

**Положение  
о проведении муниципального исторического квеста  
«Мифы Древней Греции»**

**I. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения муниципального исторического квеста «Мифы Древней Греции» (далее - Квест), его организационно-методическое обеспечение.

1.2. Цели проведения Квеста - создание условий для развития интеллектуального потенциала, активизации познавательной активности учащихся, стимулирования их познавательного интереса к истории Древнего мира.

1.3. Организатор Квеста - Муниципальное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр развития образования».

1.4. Партнер Квеста - методическое объединение учителей истории и обществознания МАОУ «СОШ № 12 имени Олега Кошевого».

1.5. В целях проведения Квеста создаётся организационный комитет, который принимает заявки на Квест, формирует список команд, организует Квест, проводит награждение победителей и призеров.

**II. Участники муниципального исторического квеста  
«Мифы Древней Греции»**

2.1. В Квесте принимают участие учащиеся 5-х классов муниципальных общеобразовательных организаций.

2.2. Муниципальная общеобразовательная организация направляет для участия в Квесте команду учащихся в составе 8 человек.

**III. Порядок проведения муниципального исторического квеста  
«Мифы Древней Греции»**

3.1. Квест проходит на базе муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 12 имени Олега Кошевого» (ул. Интернациональная, 167).

3.2. Конкретные дата и время проведения Квеста определяются организационным комитетом по количеству принятых от муниципальных общеобразовательных организаций заявок.

3.3. Сроки проведения Квеста доводятся до муниципальных общеобразовательных организаций не позднее 8 апреля 2017 года.

3.4. Заявки на участие в муниципальном историческом квесте направлять до 6 апреля 2017 года на электронный адрес Муниципального учреждения дополнительного профессионального образования «Центр развития образования» [ejvark@mail.ru](mailto:ejvark@mail.ru) с пометкой «Исторический квест» по форме:

**Заявка на участие в историческом квесте «Мифы Древней Греции»**

<b>Образовательное учреждение</b>	<b>Ф.И., класс участников команды</b>	<b>Ф.И.О. учителей, подготовивших команду</b>

3.5. **Ход мероприятия:**

<b>Время</b>	<b>Содержание</b>
15.00-15.10	Регистрация команд
15.10-15.20	Приветствие команд. Общий загруз в квест. Ознакомление с правилами квеста
15.20-16.20	Прохождение квеста
16.20-16.30	Подведение итогов квеста, награждение победителей и призеров
16.30-17.00	Мастер-класс для учителей истории и обществознания «Технология создания квестов и использование их в образовательном процессе»

3.6. В ходе Квеста учащиеся должны продемонстрировать знание мифов Древней Греции.

3.7. Участникам во время проведения Квеста запрещается пользоваться любыми источниками информации, техническими средствами передачи и приёма информации, включая средства мобильной связи.

3.8. **Общие правила прохождения Квеста.**

Квест - это одна из разновидностей игры, поэтому, как и в любой игре, существуют свои правила:

- Игровая территория – место проведения квеста - ограничена, и выходить за пределы запрещено;
- Игровое время – время игры - строго ограничено;
- Игровые роли – во время прохождения Квеста участники выполняют те роли, которые им определяет организатор игры;
- Мастер всегда прав – необходимо слушать и выполнять требования организаторов игры;
- Игровой реквизит – в игре используется лишь тот реквизит, который изготовлен специально для данного мероприятия; привлекать свой собственный реквизит запрещается;

Муниципальное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр развития образования» (Республика Коми, г.Сыктывкар, ул.Южная, д .15)

- Выполнять условия игры – внимательно слушать персонажей игры;
- Коллективное прохождение квеста – оценивается работа команды, которая должна перемещаться по игровой территории совместно.

#### **IV. Подведение итогов. Награждение победителей.**

4.1. Подведение итогов осуществляется организаторами Квеста.

4.2. Победителем Квеста становится команда, которая пройдет Квест за меньшее время и при этом максимально выполнит поставленные задачи.

4.3. Победители и призёры Квеста награждаются дипломами муниципального учреждения дополнительного профессионального образования «Центр развития образования».