

Министерство образования и науки Алтайского края
Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение «Бийский техникум лесного хозяйства»
(КГБПОУ «Бийский техникум лесного хозяйства»)

СОГЛАСОВАНО Педагогический совет Протокол № 9 от «30» мая 2019 г. СОГЛАСОВАНО Председатель первичной профсоюзной организации ОППО КГБПОУ «Бийский техникум лесного хозяйства» профсоюза работников лесных отраслей «30» мая 2019 г. В.С.Цыганок	УТВЕРЖДАЮ Директор КГБПОУ «Бийский техникум лесного хозяйства»  С.Н.Кузнецов Приказ № 68 от «30» мая 2019 г.
---	---

ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении внутриучрежденческой квест-игры
«По волнам прошлого...»**

Бийск
2019

**Положение
о проведении квест-игры
«В гости к первобытному человеку»**

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения квест-игры «В гости к первобытному человеку» (далее – Квест).

1.2. Общие положения. Квест — это игра, приключение. Важнейшими элементами игры в жанре квеста является обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Фото- квест это предоставление ответов на головоломки и задания в виде фотографий. Вы ищите ответы и фотографируете их!

1.3. Организаторы Квеста: педагоги МБОУ «Гимназия №6» ДОН №6, студенты и преподаватели ГКПОУ «Прохладненский многопрофильный колледж» (специальность 44.01.02. Дошкольное образование)

2. Цели и задачи Квеста

2.1. Целью проведения Квеста является формирование у старших дошкольников представления о возникновении и истории цивилизации человечества.

2.2. Задачи Квеста:

- познакомит с внешним обликом первобытного человека;
- познакомить с достижениями первобытного человека: овладением речью, умением добывать огонь, изготовление орудий труда, охоты, наскальная живопись, быт
- расширять словарный запас детей новыми словами

3. Участники Квеста

3.1. К участию в Квесте приглашаются воспитанники старших групп ДОН №6 МБОУ «Гимназия №6», студенты 3 курса (специальность 44.02.01 Дошкольное образование), педагоги ДОН №.

3.2. Количество участников игры 10-12 человек.

4. Условия участия в Квесте

4.1. Ответственность за безопасность участников возлагается на организаторов Квеста. Перед проведением мероприятия проводится инструктаж со студентами и воспитателями об обеспечении безопасности во время его проведения под роспись каждого участника.

4.2. Участие в Квесте означает полное согласие с данным Положением.

4.3. Участники Квеста обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж до его начала.

4.4. Участникам рекомендуется изучить материал, освещающий выбранный исторический период.

5. Порядок проведения Квеста

5.1. Квест проводится в соответствии с научными сведениями о выбранном историческом периоде. При проведении мероприятия планируется использование маршрутных листов, которые будут предоставлены командам перед началом мероприятия.

5.2. Команды посещают этапы Квеста, согласно маршрутному листу, на которых получают задания и выполняют их на месте получения.

5.3. При прохождении Квеста команда в полном составе на каждой станции должна выполнить задание, после выполнения которого или по истечении определенного времени, переходят на следующий этап.

6. Подведение итогов

6.1. Победители Квеста награждаются дипломами МБОУ «Гимназия №6».

7. Дополнительные условия

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

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении городского краеведческого Квеста «Старая Пермь»
в рамках всероссийской конференции с международным участием

1

Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения городского квеста «Старая Пермь» (далее Квест) и условия участия в нем.

1.2. Квест проводится в рамках III всероссийской научно-практической конференции с международным участием "ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА, СПОРТ, ТУРИЗМ. НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ" (15-16 мая 2014г., г. Пермь).

2

Цели и задачи

2.1. Цель: содействие развитию интереса к краеведению, архитектуре и истории города Перми.

2.2. Задачи:

- расширение краеведческих знаний;
- привлечение участников к работе с различными источниками в области краеведения;
- развитие новых форм экскурсионной работы.

3

Организаторы конкурса

3.1. Организатор Квеста – студенты и преподаватели факультета физической культуры ПГГПУ.

