

Положение

О проведении квеста-головоломки

«ФИЛЬМ. ФИЛЬМ. ФИЛЬМ»

Посвящается году российского кино.

1. Общие положения

1.1. Данное Положение является основополагающим документом, определяющим планирование, организацию и проведение квеста – головоломки.

1.2. Срок проведения игры 15-19 декабря 2016 -2017 учебного года.

1.3. При организации работы по проведению Игры необходимо учитывать: досуговые интересы и предпочтения студентов, наличие квалифицированных преподавателей, материально-технические условия, социокультурную ситуацию и другие факторы.

2. Цели и задачи Игры

2.1 Игра проводится в целях:

- развития творческих способностей и стимулирования социально-значимой деятельности студентов техникума;
- выявления одаренных студентов и создания условий для поддержки и развития молодежного творчества, художественно-эстетического и гражданско-патриотического воспитания студентов техникума.

2.2. Задачами Игры являются:

- организация творческого, позитивного досуга студентов;
- создание единого пространства общения для студентов;
- создание условий для формирования активной жизненной позиции студентов;
- стимулирование процесса создания в техникуме системы механизма для реализации социально-значимых студенческих инициатив;
- повышение социального статуса и профессионального совершенствования педагогических работников, обеспечивающих организацию досуга студентов.

3. Участники Игры

3.1. Участниками Игры являются студенты и руководитель команды (преподаватель или классный руководитель).

3.2. Каждое отделение техникума выставляет команду в составе 10 студентов и руководителя.

4. Порядок и сроки проведения Игры

Организационная работа по проведению Игры осуществляется сотрудниками библиотеки при поддержке администрации техникума, информационного центра.

Игра проводится на базе библиотеки технологического отделения.
Каждой команде выделяется определенный день для прохождения квеста.
В соответствии с правилами игры (Приложение 1), решая логические задачи, загадки на тему российского кино игроки должны собрать ключи, чтобы выйти из запертого помещения.

Победителем является команда, затратившая наименьшее время на прохождение квеста.

Ответственность за успешное прохождение Игры возлагается на классных руководителей и руководителей, которые призваны обеспечить необходимые условия для адаптации студентов, развития творческих способностей и социализации студентов.

5. Жюри Игры

В состав жюри входят:

Зам. Директора по воспитательной работе – Хафизова Г.Г.

Зав. Библиотекой - Волкова Ю.М.

Библиотекарь технологического отделения – Токарева С.Н.

Член студсовета

Время, затраченное каждой командой на прохождение квеста определяется Положением (Приложение № 1).

5. Подведение итогов Игры

5.1. При подведении итогов Игры оргкомитет и жюри учитывают следующие критерии:

- соблюдение условий, заданных Положением об Игре;
- создание благоприятных условий для адаптации студентов под руководством классного руководителя;

5.2. Победителям Игры вручаются дипломы администрации техникума.

6. Ожидаемые результаты

6.1. Создание единого коммуникативного пространства для студентов.

6.2. Создание механизма для решения задач молодежной политики города, техникума.

6.3. Увеличение возможностей для личностного развития студентов через участие в конкурсных проектах техникума.

6.4. Снятие психологической и социальной напряженности в группе.

6.5 Создание информационных материалов для профориентации.

Правила игры

1. Квест-головоломка «Фильм. Фильм. Фильм» посвящен году российского кино.
2. В назначенное время команда собирается в библиотеке технологического отделения техникума.
3. Территория игры – читальный зал библиотеки технологического отделения техникума.
4. Цель игры – выполнив задания, достать ключ и выйти из запертого помещения.
5. В начале игры команда получает от Организаторов задания – подсказки, которые помогут достать ключ от запертой входной двери.
6. Команда самостоятельно распределяет порядок выполнения заданий.
7. Организаторы игры засекают время, за которое команда справится с заданиями и выйдет из помещения библиотеки.
8. При неспособности команды справиться с заданием, она может обратиться за помощью к представителю Организаторов игры.
9. Каждое обращение к Организаторам за помощью наказывается штрафным временем в размере 5 минут.
10. При подведении итогов суммируется время, затраченное командой на выполнение заданий, и штрафное время.
11. Победителем объявляется команда, затратившая наименьшее время на прохождение квеста.