**Положение**

**о проведении квест-игры «Китайский язык – это мост» среди учащихся общеобразовательных учреждений Республики Тыва**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения квест-игры «Китайский язык – это мост», приуроченной к празднованию Международного дня родного языка (далее – Квест) и условия участия.

1.2. Координаторы Квеста – Государственное бюджетное научное учреждение Министерства образования и науки Республики Тыва «Институт развития национальной школы».

1.3. Организаторы:

Государственное бюджетное научное учреждение Министерства образования и науки Республики Тыва «Институт развития национальной школы».

1.4. Основные направления квест-игры:

* Грамматика китайского языка (1 этап);
* Чтение текста на китайском языке (2 этап);
* Перевод текста с китайского языка (3 этап);
* Вопросы-ответы (4 этап);
* Вопросы-ответы по теме «Культура Китая» (5 этап).

1.5. Квест-игра (англ. Quest – поиски) – интерактивная игра на время с последовательностью этапов, состоящих из умственных заданий для продвижения команды по заранее спланированному маршруту.

1.6. Команда – объединение нескольких участников.

1.7. Капитан команды – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед Организатором.

**2. Цели и задачи Квеста:**

• закрепление знаний об изучаемом языке (китайском), расширение знаний учащихся о Китае;

• формирование условий для проявления и развития индивидуальных творческих способностей;

• формирование лидерских качеств и развитие организаторских способностей, умения работать в коллективе.

**3. Участники Квеста:**

3.1. К участию в Квесте приглашаются команды из учащихся 5-8 классов. Количество участников – 3 человек с каждой школы, включая капитана.

**4. Порядок и сроки проведения Квеста:**

4.1. Регистрация участников (прием заявок) – с 26 февраля 2019 г. по 28 февраля 2019 г.

4.2. Для участия в игре необходимо отправить заявку по определенной форме (Приложение №1) на e-mail: tuvaschkola@mail.ru с пометкой «Квест\_Китайский язык\_Школа№\_\_\_\_».

4.3. Квест-игра проводится 1 марта 2019 г. в 15.00 часов.

4.4. Место проведения: Центр китайского языка и культуры, МБОУ СОШ №2 г. Кызыла, ул. Ленина д.1, каб. 102.

4.5. Время проведения:

14.00 – 15.00 – Регистрация всех участников команд

15.00 – Проведение инструктажа, объяснение правил игры. Выдача карт-схем, листов

15.00 – Проведение квест-игры

16.30 – Сбор маршрутных листов, подведение итогов

17.00 – Награждение победителей

**5. Условия участия в Квесте:**

5.1. Участие в Квесте подразумевает полное согласие с данным Положением.

5.2. Участники команд обязаны ознакомиться с данным положением, правилами Квеста и пройти инструктаж до начала игры.

5.3. Для команд школьников обязательно наличие 1 взрослого сопровождающего.

5.4. Форма одежды членов команды во время квест-игры – удобная, желательно отличительная от других команд.

5.5. Обязательным условием Квеста является выполнение правил игры и техники безопасности. За их нарушение команда выбывает из Квест-игры.

5.5. О своем решении выйти из игры команда должна сообщить координатору.

**6. Правила Квест-игры:**

6.1. Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всего Квеста обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий квеста. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квеста Организатором.

6.2. Каждая команда проходит маршрут, состоящий из 5 **основных этапов**, каждый из которых подразумевает решение задания (головоломки). Этапы обозначены на карте-схеме, выданной команде.

6.3. На старте все команды одновременно получают карту-схему движения по маршруту и маршрутный лист команды.

6.4. На каждом этапе команде необходимо выполнить задание, после выполнения которого или по истечении определенного времени команда получает заработанное количество баллов (в случае невыполнения задания команда получает 0 баллов). Время на решение каждого этапа **не более 15 минут.**

6.5. Задания на каждом этапе включают в себя теоретические вопросы (за каждый правильный ответ 1 балл)

6.6. Все выполненные задания и полученные баллы выставляются в маршрутном листе команды. Время, затраченное на дорогу и поиск игровой точки, не подлежит учёту при подведении итогов игры.

6.6. Победителем считается команда, выполнившая максимум заданий за наименьшее время и с наибольшими баллами.

**7. Награждение**

7.1. Награждение проходит после завершения и подведения итогов игры.

7.2. Выявляется одна команда – победитель.

7.3. Победители Квеста награждаются грамотами и сертификатами.

**8. Контактные лица**

Шалык Чинчи Сайдашовна – младший научный сотрудник лаборатории тувинского языка и литературы ИРНШ. e-mail: chinchi1994@mail.ru, 8-923-545-00-50.

*Приложение № 1*

**Заявка на участие в квест-игре «Китайский язык – это мост»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сведения о команде** |  |
| Кожуун, село/город |  |
| Образовательное учреждение  |  |
| Название команды |  |
| ФИО сопровождающего команды (должность, место работы, контактный телефон) |  |
| ФИО капитана команды (образовательное учреждение, класс, контактный телефон) |  |
| Состав команды (ФИО, класс, ОУ) | 1.2.3.4.5.6.7. |

*Приложение № 2*

**Образец маршрутного листа квеста**

**«Китайский язык – это мост»**

|  |
| --- |
| **Команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |
| Наименование этапов квест-игры | Количество баллов (по десятибалльной шкале) | Время, затраченное на выполнение задания |
| 1. |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |
| 5. |  |  |
| 6. |  |  |
| 7. |  |  |