

Положение

о проведении квест-игры «Путешествие из Тильзита в Советск»,
посвященного Году экологии в России

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о проведении квест-игры «Путешествие из Тильзита в Советск» (далее - Положение) определяет цели, порядок проведения, содержание, категории участников квест-игры «Путешествие из Тильзита в Советск» (далее - Квест).

1.2. Квест проводится на территории Советского городского округа в соответствии с программой адаптации обучающихся первого курса Технологического колледжа.

1.3. Квест, посвящен Году экологии в России.

2. Цель и задачи Квеста

2.1. Цель Квеста: адаптация обучающихся первого курса к обучению в колледже.

2.2. Задачи Квеста:

- приобщение обучающихся колледжа к изучению истории города, формирование чувства патриотизма, уважения и гордости за родной город;
- ознакомление обучающихся с городом и его достопримечательностями;
- воспитание экологически грамотной, социально активной личности, ответственной за состояние окружающей среды, бережно относящейся к богатствам природы;
- развитие чувства коллективизма, взаимовыручки, умения работать в команде;
- повышение познавательного интереса к обучению;
- приобщение к здоровому образу жизни;
- популяризация квеста как одного из способов организации досуга молодежи.

3. Организаторы Квеста

3.1. Организатором Квеста является Государственное бюджетное учреждение Калининградской области профессиональная образовательная организация «Технологический колледж».

4. Условия участия в Квесте

- 4.1. Участниками Квеста могут стать команды обучающихся 1 курса Технологического колледжа.
- 4.2. Каждая команда должна иметь свое название и капитана.
- 4.3. К участию в Квесте допускается команда, состоящая из шести человек.
- 4.4. Все члены команды должны являться обучающимися одной группы первого курса.
- 4.5. Обучающиеся, принимающие участие в Квесте, не должны иметь медицинских противопоказаний к занятиям физической культурой и спортом.
- 4.6. Участники команд обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж по технике безопасности под роспись до начала игры.
- 4.7. Участие в игре подразумевает безоговорочное согласие с правилами Квеста.
- 4.8. Команда обязана иметь хотя бы один мобильный телефон для экстренной связи с организаторами (тел. 8-911-072-46-62, 8-911-494-65-37).
- 4.9. О своем решении выйти из игры команда должна сообщить организаторам (тел. 8-911-072-46-62, 8-911-494-65-37).
- 4.10. Заявка (Приложение № 1) подается Организаторам Квеста в методический отдел (корп. 2 (Герцена, 5), этаж 2, каб. 15) не позднее **15.00 часов 22 сентября 2017 г.** Вместе с заявкой необходимо предоставить инструктаж по технике безопасности (Приложение № 2).
- 4.11. Обязательным условием участия в квест-игре является выполнение входного задания (до **15.00 часов 22 сентября 2017 г.**).

5. Порядок проведения Квеста

5.1. Входное задание

Участникам команды необходимо:

- 1) Выполнить фотографию команды в полном составе на фоне объекта, являющегося достопримечательностью города Советска.
- 2) Выявить экологическую или иную проблему городской среды Советска, зафиксировать ее на фотоаппарат.
- 3) По электронной почте: tk.kvest2017@mail.ru с пометкой в теме письма КВЕСТ – «*НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ*» отправить:
 - фото команды в полном составе на фоне объекта, являющегося достопримечательностью города Советска;
 - список участников команды (ФИО), изображенных на фото;

- краткое описание объекта, изображенного на фото (не более 5 предложений);
- фото выявленной экологической или иной проблемы городской среды Советска;
- краткое описание выявленной проблемы и предлагаемых путей ее решения;
- по желанию¹ фотоотчет и описание акции, проведенной командой, по решению обозначенной проблемы.

5.2. Входное задание на каждую команду оформляется и отправляется отдельным электронным письмом.

5.3. После выполнения входного задания состав команды не меняется.

5.4. По итогам входного задания формируется стартовый лист игры.

5.5. Дата проведения Квеста: **28 сентября 2017 г.**

5.6. Порядок проведения Квеста (Приложение № 3). Старт Квеста в **09.00 часов**. Организационный сбор в **8.30 часов** на площадке² корпуса № 2 (Герцена, 5).

5.7. Квест предполагает последовательное выполнение заданий по тематике Квеста на игровых точках, зашифрованных организаторами. На старте команде выдается карта местности, маршрутный лист и первый ориентир на игровую точку.

5.8. На игровой точке команду в полном составе встречает Агент-волонтер Квеста, выполняющий роль ведущего на игровой точке, предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении определенного времени (5 минут), команда получает ориентир на следующую игровую точку и секретный конверт.

5.9. Агентами в маршрутном листе команды выставляются: время прибытия на точку, выполнено/не выполнено задание, а также время выбытия с игровой станции.

5.10. В случае прихода на игровую точку сразу нескольких команд, первой выполняет задание та команда, которая пришла раньше на точку в полном составе. Другие команды ожидают своей очереди.

5.11. Ориентир на игровую точку представляет собой шифровку, которую необходимо разгадать, чтобы узнать направление движения. Если команда не может разгадать шифровку, она может воспользоваться двумя подсказками на каждой игровой точке. Первая подсказка представляется собой дополнительную информацию, упрощающую процесс разгадывания шифровки. Ею можно воспользоваться, позвонив организаторам, только через 5 минут после получения шифровки. Вторая подсказка содержит ответ

¹ Выполнение данного пункта положения улучшает финишный результат команды.

² Или актовый зал (в зависимости от погодных условий в день проведения квест-игры).

