
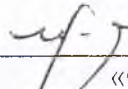


**ГАПОУ РБ «ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ»  
ИНФОРМАЦИОННО-БИБЛИОТЕЧНЫЙ ЦЕНТР**

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора  
по учебно-воспитательной работе  
 О.Н. Мордовская  
«04» февраля 2021 г

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор  
ГАПОУ РБ «Политехнический техникум»  
 О.В. Якимов  
«04» февраля 2021 г

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**Квест –игра «Путешествие по историческим вехам техникума»**

**1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации, проведение и условия участия квест-игры «Путешествие по историческим вехам техникума» (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:

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

1.3.2. Команда – объединение 4 участников.

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

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

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

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

1.3.7. 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 – информационно-библиотечный центр, методический центр, предметно-методическая комиссия общеобразовательных дисциплин.

**2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КВЕСТА**

2.1. Цель Квеста – гражданско-патриотическое воспитание молодежи, формирование интереса обучающихся к истории техникума и развитие творческого потенциала.

2.2. Задачи Квеста:

- расширение знаний студентов Политехнического техникума о своём техникуме и мотивация к изучению его истории.

- воспитание уважительного отношения к истории и деятельности Политехнического техникума.

### **3. УЧАСТНИКИ КВЕСТА**

3.1. Участие в Квесте принимают студенты 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 20 февраля 2021 года в информационно-библиотечный центр техникума Ткачева Т.Л. по форме (Приложение 1)

### **4. 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.

### **5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА**

5.1. Квест проводится в Политехническом техникуме 25 февраля в 15.30. Продолжительность – 1 час. Место старта и финиша команд – конференц-зал

5.2. Команда проходит маршрут, состоящий из 6 основных этапов, каждый из которых подразумевает решение головоломки и задания связанной с фактами истории и жизни Политехнического техникума. 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:

а) название с указанием на эмблеме и девиз команды

б) творческую работу из жизни Политехнического техникума (стихотворение, коллаж, плакат, рисунок, видеоролик и т.п.). Выполнение творческой работы оценивается дополнительными баллами по итогам онлайн - голосования.

5.6. Творческие работы команд размещаются в социальных сетях Политехнического техникума для организации онлайн-голосования.

### **6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КВЕСТА**

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.

Заявка на участие в Квесте

<b>Группа</b>	
<b>Название команды</b>	
<b>Девиз команды</b>	
<b>Капитан команды</b>	
<b>Участники команды</b>	
<b>Название творческой работы</b>	

Образец маршрутного листа квеста  
«Я люблю Политехнический техникум»

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