращённое, артиста можно не требовать).

Структура раунда:

1. Ведущий: «Вопрос за 200 очков. Тема – Песни 90-х. Включаю отрывок...»
2. Включаете отрывок (1 раз; при желании – повтор 1 раз, но за это – 50% очков).
3. Время на ответ: 20 секунд. Если никто не ответил – дать подсказку («Это российская группа», «это из фильма» и т. п.).
4. Если ответ правильный – начислить очки, прочитать правильный ответ и короткий факт (1 предложение).
5. Если неверно – право ответа у следующей команды (по поднятию руки) или сразу объявляете, что вопрос остаётся без ответа. Примеры фраз ведущего:
6. «Внимание, вопрос за 100 очков. Тема – Песни детства. Включаю отрывок...».
7. После ответа: «Правильно – это «Название песни». +100 очков. Следующий вопрос.».

Советы:

1. Для «Малоизвестные песни» можно давать по 600 очков и запускать их в конце как риск-раунд.
2. Чтобы избежать спорных ответов — заранее запишите допустимые варианты (название + автор).
3. Онлайн: делайте нормальную громкость, проверяйте, что участники слышат.

2.3. Фильм-мания: по маленькому аудио-отрывку нужно угадать название фильма/мультфильма/сериала/аниме.

Подготовка:

1. Темы: Российские фильмы; Советские фильмы; Зарубежные фильмы; Мультфильмы; Сериалы; Аниме.
2. Для каждой темы 5 отрывков (100–500). Отрывок может быть: аудиомонтаж (музыка/диалог/звуки), узнаваемый саундтрек или короткий фрагмент речи. - Длина: 5–12 секунд. Можно использовать узнаваемый реплик/мелодию.

Правила:

1. Ведущий включает отрывок (1–2 раза).
2. Ответ принимается в виде названия фильма/мультфильма/сериала; если это сериал – можно требовать сезон/эпизод только при 400–500 уровне.
3. Подсказки: год, страна, жанр – за – 50% очков. Пример ведущего:
4. «Вопрос за 300 очков. Тема – Советские фильмы. Слушайте отрывок...».
5. При правильном ответе: «Верно – «Название фильма» (год).» Можно добавить короткую справку: «Награждён/известен тем, что...».

Советы:

1. Для мультфильмов и аниме используйте характерные музыкальные темы — они проще распознаются.
2. Для сериалов берите запоминающиеся джинглы или диалоги.

2.4. Игровой музыкант: по короткому отрывку мелодии нужно угадать название игры.

Подготовка:

1. У вас указаны темы: RPG игры; Инди игры; Старые игры; - похоже, перечислены только три темы. Я могу предложить ещё две: 1) Хитовые AAA; 2) Ретро-консоли/Аркады – или принять ваши варианты.
2. Для каждой темы подготовить 5 отрывков (100–500).
3. Отрывки: стартовое меню, основная тема, боевой трек – 5–12 секунд. Правила и структура:
4. Как и в Music Quiz: включаете отрывок, участники отвечают – 15–20 сек.
5. Ответ должен быть названием игры; у старых/ретро можно принимать и платформу (если поможет идентификации).
6. Доп. вариант: разрешать названию персонажа/уровня (но только если уточните в вопросе). Готовые фразы: - «Вопрос за 400 очков. Тема – Инди игры. Слушайте мелодию...».
7. «Правильно = это саундтрек из «Название игры». +400 очков.».

Советы:

1. Для инди-игр берите характерные мотивы: мелодии, которые часто ассоциируются с игрой.
2. Для старых игр убедитесь, что звук не искажен (чистая запись).

2.5. Геодезист игр: по фото/фрагменту локации нужно угадать игру и, если хотите – конкретную локацию.

Подготовка:

1. Темы: Пиксельные игры; 3D игры; Нарисованные игры; Казуальные игры; Настольные игры.
2. Для каждой темы 5 картинок/скриншотов разной степени видимости (100–500). Для сложных – можно вырезать малую часть кадра.
3. Формат: показываете изображение 10–20 секунд. Можно давать второй шанс – показать немного больше (за –50% очков).

