

УТВЕРЖДАЮ:

Руководитель ОРОМК

Кудымкарской епархии

Колдомов С.Н.

«03»

сентября



Положение о региональном образовательном квест - проекте «Алчущие и жаждущие»

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения образовательного квест - проекта «Алчущие и жаждущие», организованного Кудымкарской епархией при поддержке Министерства образования и науки Пермского края

1. Цели веб-квеста:

Образовательная: вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме;

Развивающая: развитие интереса к православной культуре, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции;

Воспитательная: воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Методические цели:

1. Расширить представление обучающихся о храмах родного края;
2. Научить работать с разными видами исторических источников; пользоваться программой Анкетёр, научиться работать с YouTube и ресурсами Google: Google Презентация, Google Формы, Google документ, Google Диск, Google Таблицы для оформления результатов практических заданий; кратко излагать свои мысли устно и письменно.

Задачи:

- организовать знакомство обучающихся с православными святынями родного края
- способствовать развитию информационной компетенции обучающихся: умение осуществлять поиск и отбор необходимой информации в интернете для выполнения индивидуального и группового задания; анализировать текстовую информацию,

работать с социальными сервисами; составлять схемы, заполнять таблицы

- создать условия для развития коммуникативной компетенции: взаимодействие в группе, общение в социальных сетях,
- развивать самообразовательную компетенцию: ответственность за уровень личной самообразовательной деятельности, постоянный самоанализ, контроль своей деятельности .

Идея веб-квеста

Идея – формирование духовной культуры подрастающего поколения посредством изучения православной культуры и традиций.

Идея выбрана не случайно. Храмы придают особый, неповторимый облик любому населенному пункту. Ни одно архитектурное творение не представляет так зримо и явно всю прошлую и нынешнюю духовную и культурную историю города, края, России.

Адрес сетевого квеста: <https://1kvest.blogspot.com/>

2. Перечень ожидаемых продуктов реализации проекта.

Итоговые продукты участников проекта могут быть использованы преподавателями ОПК, ОРКСЭ, библиотекарями, классными руководителями, священнослужителям и преподавателями воскресных школ в учебной и внеурочной работе при подготовке уроков и внеклассных мероприятий.

1. Учебный сетевой квест (5 сайтов на платформе [blogspot](https://1kvest.blogspot.com/)), реализация которого возможна в любое время (или 2-3 раза в год).
2. Видеообращение епископа Кудымкарского и Верещагинского Никона на платформе YouTube
3. Сборник тестовых заданий по материалам сайта Кудымкарской епархии.
4. Презентация фотоальбома храмов Кудымкарской епархии.
5. Сборник видеопереговоров с настоятелями храмов.
6. Сборник сочинений на тему: "Мой Ангел-хранитель".
7. Сборник мини-исследований на тему "Православные праздники".
8. Сборник рецензий (отзывов).
9. Сборник викторин по новомученикам Пермского края
10. Видео-уроки по работе с [Google Документами](https://www.google.com/docs/)

3. Участники квест - проекта

3.1 Обучающиеся образовательных организаций и воскресных школ могут принимать участие как командой, так и индивидуально

3.2 Состав команды участники определяют самостоятельно от 2-х до 8-ти человек (возможно несколько команд от одной образовательной организации), педагоги – 1-2 человека (руководители команды).

4. Порядок и условия проведения квест - проекта

4.1 Условия проведения квест - проекта:

- наличие доступа к сети Интернет;
- наличие работника ОО, выполняющего функции руководителя команды.

4.2 Обязанности руководителя команды:

- зарегистрировать на сайте квест - проекта команду для участия в веб-квесте;
- организовать проектную и исследовательскую деятельность обучающихся в рамках веб-квеста;
- соблюдать график проведения квест - проекта, хотя войти в проект и стать активным его участником можно на любом этапе проекта;
- количество затраченного времени на выполнение заданий проекта обучающиеся также определяют сами.

4.3 Процесс проведения квест - проекта заключается в выполнении проектной работы в форме квест - проекта, которая состоит из отдельных этапов.

График реализации этапов квеста (войти в проект можно на любом этапе, главное – вовремя закончить):

01. сентября –13.09- подготовительный этап

14.09 – 22.09 – 1 этап

23.09 – 02.10 – 2 этап

03.10 – 12.10 – 3 этап

13.10 – 23.10 – 4 этап

24.10 – 28.10 – заключительный этап

01 ноября – оглашение итогов квеста

6. Определение победителей

6.1 Подведение итогов осуществляется оргкомитетом квест - проекта.

6.2 Победители определяются из числа участников, набравших наибольшее количество баллов.

6.3 Победитель и призёры определяются по среднему арифметическому баллу команды с учётом поступивших оценок.

6.4 Команды (или индивидуальные участники), показавшие на квест - проекте лучшие результаты, награждаются дипломами I, II и III степени.

6.5 Все участники квест – проекта получают электронный сертификат участника.

6.6 Педагоги получают Благодарственные письма