



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ  
И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
ЗАБАЙКАЛЬСКОГО КРАЯ**

**ПРИКАЗ**

г. Чита

*09 июля* 2015 года

№ *534*

**Об утверждении Положения о проведении игры-квеста «История города: все для Победы» среди учащихся средних общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций г. Читы**

В связи с празднованием 70-летия Победы в Великой Отечественной войне и проведением игры-квеста «История города: все для Победы» среди учащихся средних общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций г. Читы, **п р и к а з ы в а ю:**

1. Утвердить прилагаемое Положение о проведении игры-квеста «История города: все для Победы» среди учащихся средних общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций г. Читы.
2. Определить Центр информационных технологий и дистанционного обучения ГБОУ ДПО «Институт развития образования Забайкальского края» (Л.И. Казакова) региональным координатором проведения игры.
3. Руководителям общеобразовательных организаций и профессиональных образовательных организаций г. Читы обеспечить участие обучающихся в игре-квесте.
4. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя министра, начальника Управления общего образования и воспитания Н.М.Шибанову.

Министр

А.Г.Чумилин

**Положение  
о проведении игры-квеста<sup>1</sup> «История города: все для Победы»  
среди учащихся средних общеобразовательных и профессиональных  
образовательных организаций г. Читы**

**1. Общие положения**

- 1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения Городской игры-квеста «История города: все для Победы» (далее – Игра), а так же условия участия в Игре.
- 1.2. Организаторы Игры: Министерство образования науки и молодежной политики Забайкальского края, Государственное учреждение дополнительного профессионального обучения «Институт развития образования Забайкальского края».
- 1.3. Дата проведения Игры: 22-23 июня 2015 года.
- 1.4. Место проведения игры: город Чита.
- 1.5. Игра представляет собой последовательность заданий, которые выполняются командами-участниками. Каждое задание связано с историей города во время Великой Отечественной войны: с памятными местами, историческими событиями и героическими личностями.

**2. Цель и задачи Игры**

- 2.1. Главной целью Игры является – патриотическое воспитание современной молодёжи, сохранение исторической памяти событий Великой войны.
- 2.2. Задачи Игры
  - 2.2.1. Развитие интереса к историческому прошлому нашей страны в целом, и города в частности.
  - 2.2.2. Расширение исторических знаний о событиях Великой Отечественной войны в Читинской области.

---

<sup>1</sup> Квест (от англ. quest – поиск) - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, что бы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков. Игра проводится в городе, что дает участникам массу новой и интересной информации о своём родном городе. Благодаря разнообразию заданий игра позволяет участникам узнать свой город с той стороны, которую большинство из них никогда не замечало.

2.2.3. Формирование у учащихся чувства сопричастности к историческому прошлому страны и города.

2.2.4. Развитие навыков сотрудничества и партнерства.

### **3. Участники Игры**

- 3.1. К участию в Игре приглашаются учащиеся средних общеобразовательных организаций, и учащиеся профессиональных образовательных организаций г. Читы не старше 17 лет.
- 3.2. Участники Игры формируют команду, состоящую из 5 учеников и 1 руководителя.
- 3.3. Члены команды выбирают капитана команды, который представляет интересы команды.
- 3.4. Каждая команда определяет своё название.
- 3.5. Руководителем команды выбирается человек из преподавательского состава школ (организаций), участники которой представлены в команде.
- 3.6. Руководитель команды готовит команду к Игре: разъясняет порядок проведения, правила Игры, знакомит команду с информацией об участии Забайкалья в Великой Отечественной войне, а так же сотрудничает с Организаторами Игры.
- 3.7. Руководитель команды обязан присутствовать на установочном совещании координаторов 19 июня 2015 года в 10 часов по адресу указанному в п.3.9 настоящего Положения.
- 3.8. Для участия в Игре необходимо до 19 июня 2015 года направить заявку в произвольной форме.
- 3.9. В заявке обязательно указывается контактный телефон Руководителя команды.
- 3.10. Заполненная заявка передается Организаторам Игры одним из следующих способов:
  - 3.10.1. на электронный адрес [mon.cit@zabedu.ru](mailto:mon.cit@zabedu.ru) темой «Игра-квест»;
  - 3.10.2. по адресу г.Чита, ул.Красной звезды, 51а (5 этаж), каб.№7;
  - 3.10.3. по факсу 8 (3022) 454-851.
- 3.11. Каждая команда должна придумать для себя отличительные знаки (шарфы, кепки, косынки, значки, футболки и т.д.).
- 3.12. Каждая команда должна иметь планшет (требования к планшету смотрите в п. 10), а так же фото и/или видеокамеру (требования к фото и/или видеокамере смотрите в п. 11).