Правила:

1. Ведущий показывает картинку (один показ). Участники отвечают названием игры; при желании – можно дополнительно спрашивать название локации (даёт бонусные +100 очков).
2. Можно принять частичные ответы: например, при пиксельных играх достаточно названия игры. Примеры фраз: - «Вопрос за 200 очков. Тема – 3D игры. На экране – кадр локации...».
3. «Правильно – «Название игры». Если хотите, бонусный вопрос: «Назовите локацию» — +100 очков.».

Советы:

1. Делайте изображения в высоком разрешении, но при показе обрезайте фрагменты для уровня сложности.
2. Для настольных игр можно показывать миниатюры карт/фигурок/полей. Дополнительно: форматы и бонусы.
3. Риск-раунд: в конце каждой игры дайте 3 вопроса с удвоенными баллами; команды должны ставить ставку перед вопросом (0–всё).
4. Быстрый раунд: 60 секунд – как можно больше правильных ответов по 100 очков.
Бонус за конкретику: если требуют и название, и автора/студию/год – давайте +50–100 баллов.
Готовые фразы ведущего (набор, чтобы не думать в ходе игры).
5. Вступление: «Добро пожаловать! Правила простые: слушаем/смотрим отрывок и называем название. Вопросы идут по темам и сложности. Поехали!».
6. Перед вопросом: «Вопрос за баллы. Тема – тема. Включаю/Показываю...».
7. После правильного: «Правильно – «...». +баллы очков».
8. После неправильного: «Неверно. Право ответа у следующей команды».
9. Конец игры: «Финальный подсчёт... Победил(а) – команда. Поздравляем!» Как адаптировать для онлайн (Zoom/Discord/Twitch).
10. Музыка: включайте как внутренний звук (Share screen with audio) и тестируйте перед стартом.
11. Картинки: делайте слайд-шоу, разрешите чат/подъём руки.
12. Запрещайте использование Shazam/поиска – можно довериться честности игроков или дать время на ответ очень короткое (10–15 секунд). Примеры вопросов (коротко) - Music Quiz, Песни 90-х, 100: включаете первые 6 секунд узнаваемой мелодии (пример: вводный мотив из хита 90-х). - Фильм-мания, Мультфильмы, 200: короткий фрагмент музыкальной темы. - Игровой музыкант, Старые игры, 500: 8 секунд из старой 8-битной темы.
13. Геодезист игр, Пиксельные игры, 300: фрагмент заставки/фона. Замечания и варианты - Если хотите более соревновательный формат – ведите индивидуальную таблицу времени ответа; добавляйте бонусы за быстроту. - Для детских/семейных вечеров делайте больше вопросов по 100–200 и меньше хитрых 500.

2.6. Взрывное поле (Масштабный Сапёр)

Что включает в себя:

1. Для этого надо будет разработать поле, которые будет выдерживать вес нескольких людей и при этом могла спокойно играть.
2. Это будет огромный экран, поделенный на кучу клеток - заминированное поле. Клетки будут площадью (50x50) см.
3. Сенсорные флажки, которые нужны для обозначения бомбы в клетке.

Подготовка игры:

1. Сначала участники встают на разные концы поля, потом загружают игру, которая запрограммировано так, чтобы под участником появился островок с цифрами по всему краю для дальнейшей игры.

Правила:

1. Как в обычном сапёре: Если на квадрате "1", то вокруг этой единички в квадрате 3 на 3 – 1 бомба. Если квадрат с "2" – 2 бомбы и т.д. Если взорвался - выбыл из игры.

2. Выигрывает тот, кто больше всего поставит флажков, и при этом не взорвется ни на одной бомбе.

3. Система игры: (флажки, открывание клетки, бомбы):

Будут сенсорные флажки по одному у каждого участника игры. Если игрок хочет поставить в какой-нибудь клетке флаг - то прислоняет флажок (который ему дают в начале игры) нижней частью к квадрату к определенной клетке. Если игрок хочет открыть клетку - наступает на неё ногой. Игроку можно наступать ногой на клетку с флажком, даже если под флажком бомба. А также же игрок может случайно наступить на клетку с бомбой, в этом случае проигрывается звук и анимация бомбы и взорвавшийся игрок уходит с поля, остальные игроки, что остались на поле, всё ещё продолжают игру.

