

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Администрация города Иркутска
КОМИТЕТ ПО СОЦИАЛЬНОЙ ПОЛИТИКЕ И КУЛЬТУРЕ
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Иркутска
средняя общеобразовательная школа №35
(МБОУ г.Иркутска СОШ №35)

м-н Первомайский, 57, г. Иркутск, 664058, факс 36-72-05, тел. 36-71-77,



ПОЛОЖЕНИЕ

О муниципальной образовательной квест-игре «Загадки творчества Александра Вампилова»

1. Общие положения

1.1. Образовательная квест-игра «Загадки творчества Александра Вампилова» проводится в рамках работы муниципальной инновационной площадки «Использование инновационных технологий в образовательном пространстве школы, направленных на формирование коммуникативной культуры всех участников образовательных отношений и повышение качества образования», посвящена 2025 году - Международному году мира и доверия, Всемирному дню книг и авторского права, Всемирному дню театра.

1.2. Настоящее положение определяет цели и задачи квест-игры «Загадки творчества Александра Вампилова», его организационно - методическое обеспечение, порядок участия, порядок подведения итогов, определения и награждения победителей.

1.3. Организаторами игры являются муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Иркутска средняя общеобразовательная школа № 35, муниципальное казенное учреждение города Иркутска «Информационно-методический центр развития образования».

2. Цели и задачи квест-игры

2.1 Цель Игры: Воспитание любви к малой родине, сибирской литературе и театральному искусству через приобщение к творческому наследию А. В. Вампилова.

2.2. Задачи:

- создать условия для развития творческого и интеллектуального потенциала учащихся 9-11 классов;
- создать условия для развития познавательных и интеллектуальных способностей школьников;
- поддержка талантливых обучающихся и творчески работающих педагогов.

3. Участники квест-игры

3.1. К участию в квест-игре приглашаются обучающиеся и педагоги, желающие сохранить память и творческое наследие драматурга А. Вампилова, проявить свой творческий потенциал.

3.2. В квест-игре принимают участие обучающиеся 9-11 классов общеобразовательных организаций города Иркутска членов САШ ЮНЕСКО и заинтересованных школ.

3.3. Команда участников состоит из 5 человек.

4. Организационный комитет квест-игры

4.1. Организатором квест-игры является администрация МБОУ г. Иркутска СОШ № 35.

4.2. Непосредственное руководство проведением квест-игры осуществляет инициативная группа СОШ № 35, формируемая Организатором.

4.3. Функции Организатора:

- определяет и устанавливает регламент проведения квеста;
- обеспечивает проведение квеста;
- формирует состав жюри квеста;
- решает организационные вопросы;
- анализирует и обобщает итоги квеста;
- утверждает список победителей и призеров квеста;
- награждает победителей и призеров квеста.

4.4. Состав жюри квест- игры утверждается Организатором.

Функции Жюри:

- определяет победителей и призеров на основании результатов квеста и распределяет призовые места в соответствии с баллами;
- готовит предложения по награждению победителей.

5. Порядок организации и проведения квест-игры

5.1. Квест - игра проводится **10 марта 2025** года, начало **10.00** на базе МБОУ г. Иркутска СОШ № 35, по адресу: г. Иркутск, микрорайон Первомайский 57

5.2. Обязательные произведения для прочтения: «Дом окнами в поле», «Провинциальные анекдоты», «Старший сын», «Прошлым летом в Чулимске», «Утиная охота».

5.3 Заявки отправляются на электронную почту kkop35@inbox.ru до **06 Марта 2025 г.**

Заявка с именами и фамилиями участников оформляется в формате MS word.

Заявка на конкурс
Образовательная квест-игра «Загадки творчества Александра
Вампилова»

| | |
|------------------------------------|----------------------------|
| ФИ учащихся | 1. 2. 3. 4. 5. |
| Название команды | |
| Полное название учебного заведения | |
| Населенный пункт | |
| ФИО педагога- руководителя | |
| Контактный телефон | |
| Электронный адрес | |

6. Этапы квест-игры:

1) «Афиша». Домашнее задание: дать общее, целостное представление обо всём спектакле (пьесе), сообщить название, привлечь и заинтересовать зрителя. Художники-авторы афиш защищают свои проекты. (5-7 минут)

2) «О личности и творчестве». (Вопросы из биографии А.В.Вампилова).

3) «Да хоть кого смутят вопросы быстрые». (Вопросы на знание произведений драматурга).

4) «Опять увидеть их мне суждено...». (Узнать по словесному портрету, характеристикам героев пьес А.В.Вампилова).

5) «Пожалуй, многое я знаю наизусть». (Исполнение монолога).

6) «Соберите фразу». (Из разрозненных слов сложить высказывание, прочитать и назвать автора).

Критерии оценки конкурсных этапов квест-игры.

1 тур. «Афиша». Кол-во баллов – 5.

Критерии:

- использование нестандартного дизайна;
- полнота представленной информации;
- эстетичность оформления;
- культура защиты: логичность представленной информации, умение отвечать на вопросы оппонентов.
- соответствие заявленной теме, лаконичность текста, отсутствие фактологических ошибок.

2 тур. «О личности и творчестве». Правильный и полный ответ – 3 балла

3 тур. «Да хоть кого смутят вопросы быстрые». Правильный и полный ответ – 2 балла

4 тур. «Опять увидеть их мне суждено...» Правильный и полный ответ – 2 балла

5 тур. «Пожалуй, многое я знаю наизусть». Кол-во баллов – 6.

Критерии:

- Безупречное владение текстом, безошибочность.
- Эмоциональная выразительность: способность передавать эмоции и чувства через интонацию и выразительное чтение.
- Понимание текста: умение понять и передать смысл текста, не просто повторяя слова, но осознавая их значение.

6 тур. «Соберите фразу». Правильный и полный ответ – 3 балла

7. Подведение итогов

Итоги Квеста подводятся Оргкомитетом.

Определяется один победитель, а также лауреаты II и III степеней.

Жюри оставляет за собой право в случае необходимости увеличить количество призовых мест.

Все участники Квеста награждаются сертификатами