

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ЧУК

«Музейный комплекс»

Н.А. Резинских

2023 г.

СОГЛАСОВАНО:

Директор ГАПОУ СО

ВПМТГ «Юность»

В.Г. Лобастов

2023 г.

СОГЛАСОВАНО:

Председатель регионального

Фонда Г.К.

А.А. Волтенко

2023 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**об областной музейной военно-патриотической
Квест - игре «Сын своего времени...»
(посвящается Маршалу Победы Г.К. Жукову)
для обучающихся патриотических клубов
ГО Верхняя Пышма и учащихся кадетских школ
Свердловской области**

Верхняя Пышма

январь 2023 г.

Квест (англ. Quest – поиски) – один из основных жанров игр, требующих от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игроков.

Квест требует интеллектуальных знаний по теме Квест – игры, нестандартного мышления и сообразительности. Он направлен на овладение навыками коллективного решения поставленных задач, сплочение членов команды; воспитывает стремление к победе, умение быстро ориентироваться на местности.

Областная Квест – игра «Сын своего времени...» (посвящается Маршалу Победы Г.К. Жукову) (далее – Квест – игра) проводится в рамках гражданско-патриотических мероприятий, проводимых Музеем военной техники ЧУК «Музейный комплекс» УГМК, Центром патриотического воспитания и допризывной подготовки им. Маршала Г.К. Жукова и Общественной организацией «Фонд Г.К. Жукова» в 2022-2023 учебном году.

Участникам игры будут предложены различные типы теоретических и практических заданий, связанных с периодом Первой Мировой войны 1914-1918 годов, Великой Отечественной войны 1941-1945 годов, со страницами жизни и деятельности маршала Г.К. Жукова с использованием экспозиции Музея военной техники ЧУК «Музейный комплекс».

Если вы знаете историю России, родного края, любите посещать музеи, то это Ваша игра!

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее Положение о проведении областной военно-патриотической Квест - игры «Сын своего времени...» разработано в целях реализации в 2022-2023 учебном году положений Государственной программы Свердловской области «Реализация молодежной политики и патриотического воспитания граждан Свердловской области до 2024 года» и 127 - годовщине со дня рождения легендарного Маршала Советского Союза Г.К. Жукова.

2. ОРГАНИЗАТОРЫ КВЕСТ – ИГРЫ:

1. ЧУК «Музейный комплекс». Музей военной техники.
2. Центр ПВ и ДП подготовки им. Маршала Советского Союза Г.К. Жукова ГАПОУ СО ВПМТТ «Юность».

3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ:

Цель – воспитание подростков и молодежи Свердловской области высоконравственными, творческими гражданами России, осознающими ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененными в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации средствами развития познавательного интереса к Отечественной истории.

Задачи:

1. Развитие духовно-нравственных качеств личности обучающихся и молодежи.
2. Изучение истории своего народа, героических страниц истории Отечества, выдающихся личностей и их подвигах.
3. Формирование уважительного отношения к историческому прошлому России, героическим страницам военной истории.
4. Психологическая подготовка подростков и молодежи к выполнению обязанности по защите Отечества.
5. Развитие познавательных интересов и самостоятельности учащихся в осмыслении явлений, событий, процессов в области истории.
6. Раскрытие и популяризация экспозиций ЧУК «Музейный комплекс».
7. Организация активного (безопасного) интеллектуального отдыха молодежи.

4. УЧАСТНИКИ КВЕСТ – ИГРЫ

1. К участию в Квест - игре приглашаются обучающиеся патриотических отрядов ГО Верхняя Пышма и кадетских школ-интернатов Свердловской области (сборная команда от образовательной организации - 7 человек в возрасте от 11-15 лет).
2. Требования к участникам – мобильность, коммуникабельность, сообразительность, интеллектуальная и творческая активность, умение работать в команде.

5. ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

1. Квест – игра проводится **28 февраля 2023 г. в 14.00** час. В Музее военной техники ЧУК «Музейный комплекс» УГМК (г. **Верхняя Пышма, ул. Александра Козицына, д.2**). Стоянка для автомобильного транспорта находится у Музея Автомобильной техники (ориентир - скульптура «Рабочий и колхозница»).

2. Для участия в игре необходимо сформировать сборную команду из 7 обучающихся и **подать заявку в установленной форме** на участие в Квест – игре до **22 февраля 2023 года**.
3. Представление команд и предыгровой инструктаж по технике безопасности – **28 февраля 2023 г. в 14.10 час.** на построении команд в Музее военной техники ЧУК «Музейный комплекс». Каждый участник должен подготовиться к Квест – игре по темам (Приложение № 2).
4. Старт Квест – игры – в **14.25**.
5. Закрытие Квест – игры – в **16.25**.
6. Подведение итогов Квест – игры и награждение победителей – в **16-40**.