2.7. Апробация сценария

При апробации сценария в первую очередь провели хронометраж: (сколько минут длится каждый блок), проверили реквизит и музыкальный план (работа микрофона, колонок и разметка пространства). Написали инструкции к играм, которые должны быть простыми, на 2-3 предложения и понятные детям разных возрастов. После каждого проведенного праздника провести "разбор полетов". Что прошло идеально? Что "зависло"? Что учесть на будущее? Это бесценный опыт для отработки следующих сценариев.

Апробация игр проводилась с учащимися 4Г класса ГБОУ ПО «Академический лицей № 14» (Приложение 3). Все игры прошли на «ура».

Таким образом, современный детский праздник – это интерактивное действие, где каждый ребенок вовлечен в процесс. Сценарий должен быть построен не вокруг показа чего-то, а вокруг действий детей (искать, танцевать, отгадывать, мастерить, помогать героям).

Глава 3. Практическая часть: анализ бизнес-плана на открытие ИП «Агентство детских праздников «Голубой вагон»

Известны 4 способа открытия индивидуального предприятия: купить франшизу; приобрести готовый бизнес; обратиться в структуры поддержки предпринимательства; начать самостоятельно. Я выбрала, для создания своего бизнеса, начать самостоятельно. Поэтому заранее стала разбираться в структуре бизнес-плана.

1. Резюме

Резюме в бизнес-плане – это его «лицо». Оно должно быть кратким, убедительным и захватывающим, чтобы инвестор или кредитор сразу понял суть и потенциал проекта. Форму организации бизнеса мы предполагаем индивидуальное предприятие (ИП). ИП – физическое лицо, зарегистрированное как предприниматель без образования юридического лица, но фактически обладающее всеми правами юридических лиц. ИП свободно использует выручку. ИП не нужно иметь уставной капитал, но отвечает по обязательствам всем своим имуществом.

ИП Агентство по организации праздников «Голубой вагон» (логотип – Чебурашка с воздушными шарами) – одна из особо актуальных бизнес-идей для нашего времени. Наша миссия – избавить родителей от хлопот и стресса, предоставив профессиональную организацию праздника, где каждое действие, от разработки сценария до уборки, продумано до мелочей. Ключевая ценность: индивидуальный подход, качественный реквизит, безопасность и внимание к пожеланиям ребенка.

В отличие от множества стандартных агентств, мы будем предлагать: тематические пакеты «все включено»: не просто шоу, а целое приключение с согласованным декором, костюмами, реквизитом, музыкой и сценарием; система безопасности: все сотрудники будут иметь медицинские книжки и справки о несудимости; использовать только безопасные материалы и реквизит; дополнительные услуги (доставка готового набора для самостоятельного проведения праздника с подробной инструкцией и видео-консультацией); включать услуги профессионального детского фотографа.

2. Деятельность по продвижению бизнес-проекта подразделяется на несколько этапов:

2.1. разработка бизнес-плана и других основополагающих документов; 2.2. закупка оборудования и материалов; 2.3. планирование работы; 2.4. проведение рекламной кампании; 2.5. выход на рынок и завоевание доли на нем. При оформлении для работы будет достаточно получить сертификат индивидуального предпринимателя, определиться с системой налогообложения.

3. Анализ рынка

3.1. Общее описание рынка и его целевых сегментов. Согласно, проведенного анализа в г. Пенза имеется 56 агентств, которые предоставляют услуги организации праздников. Все они представляют собой организации из 1 человека, работающего в качестве ИП или самозанятого, при необходимости для проведения мероприятий организаторы привлекают других специалистов.

3.2. Выявление сильных и слабых сторон. Для выявления сильных и слабых сторон буду использовать Swot-анализ (сильные (S) и слабые (W) стороны). Сильные стороны: высокое качество услуг; разнообразие вариантов проведения мероприятий; конкурентные цены. Слабые стороны: низкая информированность потенциальных потребителей о агентствах; отсутствие клиентской базы; отсутствие деловой репутации.

3.3. Анализ конкурентов

Цель конкурентного анализа – составить представление о конкурентах, выявить их сильные и слабые стороны, а также показать конкурентные преимущества компании. Исходя из результатов исследования, можно четко определить направление работы для повышения конкурентоспособности. По качеству предлагаемых услуг из 56 агентств мы выбрали следующие, которые представлены в Приложении 4. Эти агентства позиционируются привлекательно, чем основные конкуренты. Наша задача для вновь открываемого агентства будет выгодно отличаться от существующих более комфортными для клиентов ценами.