3.2. Для подготовки к Квесту участникам рекомендуется предварительно ознакомиться с историческими материалами о нашем городе в библиотеках или интернете.

4 Требования к участникам

4.1. К участию в Квесте приглашаются команды гостей конференции, студенческие команды (в том числе магистранты, аспиранты) и команды преподавателей ПГГПУ. Состав команды - 4 человека. Для участия в Квесте необходимо направить заявку до 15 часов 9 мая 2014 г. по электронной почте fizkultperm@mail.ru.

4.2. В заявке необходимо указать состав команды (ФИО участника, должность, место учебы, работы), контактный телефон.

4.3. Для выполнения некоторых заданий команда должна иметь телефон с функцией видеозаписи и фото.

5 Сроки проведения

5.1. Квест проходит 15 мая 2014г.

5.2. Начало Квеста в 18-00 во внутреннем дворе 1 корпуса ПГГПУ (ул. Пушкина).

Максимальная длительность прохождения маршрута – 2 часа. Заканчивается Квест также во внутреннем дворе 1 корпуса

5.3. Подведение итогов и награждение победителей пройдет 16 мая 2014г.

6 Порядок проведения Квеста

6.1. Квест проводится на территории города Перми, ул. Сибирская.

6.2. 15 мая в 18-00 команды собираются во внутреннем дворе 1 корпуса ПГГПУ (ул. Пушкина), где получают маршрут следования и консультацию по его прохождению.

6.3. Каждой команде предоставляется сопровождающий. Он следует по игровому маршруту вместе с командой на протяжении всей игры. В случае если команда не может справиться с заданием самостоятельно, участники могут попросить дополнительные подсказки у сопровождающего. Подсказки выдаются после того, как команда выполнит дополнительное задание, либо ценой штрафных минут.

6.4. Каждая команда должна пройти 11 игровых станций, ответить на вопросы, выполнить определенные задания и заработать максимально возможное количество баллов. На каждой станции координатор, передвигающийся с командой, выдает фото- задание.

5.5. Закончив прохождение маршрута, команда должна вернуться во внутренний двор 1 корпуса ПГГПУ (ул. Пушкина) и сдать фотографии (видеоматериалы), снятые во время игры.

7 Подведение итогов и награждение победителей

7.1. Победителем Квеста становится команда, которая пройдет все станции максимально быстро (фиксируется общее время прохождения маршрута от начала до конца) и наберет наибольшее количество баллов за ответы на станциях и творчество, проявленное при выполнении фото-заданий.

7.2. Команда-победитель получает призы и диплом победителя. Командам - участникам Квеста вручаются дипломы участников.

8 Условия финансирования.

8.1. Приобретение призов и дипломов производится за счет средств организаторов мероприятия.

Положение

О проведении Квеста для студентов 1-го курса «В погоне за студенческим...»

1. ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ 1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения квеста для студентов 1-го курса «В погоне за студенческим...» (далее Квест) и условия участия в нем. 1.2. Квест для студентов 1-го курса «В погоне за студенческим...» проходит в рамках знакомства студентов-первокурсников с университетом, его окрестностями и его историей. 2. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ 2.1. Foot - Квест (англ. Footquest, дословный перевод - нога, Qwast-поНСК.) - пешая командная игра. 2.2. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки. 2.3. На каждой точке команде будут предложены задания различного характера - творческие, логические, на физическую выносливость и т.п. 2.4. Побеждает команда, прошедшая маршрут за наименьшее количество времени и справившаяся правильно со всеми заданиями. 3. ЦЕЛИ КВЕСТА 3.1. Организация досуга и отдыха студентов. 3.2. Создание нового игрового пространства на территории Брянского ГАУ. 3.3. Содействие гармоничному развитию личности, утверждение здорового образа жизни. 3.4. Привлечение к мероприятиям ФГБОУ ВО Брянского ГАУ студентов 1-го курса. 4. ОРГАНИЗАТОРЫ КОНКУРСА 4.1. Объединенный совет обучающихся 4.2. Профсоюзный комитет студентов 5. УЧАСТНИКИ КОШУ РС А 5.1. Участниками квеста могут стать студенческие команды (1-го курса) каждого института/факультета. Для этого необходимо подать заявку (Приложение №1) на участие до 22 сентября 2017 года по электронному адресу sovets_bgau@mail.ru. 5.2. От каждого института/факультета к игре допускается от 15 до 40 участников в команде (за каждого участника свыше 15 команда получает дополнительно 0,2 балла). 5.3. Каждая команда должна иметь свое название и капитана. 6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА 6.1. Регистрация команд состоится 02 октября с 16:00 до 16:30 на площади у главного корпуса. Команда, не успевшая пройти регистрацию - не допускается к игре! 6.2. Инструктаж участников квеста - 16:30-16:40 6.3. Открытие мероприятия и одновременное вскрытие капитанами команд конвертов, содержащих стартовое задание, по мере выполнения которого фиксируется стартовое время каждой команды - 16:40. 6.4. После выполнения стартового задания команда получает ориентир (карта) - указатель, на место, в котором находится следующая игровая точка. 6.5. На игровой точке команду встречает Волонтер и предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении определенного времени команда получает ориентир на следующую игровую точку. 6.6. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу. 6.7. Финишное время фиксируется после того, как команда в полном составе произнесет кодовую фразу на месте, обозначенном как «Финиш». 6.7. После того как все команды соберутся на финише, организаторы квеста подводят итоги и определяют команду победителей. 6.8. Награждение победителей состоится 04 октября 2017 в 16:30 после совещания организаторов квеста в актовом зале университета. 7. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В КВЕСТЕ 7.1. К участию в квесте допускается команда, состоящая минимум из 15 человек. 7.2. Все члены команды должны являться студентами одного института/ факультета. 7.3. Участники команд обязаны ознакомиться с данным положением, правилами квеста и пройти инструктаж до начала игры. 7.4. Участие в игре подразумевает безоговорочное согласие с правилами квеста. 7.5. Команда обязана иметь хотя бы один мобильный телефон для экстренной связи с координатором. 7.6. О своем решении выйти из игры команда должна сообщить координатору. 8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ 8.1. Победителем Квеста становится команда, которая пройдет все станции максимально быстро (фиксируется общее время прохождения маршрута от начала до конца) и наберет наибольшее количество баллов за ответы на станциях и творчество, проявленное при выполнении фото заданий. 8.2. Команда-победитель получает

призы и студенческий билет победителя. Командам - участникам Квеста вручаются памятные призы. 9. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ 9.1. Приобретение призов и дипломов производятся за счет средств организаторов мероприятия. А

