**Положение о проектировании краеведческой Квест-игры**

**«Я люблю Ялуторовский район!»**

 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ  
  
1.1. Организатор проектирования Квест-игры «Я люблю Ялуторовский район!» – Муниципальное казённое учреждение Ялуторовского района «Отдел образования» (далее МКУ «Отдел образования»)

1.2. Цель – создание единой социально-культурной среды в воспитательном пространстве Ялуторовского района

1.3. Задачи:

- повысить уровень информированности школьников о разнообразии и богатстве историко-культурных, природных, социальных ресурсов на территории сельских поселений Ялуторовского района;

- формировать исследовательские, проектные навыки школьников;

- воспитать у школьников чувства патриотизма и гражданственности, сопричастности к истории, современности и самобытности сельских поселений Ялуторовского района

 2. УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА:  
  
2.1. К участию в проектировании Квест-игре приглашаются дошкольники, школьники, педагоги и родители общеобразовательных учреждений Ялуторовского района

2.2. Формируется 4 команды по числу общеобразовательных учреждений – юридических лиц

2.2.Требования к участникам – мобильность, коммуникабельность, сообразительность, физическая выносливость, интеллектуальная развитость, умение пользоваться литературными источниками и Интернетом, архивными документами  
  
  3. ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ  
  
3.1. 01 сентября 2016 г. в 14 .00 в Сквере памяти и воинской славы по адресу с. Памятное состоится собрание команд, где пройдёт инструктаж и объяснение правил проектирования Квест-игры. Каждое общеобразовательное учреждение (юридическое лицо) получает пакет с заданием.

3.2. Для участия в игре необходимо собрать команду, подать заявку на участие (Приложение 1)  
Сроки подачи заявок  – с 01 по 07 сентября 2016 г.

3.3. Квест-игра проводится с сентября 2016 г. по апрель 2017 года на территории Ялуторовского района  
   
4. ПРАВИЛА ПРОЕКТИРОВАНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ  
  
 4.2. Проектирование игры включает в себя выполнение задания: создание проекта карты территории общеобразовательного учреждения (филиала, юридического лица), с обозначенным маршрутом, в который входят знаменательные и интересные места с точки зрения истории прошлого и современности (яркие исторические события, интересные судьбы людей, интересные факты, традиции, примеры самобытности).

Выполнение задания происходит по уровням:

- 1 уровень – образовательная организация:

* Создание проекта карты территории сельского поселения с обозначением знаменательных и интересных мест с точки зрения истории прошлого и современности: яркие исторические события, интересные судьбы людей, интересные факты, традиции, примеры самобытности (с приложением исторических справок)
* Организация и проведение итоговой квест –игры на уровне образовательной организации с приглашением участников/зрителей других образовательных организаций школьного округа; обмен опытом и подведение промежуточных итогов участия в районной квест –игре «Люблю тебя, мой Ялуторовский!»
* Презентация своей карты – март 2017

- 2 уровень – юридическое лицо:

* Организация и решение о предложении наиболее значимых объектов, которые должны войти в создание игры-карты Ялуторовского района (3-4 объекта от каждого сельского поселения/школ округа). Каждый объект маршрута должен быть включён, исходя из социальной, исторической, эклологической, этнокультурной значимости и на основании исторической справки (прилагается в кратком виде). Решение выносится организационным комитетом игры юридического лица путем открытого голосования - апрель 2017

- 3 уровень – муниципальный:

* Участие в публичном представлении карты и объектов сельских поселений от команды округа – апрель 2017
* Итоговое заседание организационного комитета, принятие решения и подведение итогов – апрель 2017

4.5. Победителем проектирования Квест-игры становится команда юридического лица, которая создаст наиболее качественно выполненную карту территории (сельских поселений), номинированная по итогам решения оргкомитета.

5. УСЛОВИЯ КВЕСТ-ИГРЫ  
  
5.1. Для проектирования Квест-игры участникам необходимо иметь устройство для выхода в Интернет, доступ к библиотечным ресурсам, музейным архивам.

5.2. Руководители ОУ несут личную ответственность за безопасность и здоровье участников во время проведения Квест-игры.  
   
 5. КРИТЕРИИ ВЫПОЛНЕНИЯ КОМАНДАМИ ЗАДАНИЯ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Название критерия | Содержание критерия | Баллы |
| 1. | Замысел | Логика, последовательность изложения концептуальных основ проекта, актуальность обоснования выбора маршрута | Макс. 10 баллов |
| 2. | Выбор объектов | Обоснование выбора объектов, наличие исторических справок каждого объекта, их достоверность | Макс. 10 баллов |
| 3. | Общий вид карты | Стройность композиции, соблюдение пропорций, соблюдение правил пространственного построения | Макс. 5 баллов |
| 4. | Представление | Культура публичного представления, полнота, целостность изложения, грамотность речи | Макс. 5 баллов |
|  |  |  | Максимальный балл 30 |

6.1. Награждение команд состоится в рамках празднования годовщины Победы в Великой Отечественной войне в Сквере памяти и воинской славы по адресу с. Памятное.

6.3. Организаторы и координаторы проектирования Квест-игры осуществляют информационную и консультативную помощь участникам, несут ответственность за создание и тиражирование итоговой карты игры, социального значения объектов, нанесенных на карту Ялуторовского района.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Приложение

Заявка

на участие в проектировании краеведческой квест-игры

«Люблю тебя, мой Ялуторовский!»

Образовательная организация \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | ФИО участника команды | Руководитель | Контактный телефон |
|  |  |  |  |