

## **Типовые комплекты методических документов для образовательных организаций в части преподавания предметов «Изобразительное искусство»**

«Живой» квест является как формой организации внеурочной образовательной деятельности, так и самостоятельной частью учебно-воспитательной работы школы, включенной в общешкольное мероприятие (фестиваль, праздник, предметная неделя и др.).

Данная форма примерного положения разработана с целью определения порядка проведения «живого» квеста, в рамках общешкольного мероприятия, которое утверждается руководителем образовательной организации.

### **Форма примерного положения с рекомендациями по заполнению.**

#### **Положение о проведении «живого» квеста (с указанием названия) по изобразительному искусству**

##### **1. Общие положения**

1.1. Положение определяет порядок проведения «живого» квеста (с указанием его названия) по изобразительному искусству (далее — Квест)

1.2. Краткая характеристика Квеста, его направленность (определение, возраст участников). Например,

Квест (англ. Quest) — продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключенческой игрой с особым сюжетом, где каждый участник выполняет отведенные ему задачи.

«Живой» квест — командная динамическая, активная игра - следование по карте (маршрутный лист) с отмеченными на ней локациями. Каждая локация предполагает выполнение заданий различного характера (творческие, логические и др.) и получение подсказок (ключей). По результатам полученных подсказок (ключей) каждая команда выполняет основное общее (художественно-творческое) задание.

Участники Квеста: обучающиеся (возраст, класс), их количество.

1.3. В каких целях проводится данное мероприятие (указывается цель с учетом цели общешкольного мероприятия).

1.4. Указать организаторов Квеста.

1.5. Указать дату и время проведения Квеста.

1.6. Указать на кого возлагается ответственность за организацию и контроль мероприятия.

## **2. Цель и задачи Квеста**

- 2.1. Указать цель (цель из разработанного сценария «живого» квеста).
- 2.2. Задачи (задачи из разработанного сценария «живого» квеста).

## **3. Условия участия в Квесте**

- 3.1. Принять участие в Квесте может каждый обучающийся в составе команды.
- 3.2. Каждый участник команды должны знать правила (приложение 1) Квеста .
- 3.3. Участие в Квесте подразумевает согласие с его правилами.
- 3.4. Если Квест предполагает соблюдение техники безопасности, то участники команды (в полном составе) обязаны пройти инструктаж до его начала.

## **4. Порядок проведения Квеста**

- 4.1. Указать место и время старта Квеста (например, место старта - спортивный зал образовательной организации, время - 13.00)
- 4.2. Команды по карте (маршрутному листу) проходят локации Квеста, на которых выполняют задания, получают отметку о прохождении в карте и подсказку (ключ).
- 4.3. Переход к следующей локации осуществляется при условии, что команда выполнила задание или истекло время на его выполнение.
- 4.4. Команда, прошедшая все локации Квеста, считается завершившей игру.

## **5. Подведение итогов Квеста**

- 5.1. Подсчет результатов Квеста осуществляется на основе карт (маршрутных листов) и критериев оценки (приложение 2).
- 5.2. Определение победителя.
- 5.3. Распределение призовых мест.
- 5.4. Определить в какой форме будет проведено награждение (дипломами, грамотами, медалями, значками и др.)
- 5.5. Форма размещения результатов (стенд, сайт образовательной организации и др.).

## **6. Дополнительные условия**

- 6.1. При необходимости указать дополнительные условия.

## **7. Порядок применения настоящего Примерного положения**

7.1. Настоящее Примерное положение носит рекомендательный характер и используется образовательной организацией для составления Положения о порядке проведения «живого» квеста как самостоятельного мероприятия в рамках учебно-воспитательной работы.

### Правила «живого» квеста

1. «Живой» квест — это сюжетная командная игра. Капитан выбирается из участников одной команды путем голосования или жребия, или другим способом. В игре капитан представляет свою команду.
2. На старте все капитаны команд получают карту (маршрут) движения для своей команды и организует движение команды по локациям (конкретным точкам).
3. Каждая локация предусматривает выполнение конкретного задания в рамках отведенного на него времени.
4. В выполнении одного задания задействован один участник команды.
5. За правильно выполненное задание команда получает подсказку (ключ) к решению основного общего задания и движется к следующей локации.
6. Команда, прошедшая все локации «живого» квеста, считается завершившей игру.
7. Результат игры оценивает независимое жюри.
8. Победителем признается команда, прошедшая все испытания, получившая большее количество подсказок (ключей) и выполнившая основное общее задание в соответствии с критериями оценки и без штрафного времени.

### Критерии оценки «живого» квеста

**Подведение итогов.** При подведении итогов используется балльная система оценки. МАХ- 100, в которых учитывается художественно-творческой подход обучающихся к выполнению основного общего задания, командный подход к решению поставленных задач и результат.

**Командный подход** – организация работы, сплоченность команды, работа каждого участника на этапе испытаний и т.д.

**Художественно-творческий подход** к выполнению задания - хорошо разбираются в материале, владеют изобразительной техникой. Используют материалы, соответствующие художественному решению задания. При выполнении задания использовалась информация из представленных источников и т.д.

**Результат** - что узнали, чему научились. Качество и художественный уровень представленной творческой работы. Соответствие теме. И т.д.