

**Порядок проведения
краеведческой квест-игры «Собери награды герою»
среди обучающихся учреждения дополнительного образования
«Донецкий Республиканский Центр туризма и краеведения
учащейся молодежи»**

1. Общие положения

1.1. Краеведческая квест-игра «Собери награды герою» (далее – Квест) проводится среди обучающихся кружков учреждения дополнительного образования «Донецкий Республиканский Центр туризма и краеведения учащейся молодежи» с целью развития и поддержки познавательного интереса обучающихся, формирования навыков исследовательской и поисковой деятельности, формирования у детей представления о личном вкладе каждого человека в защиту своей Родины.

Участие в познавательных играх даёт возможность развивать память, воображение, логическое мышление, речь, умение работать в команде, способствует активному проведению досуга в компании единомышленников.

Мероприятие посвящается Дню защитника Отечества.

1.2. Основными задачами Квеста являются:

1.2.1 Закрепление и углубление знаний о родном крае;

1.2.2 Формирование представления об истории возникновения и празднования Дня защитника Отечества;

1.2.3 Развитие интереса к исследовательской и поисковой деятельности;

1.2.4 Воспитание чувства патриотизма, любви и уважения к героической истории Донецкого края.

1.3. Общее руководство Квестом осуществляет администрация учреждения дополнительного образования «Донецкий Республиканский Центр туризма и краеведения учащейся молодёжи».

1.4. Непосредственная ответственность за проведение и организационно-методическое сопровождение Квеста возлагается на краеведческий отдел Центра.

2. Сроки и место проведения

Квест проводится **17 февраля 2018 года** в учреждении дополнительного образования «Донецкий Республиканский Центр туризма и краеведения учащейся молодёжи» по адресу: город Донецк, проспект «Партизанский», дом 14а.

Регистрация участников с **9:00 до 10:00**. Начало мероприятия в **10:30**.

3. Участники Квеста

В Квесте принимают участие обучающиеся кружков учреждения дополнительного образования «Донецкий Республиканский Центр туризма и краеведения учащейся молодёжи». Квест проводится среди учащихся 5-6 классов.

Состав команды-участницы - 4 человека (пол не регламентируется).

К участию в Квесте допускаются детские объединения, подавшие заявку на участие (форма прилагается) не позднее **07 февраля 2018 года** на электронный адрес Центра: octk2006@yandex.ru

4. Условия проведения

«Quest» в переводе с английского языка — продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Идея и общая логика квеста заключается в преодолении участниками квестового маршрута, одновременно развлечении и получении новых знаний, полезной информации. Путь маршрута изначально неизвестен и участникам необходимо постепенно открывать его. Для этого надо отгадать загадки, решить ребусы, прочесть шифры и, находить в пространстве комнат необходимые объекты. Найденный объект содержит новую загадку для решения и т.д. Отгадка последовательно продвигает участников по пути к конечной точке маршрута, а неправильные решения не позволяют участникам двигаться дальше до нахождения правильного ответа. Все задания квеста являются тематическими.

Осваивая игровое пространство и пребывая в свободном поиске, участники находят источники информации, осмысливают и перерабатывают её, накапливая знания, учатся применять их в нестандартных ситуациях.

Таким образом, квестообразная краеведческая игра «Собери награды герою» – это командная игра на скорость движения, сообразительность, знание достопримечательностей Донецкого края, истории возникновения и празднования Дня защитника Отечества. В ходе выполнения заданий на активных локациях, участникам игры предлагается найти отдельные сегменты фотографий, из которых в конечном результате необходимо будет собрать орден или медаль периода Великой Отечественной войны.

Для участия в квест-игре необходимо заранее:

1. Сформировать команду.
2. Придумать название команды.
3. Выбрать капитана.

4. Ознакомиться с информацией, расположенной в «Методическом кейсе».

Квест организуется на следующих принципах:

- принцип честной игры, соблюдаемый всеми участниками Квеста и подразумевающий, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам, а так же строго придерживаются настоящего Порядка проведения.

- принцип самостоятельного разгадывания заданий каждой командой, который соблюдают игроки. Представители Оргкомитета находятся на каждом этапе прохождения Квеста и строго следят за соблюдением данного принципа.

- несоблюдение участниками Квеста указанных принципов расценивается как несоблюдение Порядка проведения Квеста и влечет наложение на Команду штрафа, определяемого Оргкомитетом Квеста. Грубое и/или неоднократное нарушение указанных принципов может повлечь приостановку и/или прекращение участия в Квесте по решению Оргкомитета.

5. Этапы проведения Квеста

I этап – организационный (знакомство с командами, приветствие команд);

II этап – проведение инструктажа (разъяснение правил Квест-игры, раздача листов-навигаций);

III этап – одновременное вскрытие капитанами команд конвертов, содержащих стартовое задание с фиксированием стартового времени;

IV этап – работа на активных локациях:

- после выполнения стартового задания команда получает ориентир (в зашифрованном виде) - указатель, на место, в котором находится следующая активная локация;

- на каждой активной локации команду встречает представитель оргкомитета и предлагает выполнить задание;

- после выполнения поставленной задачи (или по истечении контрольного времени), команда получает ориентир на следующую активную локацию;

- процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу;

- финишное время фиксируется после того, как команда в полном составе выполнит коллективное задание на последней активной локации, обозначенной как «Финиш».

V этап – подведение итогов и награждение победителей.

При прохождении активных локаций, команда должна быть в полном составе.

Примерные задания на активных локациях:

1. Фрагмент памятника
2. Кроссворд
3. Пазлы
4. Скрапбукинг открытки
5. Арт-выставка «Поздравляем героев»
6. Красный день календаря (с выполнением промежуточного задания «Селфи с объектом»)
7. Письмо с фронта
8. Юный поисковик
9. Орден (медаль) ВОВ
10. Орденская планка

Оргкомитет оставляет за собой право изменять названия и порядок активных локаций, а также предложенные на них задания.

6. Подведение итогов и награждение

Результат Квест-игры определяется по наибольшей сумме баллов, заработанных командой на активных локациях и наименьшему затраченному времени при выполнении заданий.

При одинаковом итоговом результате предпочтение отдается команде, имеющей лучший результат в баллах при выполнении задания активной локации «Красный день календаря».

Оргкомитет

ЗАЯВКА

на участие в Краеведческом квесте среди обучающихся в кружках
учреждения дополнительного образования «Донецкий Республиканский
Центр туризма и краеведения учащейся молодежи»

от команды _____

№ п/п	Фамилия, имя участника	Возрастная группа	
1			
2			
3			
4			

Представитель команды:

(Фамилия, имя, отчество полностью, контактный телефон, подпись)