

ПОЛОЖЕНИЕ о проведении квеста «Тропа безопасности»

Настоящее Положение (далее - Положение) определяет общий порядок организации и проведения Квеста «Тропа безопасности» среди обучающихся КОГПОБУ «Омутнинский колледж педагогики, экономики и права» (далее – Колледж), его организационно-методическое обеспечение.

Квест ([англ.](#) Quest – поиски) – один из основных жанров игр, требующих от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределенным 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.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Организатор Квеста – КОГПОБУ «Омутнинский колледж педагогики, экономики и права».

1.2. Цели и задачи:

- пропаганда и популяризации среди учащихся здорового и безопасного образа жизни;
- проверка уровня и качества практической подготовки обучающихся по программе курса «ОБЖ»;
- возможности введения в практику внеурочной деятельности методики проведения Квеста.
- развитие и поощрение навыков самостоятельного получения знаний, способностей к самообучению и освоению новых технических и программных средств;
- формирование навыков взаимодействия, лидерских качеств и развитие организаторских способностей, умения работать в коллективе;
- выработка активной жизненной позиции.

2. УЧАСТНИКИ

2.1. К участию в Квесте приглашаются команды учебных групп 1 курсов Колледжа. Состав команды: 4 человек - обучающиеся одной группы. От одной группы принимается 1 команда.

3. ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

Квест проводится в учебном корпусе КОГПОБУ «Омутнинский колледж педагогики, экономики и права» (г. Омутнинск, ул. Воровского, д. 3) 12 декабря 2022 г. Начало Квеста: 15.10 (актовый зал Колледжа).

4. ПРАВИЛА КВЕСТА

4.1. Основные понятия, используемые в Квесте:

- Квест – это последовательность локаций;
- Локация – уровень Квеста, на котором команда выполняют определённые задания;
- Команда – объединение нескольких участников;
- Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.
- Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всего Квеста обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Квеста

4.2. Квест включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые локации.

4.3. Маршруты движения команд определяют Организаторы, обеспечивая схожие условия для всех команд (общее количество, сложность и специфику локаций, протяженность маршрута).

4.4. На Локации команда выполняет предложенные Организаторами задания. Задания носят практико-ориентированный характер и связаны с предметной областью «Безопасность жизнедеятельности».

4.5. На выполнение задания дается определенное время, указанное в условиях (как правило, 10 минут), для перехода с одной локации на другую дается 5 минут. Выполнение задания локации в полном объеме оценивается в 100 баллов. Если команда выполнила условия локации раньше, чем завершилось контрольное время она получает дополнительное задание (информация об условиях дополнительного задания доводится до участников судьями локации), которое может принести ей дополнительные (призовые) баллы. По завершении контрольного времени команда покидает локацию.

5. УСЛОВИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

5.1. Форма одежды членов команды во время Квеста – удобная для перемещения по игровой зоне (учебный корпус Колледжа). Организаторы обеспечивают участников всем оборудованием необходимым для преодоления локаций.

5.2. Участникам запрещается получать любую прямую помощь кроме случаев, оговоренных в условиях задания или не противоречащих данному положению.

5.3. Участие в Квесте подразумевает полное согласие с данным положением.

5.4. Участники обязаны выполнять правила техники безопасности при работе на Локациях.

5.5. В случае нарушения участниками условий данного Положения, грубых нарушений техники безопасности, этических норм и правил, команда может быть подвергнута временному штрафу или дисквалифицирована.

5.6. Список возможных Локаций:

- Вязка узлов
- Определение азимута
- Палатка
- Медицина
- Топография
- Викторина (ОБЩАЯ)

5.7. Победителем Квеста становится команда, прошедшая все локации, набравшая наибольшую сумму баллов, полученных за правильность выполнения заданий и решения дополнительных заданий. Призерами объявляются команды, показавшие второй и третий результат по итогам Квеста.

6. НАГРАЖДЕНИЕ

6.1. Команды – победители и призеры Квеста награждаются грамотами организаторов.

ИНФОРМАЦИЯ о локациях

На всех локациях команда работает в полном составе.

Локация «Вязка узлов»

Участники должны коллективно, используя предложенное организаторами оборудование, (разрешается взаимопомощь, использование Интернет-ресурсов) завязать 10 узлов: прямой, академический, встречный, проводник, проводник-восьмерка, срединный проводник, схватывающий, стремя на разъемном карабине, проводник на неразъемном карабине (одним концом), проводник-восьмерка на неразъемном карабине (одним концом).

Завязанный узел участник выкладывает для проверки на соответствующую табличку. Выполнение основного задания заканчивается в момент, когда на всех табличках выложены узлы для проверки или по окончании контрольного времени.

Контрольное время: 10 минут

Прямой узел	Булинь
Проводник-восьмерка	Срединный проводник (австрийский)
Простой проводник	Схватывающий
Штык	Проводник одним концом
Восьмерка одним концом	Встречный

Локация «Определение азимута»

Участникам команды предлагается несколько точек. Участники команды поочередно определяют азимут до недоступного предмета (взаимопомощь запрещена). Азимут определяется участником судейским компасом с указанной точки. Участник называет предполагаемый результат и, если он не отклоняется от результата контрольного измерения больше чем на 5 градусов, определяет азимут на следующую точку. Если определенный участником азимут имеет отклонение больше допустимого, азимут пытается определить следующий участник команды. Выполнение основного задания заканчивается после правильного определения азимута до всех точек или по окончании контрольного времени.

Контрольное время: 10 минут

Локация «Палатка»

Участники коллективно, используя предложенное организаторами оборудование, должны собрать (установить) две палатки. Выполнение основного задания заканчивается в момент, когда обе палатки собраны и предъявлены для проверки или по окончании контрольного времени.

Контрольное время: 10 минут

Локация «Медицина»

Участникам необходимо последовательно выполнить этапы оказания первой доврачебной помощи: определить кровотечение по описанию (кровотечение); отобрать необходимо оборудование для оказания помощи; определить правильный порядок оказания помощи; оказать доврачебную помощь.

Выполнение основного задания заканчивается в момент, когда первая доврачебная помощь оказана или по окончании контрольного времени.

Контрольное время: 10 минут

Локация «Топография»

Участники команды поочередно (взаимопомощь запрещена) решают задачи, которые могут включать задания по: именованию топографических знаков, определению расстояния по карте, определению азимута по карте, определению координаты объекта (оборудование предоставляется организаторами). Если задача решена верно, участник может приступить к решению следующей задачи. Если задача решена не верно, к ее решению приступает следующий участник.

Выполнение основного задания заканчивается в момент, когда решены все предложенные задачи или по окончании контрольного времени.

Контрольное время: 10 минут

Локация «Викторина»

Участвуют все команды одновременно. Участникам задается (дублируется на экране) вопрос. На обсуждение отводится 30 секунд. Участники записывают ответ в бланк ответа. После прочтения всех вопросов они демонтируются по 5 секунд на экране, после чего команды сдают бланки ответов.

ЗАЯВКА Квест «Тропа безопасности»

Учебная группа		
№ п/п	ФИО участника	Личная подпись (с положением о проведении квеста «Тропа безопасности» ознакомлен)
1		
2		
3		
4		