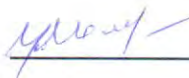


УТВЕРЖДАЮ
Первый заместитель директора
ГБОУ ДПО ЦПВШС

И.И. Мельниченко
_____ 2019 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о военно-патриотическом квесте
«Оружие Великой Победы», посвященном 75-й годовщине Победы
в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов

2019 г.

1. Общие положения.

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения среди обучающихся образовательных организаций, подведомственных Департаменту образования и науки города Москвы, военно-патриотического квеста «Оружие Великой Победы», посвященного 75-й годовщине Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 гг. (далее – Квест).

1.2. Организаторами Квеста являются Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования города Москвы «Центр патриотического воспитания и школьного спорта» (далее – ГБОУ ДПО ЦПВШС), Московская городская общественная организация пенсионеров, ветеранов войны, труда, Вооруженных Сил и правоохранительных органов и Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры «Центральный музей Великой Отечественной войны 1941-1945 гг.» (далее – Музей Победы).

1.3. Настоящее Положение определяет порядок проведения Квеста.

1.4. Информация о Квесте публикуется на официальных сайтах ГБОУ ДПО ЦПВШС (<http://voenpatriot.mskobr.ru/>) в разделе «Конкурсы ЦПВШС» и Музея Победы (<https://victorymuseum.ru/>).

2. Цель и задачи Квеста.

2.1. Цель Квеста – воспитание чувства патриотизма у обучающихся и сохранение исторической памяти о Великой Победе.

2.2. Задачи Квеста:

- расширение знаний обучающихся образовательных организаций о вооружении РККА в годы Великой Отечественной войны и воспитание чувства гордости за советских инженеров, конструкторов, разработавших оружие Победы;
- развитие у участников внимания, памяти, логического мышления, навыков работы в команде;
- активное включение детей и молодежи в процесс патриотического воспитания.

3. Руководство Квестом.

3.1. Руководство Квестом осуществляет Оргкомитет.

3.2. Состав Оргкомитета определяется решением организаторов Квеста.

3.3. Руководство работой Оргкомитета осуществляет его председатель.

3.4. Оргкомитет Квеста выполняет следующие функции:

- определяет условия и порядок его проведения;
- формирует жюри Квеста;
- обеспечивает соблюдение прав участников;
- определяет победителей и организует церемонию награждения.

3.5. В состав жюри Квеста входят представители Московской городской общественной организации пенсионеров, ветеранов войны, труда, Вооруженных Сил и правоохранительных органов, специалисты Музея Победы.

3.6. Жюри Квеста оценивает творческие работы и ответы участников Квеста и представляет информацию в Оргкомитет.

4. Участники и порядок проведения Квеста.

4.1. В Квесте принимают участие команды в составе 20 человек от образовательной организации. Участниками Квеста могут быть обучающиеся образовательных организаций в возрасте от 12 до 15 лет.

Квест проводится с января по апрель 2020 года в три этапа.

I этап (заочный) январь-февраль 2020 года – Видеоролик.

II этап февраль-март 2020 года – Викторина «Оружие наших Побед».

III этап апрель 2020 года – Квест на открытой площадке Музея Победы.

4.2. В I этапе принимают участие сборные команды от образовательных организаций города Москвы без ограничений.

4.2.1. Для участия в I этапе необходимо подготовить видеоролик на тему «Оружие Великой Победы», в котором нужно рассказать об истории создания техники и вооружения Красной Армии и их применении в сражениях Великой Отечественной войны, а также о конструкторах и разработчиках этого оружия.

4.2.2. Порядок предоставления работ на первый этап Квеста:

- команда школьников, не позднее 15 февраля 2020 г., направляет заявку на участие по ссылке в гугл-форме:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfvR7LPpvgISr8pHOkHCwS9xCG6qM9aMqfPKXEBO6zR5_XTQ/viewform?vc=0&c=0&w=1

и прикрепляет авторскую работу команды в виде файла.

- в заявке каждый участник команды прикрепляет согласие на обработку персональных данных от законных представителей;

- в заявке указать: название ролика, номер школы, ФИО каждого учащегося, контактные данные;

- работы, присланные после 15 февраля, рассматриваться не будут.

4.2.3. В первом этапе Квеста принимаются авторские видеоролики от команд школьников по заявленной теме. Запрещается использовать авторские работы, не принадлежащие участникам Квеста.

4.2.4. Присылая свою работу в Оргкомитет Квеста, авторский коллектив каждой команды автоматически дает право организаторам на использование присланного материала (размещение в сети Интернет, телепрограммах).