ПОЛОЖЕНИЕ «О проведении образовательного квеста «ПРОФОРИЕНТИР» 1 Общие положения 1.1 Настоящее положение определяет статус, цели, задачи, порядок организации и проведения образовательного квеста «ПРОФОРИЕНТИР» (далее — Квест) в ГБПОУ КСТ среди обучающихся 8-11 классов образовательных организаций, его организационно-методическое обеспечение, порядок участия и определение победителей. 1.2. Инициатором Игры является Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы «Колледж современных технологий имени Героя Советского Союза М.Ф. Панова». 1.3 Квест проводится очно. 1.4 Проведение Квеста для обучающихся призвано способствовать повышению качества образования в интересах развития личности и ее творческих способностей, обеспечения профессиональной мобильности в информационном обществе, формированию общих и профессиональных компетенций, профессиональной ориентации учащихся, профилактике негативных проявлений среди обучающихся. 1.5 Участники Квеста должны продемонстрировать сформированность общих компетенций в рамках разных учебных дисциплин, а также способность получать навыки, знания и умения, позволяющие сформировать личностную траекторию профессионального роста. 1.6 Настоящее Положение определяет требования к участникам Квеста, порядок предоставления заявки для участия в Квесте и сроки его проведения. Положение действует до завершения конкурсных мероприятий. 1.7 Квест проводится в три этапа: подача заявок, выполнение заданий Квеста, награждение победителей и призеров. 1.8 Участие в Квесте командное. Количество участников в команде от 2 до 7 обучающихся. 1.9 На время проведения Квеста устанавливается следующий график: • Подача заявки — не ранее, чем за две недели и не позднее одного дня до проведения Квеста; • Выполнение заданий Квеста — в день проведения Квеста. • Оглашение результатов — по окончании проведения конкурсных заданий Квеста. • Награждение победителей — по окончании проведения конкурсных заданий Квеста. 2 Цели и задачи игры 2.1 Целью Квеста является формирование профессиональной траектории в рамках специальностей ИТ-направления и расширение круга общих компетенций. 2.2 Задачами Квеста являются: • Поднятие рейтинга образования и популяризация образовательных программ. • Выявление одаренных обучающихся, умеющих нетривиально логически мыслить, находить оптимальные пути решения поставленной цели. • Развитие мотивации к дальнейшему совершенствованию знаний, стимулирование интереса обучающихся к образованию. • Совершенствование навыков самостоятельной работы (поиск, обработки и систематизации информации) и развитие профессионального мышления. 2 • Повышение ответственности обучающихся за выполняемую работу, способности самостоятельно и эффективно решать проблемы в области профессиональной деятельности. • Закрепления и углубления знаний и умений, полученных в процессе теоретического и практического обучения, стимулирования творческого роста участников. • Совершенствование учебной и внеучебной работы. • Усиление межпредметных связей. • Создание необходимых условий для выявления и поддержки одаренных обучающихся и творчески работающих преподавателей. • Установление коммуникационных связей между обучающимися разных образовательных организаций. • Формирование у обучающихся траекторий личностного развития и профессионального самоопределения. 3 Порядок организации и проведения 3.1 Квест проводится в три этапа: Первый этап — подача заявки. Заявка на каждую команду оформляется по электронной ссылке на официальном сайте городского проекта «Школа новых технологий» и/или электронного ресурса ГБПОУ КСТ. Заявки, не соответствующие указанным требованиям, не рассматриваются. Общее количество команд Квеста — не более 15. В каждой команде от трех до семи участников 8-11 классов (допускается участие смешанных команд). От образовательной организации к участию допускается только одна команда. Команды, не прошедшие регистрацию на сайте городского

проекта «Школа новых технологий», к участию не допускаются. Второй этап — выполнение заданий Квеста. Квест состоит из четырех туров: 1. Поиск ключа. Ключ необходим, чтобы открыть персональный чемоданчик команды. Для этого каждая команда получает маршрутный лист, согласно которому необходимо пройти определенное количество контрольных точек. В контрольных точках команда выполняет задание и по результатам его верного выполнения получает ключ. Количество контрольных точек: 10-15 (определяется Организаторами в день Квеста в зависимости от количества команд). Условие перехода в следующий тур: получить большее количество ключей по сравнению с другими командами. Количество команд следующего тура: не более 60% от общего числа команд. 2. Бонус. К бонусному уровню допускаются только те команды, у которых не хватает одного ключа до минимального числа или ключа, открывающего замок. Минимальное количество ключей устанавливается Организаторами в зависимости от общего числа ключей, полученных каждой командой. Бонусные задания определяются случайным образом во время проведения уровня. 3. Путь к сокровищам. Цель тура: угадать ключевое слово для входа в сокровищницу. Для этого каждая команда собирает слова-подсказки при выполнении задания. Каждая команда, получившая маршрутный лист уровня, вправе самостоятельно определять порядок прохождения и количество испытаний. 4. Сокровища. Определение победителей и призеров. Условия проведения тура определяются Организаторами в день проведения Квеста и сообщаются командам, назвавшим верно ключевое слово. Третий этап — награждение победителей и призеров.

