

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.