4. План маркетинга

Ценообразование – важнейшая составляющая маркетингового плана. Основной метод ценовой политики – стратегия средних цен, так как вначале нужно зарекомендовать себя. Планируется, что в течение периода реализации проекта цены увеличиваться не будут. В перспективе повышение цен будет зависеть от уровня спроса на услуги организации праздников, затрат на материалы и уровня цен у конкурентов.

5. Организационный план

5.1. Описание местоположения. Арендовать помещение для реализации проекта не планируется, так как праздники будут проводиться на территории заказчиков. Для хранения инвентаря, оборудования и костюмов будет использоваться помещение, принадлежащее предпринимателю на праве собственности и находящееся по месту его проживания. Заявки на услуги будут приниматься по телефону или через Интернет.

5.2. График реализации будет выглядеть следующим образом: 1. Регистрация в качестве самозанятого. 2. Покупка оборудования. 3. Проведение рекламной кампании. 4. Ведение деятельности.

6. Производственный план

6.1. Инвестиционные затраты.

Для приобретения оборудования и осуществления других первоначальных вложений планируется использовать средства социального контракта (массовые мероприятия для городских праздников).

6.2. Операционные затраты проекта. В рамках проекта планируются следующие ежемесячные операционные расходы: Интернет, Продвижение и реклама, Транспортные материалы. (Планируемые предварительные затраты в Приложении 5).

6.3. Объем оказания услуг.

6.4. Выручка от оказания услуг

7. Финансовый план

7.1. Налогообложение.

Организационно правовая форма – самозанятость. Вид налогообложения: налог на профессиональный доход. Ставка налога 4% от дохода, полученного от физических лиц, 6% от юридических.

7.2. Прогноз о доходах и расходах Прогноз (отчет) о доходах и расходах необходим для оценки эффективности текущей (хозяйственной) деятельности. Его анализ позволяет также оценить размер чистой прибыли, являющейся одним из основных источников денежных средств, для привлеченных на финансирование инвестиционных издержек проекта.

7.3. Показатели экономической эффективности.

8. Анализ рисков

В процессе реализации любого проекта остаются явления, которые могут помешать реализации. Сюда можно отнести события, которые могут произойти с определённой

вероятностью и нанести определённый ущерб проекту. Наименование риска (группы рисков): недостатки финансово-экономического планирования, нехватка оборотных средств для реализации проекта, недостаточное и несвоевременное финансирование, нехватка денежных средств для расчетов с поставщиками, несвоевременная поставка материалов, комплектующих, оборудования, рост налогов, увеличение себестоимости услуг и рост их цены, рост инфляции, падение платежеспособного спроса, неисправность оборудования, снижение спроса, уменьшение прибыли. [5,6]

Таким образом, бизнес-план – это документ, который описывает все основные аспекты будущего предприятия, анализирует все проблемы, с которыми оно может столкнуться, а также определяет способы решения этих проблем. Поэтому правильно составленный бизнес-план в конечном счете отвечает на вопрос: стоит ли вообще вкладывать деньги в это дело и принесет ли оно доходы, которые окупят все затраты сил и средств?

Заключение

Таким образом, анализируя собранный материал, мы сделали следующие выводы:

1. праздник для ребенка – это не просто «выходной день». Это важный инструмент развития, который формирует счастливые воспоминания, укрепляет семейные узы, учит жить в обществе и помогает понять мир вокруг. Это инвестиция в счастливое и гармоничное детство. Учитывая эти факторы, мы сможем провести по-настоящему яркое, безопасное и запоминающееся событие для детей.
2. современный детский праздник – это интерактивное действие, где каждый ребенок вовлечен в процесс. Сценарий должен быть построен не вокруг показа чего-то, а вокруг действий детей (искать, танцевать, отгадывать, мастерить, помогать героям).
3. сценарий должен иметь четкую динамику, чередуя активность и передышку: даже в простом сценарии должен быть положительный герой (ведущий, аниматор) и условный отрицательный (не страшный!), который создает интригу. Конфликт должен решаться усилиями детей.
4. музыкальное сопровождение должно быть заранее подготовлено и точно ложиться на действия (тематическая фоновая музыка, треки для игр, сигналы окончания задания).
5. никаких обидных конкурсов, публичных проигрышей. Призы – всем, побеждает дружба. Пространство без острых углов.
6. финал должен быть ярким, объединяющим и оставляющим желание встретиться снова.
7. бизнес-план – это документ, который описывает все основные аспекты будущего предприятия, анализирует все проблемы, с которыми оно может столкнуться, а также определяет способы решения этих проблем. Поэтому правильно составленный бизнес-план в конечном счете отвечает на вопрос: стоит ли вообще вкладывать деньги в это дело и принесет ли оно доходы, которые окупят все затраты сил и средств?

