**Умови**

**проведення міської гри-квесту**

**«Слово до слова – складається мова»**

1. **Загальні положення**

Гра-квест «Слово до слова – складається мова» (далі – квест) проводиться у рамках заходів, присвячених Міжнародному дню рідної мови, відповідно до розпорядження Президента України від 14.02.2002 № 34/2002-рп «Про відзначення Міжнародного дня рідної мови», з метою зміцнення державотворчої функції української мови, сприяння вільному розвитку мов національних меншин України.

1. **Завдання квесту**
	1. Сприяння розвитку соціальної згуртованості та соціалізації учасників освітнього процесу;
	2. Поглиблення знань з мовознавчих дисциплін;
	3. Активізація пізнавально-практичного процесу при вивченні іноземних та рідної мов;
	4. Підвищення рівня якості знань з гуманітарних предметів;
	5. Сприяння формуванню активної громадянської позиції;
	6. Популяризація духовно-культурної спадщини різних народів;
	7. Виховання національної свідомості майбутнього громадянина України та Євросоюзу;
	8. Формування в учнів особистісних якостей, що сприяють підвищенню громадянської активності, орієнтації на демократичні пріоритети та злагоду у суспільстві.
2. **Керівництво квестом**

Керівництво та координацію проведення квесту здійснює управління освіти департаменту гуманітарної політики Дніпровської міської ради, організацію - комунальний заклад освіти «Навчально-виховне об’єднання № 28» Дніпровської міської ради.

1. **Учасники квесту**
	1. У квесті беруть участь учні 5-х класів закладів загальної середньої освіти міста.
	2. Склад команди – 10 осіб: 1 – капітан, 9 – членів команди (5 юнаків, 5 дівчат).
	3. Кількість команд відповідає кількості станцій і складає 7 команд.
2. **Порядок проведення квесту**

Дата проведення квесту – **21 лютого 2018 року**.

1. Для проведення квесту оргкомітетом (додаток 1) за три дні до початку заходу затверджується склад журі.
2. Для участі у квесті команди-учасники попередньо подають заявку за формою, що додається (додаток 2).
3. Перед початком заходу команда доповідає про свою готовність. З цією метою заздалегідь обирає назву, девіз та емблему.
4. Для участі у квесті команда має обрати собі капітана, який буде відповідати за передачу маршрутного листа.
5. Під час квесту учасникам команд слід дотримуватись визначеного часу: 5 хв на виконання завдань відповідних станцій.
6. Супроводжуючим особам заборонено втручатися у хід гри або допомагати командам. У разі порушення Умов квесту відповідальним за станцію буде знято з команди штрафні 2 бали.
7. Квест проводиться за традиційною технологією проведення квесту як інтелектуально-рухливої гри, що полягає у проходженні командою вказаного маршруту за умови виконання спеціальних завдань.
8. Перед стартом команди проходять інструктаж, капітани мають звірити час з журі.
9. У встановлений час старту учасники команди отримують завдання (карту маршруту, за яким повинні пройти всі станції).
10. Маршрут квесту складається зі станцій і відрізків між ними. Для проходження маршруту команда зобов’язана відвідати всі станції.
11. Команди рухаються за визначеним маршрутом по станціях, виконуючи завдання та отримуючи за правильні відповіді бали.
12. Для кожної команди розробляється індивідуальний маршрутний лист (додаток 3), у якому визначається порядок проходження станцій.
13. Виконавши завдання (відповівши на запитання), на одній станції, команда направляється до наступної станції, згідно із заданим маршрутом.
14. Максимальна кількість балів за всі завдання, виконані на кожній станції – 10 балів, максимальна кількість балів за гру-квест – 70.
15. Максимальний час для відповідей на всі запитання на одній станції – 5 хвилин.
16. Якщо команда не знає відповіді на запитання (не може виконати завдання), то втрачає бали, призначені за виконання даного завдання.
17. За командами закріплені гіди, які будуть супроводжувати її за картою маршруту.
18. Відповідальні особи (керівники станцій) із запитаннями (завданнями) знаходяться на станціях, виставляють у маршрутних листах бали, отримані командою за відповіді на запитання, виконані завдання.
19. Запитання та завдання підготовлені оргкомітетом для загально-навчального рівня учнів 5-го класу.
20. Кількість станцій та завдань визначається оргкомітетом:

Станція № 1 «Віночок мови» - українська мова;

Станція № 2 «Поетична» - російська мова;

Станція № 3 «Вояж-вояж» - французька мова;

Станція № 4 «Searching puzzle game» - англійська мова;

Станція № 5 «Пісенна»;

Станція № 6 «Шифрувальна»;

Станція № 7 «Медіасвіт».

1. **Права та обов’язки гравців квесту**
2. Гравці квесту мають право:
3. Отримувати завдання та вирішувати їх (відповідати на запитання);
4. Змагатися разом зі своєю командою, підтримуючи один одного;
5. Поважати членів своєї команди;
6. Підпорядковуватись рішенню капітана.
7. Гравці квесту зобов’язані:
8. Коректно вести себе по відношенню до учасників інших команд;
9. Виконувати завдання способами, які не загрожують життю та здоров’ю гравців, інших осіб;
10. Розв’язувати завдання виключно у складі, сформованому згідно з заявкою;
11. Уникати суперників при проходженні маршруту;
12. Повідомляти оргкомітету про виникнення проблемних ситуацій, що не пов’язані з проходженням маршруту, під час гри;
13. Дотримуватись цих Умов.
14. Під час проходження маршруту заборонено:
15. Порушувати правила гри;
16. Обмінюватись завданнями між командами;
17. Навмисно погіршувати доступ інших команд до станцій;
18. Під час виконання завдань користуватися додатковими джерелами інформації та сторонніми технічними засобами (мобільні телефони, планшети тощо).

**7. Визначення переможців квесту**

1. Журі визначає переможців за кількістю балів, отриманих на відповідних станціях.
2. Рішення журі є остаточним.
3. Нагородження команд-переможців та учасників квесту грамотами і подяками проводить оргкомітет квесту.