



ВОЛОНТЁРЫ ПОБЕДЫ

Всероссийское
общественное движение

119072, Москва, Берсеневский переулок, д. 2
строение 1, каб. 311, тел. +7 (499) 649-47-77,

 vsezapobedu@gmail.com

 волонтерыпобеды.рф

ДОРОЖНАЯ КАРТА ПРОВЕДЕНИЯ ВСЕРОССИЙСКИХ ИСТОРИЧЕСКИХ КВЕСТОВ

Москва,
2017 год

1. ОПИСАНИЕ СОБЫТИЯ

Всероссийские исторические квесты(далее – Квест Победы) – современный образовательный инструмент, отличающийся высокой эффективностью. С помощью проведения КвестаПобеды создается чувство сопричастности к событиям Великой Отечественной войны 1941-1945 годов, воспитывается уважение и признание к участникам и ветеранам. Школьники и студенты узнают новые факты о событиях того времени.

Проведение исторических Квестов Победы в формате Всероссийских событий создает мощный социальный резонанс: образовательный эффект от проведения Квестов Победы выходит на новый уровень, воспитывает в обществе привычку и уважение к подобным современным патриотическим мероприятиям. Кроме этого, в сложившейся экономической ситуации, бесплатный формат развлекательного, но в то же время образовательного мероприятия служит дополнительным фактором привлечения целевой аудитории – школьников и студентов.

На основании этих фактов проведение исторических Квестов Победы – очень важный и ответственный процесс, требующий к себе внимания на каждом этапе подготовки и проведения.

Данная дорожная карта поможет Вам наладить работу по организации Квестов Победы в рамках деятельности Всероссийского общественного движения «Волонтеры Победы» (далее – Движение).

2. ЦЕЛЬ ДОРОЖНОЙ КАРТЫ

Систематизировать действия региональных отделений, муниципальных штабов и Общественных центров гражданско-патриотического воспитания студенческой молодежи «Волонтеры Победы» (далее – Центр) для максимально эффективного проведения Квестов Победы в регионах.

3. СОДЕРЖАНИЕ ДОРОЖНОЙ КАРТЫ

В данном методическом пособии представлен алгоритм действий, направленных на достижение высоких результатов проведения Квестов Победы в регионах, проведение анализа работы, а также эффективное использование

сценария, подготовленного Центральным штабом Движения совместно с профессиональным историческим сообществом (далее – сценарий).

4. ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ КВЕСТА ПОБЕДЫ

- длительность Квеста Победы – от 2 до 4 часов;
- состав команды – 4-8 человек, включая капитана;
- команды проходят определенное количество этапов, связанных между собой легендой, основанной на исторических фактах и воспоминаниях ветеранов;

- публикуемую информацию в социальных сетях необходимо сопровождать хештегами: #волонтерыпобеды, #нетолько9мая, #роспатриот, #росмолодежь, #квестпобеды.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В КВЕСТЕ ПОБЕДЫ:

- *игра* – последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участник игры в результате его решения получил ключ-пароль к следующему этапу;

- *команда* – объединение нескольких участников;
- *капитан команды* – участник, создавший команду и представляющий интересы участников команды перед организаторами;

- *трекер* – волонтер-ведущий этапа квеста;
- *задание* – один уровень этапа игры, состоящий из головоломки или действия, которое необходимо выполнить, чтобы получить ключ-пароль;

- *локация* – один сюжетный этап игры, точка, в рамках которой может проходить одно или несколько заданий и загадок.

- *сюжетный узел* – этап сюжета Квеста Победы, расположенный по исторической хронологии.

- *принцип равных условий* – неотъемлемый принцип Квеста Победы, заключающийся в том, что все участники на протяжении всей игры обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий;

- *анкеты обратной связи* – эффективный инструмент анализа Квестов Победы, слабых и сильных сторон их проведения, а также особенностей проведения Квестов Победы на определенной территории. С помощью этого инструмента Центральный штаб Движения как совершенствует технологии проведения Квестов Победы, так и оценивает деятельность организаторов. Кроме того, данный инструмент отражает точку зрения участников, их мнение и уровень их удовлетворенности проведенным мероприятием.