Таким образом, наша гипотеза, что организация праздников достаточно сложный и очень деликатный вопрос и процесс организации детского праздника будет осуществляться наиболее эффективно, если будут изучены сущность, развивающий потенциал и особенности детского праздника, подтверждена.

Использованная литература и информационные источники

1. Колокольникова З.У. Методика организации детского досуга: учеб. пособие. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2011.
(https://ipi.sfukras.ru/files/metodika_organizacii_detskogo_dosuga_2011.pdf?ysclid=miebjome86660442055)
2. Лещинская В.В. Праздники для младших школьников. – М.: издательство «АДЕЛАНТ», 2009.
3. Лучшие практики организации воспитательных мероприятий. Сборник методических разработок воспитательных мероприятий классных руководителей Республики Хакасия / Авт.-сост. Ю. А. Боловцова. – Абакан: издательство ГАОУ РХ ДПО «ХакИРОиПК» «РОСА»
(<https://ipk19.ru/metodicheskiy-arsenal/vospitanie/bolovcova-yu-a-luchshie-praktiki-organizacii-vospitatelnyh-meropriyatiy.pdf>)
4. Морозова Е. И. Осенние праздники в детском саду [игры, песни с нотами, сценарии, стихи, загадки-шутки, конкурсы] / Е.И. Морозова. – Москва, Донецк: Аст, Сталкер, 2007.
Электронные ресурсы:
5. Организация детских праздников – с чего начать личный бизнес? <http://oplata.me/uslugi/organizaciya-detskix-prazdnikov-s-chego-nachat-biznes.html>
6. Расчет бизнес-плана <https://smbn.ru/help/description/bp.htm>
7. Детки в порядке. Бизнес-план по организации детских праздников <https://zhazhda.biz/plan/organizaciya-detskih-prazdnikov>
8. Идея бизнеса: как открыть агентство праздников? <http://businessmens.ru/article/idei/ideya-biznesa-kak-otkryt-agentstvo-prazdnikov>
9. Организация детских праздников как идея для увлекательного бизнеса <http://vseproip.com/biznes-ip/kakoi-biznes-otkryt/organizaciya-detskih-prazdnikov.html>

Работа на конкурс и сертификат участника



Форматы заданий для детей по возрасту

1. Для самых маленьких (5-7 лет) – «Угадай-ка»

Формат: Короткие, простые задания с большим количеством визуальных подсказок.

Задания:

«Зверята-умнята»: Угадать животное по тени, по фрагменту фотографии, по звуку.

«Волшебный сундук»: Угадать предмет из сказки по описанию или по загадке.

«Музыкальная шкатулка»: Угадать мелодии из известных мультфильмов.

«Собери героя»: Командам выдают пазлы с изображением сказочного героя – кто быстрее соберет.

2. Для младших школьников (7-10 лет) – «Эрудит-баттл»

Формат: Классический квиз с раундами, бланками для ответов и системой очков.

Примеры раундов:

«Мульт-мания»: Вопросы на знание популярных мультфильмов и детских фильмов.

«Загадки природы»: Интересные факты о животных, растениях и явлениях природы.

«Сказочный переполюх»: Вопросы на логику по сюжетам известных сказок и книг.

«Арт-детектив»: Угадать картину или памятник по упрощенному описанию или фрагменту.

3. Для подростков (10-14 лет) – «Битва умов»

Формат: Более сложный и стилизованный квиз, похожий на взрослые, но с подобранными темами.

