

УТВЕРЖДАЮ

Директор филиала

А.В. Агафонов

«25» марта 2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении квест-игры «Правовой лабиринт»
в Чебоксарском институте (филиале) федерального государственного
автономного образовательного учреждения высшего образования
«Московский политехнический университет»

Чебоксары 2024

1. Общие положения

Настоящее положение регламентирует порядок проведения квест-игры среди молодежи «Правовой лабиринт».

Квест-технология в образовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. «Квест» или «Приключенческая игра» (англ. Quest — поиски, Adventure – приключение) – это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. В педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам. Подобные интерактивные технологии, в силу своей конструктивности, доступности и относительной несложности в применении, могут стать эффективным инструментом в профилактической работе по формированию ответственности и предупреждению различных правонарушений среди обучающихся. В современных условиях использование квест-игр актуально в учебно-воспитательном процессе, это связано и с тем, что современные подростки продуктивнее усваивают знания в процессе самостоятельного поиска, изучения и систематизации новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию индивидуальных способностей обучающихся.

Квест-игра «Правовой лабиринт» (далее - Квест) направлена на совершенствование системы организации интеллектуального досуга обучающихся, а также на развитие образовательной технологии «квест» в молодежной среде.

Организатором Квеста является кафедра права Чебоксарского института (филиала) федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Московский политехнический университет».

2. Цель и задачи

Целью Квеста является способствование формированию у молодежи увлеченности юридической сферой деятельности, выработка умения коммуникации и отстаивания позиции команды с использованием игровых методов.

Для выполнения данной цели поставлены следующие задачи:

- развитие коммуникативных навыков участников, формирование логического и критического мышления;
- развитие исследовательских и аналитических навыков;
- повышения интереса обучающихся к праву.

3. Участники Квеста

К участию в Квесте приглашаются обучающиеся средних образовательных школ (10-11 классы) и образовательных организаций среднего профессионального образования, подавшие заявку.

В Квесте принимают участие команды, состоящие из 3-х человек. Персональный состав команды не может изменяться на протяжении всего игрового процесса.

Заявку на участие в Квесте необходимо подать по 28 марта 2024 года до 23.55 час., заполнив гугл-форму по адресу: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScXBD7REfb8bVhU5kSpcpdYPVILoiSPTsfL9eUX9R9J_LsZRQ/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0

4. Правила проведения Квеста

Квест основан на правилах интеллектуальной игры «Монополия». Игра состоит из четырех улиц: «Творчество», «Кинозритель», «Логика», «Следователь». На каждой улице предусмотрено от 1-го до 4-х заданий. Квест линейный, прохождение маршрута строго по маршрутным листам, с указанием времени прохождения и оценочных баллов.

В игре принимают участие команды средних образовательных школ и образовательных организаций среднего профессионального образования. Организационную помощь каждой команде осуществляет тайм-кипер (студент очной формы обучения направления подготовки 40.03.01 «Юриспруденция»). Судьи оценивают результаты выполнения командами заданий.

Команды обязаны:

1. Выполнять предложенные для участия в Квесте задания.
2. Соблюдать время, отведенное для выполнения задания.

Тайм-кипер обязан:

1. Строго следить за временем, отведенным для выполнения задания.
2. Не допускать возможности продолжения выполнения заданий командами в случае окончания предоставленного времени.

Судьи должны определить победителей и призеров Квеста.

Победителями в игре объявляются команды, набравшие наибольшее количество баллов среди средних образовательных школ и образовательных организаций среднего профессионального образования.

5. Оценивание команд

Оценивание команд проводится на основании критериев, соответствующих формату и обозначенных в правилах проведения Квеста. Победители награждаются дипломами I, II, III степени и призами. Участники получают свидетельства об участии в Квесте, руководители – благодарности. Возможно награждение команд по номинациям.

6. Время и место проведения

Время проведения: 30 марта 2024 года, 11 час.00 мин.

Место проведения: Чебоксарский институт (филиал) Московского политехнического университета, гор.Чебоксары, ул.К.Маркса, 54.

7. Особые условия

Участие в Квесте подразумевает ознакомление и полное согласие участников с настоящими Правилами. Факт участия в Квесте подразумевает, что его участники соглашаются с тем, что в случае участия и (или) победы в Квесте имена, фамилии, фотографии, интервью и иные материалы о них могут быть использованы организаторами, в том числе опубликованы на сайте института и в СМИ в качестве информации, связанной с Квестом.

8. Контактная информация

Дополнительную информацию можно получить по тел. 62-69-49 Скворцов Евгений Николаевич, зав.кафедрой права, канд.юрид.наук, электронная почта kafedra_prava_2009@mail.ru.

9. Заключительные положения

Настоящее Положение разрабатывается организаторами и утверждается Директором филиала.

Изменения и дополнения в Положение вносятся по инициативе организатора и утверждается Директором филиала.

Решение спорных вопросов, возникающих во время проведения и не описанных в Положении, остается за организаторами Квеста.