

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **о городской квест- игре «Дело мастера боится»**

#### **I. Общие положения**

1.1. Квест-игра проводится для активизации профориентационной работы с учащимися в образовательных учреждениях города.

1.2. Квест-игру организует Управление образования администрации города Прокопьевска, проводит МБОУДО «Центр дополнительного образования детей» совместно с ГБУ ДПО «Кузбасский региональный институт развития профессионального образования».

1.3. Цели и задачи квест-игры

Создание условий для профессионального и социального самоопределения учащихся.

Содействовать:

- расширению знаний о мире профессий;
- формированию позитивного интереса к труду;
- воспитанию трудолюбия.

#### **II. Условия и порядок проведения квест-игры**

2.1. Городская квест-игра «Дело мастера боится» проводится в октябре 2018 года.

2.2. К участию в квест-игре приглашаются команды учащихся 6-х классов (до 8 человек).

2.3. Организационный взнос от образовательного учреждения – 50 рублей.

2.4. Для участия в квест-игре необходимо подать заявку до 25.09.2018 года по форме согласно приложения к настоящему положению.

2.5. Для организации и проведения квест- игры создается Организационный комитет. Оргкомитет квест-игры формирует жюри, которое в дальнейшем определяет победителей квест-игры, проводит награждение победителей.

#### **III. Формы проведения квест-игры**

3.1. Основные понятия, 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 – объединение нескольких участников.
- Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором. Капитан может пригласить в команду любого участника.
- 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.

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

3.3. На старте все команды одновременно получают карту-схему движения по маршруту, который должна пройти команда.

3.4. На игровой точке команде необходимо, прослушав определенную информацию по теме игры выполнить определенные задания.

3.5. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу и раскроет тайну мира профессий..

3.6. Победителем квест-игры становится команда, которая пройдет всю игру верно ответив на все вопросы, выполнит все предложенные задания и раскроет тайну...

#### **IV. Подведение итогов и награждение победителей**

4.1. По результатам финала Квест-игры победителю (лучшей ОО) вручается почетная грамота Управления образования администрации города Прокопьевска.

4.2. Спонсоры и работодатели, по согласованию с Оргкомитетом и жюри, могут устанавливать собственные призы и награды победителям и участникам конкурса.

Заявка  
для участия в КВЕСТ-ИГРЕ  
«Дело мастера боится»

№ п/ п	Образовательная организация	адрес	Команда (название)	Капитан команды ФИО, возраст	Возраст учащихся	Сопровождающий ФИО, контакты

Исполнитель: Карпова А.В., педагог-психолог МБОУДО ЦДОД, тел. 69-48-74.