

# **ПОЛОЖЕНИЕ**

## **о профориентационном квесте «Формула А»**

### **1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения профориентационного квеста «Формула А» (далее – Квест) и условия участия в нем для учащихся 10 классов муниципальных общеобразовательных организаций города Калининграда и области.

1.2. Квест проводится с целью идентификации участниками своих способностей и предпочтений, направлен на развитие персональной конкурентоспособности и продуктивности. Квест проводится в форме увлекательной, динамичной, содержательной профессионально ориентированной интерактивной игры.

1.3. База проведения Квеста – Балтийская государственная академия рыбопромыслового флота ФГБОУ «Калининградский государственный технический университет» (БГАРФ ФГБОУ ВО «КГТУ», БГАРФ). Организатор Квеста – Морской институт БГАРФ.

1.4. Основные задачи Квеста:

- знакомство со специальностями, направлениями подготовки и видами деятельности в рамках профессиональной области;
- формирование компетенции обучающихся в области планирования своей образовательной траектории и построения карьеры;
- развитие самостоятельности мышления и интеллектуального кругозора школьников;
- развитие творческих, интеллектуальных способностей школьников.

### **2. Порядок допуска команда и проведения Квеста**

2.1. В Квесте принимают участие команды от общеобразовательных организаций.

2.2. Состав команды – 10 человек, включая капитана, из числа обучающихся 10 классов.

2.3. Заявки от команд составом менее 10 человек (но не менее 6) рассматриваются организаторами в индивидуальном порядке.

2.4. Количество команд, которое может быть заявлено на Квест, ограничено десятью.

2.5. Одна общеобразовательная организация может заявить не более двух команд.

2.6. В исключительных случаях решением организаторов количество команд может увеличено до 12, а к участию в Квесте могут быть допущены команды, представляющие образовательные организации из иных, чем Калининградская область, субъектов Российской Федерации, при этом ограничение по классу обучения участников, установленное пунктом 2.2 настоящего Положения может быть снято.

2.7. Регистрация участников осуществляется через заполнение капитаном команды заявки, форма которой размещена по ссылке: <https://clck.ru/3DNoqa> не позднее, чем за 36 часов до начала Квеста. Заявка включает в себя фамилию, имя, отчество телефон, e-mail капитана команды, номер школы и класса, которые представляет команда, состав команды (фамилия, имя и отчество её участников), а также фамилия, имя и отчество, телефон и e-mail сопровождающего должностного лица образовательной организации.

2.8. Регистрация через указанную в пункте 2.7 форму прекращается после с принятием заявки от десятой по счёту команды.

2.9. Квест включает в себя движение по маршруту, на котором расположены десять игровых точек (станций).

2.10. На станции команде будет предложено выполнить одно задание логического, творческого и (или) эмоционально-образного характера. На каждой станции команду встречают представители оргкомитета (агенты), которые обеспечивают понимание участниками содержания задания и контролируют его выполнение. По окончании выполнения задания или по истечении времени на его выполнение, заранее установленного и объявленного участникам, команда убывает на следующую станцию.

2.10. Квест для отдельно взятой команды заканчивается после прохождения всех станций и прибытия на место, обозначенное организаторами как финиш.

2.11. После прохождения Квеста всеми командами-участницами, организаторы Квеста подводят итоги. Определяют и объявляют команду, победившую в Квесте.

### **3. Место и время проведения Квеста, условия участия**

3.1. Квест проводится 26 октября 2024 года с 11.00 до 15.00 на площадке БГАРФ, расположенной по адресу ул. Молодежная, 6.

3.2. Регистрация команд на площадке начинается за 45 минут до начала Квеста.

3.3. К участию в Квесте допускаются команды, состоящие не менее чем из шести человек. По факту регистрации возможно переформирование состава команд.

3.4. На каждой станции команда должна быть в полном составе.

3.5. Квест организуется по следующим правилам:

– правило честной игры, соблюдаемое всеми участниками Квеста и подразумевающее, что участники Квеста умышленно не помогают и не мешают другим участникам;

– участники Квеста самостоятельно (командой) выполняют задания.

3.6. Представители оргкомитета находятся на каждом этапе прохождения Квеста и следят за соблюдением правил. Оргкомитет в праве при возникновении нарушений участниками Квеста настоящего Положения дисквалифицировать команду.

### **4. Подведение итогов и награждение**

4.1. Во время прохождения Квеста команде начисляются баллы за выполнение каждого из заданий и фиксируется время.

4.2. Победителем Квеста становится команда, которая по итогам прохож-

дения всех этапов наберет наибольшее количество баллов за выполнение заданий. При наличии нескольких команд, набравших одинаковое число баллов, победителем объявляется команда, которая получит большее количество баллов по результатам дополнительного задания по теме «История российского флота».

4.3. Команда, победившая в Квесте, получает диплом победителя, сертификат на участие в проекте «Курсант на один день» и памятные призы.

Следующие за победителем две команды получают дипломы призеров и поощрительные подарки, остальным участникам Квеста вручаются дипломы участников.