- *рейтинговый квест* – квест, результаты которого заносятся во Всероссийский рейтинг участников Всероссийских исторических квестов.

ГЛАВЫ ДОРОЖНОЙ КАРТЫ

I. КООРДИНИРОВАНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ СОБЫТИЙ

- **ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА;**

Следует заручиться поддержкой (организационной, информационной и т.д.) руководителя Вашего региона, а также профильного ведомства, отвечающего за реализацию государственной молодежной политики (далее – Ведомство). Необходимо проинформировать специалистов Ведомства с концепцией и планируемой датой проведения ближайшего Квеста Победы.

- **ПОЛУЧЕНИЕ СЦЕНАРИЯ И РАБОТА С НИМ;**

За месяц до Квеста Победы сценарий проведения будет размещен в группе руководителей региональных отделений Движения в социальной сети ВКонтакте (<http://vk.com/club110562238>), также Центральный штаб Движения сделает его email-рассылку руководителям региональных отделений.

После получения сценария следует обратиться в Ведомство для рассылки официальных писем об оказании содействия в проведении Квеста Победы на имя глав администраций муниципальных округов, а также центров по работе с молодежью.

Полученный сценарий и дорожную карту Квеста Победы следует передать всем муниципальным штабам и Центрам.

- **УВЕДОМЛЕНИЯ О ПРОВЕДЕНИИ КВЕСТА ПОБЕДЫ;**

За 4 недели до проведения Квеста Победы руководителям муниципальных штабов и Центров следует подготовить и направить уведомления в администрацию своего муниципального образования «О согласовании места и времени проведения мероприятия». После согласования места, но не позднее трех недель до Квеста Победы следует подготовить и направить письма в орган Министерства внутренних дел России по региону и в орган Министерства здравоохранения по региону для обеспечения охраны и медицинского сопровождения. Руководитель регионального отделения должен проконтролировать этот процесс.

- **ИНФОРМАЦИОННОЕ ОСВЕЩЕНИЕ КВЕСТА ПОБЕДЫ;**

Для привлечения участников и информирования жителей о предстоящем событии нужно подготовить и направить в СМИ информацию о Квесте Победы с указанием даты, времени и места проведения. После проведения мероприятия подготовить информационную статью с фотографиями прошедшего Квеста Победы.

- **ПРОВЕДЕНИЕ КВЕСТА ПОБЕДЫ;**

Участие руководителя регионального отделения заключается в контроле проведения Квеста Победы. Хорошим примером для участников будет присутствие ветеранов Великой Отечественной войны 1941-1945 годов в качестве гостей и организаторов.

Следует проконтролировать процесс ознакомления участников с техникой безопасности под роспись. Участие несовершеннолетних осуществляется только при наличии письменного согласия одного из родителей (законных представителей).

- **ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ ПО ПРОВЕДЕНИЮ КВЕСТА ПОБЕДЫ;**

Информацию об анкетах обратной связи следует доносить до участников всеми возможными способами непосредственно по окончании каждого Квеста Победы: от рассылки до анонсирования этих анкет в финале Квеста Победы.

Руководитель регионального отделения должен удостовериться в распространении анкет в каждом муниципальном образовании и Центре.

- **СБОР ОТЧЕТНОСТИ И ФОРМИРОВАНИЕ ЕДИНОГО РЕГИОНАЛЬНОГО ОТЧЕТА;**

Сводный отчет позволяет Центральному штабу Движения оценить динамику развития региональных отделений, муниципальных штабов и Центров, качество проведения Квестов Победы, вносит объективные критерии оценки проведения каждого Квеста Победы, а также мнение руководителей региональных отделений, муниципальных штабов и Центров, их оценку и предложения по его улучшению.

По окончании Квеста Победы руководителю регионального отделения необходимо сформировать сводный отчет – сумму отчетов муниципальных штабов и Центров. После формирования отчет следует отправлять суказанием Вашего региона в теме письма на электронный адрес: lepik.zapobedu@gmail.com.