Примеры раундов:

«Геймерский рай»: Вопросы по вселенным популярных видеоигр (Minecraft, Among Us, Brawl Stars).

«ТикТок-челлендж»: Узнать viral-тренд по описанию, угадать песню по короткому отрывку.

«Кинопоиск»: Вопросы по фильмам вселенной Marvel, Disney, популярным подростковым сериалам.

«Научный эксперимент»: Вопросы с подвохом и интересные факты из науки, которые можно проиллюстрировать простым опытом.

«Ребусы и шифры»: Раунд на логику и нестандартное мышление.

4. Универсальные и тематические квизы (под любой возраст)

«Гарри Поттер и Турнир Четырех Факультетов»

Команды – факультеты Хогвартса.

Раунды: «Заклинания» (угадать эффект), «Зельеварение» (логические задачи), «Магические существа» (угадать по описанию), «Квиддич» (спортивные вопросы или активность).

«Мстители: Миссия выполняма»

Команды – супергерои.

Раунды: «История Щ.И.Т.а» (вопросы по сюжету), «Технологии Старка» (загадки на логику), «Сбор пазла Бесконечных Камней» (за каждое верное задание дают часть пазла).

«Детективный квиз: Похищение века»

Детям нужно расследовать загадочное происшествие (пропал торт, похищена конфета).

В каждом раунде они получают новую улику, а в финале должны назвать «преступника».

Апробация сценария



Список агентств по проведению детских праздников

1. СООКнRUN – кулинарное квест-шоу
2. 101 квест
3. Талантёнок
4. Писк show
5. Класные квесты
6. Obrazwill
7. ЯПервый
8. Interactive kids
9. Бухта приключений
10. ТортОлион, Clever
11. Форт SHOW
12. Движ
13. Юнона Праздник
14. ZAGA GAME
15. Shikana, Планета 13
16. Арт-Академия
17. Здесь живет праздник
18. Мишура
19. Textura, Zion
20. Лимон
21. Акватория ветра
22. Лав
23. ВундерЛяндия
24. Desert, Весело
25. Огогольф
26. День приключений (Метаугол, Логово, Warpoint).

Планируемые предварительные затраты

Аренда помещения под офис (квартира в собственности)

Закупка материалов и оборудования для проведения мероприятий 50 000 руб.

Реклама 10 000 руб.

Коммунальные платежи 5 000 руб.

Костюмы (материал, пошив собственный) 15 000 руб.

Материалы для шоу 20 000 руб.

Музыкальная техника 80 000 руб.

Итого: 180 000 руб.

РЕЦЕНЗИЯ

на исследовательский проект «Исследование ключевых факторов в организации детских мероприятий и анализ практик для разработки сценариев»

автор: Самсонкина Анастасия Андреевна

Тема раскрыта в соответствии с заявленными целями, работа демонстрирует системный подход к анализу факторов успеха детских мероприятий и предлагает конкретные методические решения для написания сценариев.

В работе четко прослеживается актуальность проекта и практическая направленность, связывая теорию с практикой.

В работе представлен комплексный обзор ключевых факторов, влияющих на организацию детских мероприятий. Четко структурированы и рассмотрены: факторы безопасности, содержательные и сценарные элементы, организационно-ресурсные аспекты.

Применение методов анализа лучших практик позволяет получить полноту данные. Сравнительный анализ различных форматов мероприятий усиливает ценность выводов.

Работа, как правило, логически выстроена, содержит введение, теоретическую и практическую главы, выводы, предложения и список источников.

На будущее: стоит более подробно разработать систему критериев оценки успешности мероприятия не только с точки зрения организатора, но и с позиции ребенка (эмоциональная вовлеченность, приобретение новых навыков) и родителей (удовлетворенность, ценность).

Работа является законченным, самостоятельным исследованием, представляющим значительный практический интерес. Автор демонстрирует глубокое понимание предметной области, владение исследовательскими методами и умение формулировать практические рекомендации.

Материалы исследования имеют высокую ценность для использования в учебном процессе по предметам «Экономика» и «Менеджмент».

Работа может быть рекомендована для участия в научно-практических конференциях школьников.

Рецензент:

Тьютор ГБОУ ПО

«Академический лицей № 14»,

Почетный работник общего образования РФ



Симонова Л.А.