Приложение к Распоряжению

Уполномоченного по правам ребенка

в Ханты-Мансийском автономном

округе - Югре

от «\_\_\_» ноября 2019 г. № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Примерное Положение**

**о проведении квест-игры «Югра-детям» среди учащихся 7-8 классов**

**общеобразовательных организаций Ханты-Мансийского автономного округа – Югры**

**Раздел 1. Общие положения**

* 1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения квест-игры «Югра-детям» среди учащихся 7-8 классов общеобразовательных организаций Ханты-Мансийского автономном округа – Югры (далее – квест-игра).
	2. Квест-игра проводится по инициативе Уполномоченного по правам ребенка в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре в рамках празднования Дня образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.
	3. Организаторами и исполнителями являются: отдел по обеспечению деятельности Уполномоченного по правам ребенка Управления – единого аппарата уполномоченных по правам человека, правам ребенка, защите прав предпринимателей в автономном округе Аппарата Губернатора Ханты-Мансийского автономного округа – Югры (отдел по обеспечению деятельности Уполномоченного), члены Детского общественного совета при Уполномоченном по правам ребенка в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре (по согласованию) (далее – члены Детского общественного совета при Уполномоченном), органы управления образованием муниципальных образований Ханты-Мансийского автономного округа – Югры (далее – органы управлением образования).

**Раздел 2. Цели и задачи**

2.1. Цель квест-игры: познакомить несовершеннолетних с достижениями муниципальных образований автономного округа в сфере создания и развития социальной инфраструктуры для юных жителей Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

2.2. Задачи квест-игры:

- гражданско-патриотическое и духовно-нравственное воспитание школьников, приобщение к спорту, культуре, образованию и изучению истории автономного округа; формирование навыков самообразования, коллективной работы; развитие социальных связей коллективов;

- совершенствование коммуникативных навыков; развитие познавательной деятельности учеников при работе с дополнительным материалом, развитие эрудиции и кругозора учащихся; формирование умений и навыков анализировать и работать в команде, обобщать, делать выводы.

**Раздел 3. Участники квест-игры**

3.1. Участники квест-игры учащихся 7-8 классов общеобразовательных учреждений муниципальных образований Ханты-Мансийского автономного округа - Югры.

3.2. На базе городских округов автономного округа квест-игра проводится среди учащихся разных общеобразовательных организаций, на базе муниципальных районов, городских и сельских поселений автономного округа квест-игра проводится среди учащихся одной общеобразовательной организации.

3.3. Команда должна иметь свое название и капитана.

**Раздел 4. Сроки и порядок проведения квест-игры**

6.1. Квест-игра проводится с 10 декабря по 12 декабря 2019 г. на базе муниципальных образований автономного округа (на усмотрение муниципального образования).

6.2. Сценарий квест-игры и условия награждения победителей квест-игры разрабатываются членами Детского общественного совета при Уполномоченном по правам ребенка органами управления образованием муниципальных образований самостоятельно с учетом индивидуальных особенностей муниципального образования.

6.3. Одновременное вскрытие капитанами команд конвертов, содержащих стартовое задание, по мере выполнения которого фиксируется стартовое время каждой команды.

6.4. На игровой точке команду встречает Агент и предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении определенного времени команда может отправиться на следующую игровую точку.

6.5. Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу.

6.6. После того как все команды соберутся на финише, организаторы квест-игры подводят итоги и определяют команду победителей.

6.7. Победителем квест-игры становится команда, которая по итогам прохождения всех этапов наберет наибольшее количество баллов за выполнение заданий. При наличии нескольких команд, набравших одинаковое число баллов, победителем объявляется команда прошедшая тест за меньшее время.