

Положение о проведении квеста «Система безопасности АЭС»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения квеста «Система безопасности АЭС» (далее – Квест).

1.2. Общие положения. Квест - это игра, приключение. Важнейшими элементами игры в жанре квеста является обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

1.3. Организатор Квеста: МБОУ «СОШ №16»

2. Цели и задачи Квеста

2.1. Целью проведения Квеста является формирование у старших школьников представления о важности обеспечения безопасности АЭС

2.2. Задачи Квеста:

- предоставить возможность старшим школьникам развить творческие способности, усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
- развить мышление, интеллектуальные и творческие способности, коммуникативные навыки обучающихся;
- подготовить обучающихся к профессиональному самоопределению;
- стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность обучающихся.

3. Участники Квеста

3.1. К участию в Квесте приглашаются обучающиеся 9-11 классов школ-участниц Сети Атомклассов проекта «Школа Росатома».

3.2. Количество участников игры 10 человек.

3.3. Участники Квеста заранее готовят эмблему с названием команды (формат А4).

3.4. Участие в Квесте является добровольным.

4. Условия участия в Квесте

4.1. Ответственность за безопасность участников возлагается на представителей школ, подавших заявку на участие в Квесте.

4.2. Участие в Квесте означает полное согласие с данным Положением.

4.3. Участникам рекомендуется изучить материал, освещающий работу АЭС.

4.4. В ходе выполнения заданий Квеста соблюдается Принцип «самостоятельности» - разгадывание заданий каждой Командой проводится без посторонней помощи.

5. Порядок проведения Квеста

5.1. Квест проводится в цифровом виде с помощью приложения Surprise Me.

5.2. На команду необходим 1 смартфон с установленным приложением Surprise Me и с подключением к сети Интернет. Командам для прохождения Квеста будет направлен код, который может быть использован только на 1 устройстве.

5.3. При прохождении Квеста команда в полном составе на каждой станции должна выполнить задание, после выполнения которого, переходят на следующий этап.

5.4. Примерное время проведения Квеста – 40 минут.

5.5. После окончания Квеста, команда делает общее фото с заранее подготовленной эмблемой и с телефоном, на котором видно за какое время пройдет Квест и с каким результатом (количество баллов), а также заполняют анкету обратной связи (будет направлена вместе с кодом)

6. Подведение итогов

6.1. Победители Квеста определяются путём выявления команды набравшей максимальное количество баллов за минимальное время.

6.2. Победители награждаются электронными дипломами МБОУ «СОШ №16».