

ДЕПАРТАМЕНТ
ОБРАЗОВАНИЯ
ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ

ул. Козленская, 114, г. Вологда, 160012

Телефон: (8172) 23 01 00
Телефакс: (8172) 23 01 06
e-mail: EDU@gov35.ru; edu@edu35.ru;
<http://depobr.gov35.ru>

Руководителям органов
управления образованием
муниципальных районов
(городских округов) области

Руководителям образовательных
организаций, подведомственных
Департаменту образования области

11.08.2015 № 2322-н/03-08

На № _____ от _____

О направлении информации

Уважаемые коллеги!

Направляем Вам информацию о проведении 5 сентября 2015 года в Вологде регионального этапа военно-исторической квест-игры «2194», приуроченной к окончанию Второй Мировой войны (далее - квест).

Информацию о квесте просим довести до образовательных организаций и предусмотреть участие в ней заинтересованных лиц. Положение о квесте прилагается.

Дополнительно сообщаем, что за организацию квеста в городе Вологда отвечает Екатерина Толчина, сотрудник Молодежного центра «Гор.Сом35» (тел.: 8-953-503-7036).

Приложение на 4 л. в 1 экз.

Начальник Департамента



Е.О. Рябова

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении
военно-исторического Квеста
«2194»

1. Общие определения.

- 1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения городского квеста «2194» (далее - Квест) и условия участия в нём.
- 1.2. Организатор молодёжного интеллектуально-спортивного командного Квеста – Фонд социальной поддержки населения «Мост поколений» и проект по привлечению внимания молодёжи к теме Великой Отечественной войны и сохранению памяти «Перерыв на войну» (далее - Организатор). Квест проводится при поддержке Комитета по молодёжной политике и взаимодействию с общественными организациями (Санкт-Петербург).
- 1.3. Квест (от англ. Quest – «поиск») – интерактивная игра на время, в которой команды проходят по заранее спланированному маршруту, каждая точка которого задана в виде головоломки.
- 1.4. Основные понятия, используемые в Квест-игре:
 - 1.4.1. Игра – это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате его решения получил ключ-пароль.
 - 1.4.2. Команда – объединение нескольких участников.
 - 1.4.3. Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.
 - 1.4.4. Задание – один уровень этапа игры, состоящий из головоломки и действия, которое необходимо выполнить, чтобы получить ключ-пароль.
 - 1.4.5. Конечный результат игры – последовательность из правильных ответов с соответствующими ключами-паролями.
 - 1.4.6. Мозговой штурм - интеллектуально-логический вид игры, где участники одновременно в режиме онлайн должны за ограниченный промежуток времени найти ответ, выполняя определённый игровой алгоритм. Побеждает тот, кто находит верный ответ быстрее.
 - 1.4.7. Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всей Квест-игры обладают одинаковым объёмом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Квест-игры. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квест-игры Организатором.
- 1.5. Квест проводится в рамках памятных мероприятий, посвящённых 70-ой годовщине окончания Второй Мировой войны 1939-1945 годов.

2. Цели и задачи.

- 2.1. Цель Квеста - в интересной форме напомнить современной молодёжи основные вехи в истории Второй Мировой войны.

Главный акцент игры сделан на символике «2194», в память о количестве дней, которые длилась Вторая Мировая война. Квест в каждом городе будет символически ограничен ~5 часами (из расчёта 8 вопросов по 2194 секунды на каждый), а по всем городам Квест планируется провести в течение 21 часа и 94 минут, что займёт 22,5 часа.

2.2. Задачи Квеста:

- мотивация к изучению истории и расширению исторических знаний активной молодёжи о событиях Второй Мировой войны;
- привлечение молодёжи к теме сохранения памяти о Второй Мировой войне;
- воспитание уважительного отношения к памятникам истории и мировому культурному наследию своей страны.

3. Порядок и сроки проведения.

- 3.1. Квест проводится в 2 этапа – региональный и финальный.
- 3.2. Региональный этап Квеста.
 - 3.2.1. Региональный этап проходит 5 сентября 2015 года по всем городам-участникам.