- **ОКОНЧАНИЕ КВЕСТА ПОБЕДЫ;**

Наслаждайтесь результатами своей колоссальной работы, а Центральный штаб Движения в это время подведет итоги проведения Квестов Победы по всей стране, после чего ознакомит Вас со статистическими данными и выводами.

II. ОРГАНИЗАЦИЯ СОБЫТИЯ. ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ КВЕСТА

Механика

- написание легенды – игровая реальность, в рамках которой существуют игроки. Какая-то эпоха. Описание легенды должно содержать основную цель, которую надо достигнуть командам. Необходимо обозначить основные завязки игрового действия. Важно продумать, как происходит процесс игры и что приводит к победе.

- определение количества команд и ожидаемый состав. Участие в Квесте Победы могут принять молодые люди в возрасте от 14 лет (при предоставлении согласия родителей). Команда состоит из 4-8 человек, включая капитана.

- важно определить оптимальное количество команд, т.к. их необходимо отправить разными маршрутами. Команды должны пройти одни и те же точки. Имея три команды и три точки, есть риск создать ситуацию, когда две команды стоят на одной точке: одна еще не закончила, а вторая еще не начала.

- между заданиями должен быть баланс: они должны быть разнонаправленными, разной сложности, со своими особенностями.

Маршрут

Для прокладывания маршрута необходимо взять карту города, локации или здания, где планируется проведение Квеста, и определить точки для размещения этапов. Необходимо просчитать время на перемещения между

точками и выполнение (примерное) заданий – это будет общее время игры и длина маршрута.

Бывает два типа точек:

- задание с ведущим-модератором (трекером), отыгрывающим определенную роль. Роли могут быть любые, но они должны подходить соответствовать тематике Квеста. Ведущий подготавливает и проводит задание, оценивает команду, общается с участниками.

- задание на поиск или отгадывание загадки. В таких случаях необходимо заранее спрятать предметы поиска, отметить вещи, которые можно загадать. Все подобные точки следует проверять перед началом Квеста Победы.

Важно! У ведущего должен быть минимальный набор медикаментов: перекись, вата, бинт и т.д. Также на каждой точке желательно наличие устойчивого соединения с интернетом.

Сценарий

Сценарий включает в себя ряд точек – 1 вводная, 5-6 проходных и 1 финальная точка.

Важно! Порядок сюжетных узлов для каждой команды должен быть одинаков, по сценарию, порядок заданий уникален. Это важно, так как события даются в хронологическом порядке. Сюжет может подаваться в виде рапортов, полевых писем на основе сюжета, выдаваемых ведущим, или может подаваться устно ведущим, но нужно учесть, что тогда каждому ведущему необходимо выучить сюжетные подводки и окончания к каждому заданию для каждой команды. Каждый сюжетный узел дан цельно, он делится заданиями на две части: до задания (вводная) и после задания (финал точки). С информацией, прописанной для других типов заданий поступайте по усмотрению, но лучше всего ее оставить.

Существует 8 сюжетных узлов: вводный, 6 проходных, финальный.

- вводный узел – ведущий дает рассказывает правила КвестаПобеды, рассказывает особенности проведения КвестаПобеды, дает сюжетную вводную

к игре, раздают материальную загадку с зашифрованной первой локацией маршрута;

- проходной узел – ведущий дает сюжетную составляющую и проводит задание;

- финальный узел – финал Квеста Победы, все команды собираются в одном месте, где проводится финальное задание (если есть), выдается сюжетный финал, подводятся результаты Квеста Победы.

Задания

В Квесте Победы есть соревновательные элементы – у заданий должны быть награды. Назначьте их после тестирования заданий в соответствии с их сложностью и направленностью. Загадки и задания не могут стоять одинаково. Главное – соблюдать пропорциональность размеров наград.

Также можно в заданиях делать несколько уровней сложности: можно/нельзя говорить, закрытые/открытые глаза, подсказки и другое.

Важно! Необходимо подготовить запасные задачи. Бывают различные непредвиденные ситуации:

- ведущий нечаянно проговорился;
- оказывается, что задание трактуется двояко и возможны разные варианты правильных ответов;
- что-то из необходимого реквизита (тара, например) ломается или бьется;
- другое.