3.2 Перечень тематических направлений: - Информационная безопасность; - Компьютерные сети и сетевое администрирование; - Аддитивные технологии; - Беспилотные системы; - Графический дизайн (в т.ч. веб-дизайн) - Информатика; - Основы алгоритмизации и программирования; - Робототехника; - Схемотехника; - Инженерная компьютерная графика; - Экономика в профессиональной деятельности; - Английский язык (общий и технический); - Безопасность жизнедеятельности и охрана труда; - Мировая художественная культура; - Эксплуатация автомобильного транспорта; - Отделочные и строительные работы.

3.3 Во время Квеста команда проходит испытания в полном составе. Не допускается разделение команды ни при каких обстоятельствах. 3.4 Команда обязана соблюдать технику безопасности при прохождении каждой контрольной точки, а также при перемещении по территории ГБПОУ КСТ. 3.5 Организаторы Квеста оставляют за собой право применять штрафные санкции за нарушение настоящего Положения. Санкции носят командный характер и могут быть применены к уменьшению количества ключей, времени прохождения, количества испытаний вплоть до дисквалификации команды. 3.6 Победителем Игры является команда, успешно прошедшая второй этап Квеста. 3.7 В организационный комитет входят сотрудники организаторов Квеста. 3.8 В функции организационного комитета входят: • установление сроков проведения Квеста; • определение и контроль регламента проведения Квеста; • формирование конкурсных заданий; • обеспечение эффективного методического сопровождения в процессе подготовки Квеста; • утверждение состава организационного комитета для проведения Квеста. • подготовка сертификатов для участников Квеста и дипломов победителей, • приобретение сувениров для участников Квеста, • привлечение спонсоров к организации и проведению Квеста. 3.9 Диплом победителя Квеста вручается каждому участнику команды. 3.9.1 По усмотрению организационного комитета могут быть вручены отдельным участникам Квеста дипломы за особые достижения. 4 Работа организационного комитета 4.1 С целью проведения Квеста назначается председатель организационного комитета. 4.2 Критерии участия в Квесте следующие: • заявка участника, поданная в соответствии с пп. 3.1 настоящего Положения. 4.3 Организационный комитет доводит до сведения подавших заявки для участия о сроках и правилах проведения Квеста. 4.4 Организационный комитет

определяет место проведения Квеста в соответствии с 4 необходимым материально-техническим оснащением. 4.4.1 Состав материально-технического оснащения мест проведения Квеста: - персональные компьютеры (ноутбуки); - м/м проектор; - видеокамера; - экран; - от 100 посадочных мест; - канцелярские принадлежности (бумага и маркеры) для обеспечения участников необходимыми материалами для полноценного участия в Квеста. 4.5 По результатам проведения Квеста формируется соответствующий Протокол, подписываемый всеми членами организационного комитета (Приложение). 4.6 Награждение 4.6.1 Участники команды-победителя настоящего Положения получают соответствующий диплом и сувенирную продукцию. 4.6.2 Каждый участник команды-призера (2 и 3 места) получают диплом-призера и сувенирную продукцию. 4.6.3 Каждый участник получает электронный сертификат участника Квеста не позднее трех дней по окончании Квеста. 5 Объявление результатов и подведение итогов 5.1 Организационный комитет систематизирует и обрабатывает результаты для оглашения участникам во время проведения Квеста. 5.2 Результаты Квеста объявляются после завершения обработки результатов испытаний. 5.3 По результатам проведения Квеста формируется отчет с рекомендациями для улучшения качества проведения последующих конкурсов данной направленности. 6 Апелляция 6.1 Все замечания о проведении Квеста принимаются организационным комитетом и вносятся в Протокол после окончания, не влияя при этом на окончательный результат. Полученная информация принимается с целью повышения качества проведения Квеста. 6.2 При несогласии команды с результатом оценивания может быть подана апелляция. Апелляция незамедлительно доводится до Организационного комитета и сразу же рассматривается в той же контрольной точке (время для команды при этом не останавливается). После оглашения результатов каждого тура Квеста и ухода с контрольной точки апелляции не принимаются.

