



СОГЛАСОВАНО

Директор АУ УР «Молодежный центр
Удмуртской Республики»

М.И. Файзулин

2021 г.

УТВЕРЖДАЮ

И.о. начальника Управления по
физической культуре, спорту и
молодежной политике

Администрации города Ижевска
К.А. Васильев

« » 2021 г.

« » 2021 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интерактивной исторической квест-игры «Код славы»

Интерактивная историческая квест-игра «Код славы» (далее – Акция), проводится в соответствии с муниципальной подпрограммой «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации, проживающих на территории муниципального образования "Город Ижевск"».

Цель: гражданско-патриотическое и духовно-нравственное воспитание подрастающего поколения. Изучение мест патриотической значимости на территории города Ижевска в онлайн и оффлайн форматах.

Задачи:

- развить интерес у детей и молодёжи к изучению истории Российского государства на примерах из героического прошлого и настоящего страны;
- сохранить память о подвигах людей, защищавших Отечество;
- содействовать формированию чувства уважения к ветеранам войны и труда;
- содействовать творческому росту талантливой молодёжи.

1. Организаторы Акции

1.1. Управление по физической культуре, спорту и молодежной политике Администрации города Ижевска* осуществляет общее руководство проведения Акции, координацию между организаторами Акции, информационное сопровождение.

1.2. МБОУ ДО «Центр подростковых клубов «Пульс», МБОУ ДО «Спортивно-технический центр «Автомобилист», МБОУ ДО «Центр клубов «Мегаполис», МБОУ ДО «Центр «Ровесник», МБУ ДО «ПерспективаПро», МБК ДО «Центр клубов «Синтез», АУ УР «Молодежный центр Удмуртской Республики» организуют и проводят этапы квест-игры в рамках проведения Акции.

* по вопросам, связанным с проведением Акции, обращаться по телефону: 415-550, Корепанова Анастасия Александровна - ведущий специалист-эксперт Управления по физической культуре, спорту и молодежной политике Администрации города Ижевска.

2. Условия участия в Акции

2.1. В Акции могут принять участие:

- учащиеся учреждений среднего и высшего профессионального образования города Ижевска;
- учащиеся общеобразовательных организаций;
- работающая молодежь предприятий и организаций города Ижевска;
- воспитанники учреждений дополнительного образования.

2.2. Возраст участников Акции от 16 до 30 лет.

2.3. К участию допускаются команды, состоящие из 5 человек. В составе команды должны присутствовать Капитан и «Влогер».

2.4. **Обязательным условием** является наличие у Капитана команды смартфона с максимально заряженной батареей, power-bank, скаченные приложения «What's up» и «Zenly» для получения заданий по прохождению этапов.

2.5. Задача Капитана - вести за собой команду, принимать решения в спорные моменты, следить за уровнем зарядки гаджета.

2.6. «Влогер» не участвует в решении и исполнении этапов Акции. Задача «Влогера» на протяжении всей игры вести «живую» видео-историю с места событий, выкладывать видеоконтент в сторис **Instagram** с отметкой профиля @izhevsk_molod и с хэштэгом #кодславы2021. Главное условие видеоконтента - не дать подсказку команде соперника о прохождении этапа и вашем месте положении, приветствуются интересные командные кадры вдали от точек маршрута и «тик-токи».

2.7. Каждая команда приходит на квест-игру в отличительной форме или с отличительным элементом (повязки, значки, шарфы и т.п.). Форма одежды удобная, спортивная.

3. Порядок и сроки проведения Акции

3.1. Акция проводится **20 февраля 2021 г.** с 14:00 до 17:00.

3.2. Для участия в Акции необходимо в срок **до 17 февраля 2021 года** пройти регистрацию по ссылке <https://docs.google.com/forms/d/1088Dd-s-bTZT3KF-9RE0ahMfjdBogb5mlMgBWE3N8hc/edit>

* Заявки, оформленные в ненадлежащем виде, рассматриваться не будут.

3.3. Подтверждение об участии с указанием координат стартовой точки первого этапа придет капитану команды от Модератора Акции в мессенджере «What's up» **19 февраля 2021 года**.

3.4. Для прохождения квест-игры **20 февраля 2021 года** команде необходимо прибыть в установленное время и место на стартовую точку.

3.5. На каждом этапе команду встречает Куратор с QR-кодом, по которому можно получить информацию, включающую в себя историческую справку и факты по данному этапу. На ознакомление дается 5 минут. Далее капитан команды получает от Куратора этапа задание, на выполнение отводится 10 минут. По выполнению задания капитан команды высылает текстовый ответ или фото/видео-задание в чат Модератору, а также фотографию всей команды в полном составе. После чего команда получает от Модератора координаты нового этапа.

3.6. Критерии оценивания квест-игры:

- Скорость прохождения всех этапов за установленное время;
- Количество пройденных этапов;

- Прохождение этапов в полном составе команды;
- Наличие отличительного знака или формы команды.

4. Специальная номинация Акции

Для участия в специальной номинации «Влогерам» необходимо, по окончании квест-игры, смонтировать ролик, продолжительностью не более 1 минуты, и с указанием названия команды направить ролик на E-mail: ufksimp18@gmail.com **в срок до 12:00 час. 22 февраля 2021 года.**

Лучшие «влоги» будут опубликованы в социальных сетях на официальных страницах Администрации г. Ижевска.

Номинации:

- «Лучший инфовлог»;
- «Лучшее операторское решение»;
- «Лучшее соответствие тематике».

Критерии оценивания:

- оригинальность и целостность видео;
- творческий подход;
- оригинальность в выборе техник, новизна композиционных решений;
- общее впечатление.

5. Модераторы и кураторы Акции

Состав модераторов и кураторов утверждается оргкомитетом Акции из числа представителей организаторов квест-игры.

Задача Модераторов Акции – контролировать прохождение этапов игры участниками команд и вовремя направлять новые задания на следующие этапы.

Задача Кураторов – контролировать правильность выполнения заданий, в случае не точного выполнения заданий, направлять информацию Модераторам.

6. Награждение

Команды-победители награждаются Дипломами и призами Оргкомитета. Время и место награждения сообщается дополнительно капитанам команды.

Все участники Акции получают электронные сертификаты.

7. Финансирование

Расходы, связанные с организацией и проведением Акции, осуществляются за счет привлеченных спонсорских средств.