Муниципальное общеобразовательное учреждение

« Волосовская средняя общеобразовательная школа № 1»

ПОЛОЖЕНИЕ

О КВЕСТ-ИГРЕ

«Знаем, помним, гордимся»»

**1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Организатор Квест-игры – Управляющий совет в содружестве с детско – родительским сообществом.

1.2. Цель – эмоциональное погружение учащихся в  события Великой Отечественной войны, соприкосновение с судьбами людей участниками и  свидетелями военных событий.

1.3. Задачи:

– расширение  знаний  об истории Великой Отечественной войны;

– закрепление ценностных отношений к событиям отечественной истории;

– организация активной  (безопасной) интеллектуальной  деятельности  обучающихся школы в рамках выбранной темы

**2. УЧАСТНИКИ КВЕСТ-ИГРЫ**

2.1. К участию в Квест-игре приглашаются обучающиеся 1-8-х, 10-х классов школы, педагогический коллектив.

**3. ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ**

3.1. Разработка сценария игры и определение состава команд 05.03.20-20.03.20г.

Срок представления заявки до 05.04.2020г зам.директора по ВР Бабановой Л.Г.

3.2. Проведение Квест – игры 24 апреля 2020 года. Старт дается командам в соответствии с утвержденным графиком.

3.3. Квест-игра проводится на территории школьного двора.

**4. ПРАВИЛА КВЕСТ-ИГРЫ**

4.1.Основные принципы, используемые в Квест-игре:

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

        • Команда класса – объединение 8 участников, сопровождающие –классный руководитель, родитель. Каждая команда имеет свое название, девиз, атрибутику

        •  Капитан команды – участник, представляющий интересы участников команды перед Организатором.

        • Задание – один уровень этапа игры, загадка или действие, которое необходимо выполнить, чтобы пройти уровень.

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

4.2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки.

4.3. На старте все команды одновременно получают карту-схему движения по маршруту, который должна будет пройти команда в поисках пакета, который затем доставляется в штаб игры.

4.4. На игровой точке команде необходимо получить ключ-пароль, прослушав определенную информацию по теме игры и выполнив определенные задания.

4.5. На поиск игровой точки и выполнение заданий у игроков есть **не более 10 минут**. После этого уровень автоматически закрывается (автопереход) вне зависимости от того, решила команда задание или нет.

4.6. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу: не выполнит задание.

4.7. Финишное время фиксируется после того, как команда сдаст пакет в штаб..

4.8. Победителем Квест-игры становится команда, которая пройдет всю игру максимально быстро, верно ответит на все вопросы, выполнит все предложенные задания.

**5. УСЛОВИЯ КВЕСТ-ИГРЫ**

 Для прохождения Квест-игры участникам необходимо иметь:

5.1. Форма одежды членов команды во время Квест-игры – удобная.

5.2. Команда-участница Квест-игры должна быть проинструктирована о правилах безопасного поведения во время проведения игры.

5.4. Для команд школьников обязательно наличие 1–2 взрослых сопровождающих.

5.5. Обязательным условием Квест-игры является выполнение правил Квест-игры и соблюдение  техники безопасности. За их нарушение команда выбывает из Квест-игры.

5.6. Участие в Квест-игре подразумевает полное согласие с данным положением.

6. НАГРАЖДЕНИЕ

6.1. Награждение команды проходит после подведения итогов .

6.2. Участники команд-победителей награждаются грамотами администрации школы.( на линейке)

6.3. Координаторы Квест-игры осуществляют информационную и консультационную помощь участникам

**Приложение №1.**

**Станция «Снайпер»:**

 главные даты ВОВ ( начало, окончание), сражения за город Волосово ( захват, освобождение), герои освобождения нашего города, конструкторы оружия победы , военные знаки различия(погоны и звания: начальная школа- высший со став, средняя и старшая школа-средний и старший). 5 баллов

**Станция «Герои Победы»:**

назвать фамилии знаменитых полководцев изображенных на портретах;, города –герои (по фото известных памятников ), назвать фамилии детей –героев ВОВ, по портрету ( Валя Котик, Марат Козей, Леня Голиков, Зина Портнова, Володя Дубинин. ; перечислить знаменитую военную технику ( не менее 5 наименований ) .-4 балла

**Станция Привал**:

 песни военных лет – перечислить 5 военных песен; исполнить песню (куплет, припев, назвать автора текста и музыки) .- 3 балла

**Станция «Госпиталь** «:

**1 этап** - бинтование:

1,2,3,4 класс- запястье,

5-6-7 классы- голова «Чепчик»

8-9-10 классы- наложение шины.

**2 этап**- перенос раненого.- 3 балла

**Станция «Переправа»** :

 решающие сражения ВОВ, полоса препятствий, метание гранат.- 4 балла

**Станция «Шифровальщик «** :

 расшифровать предложение. – 1 балл

**Станция «Письмо Победы» :**

-сбор пазла – карты, определение места нахождения пакета, доставка пакета в штаб.