6. ПРАВИЛА КВЕСТ-ИГРЫ

1. Основные понятия, используемые в Квест – игре:
 - **Игра** – это последовательность этапов, состоящих из нескольких заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участники игры в результате выполнения задания решили его правильно.
 - **Команда** – объединение нескольких участников из числа обучающихся кадетской школы, школьников, воспитанников патриотических клубов.
 - **Название команды** придумывается игроками до начала игры.
 - **Капитан команды** – участник, выбирается из состава команды членами команды и представляет интересы участников команды перед Организатором.
 - **Задание** – один уровень этапа игры, вопрос, загадка, кроссворд 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.
 - Баллы от 1 до 10 – вознаграждение за выполнение заданий Квест – игры.
2. Игра включает в себя движение по маршруту («Боевой приказ»), на котором расположены игровые точки («Пункты дислокации»).
3. На старте все команды одновременно получают «Боевой приказ» и уходят на выполнение первого задания. После его выполнения команда получает ориентир (в зашифрованном виде) – указатель на место, в котором находится следующая игровая точка.
4. На игровой точке команду встречает ответственный за пункт дислокации и предлагает выполнить задание, после его выполнения, команда получает ориентир на следующую игровую точку. Игровое задание может быть выложено в пункте дислокации с указанием

названия команды (№ команды), командир забирает задание для команды самостоятельно.

5. На поиск игровой точки и выполнение заданий у игроков есть не более 15 минут. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу.
6. Финишное время фиксируется после того, как команда выполнит все задания.
7. В случае несоблюдения тайминга игры организатор дает команду: «Стоп игра!»
8. Победителем Квест – игры становится команда, которая пройдет всю игру максимально быстро, верно ответит на большее количество вопросов и выполнит все предлагаемые задания.

7. УСЛОВИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

1. Каждый член команды должен иметь эмблему или атрибут команды и обувь, которая не скользит и подходит для передвижения по улице и в помещении Музея военной техники ЧУК «Музейный комплекс».
2. В период игры игрокам запрещено пользоваться всеми видами гаджетов.
3. Для команд обязательно наличие 1 взрослого сопровождающего от представляемой образовательной организации.
4. Обязательным условием Квест – игры является выполнение правил поведения в Музее и техники безопасности. За их нарушение команда выбывает из Квест – игры.
5. Участие в Квест – игре подразумевает полное согласие с данным Положением.
6. Присылая заявку на участие в Игре, образовательная организация автоматически дает право организаторам Игры на использование фото и видеоматериала в социальных сетях без указания ФИО и класса обучающихся.

8. ДОКУМЕНТАЦИЯ

Руководители команд предоставляют в мандатную комиссию Заявку (Приложение №1) в установленной форме, подписанную руководителем образовательной организации на электронную почту: **G.Silenko@mkugmk.ru**

9. НАГРАЖДЕНИЕ

Участники команд-победителей награждаются грамотами, дипломами и ценными подарками. Координаторы Квест – игры осуществляют информационную и консультационную помощь участникам.

ЧУК «Музейный комплекс», Музей военной техники.

Тел.: 8-34368-4-62-76 ; G.Silenko@mkugmk.ru Силенко Галина Альбертовна.

Центр патриотического воспитания и допризывной подготовки им. Маршала Советского Союза Г.К. Жукова ВПМТТ «Юность».

Тел.: 8-953-601-63-31; centr-pv2013@yandex.ru Габец Нина Евгеньевна.

10. ФИНАНСИРОВАНИЕ КВЕСТ-ИГРЫ

Дипломы, сертификаты участников предоставляются Музеем военной техники ЧУК «Музейный комплекс», подарки Центр патриотического воспитания и допризывной подготовки им. Маршала Советского Союза Г.К. Жукова ГАПОУ СО ВПМТТ «Юность».

Фирменный бланк ОУ

ИМЕННАЯ ЗАЯВКА

(ОУ полностью, название команды) _____

на участие в военно-патриотической Квест – игре «Сын своего времени...»

(посвящается Маршалу Победы Г.К. Жукову)

Приказом № _____ от _____ 2023 г. назначен ответственным в пути и во время проведения игры за жизнь, здоровье и безопасность вышеперечисленных членов команды

Ф.И.О. руководителя группы, должность, контактный телефон.

СПИСОЧНЫЙ СОСТАВ УЧАСТНИКОВ КОМАНДЫ:

№ п/п	ФИО участника	Год рождения	класс	Подпись участников в знании правил техники безопасности правил поведения в музее
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				

Техника безопасности:

1. Правила поведения во время игры
2. Меры безопасности во время движения по территории Музея военной техники ЧУК «Музейный комплекс».
3. Меры безопасности во время соревнований.

Инструктаж провел _____ Ф.И.О. _____ подпись

Руководитель команды _____ Ф.И.О. _____ подпись

Печать.

Подпись руководителя учреждения (организации) _____

**Темы и направления и для подготовки обучающихся к областной
военно-патриотической Квест – игре «Сын своего времени...»
(посвящается Маршалу Победы Г.К. Жукову)**

1. Основные даты, события, имена, военная техника и стрелковое оружие периода Первой Мировой войны 1914-1918 гг.
2. Основные даты, события, имена, военная техника и стрелковое оружие периода Великой Отечественной войны 1941-1945 гг.
3. Страницы жизни и полководческого пути Маршала Г.К. Жукова.

Домашнее задание:

1. Название команды
2. Девиз.
3. Исполнение командной песни, посвященной событиям и Победе советского народа в Великой Отечественной войне.

**ДРУЗЬЯ, ОСОБЕННОСТЬ ИГРЫ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО
ОТВЕТЫ НА БОЛЬШИНСТВО ВОПРОСОВ МОЖНО НАЙТИ В
ЭКСПОЗИЦИЯХ МУЗЕЙНОГО КОМПЛЕКСА!**