на шифровку (т.е. точные координаты следующей игровой точки). Ее можно узнать через 3 минуты после получения первой подсказки. Организаторами фиксируется время звонка и название команды, обратившейся за подсказкой.

5.12. Использование командами подсказок увеличивает финишное время команды. Первая подсказка на игровой точке – плюс 5 минут, вторая подсказка – еще плюс 5 минут.

5.13. После прохождения всех точек маршрута или в **12.00 часов**, если команда не успела закончить маршрут, команда возвращается на стартовую точку (финиш).

5.14. Финишное время фиксируется после того, как команда, прибывшая на финиш в полном составе, выполнит итоговое задание³ с использованием секретных конвертов, сдаст маршрутный лист и весь собранный за игру раздаточный материал организаторам Квеста (не позднее **12.30 ч.**).

5.15. После того как все команды соберутся на финише, организаторы Квеста подводят итоги и определяют команду-победителя и призеров.

5.16. За неверное выполнение или невыполнение задания на точке команда штрафует из расчета плюс 10 минут к финишному времени за каждое невыполненное (неверно выполненное задание).

5.17. Победителем считается команда, выполнившая наибольшее количество заданий за наименьшее время, сохранившая команду в полном составе и использовавшая наименьшее количество подсказок.

5.18. Команда, «потерявшая» участника, снимается с дистанции и возвращается на стартовую точку (финиш).

5.19. Победившая команда награждается дипломом за 1 место, переходящим кубком, ценными призами. Команды, показавшие II и III результат, награждаются дипломами за 2 и 3 место, соответственно, и ценными призами.

5.20. В период обработки маршрутных листов и определения победителей и призеров квест-игры команды формируют отчет об участии в Квесте: впечатления, в целом, и в частности, о маршруте, полученной исторической информации, заданиях, шифровках, работе волонтеров, работе организаторов, работе команды, самое интересное, самое трудное, самое запоминающееся, что понравилось, что не понравилось и т.д. Данная информация будет использована для повышения качества проводимых мероприятий.

³ Выполнение итогового задания улучшает финишный результат команды. Команде, не успевшей закончить маршрут, итоговое задание не выдается.

6. Дополнительные условия

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

6.2. Во время квест-игры каждая команда фиксирует на фотоноситель свое движение по маршруту. В период подведения итогов квеста (с 12.30 до 13.30 ч.) команда должна разместить фотоматериал игры в группу колледжа ВКонтакте (<https://vk.com/kolledgclub>) с хэштегами **#квестТК2017** и **#название команды**.

Положение рассмотрено на методическом совете (Протокол № 1 от 31.08.2017 г.)

ЗАЯВКА
на участие в квест-игре
«Путешествие из Тильзита в Советск»

Название команды		
№ группы		
Профессия (специальность)		
Список игроков команды (Фамилия, имя, отчество полностью):	Телефоны:	
1. Капитан		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Согласовано:

Куратор _____
(подпись)
(расшифровка подписи)

ИНСТРУКТАЖ

по технике безопасности во время Квест-игры

1. Одеться по погоде. Обувь должна быть удобной для передвижения по городу.
2. Переходить проезжую часть только по пешеходным переходам (или в отведенном месте), убедившись в безопасности перехода.
3. Не вступать в разговор с гражданами, находящимися в нетрезвом виде или ведущими себя агрессивно.
4. Не входить на территорию, закрытую для общего доступа (строительные площадки, маркированные заграждения, охраняемые объекты и т.д.), а также не приближаться к краю водоемов и обрывов.
5. Не трогать брошенные вещи.
6. Капитану команды быть во время игры постоянно «на связи», в случае непредвиденной ситуации обращаться к организаторам (тел. 8-911-072-46-62, 8-911-494-65-37)

№ п/п	Номер группы	Фамилия, имя участника игры (полностью)	Контактный телефон	Подпись
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Куратор _____

подпись

расшифровка подписи

ПОРЯДОК
 проведения квест-игры
 «Путешествие из Тильзита в Советск»

Дата	Время	Описание
11.09.2017 г.	-	Утверждение положения и сметы расходов на организацию и проведение Квеста.
14.09.2017 г.	-	Объявление об организации Квеста.
до 14.09.2017	до 17.00	Оформления листов согласования на проведение массового мероприятия.
21.09.2017 г.	13.45-14.15	Первый инструктаж волонтеров Квеста.
до 22.09.2017 г.	до 15-00	Прием заявок, инструктажей, входных заданий на участие в Квесте.
до 26.09.2017 г.	до 17.00	Формирование стартового листа квест-игры.
26.09.2017 г.	15.20—15.50	Инструктаж по игре и техники безопасности участников Квеста (капитаны команд).
27.09.2017 г.	15.20-15.50	Второй инструктаж волонтеров Квеста.
до 27.09.2017 г.	до 17.00	Подготовка раздаточного материала к квест-игре.
28.09.2017 г.	7.45-8.30	Сбор, итоговый инструктаж и расстановка волонтеров на игровые точки.
	8.30-8.45	Регистрация всех участников команд (площадка (или актовый зал) технологического отделения, Герцена, 5).
	8.45-9.00	Объяснение правил игры командам. Выдача маршрутных листов и первой шифровки на точку, согласно стартового листа.
	9.00	Старт квест-игры.
	9.30-12.00	Проведение квест-игры.
	12.00	Финиш квест-игры.
	до 12.30	Сбор команд на финише, выполнение итогового задания, сбор маршрутных листов на площадке (или актовом зале) технологического отделения (ул. Герцена, 5).
	12.30-13.30	Подведение итогов.
	13.30	Награждение победителей и призеров квест-игры (площадка или актовый зал, Герцена, 5).