### **4. Порядок проведения Игры**

- 4.1. Игра проводится в два этапа
  - 4.1.1. Первый этап – 22 июня 2015 года. Место проведения: территория города Чита.
  - 4.1.2. Второй этап – 23 июня 2015 года. Место проведения: Центр информационных технологий образования и дистанционного обучения (адрес см. в п.3.10.2 настоящего Положения).
- 4.2. Первый этап Игры состоит из поиска исторического объекта, находящегося на территории города. Задание, которое каждая команды

должна выполнить, будет указано в маршрутном листе. Успешно выполненное задание даёт решение задания, указанные в задании координатам. Всего заданий восемь, которые необходимо выполнить для того чтобы выйти на конечный объект.

- 4.2.1. Первая точка – Железнодорожный вокзал на станции Чита-2. Время прибытия на точку – 22 июня 2015 года в 10.00 ч.
  - 4.2.2. Следующие точки будут известны командам после выполнения задания на предыдущей точке.
  - 4.2.3. На каждой точке команда получает маршрутный лист с заданием на следующую точку. Маршрутные листы зашифрованы.
  - 4.2.4. Считается, что команда справилась с заданием, если она прибыла на очередную точку в полном составе.
  - 4.2.5. На каждой игровой точке команды встречают Организаторы Игры.
  - 4.2.6. Задания к точкам так же находятся у Организаторов Игры.
  - 4.2.7. Основным показателем успешности первого этапа Игры является время, затраченное на прохождение **всего** маршрута.
  - 4.2.8. По ходу прохождения маршрута команда должна осуществлять фото и/или видеосъемку (это поможет успешно справиться с заданием второго этапа).
- 4.3. Второй этап Игры состоит в выполнении творческого задания: отчет по первому этапу Игры.
- 4.3.1. Начало второго этапа Игры состоится 23 июня в 11.00 ч.
  - 4.3.2. Все необходимые материалы должны быть у команды.
  - 4.3.3. Командам дается 4 часа на выполнение творческого задания
  - 4.3.4. Творческое задание не ограничивается ничем, кроме времени. Креативность, новизна и использование новейших информационных технологий является условием выполнения заданий.
  - 4.3.5. В творческом задании обязательно должны быть использованы фото и/или видео материалы, полученные командами на первом этапе Игры, а так же приобретенные знания.
  - 4.3.6. Творческое задание команда представляет жюри, которое определяет победителей.

#### **5. Условия участия в Игре**

- 5.1. Участники Игры самостоятельно оплачивают все расходы, понесенные ими в связи с участием в игре.
- 5.2. Ответственность за дисциплину, безопасность, сохранение жизни и здоровья участников во время проведения Игры несут руководители команд.

#### **6. Оргкомитет Игры**

- 6.1. Общее руководство по подготовке и проведению Игры возлагается на Оргкомитет, в состав которого входят:
  - 6.1.1. Председатель: Шибанова Наталия Михайловна, заместитель министра Министерства образования, науки и молодежной политики Забайкальского края.

6.1.2. Заместитель председателя: Казакова Любовь Ивановна, проректор, директор Центра информационных технологий образования и дистанционного обучения ГУ ДПО «ИРО Забайкальского края».

6.1.3. Члены:

6.1.3.1. Казарян Юрий Мамиконович, и.о.заведующего кафедрой МИИИТ Центра информационных технологий образования и дистанционного обучения ГУ ДПО «ИРО Забайкальского края».

