



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
ПРИДНЕСТРОВСКОЙ МОЛДАВСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

П Р И К А З

15.10.2024

№ 949

г. Тирасполь

О утверждении Положения о республиканской спортивно-интеллектуальной квест-игре
«Форпост Приднестровья-2024» для молодых учителей

В соответствии с Законом Приднестровской Молдавской Республики от 27 июня 2003 года № 294-З-III «Об образовании» (САЗ 03-26), Постановлением Правительства Приднестровской Молдавской Республики от 19 августа 2024 года № 376 «Об утверждении Положения, структуры и предельной штатной численности Министерства просвещения Приднестровской Молдавской Республики» (САЗ 24-35), Приказом Министерства просвещения Приднестровской Молдавской Республики от 24 июня 2020 года № 575 «Об утверждении положения «О клубе молодых учителей в системе образования в Приднестровской Молдавской Республике», в целях интеграции педагогического сообщества молодых учителей, стимулирования их профессионального развития и творческого потенциала

п р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить Положение о республиканской спортивно-интеллектуальной квест-игре «Форпост Приднестровья-2024» для молодых учителей (далее – квест-игра) согласно Приложению к настоящему Приказу.
2. Председателю Республиканского клуба молодых учителей Гальцевой Н.Г., начальнику Управления молодежной политики и дополнительного образования Министерства просвещения Приднестровской Молдавской Республики Ратушняк Г.В. обеспечить:
 - а) информирование молодых учителей о проведении квест-игры;
 - б) проведение квест-игры в соответствии с Приложением к настоящему Приказу;
 - в) формирование состава жюри Конкурса;
 - г) информационное сопровождение квест-игры в средствах массовой информации;
 - д) подведение итогов квест-игры и награждение победителей.
3. Контроль за исполнением настоящего Приказа оставляю за собой.

Министр

С.Н. Иванишина

Приложение к Приказу
Министерства просвещения
Приднестровской Молдавской
Республики
от «15» октября 2024 года № 949

Положение
о республиканской спортивно-интеллектуальной квест-игре
«Форпост Приднестровья-2024» для молодых учителей

1. Общие положения

1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок и условия проведения республиканской спортивно-интеллектуальной квест-игры «Форпост Приднестровья-2024» для молодых учителей организаций общего образования Приднестровской Молдавской Республики (далее – Квест).

2. Организатором Квеста является Министерство просвещения Приднестровской Молдавской Республики.

На организаторов возлагается:

- а) прием заявок участников Квеста;
- б) подготовка информации о порядке проведения, сроках и результатах Квеста;
- в) решение организационных вопросов Квеста;
- г) награждение участников Квеста.

3. Соорганизаторами Квеста являются МУ «Управление народного образования г. Бендеры», МОУ «Бендерская средняя общеобразовательная школа № 15», Некоммерческое партнерство «Туристический клуб «Зубр».

На соорганизаторов возлагается:

- а) организация торжественной церемонии открытия и награждения победителей Квеста;
- б) организация жеребьевки;
- в) проведение консультаций по организационным вопросам с участниками и жюри Квеста;
- г) подготовка и проведение 2 этапа Квеста – «Игры»

4. Дата проведения Квеста - 1 ноября 2024 года; начало - в 11 час.00 мин.

5. Место проведения Квеста - МУП «Исторический военно-мемориальный комплекс «Бендерская крепость».

2. Цели и задачи Квеста

6. Цель Квеста – объединение молодых учителей Приднестровья, расширение и углубление профессиональных контактов и кругозора молодых учителей, создание благоприятных условий для профессионального сотрудничества.

7. Задачи Квеста:

- а) популяризация среди молодых учителей организаций общего образования Приднестровской Молдавской Республики здорового образа жизни;
- б) совершенствование навыков межличностного общения молодых учителей;
- в) установление профессионального сотрудничества, дружеских отношений между молодыми учителями организаций общего образования.

3. Участники и условия участия Квеста

8. Для участия в Квесте формируются команды молодых учителей (стаж работы до 3 лет включительно), представляющие либо город, либо район (несколько районов). Команды организуют группу поддержки (не менее 30 болельщиков) из числа молодых учителей организаций образования, учащихся, представителей родительской общественности.

9. Состав сборных команд формируется из 7 человек - участников Квеста, в том числе - капитана команды.

Команду сопровождает куратор команды - представитель организации общего образования или Управления народного образования, ответственный за работу с молодыми педагогами в городе/районе. Куратор осуществляет внешнее руководство командой, сопровождение при подготовке к участию в Квесте.

С целью оказания помощи при работе с маршрутным листом за каждой командой-участником закрепляется куратор из числа членов туристического клуба «Зубр» МОУ «Бендерская средняя общеобразовательная школа №15».