Также, если будет в запасе еще одно задание, то проигрывающей команде можно дать шанс заработать дополнительные очки, а тем, кто слишком быстро справляется, можно предложить задержаться, чтобы набрать дополнительные баллы.

Важно! Задания должны быть разнообразными:

- логические;
- исторические;
- математические;
- ориентирование на местности;

- и т.д.

Побеждает та команда, которая наберет больше баллов.

Подготовка участников

- Анонс Квеста Победы Необходимо заранее разместить в социальных сетях информацию-анонс о событии с легендой и способом подачи заявки.

- Регистрация. На данный момент регистрация производится силами организаторов Квеста Победы, впоследствии будет введена система централизованной регистрации.

- Список необходимых вещей. Также необходимо составить список того, что участникам нужно иметь с собой. Некоторые вещи уже создадут настроение: «компас и карта» заставят вспомнить, как ими пользоваться; «ручка и блокнот» наметнут на логические задачи, «телефон» даст понять, что, возможно, понадобится Интернет. Обязательно необходимо предупредить об удобной обуви и одежде.

- Связь с командами. Существует несколько путей общения с командами участниками. В связи с распространением Интернета и мобильных устройств, мы советуем организовать общение кураторов с командами через следующие сервисы или их аналоги: ВКонтакте, What'sUp, Telegram.

Связь с командами осуществляют Кураторы. Один куратор управляет сразу несколькими командами, осуществляет их координацию. У каждого куратора должны быть карта с испытаниями, связь с командами и ведущими. В процессе Квеста Победы Куратор следит за перемещениями команд и направляет их на свободные точки, которые они еще не проходили. Такой способ позволит избежать пробок на точках, спровоцированных медлительностью команд и заранее спланированным маршрутом каждой из команд.

Один куратор может вести по маршрутам количество команд, равное количеству проходных точек.

Задания или следующий трек выдается командам, либо ведущим на месте, либо Куратором.

Первый шаг для участников – выдача конвертов с материальной загадкой. Материальная загадка является ребусом с указанием на первую точку их маршрута. Ребус должен быть связан с Великой Отечественной войной 1941-1945 годов.

Напоминаем! Любая информация, публикуемая организаторами должна сопровождаться хештегами: #волонтерыпобеды, #нетолько9мая, #роспатриот, #росмолодежь, #квестпобеды.

III. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСА «ВОЛОНТЕРЫПОБЕДЫ.РФ»

Участники Квеста Победы регистрируются на сайте волонтерыпобеды.рф. Подобная стратегия была выбрана по следующим причинам:

- концентрация всех участников и организаторов на одном сайте;
- упрощение доступа к событиям Движения для участников;
- создание единого инструментария, доступного для участников и организаторов;
- контроль количества регистраций.

IV. ВЕДЕНИЕ РЕЙТИНГА УЧАСТНИКОВ КВЕСТОВ

В течение 3-х дней после проведения Квеста необходимо проставить баллы всем участникам в соответствии с Системой рейтинга.

Баллы присваиваются по единой системе во всех регионах Российской Федерации каждому участнику команды:

- участие в квесте – 5 баллов;
- победа в квесте – 10 баллов;
- второе место – 8 баллов;
- третье место – 7 баллов;
- дополнительные задания в социальных сетях – 1-2 балла

Учет индивидуального рейтинга осуществляется через сайт волонтерыпобеды.рф руководителями региональных отделений ВОД «Волонтеры Победы», муниципальных штабов ВОД «Волонтеры Победы», Центров.

Учет рейтинга школьных команд осуществляется руководителем регионального отделения ВОД «Волонтеры Победы» в формате документа на специальном бланке Движения (Приложение 1), который необходимо направлять на почту lepik.zapobedu@gmail.com.



Рейтинг школьных команд-участниц Всероссийских исторических квестов

_____ региона

п/п	Наименование команды	Количество баллов за квест «1941_Заползьяре»	Количество баллов за квест «1942_Партизанскими тропами»	Дополнительные баллы за задание «...»	...
1.	№ школы_название команды				
2.	№ школы_название команды				
3.	№ школы_название команды				
...					