4.2.5. Технические требования к видеоролику:

- размер кадра 1920x1080,

- кодек H264 (контейнер MP4),

- звук: WAV 48 kHz 16 bit,

- продолжительность – не более 5 минут,

- в сюжете могут использоваться архивные фото и киноматериалы,

- содержание видеороликов не должно противоречить законодательству Российской Федерации и нормам морали.

4.2.6. Критерии оценки содержания видеоролика:

- соответствие работы заявленной теме;
- аргументированность и глубина раскрытия темы, ясность представления;
- построение и законченность сюжета, информативность;
- креативность (новизна и оригинальность подачи материала).

4.2.7. Техническая оценка видеороликов осуществляется по следующим критериям:

- соблюдение временных рамок;
- качество видеосъемки, изображения, звука;
- синхронизация музыки и изображения;
- наличие звукового сопровождения;
- уровень владения специальными выразительными средствами;
- эстетичность работы.

4.2.8. Жюри Квеста оценивает видеоролики по бальной системе исходя из критериев оценки. Максимальная оценка по каждому критерию 10 баллов.

4.3. **Во II этап** проходит 20 команд по 20 человек, набравших наибольшее количество баллов в I этапе.

4.3.1. Викторина проводится в главном здании Музея Победы (г. Москва, Площадь Победы, д. 3) в период с 28 февраля по 15 марта по графику. Даты участия каждой команды в Викторине будут определены Оргкомитетом. Викторина проводится 4 дня, в каждый из которых играют по 5 команд школьников, для которых отводится один час времени на игру. Перед игрой знакомство с военной техникой в сопровождении экскурсовода.

4.3.2. На экран зала выводится игровое поле с секторами, включающими в себя вопросы Викторины. Представители жюри, находящиеся на сцене зала, с помощью стрелки (приводимой в движение мышкой) задают вопросы командам школьников. Вопросы Викторины заранее записываются представителями жюри на видео и транслируются на экране. На ответ командам дается три минуты. Команды школьников, поднявшие руки и ответившие на вопрос правильно, зарабатывают по одному очку. Если команда дает неправильный ответ, очко не начисляется. Представители жюри фиксируют полученные от команд ответы (заработанные очки) в своих ведомостях. После озвучивания ответов командами и занесения их в ведомости правильный ответ транслируется на экране.

4.3.3. Викторина продолжается до 20 очков, но за час времени.

4.3.4. Все вопросы Викторины связаны с экспозициями Музея Победы.

4.4. По результатам I и II этапа определяются команды-финалисты, которые примут участие в III этапе Квеста.

4.5. **В III этап** проходят 10 команд по 20 человек, набравших наибольшее количество баллов.

4.5.1. Квест проводится на открытой площадке экспозиции боевой техники Музея Победы (г. Москва, Площадь Победы, д. 3). Даты участия каждой команды в Квесте будут определены Оргкомитетом. Квест проводится 4 дня, в каждый из которых играют по 2-3 команды школьников.

4.5.2. Каждая команда школьников проходит по дорожной карте маршрут, состоящий из нескольких этапов, каждый из которых подразумевает решение

задач, связанных с вооружением Красной Армии в период Великой Отечественной войны.

4.5.3. На каждом этапе маршрута команду встречает представитель жюри Квеста, выполняющий роль ведущего на игровой точке – предлагает выполнить задание, после выполнения которого команда получает код-пароль и заработанное количество баллов (в случае невыполнения задания команда получает 0 баллов). Время на решение задания на каждом этапе не более 5 минут. После получения кода-пароля команда сообщает его координатору команды (экскурсоводу).

4.5.4. При прохождении этапов у каждой команды имеется свой маршрутный лист, в котором представитель жюри указывает время выполнения заданий и выставляет заработанные командой баллы. Время, затраченное каждой командой на прохождение всего маршрута, также фиксируется в маршрутном листе и учитывается при подведении итогов. Маршрутные листы после прохождения командами финишной точки собирают представители жюри.

4.6. Подведение итогов и награждение победителей и участников Квеста состоится **в апреле 2020 года** в Музее Победы.

5. Награждение победителей.

5.1. Победителями (5 команд) военно-патриотического Квеста «Оружие Великой Победы» признаются команды, корректно прошедшие III этап Квеста и преодолевшие весь маршрут от стартовой до финишной точки за наименьший отрезок времени и набравшие наибольшее количество баллов.

5.1.1. Команды, занявшие 1, 2, 3, 4, 5 места, награждаются грамотами и портативными аккумуляторами.

5.1.2. Все участники команды, занявшей 1 место, награждаются флэш картами (64Gb).

5.1.3. Команды, занявшие 6, 7, 8, 9, 10 места, награждаются дипломами за участие в Квесте.

Руководитель отдела подготовки
молодежи к военной службе



С.В. Бабкин