10. Заявка на участие в мероприятии оформляется куратором команды и подписывается начальником Управления народного образования. Прием заявок участников осуществляется до 18 октября 2024 года согласно Приложению к настоящему Положению по электронной почте nata.galtseva@list.ru (председатель Республиканского клуба молодых учителей Наталья Георгиевна Гальцева).

4. Структура Квеста

11. Квест включает два этапа:

а) 1 этап: конкурс самопрезентаций команд - «Визитная карточка». Это динамичное представление команды (до 5 минут), которое должно отражать следующие элементы:

- 1) название команды;
- 2) девиз команды;
- 3) эмблему команды;
- 4) краткую характеристику команды;
- 5) пожелания участникам других команд.

Порядок выступления команд определяется жеребьевкой, которую проводят организаторы Квеста.

Для оценивания конкурса «Визитная карточка» формируется жюри из состава сотрудников Министерства просвещения, специалистов управлений народного образования, педагогов организаций дополнительного образования. Состав жюри утверждается приказом министра просвещения Приднестровской Молдавской Республики.

Самопрезентация команды Квеста работа оценивается по критериям согласно таблице критериев оценивания работ.

Таблица критериев оценивания

№ п\п	Критерии оценивания	Диапазон баллов
1	Соблюдение регламента выступления	0 - 2
2	Соответствие девиза названию команды, целостность выступления	0 - 3
3	Эстетичность внешнего вида участников команды (единая форма команды, атрибуты команды, атрибуты города/района, который представляет команда и т.д.	0 - 5
4	Оригинальность представления	0 - 10
5	Музыкальное и техническое сопровождение (использование презентаций, видеороликов и т.д.)	0 - 5
6	Творческие способности команды, артистизм	0 - 5
7	Культура выступления и поведения	0 - 5

8	Сплочённость команды, массовость	0 - 5
	Итого	До 40 баллов

При подведении итогов баллы членов жюри по каждой отдельной команде суммируются. Команде-победителю конкурса «Визитная карточка» предоставляется преимущество стартовать на 1 минуту раньше остальных команд во втором этапе.

б) 2 этап: «Игра». Состоит из 14 испытаний спортивно-интеллектуального характера, заданных в маршрутном листе для каждой команды. Подготовку 2 этапа Квеста и его непосредственное проведение осуществляет МОУ «Бендерская станция юных туристов», Некоммерческое партнерство «Туристический клуб «Зубр», педагоги дополнительного образования туристической направленности МУ «Управление народного образования г. Бендеры».

5. Правила 2 этапа «Игра»

12. Старт команд вовремя 2 этапа осуществляется в одно время, за исключением команды, победившей в конкурсе «Визитная карточка» (ей предоставляется преимущество стартовать на 1 минуту раньше остальных команд).

Команды, занявшие II, III места в конкурсе «Визитная карточка» стартуют с очередностью в 1 минуту соответственно призовому месту.

13. Команды двигаются по заданному маршруту, указанному в маршрутном листе. На каждой остановке (игровой станции) выполняются задания.

14. Команда, успешно прошедшая испытание получает «ключ», который в дальнейшем меняет на подсказки для составления зашифрованного ключевого слова Квеста.

15. На прохождение каждого испытания дается определенное время. В случае если команда не укладывается в заданное время, задание считается не выполненным, и «ключ» команде не выдается. В случае если задание выполнено досрочно, сэкономленное время команда может использовать как «бонус» при прохождении следующего испытания.

16. Прохождение нового испытания начинается после того, как последний член команды прошел предыдущее испытание. Команды обязаны не нарушать последовательность испытаний, указанных в маршрутном листе.

17. Каждой команде необходимо набрать как можно большее количество «ключей». После того, как все точки маршрутного листа пройдены, «ключи» обмениваются на подсказку к отгадыванию зашифрованного ключевого слова Квеста.

18. Для того чтобы получить финальный флаг, необходимо в течение 3 минут с помощью подсказок составить зашифрованное ключевое слово Квеста. Если предполагаемое ключевое слово оказывается неверным, то команда не получает финальный флаг и выбывает из игры.

19. Звание победителя получает команда, которая установит финальный флаг первой.

6. Подведение итогов Квеста

20. По итогам проведения Квеста определяется победитель. Победителем является команда, финиширующая первой.

21. Команда – победитель награждается Дипломом Министерства просвещения Приднестровской Молдавской Республики и памятными подарками.

Приложение к Положению о
республиканской спортивно-
интеллектуальной квест-игре
«Форпост Приднестровья-2024»
для молодых учителей

Заявка на участие
в республиканской спортивно -интеллектуальной квест-игре
«Форпост Приднестровья – 2024»

МУ «Управление народного образования» _____ (указать город, район)

п\п\	Ф.И.О. участника	Должность	Стаж работы	Место работы	Примечание
1					Капитан команды
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8			Контактный телефон		Куратор команды (представитель УНО, ООО)

(подпись начальника Управления народного образования)