

РАССМОТРЕНО

на заседании предметно-методической комиссии общеобразовательных дисциплин
Протокол №4 от «28 марта» 2022 г

УТВЕРЖДАЮ

Директор
ГАПОУ РБ «Политехнический техникум»

О.В. Якимов
«29» марта 2022 г

ПОЛОЖЕНИЕ КВЕСТ –ИГРЫ «ИСТОКИ ЗНАНИЙ»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации, проведение и условия участия квест-игры «Истоки знаний» (далее - Квест).

1.2. Квест – интерактивная игра на время, в которой команды проходят по заранее спланированному маршруту, каждая точка которого задана в виде головоломки.

1.3. Основные понятия, используемые в Квест-игре:

- Игра – это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате его решения получил ключ-пароль.

- Команда – объединение 4 участников.

- Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.

- Задание – один уровень этапа игры, состоящий из головоломки или задания, которое необходимо выполнить, чтобы получить код-пароль.

- Координатор команды – представитель организаторов, держащий связь с командой и принимающий коды-пароли.

- Конечный результат игры – последовательность из правильных ответов с соответствующими кодами-паролями.

- Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всего Квеста обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий квеста. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квеста Организатором.

1.4. Организаторы Квеста – методический центр, предметно-методическая комиссия общеобразовательных дисциплин, информационно-библиотечный центр

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КВЕСТА

2.1. Цель Квеста – проверка знаний, усвояемости материала и развитие творческого потенциала обучающихся.

2.2. Задачи Квеста:

- расширение знаний студентов Политехнического техникума, помощь студентам в усвоении новых знаний и закрепление ранее изученных;

- развитие мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
- воспитание взаимопонимания и чувство товарищества, формирование умений решать задачи;
- стимулирование инициативности и самостоятельности, исследовательской и экспериментальной деятельности;
- создание комфортного эмоционального настроения, способствующего личностной самореализации.

3. УЧАСТНИКИ КВЕСТА

3.1. Участие в Квесте принимают **студенты 1 курса** Политехнического техникума на добровольной основе в составе команд.

3.2. Количество участников в команде **не должно превышать 4 человека, включая капитана.**

3.3. К каждой команде прикрепляется сопровождающий, который вместе с командой проходит все станции Квеста.

3.4. **Заявку** на участие в Квесте команда подает до 1 апреля 2021 года в информационно-библиотечный центр техникума Ткачевой Т.Л. по форме (Приложение 1)

3. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В КВЕСТЕ

4.1. За безопасность и здоровье во время проведения Квеста отвечают сопровождающие, а организаторы создают все условия для минимизации рисков.

4.2. Участники команд обязаны ознакомиться с правилами Квеста и пройти инструктаж до начала игры.

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

5.1. Квест проводится в Политехническом техникуме **6 апреля в 15.30.** Продолжительность – 1 час 30 мин. Место старта и финиша команд – конференц- зал

5.2. Команда проходит маршрут, состоящий из 7 основных этапов, каждый из которых подразумевает решение головоломки и задания, связанных с общеобразовательным предметом (русский язык, литература, математика, ОБЖ, физика, химия, английский язык, информатика). Этапы обозначены на маршрутном листе Квеста, выданной команде. Образец маршрутного листа представлен в Приложении 2.

5.3. Каждая команда проходит Квест по своему маршруту.

5.4. На каждой игровой точке команда получает от сопровождающего задание в устной или письменной форме. После выполнения задания или по истечении заданного времени, сопровождающий выдает команде код-пароль и вписывает в бланк количество заработанных баллов. Время на решение каждого этапа – 10 минут. Коды-пароли команда сохраняет до конца Квеста.

5.5. Каждая команда должна приготовить к Квесту:

- название с указанием на эмблеме и девиз команды

6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

6.1. Победителем квеста считается команда, выполнившая максимум заданий за наименьшее время и с наибольшими баллами.

6.2. Участники и победители Квеста награждаются сертификатами и дипломами Политехнического техникума.

7. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

7.1. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в программу и условия проведения Квеста, а также в отдельные задания и условия их проведения с обязательным уведомлением участников.

7.2. В случае несогласия с выставленными баллами по итогам выполнения заданий, капитан команды может подать протест в письменном виде Организаторам Квеста в течение часа с момента окончания Квеста. Данный протест будет рассмотрен Организаторами во время подведения итогов Квеста, с принятием соответствующего решения.

Приложение 1

Заявка на участие в Квесте

Группа	
Название команды	
Девиз команды	
Капитан команды	
Участники команды	

Приложение 2

Образец маршрутного листа квеста «Истоки знаний»

Команда _____		
Наименование задания	Количество заработанных баллов (по десятибалльной шкале)	Время, когда было выполнено задание
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		