- 3.2.2.** **Время старта** регионального этапа Квеста в каждом из городов-героев определяется самостоятельно (рекомендованное время – **10:00 по местному времени**), а стоп-игра объявляется спустя 5 часов с момента старта.
- 3.2.3.** Команда проходит маршрут, состоящий из **8 основных этапов**, которые подразумевают решение **исторической головоломки**, связанной с одной из исторических вех Второй Мировой войны. Время на решение каждой из 8 загадок не ограничено. После ввода верного ответа команда получает указание, куда следовать к агенту для получения соответствующего ключа-пароля. После выполнения у агента **практического тематического задания**, команда получает **ключ-пароль**, который вводится в соответствующее поле, а далее этап считается выполненным.
- 3.2.4.** По факту прохождения, Квеста команды выстраивают **последовательность из 8 правильных ответов на головоломки с соответствующими 8 ключами-паролями**, полученными в результате выполнения агентского задания.
- 3.2.5.** В каждом из городов определяется **региональная команда-победитель**, прошедшая маршрут и верно составившая последовательность из 8 ответов и 8 ключей-паролей за наименьшее количество времени.
- 3.3. Финальный этап Квеста.**
- 3.3.1.** Финальный этап Квеста в каждом из городов пройдет по окончании основной игры и будет проходить **онлайн** в одновременной супер-игре по принципу «мозгового штурма». Время, максимально удобное для всех участников финала, будет определено дополнительно.
- 3.3.2.** Перед всеми региональными командами-победителями будет озвучено финальное задание и дано время на его решение.
- 3.3.3.** Региональная команда, которая даст верный ответ за наименьшее количество времени, объявляется абсолютным победителем Квеста.
- 3.3.4.** Подведение итогов финального этапа Квеста состоится сразу по завершению супер-игры.

4. Участие в Квесте.

- 4.1.** Участие в Квесте могут принять команды из молодых людей в возрасте **от 12 до 35 лет** (для лиц младше 18 лет участие допустимо в присутствии ответственного совершеннолетнего сопровождающего)
- 4.2.** Количество участников в команде не должно превышать **5 человек, включая капитана**.
- 4.3.** Количество команд в рамках одного города **не ограничено**.
- 4.4.** Для прохождения заданий Квеста необходимо наличие смартфона или другого электронного устройства с возможностью подключения к сети интернет.
- 4.5.** Для участия в Квесте необходимо зарегистрировать команду по ссылке <http://krasnodar.en.cx/GameDetails.aspx?gid=52464> в период **до 5 сентября (00:00) по московскому времени** в игровой системе «Encounter» <http://krasnodar.en.cx/> по следующему алгоритму:
- 4.5.1.** Регистрация игрока.
- 4.5.2.** Регистрация команды с определением капитана.
- 4.5.3.** При регистрации команды в **описании** необходимо перечислить: **название команды, список её участников (ФИО, дата рождения, контактный телефон, а также профайл в социальной сети Вконтакте при наличии)** и указать капитана.
- 4.6.** Вступить в официальную группу Квеста в социальной сети Вконтакте: <https://vk.com/intervalfor2194> для оперативного информационного оповещения (по возможности)

5. Награждение победителей и условия финансирования.

- 5.1.** Все члены команды-победителя Квеста получают призы – электронные браслеты-шагомеры, а также подарки от региональных спонсоров мероприятия.
- 5.2.** Участие в Квесте для игроков бесплатное.

6. Дополнительные условия Квеста.

- 6.1.** Участники Квеста самостоятельно оплачивают все расходы, понесенные ими в связи с участием в Квесте, а организаторы создают все условия для минимизации возможных расходов.
- 6.2.** Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Квеста, а организаторы создают все условия для минимизации рисков.
- 6.3.** Участие в Квесте подразумевает полное согласие с данным Положением.

7. Контактные лица:

7.1. Контакт главного организатора Квеста.

Некоммерческая организация: Фонд социальной поддержки населения «Мост поколений»
Проект по привлечению внимания молодёжи к теме ВОВ и сохранению памяти «Перерыв на войну»

Руководитель проекта: Ефимова Екатерина, тел.: +7 921 9930166, <http://vk.com/katouchka>,
<http://facebook.com/ekatouchka>

Электронная почта: intervalforwar@gmail.com

Социальные сети: <http://vk.com/intervalforwar> , <http://facebook.com/intervalforwar>

Сайт: <http://intervalforwar.com>

Контактные данные: +7 (812) 993 0166