Приложение 1 к Положению «О проведении образовательного Квеста «ПРОФОРИЕНТИР»

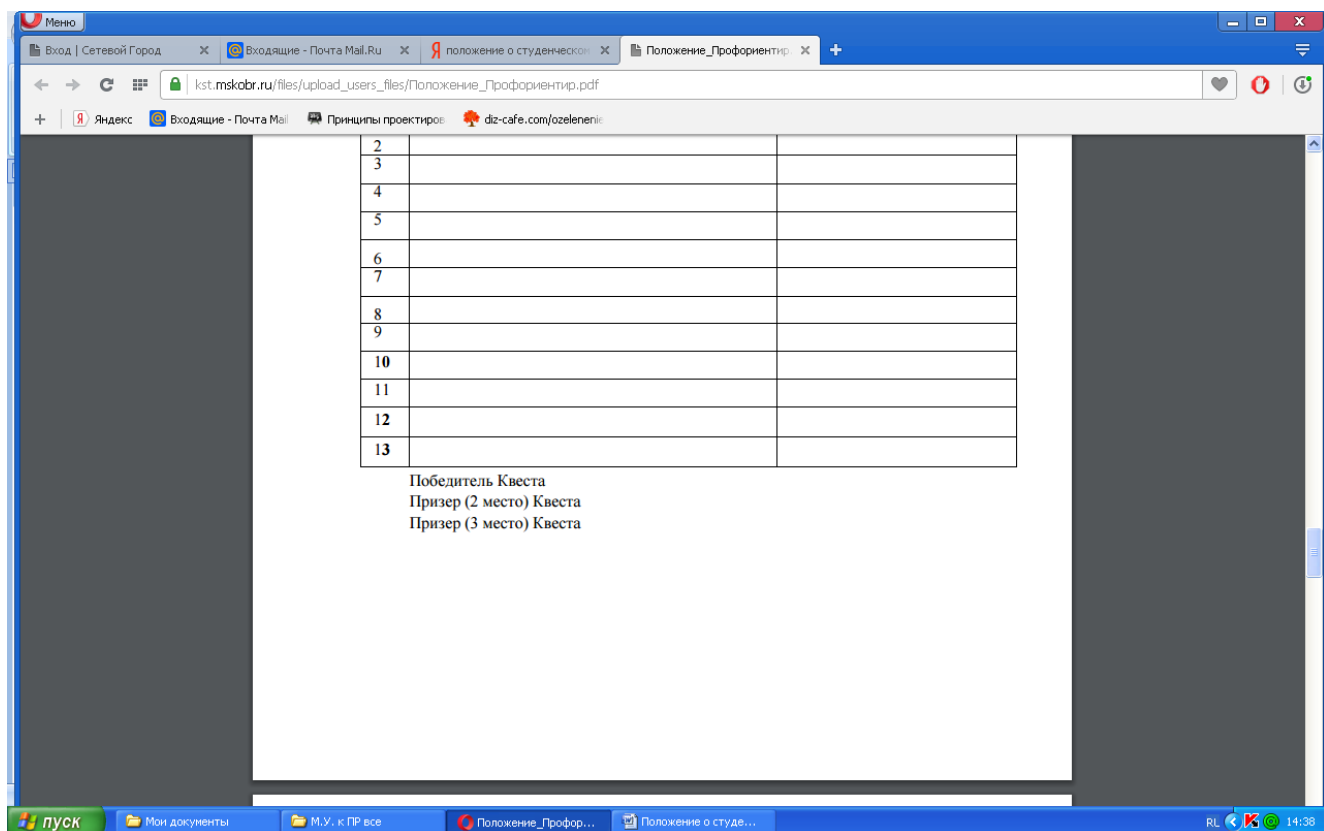
ПРОТОКОЛ
проведения образовательного Квеста
«ПРОФОРИЕНТИР» в ГБПОУ КСТ
от «___»
201_г.

Присутствовали:
Председатель:
Члены:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Ход проведения Квеста:
1. Заявлено команд-участников
2. Результаты

№	Команда	Результат
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		



Другие результаты Квеста

Замечания и предложения по проведению Квеста

—
Председатель:

Члены:

Дата