6.1.3.2. Прокофьева Наталия Алексеевна, и.о.доцента кафедры МИИИТ Центра информационных технологий образования и дистанционного обучения ГУ ДПО «ИРО Забайкальского края».

6.1.3.3. Черепанова Галина Викторовна, и.о.старшего преподавателя кафедры МИИИТ Центра информационных технологий образования и дистанционного обучения ГУ ДПО «ИРО Забайкальского края».

### **7. Координаторы Игры**

7.1. Координаторами Игры являются Члены Оргкомитета (см. пп.6.1.3 настоящего Положения)

7.2. Координаторы обеспечивают информационную, консультационную и техническую помощь участникам Игры.

7.3. Координаторы сотрудничают с Руководителями команды в вопросах организации и проведения Игры.

### **8. Определение победителей Игры**

8.1. Победитель Игры определяется Оргкомитетом исходя из результатов двух этапов Игры.

8.2. В первом этапе Игры основным показателем, определяющим победителя, является время, затраченное на весь маршрут Игры.

8.3. Во втором этапе Игры оценивается творческая работа команды по определенным показателям, и выставляются баллы.

8.4. Результаты первого и второго этапов Игры определяют абсолютного победителя.

### **9. Награждение**

9.1. Все участники игры получают сертификаты участников.

9.2. Участники команды-победителя получают призы и диплом.

### **10. Требования к планшету**

10.1. Планшет обязательно должен быть на базе операционных систем Android4.0+ или iOS 7.0+.

10.2. Планшет должен иметь заднюю камеру более чем 5 МП.

10.3. Планшет должен иметь возможность выхода в сеть Интернет с использованием SIMкарты.

10.4. На планшете должно быть установлено программное обеспечение Aurasma

*Ссылки для скачивания приложения*



7.12.11

Android 4.0+

iOS 7.0

### **11. Требования к фото и/или видео**

- 11.1. Фото и/или видео должно быть выполнено в высоком разрешении. Допускается использовать фото и/или видео, сделанные на смартфонах компании Apple.
- 11.2. Фото и/или видео должны быть четкими. Допускается использование стандартных фильтров, предусмотренных приложением Retrica.
- 11.3. Все оригинальные материалы должны быть сданы Организаторам Игры.
- 11.4. Во втором этапе Игры рекомендуется использовать переконвертированные материалы.

### **Инструкция для руководителя команды при проведении игры-квеста «История города: все для Победы» среди учащихся средних общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций г. Читы.**

1. Руководитель команды (далее – сопровождающий) несет персональную ответственность за жизнь и здоровье обучающихся в пути следования и во время проведения Игры. Направляющие организации проводят инструктаж по соблюдению правил безопасности при перевозке обучающихся, о чем сопровождающие расписываются в журнале инструктажа.

2. Направляющие организации обеспечивают сопровождение обучающихся, принимающих участие в игре-квесте «История города: все для Победы» среди учащихся средних общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций г. Читы, из расчета не менее 2 сопровождающих на 15 человек. Сопровождающими должны быть ответственные работники, которые оперативно решают все вопросы, возникающие при следовании детей в центры, при необходимости умеют действовать в чрезвычайных обстоятельствах.

3. Сопровождающий должен иметь при себе список обучающихся, заверенный руководителем направляющей организации, адреса и телефоны

служб экстренной помощи, руководителя направляющей образовательной организации.

4. Перед началом Игры провести с обучающимися беседу по вопросам безопасности и поведения в ходе проведения Игры.

5. Постоянно находиться с командой обучающихся, не оставлять их без присмотра.

6. После окончания Игры и прибытия к месту назначения информировать родителей о приезде к месту жительства.

7. В случае экстремальных ситуаций, произошедших в пути следования или местах проведения Игры, незамедлительно информировать родителей о случившемся.

8. В пределах своих обязанностей принимать меры к немедленному устранению причин и условий, препятствующих или затрудняющих выполнение командой задания игры-квеста.

с Инструктажем ознакомлен \_\_\_\_\_