



**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 МОЛОДЕЖНЫХ
ИСТОРИЧЕСКИХ КВЕСТОВ, ПОСВЯЩЕННЫХ СОБЫТИЯМ
ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ 1941-1945 ГОДОВ**

Москва,
2016 год

1. ОПИСАНИЕ СОБЫТИЯ

Всероссийские молодежные исторические квесты, посвященные событиям Великой Отечественной войны 1941-1945 годов (далее – Квест Победы) – современный и высокоэффективный образовательный инструмент. С помощью проведения Квеста Победы школьники и студенты узнают новые факты о военном времени, у них формируется чувство сопричастности к событиям Великой Отечественной войны 1941-1945 годов, воспитывается уважение и признание к участникам военных действий и ветеранам.

Проведение молодежных 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 современным патриотическим мероприятиям. Кроме этого, в сложившейся экономической ситуации, бесплатный формат развлекательного, и, в то же время, образовательного мероприятия служит дополнительным фактором привлечения целевой аудитории – школьников и студентов.

В связи с этим, проведение исторических Квестов Победы – очень важный и ответственный процесс, требующий внимания на каждом этапе подготовки и проведения.

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 издании представлен алгоритм действий по проведению Квестов Победы в регионах, эффективному использованию

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

4. ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ КВЕСТА ПОБЕДЫ

- длительность Квеста Победы – от 2 до 4 часов;
- состав команды – 5-10 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: #Волонтеры70, #ИсторияПродолжается, #ВолонтерыПобеды, #70плюс1, #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;
- *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.

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 – Ведомства). Необходимо проинформировать специалистов Ведомства с концепцией и планируемой датой проведения ближайшего Квеста Победы.

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

За **2 месяца** до Квеста Победы сценарий его проведения будет размещен в группе руководителей региональных отделений Движения (<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 образовательных 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.

- **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, разработать объективные критерии оценки проведения каждого Квеста Победы, а также, учитывая мнение руководителей региональных отделений, муниципальных штабов и Центров, их оценку, внести 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 с указанием Вашего региона в теме письма на электронный адрес: lepik.zapobedu@gmail.com.

- **ОКОНЧАНИЕ КВЕСТА ПОБЕДЫ;**

Наслаждайтесь результатами выполненной вами 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 – игровой реальности, определённой эпохи, в рамках которой будут существовать игроки. Легенда должна содержать описание основной цели, которой нужно достичь игрокам. 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 5-10 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 и определить точки (памятники, здания, мемориальные доски, конкретные места в парке и т.д.), которые так или иначе связаны с темой Великой Отечественной войны 1941-1945 годов. Необходимо подсчитать время на перемещения между точками и выполнение (примерное) заданий – это будет общее время игры и длина маршрута.

Существует два типа точек:

- задание с ведущим-модератором, отыгрывающим определенную роль в необходимой атрибутике. Роли могут быть любые, но они должны подходить к тематике Великой Отечественной войны 1941-1945 годов. Ведущий готовит 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 проходных и 1 финальная точка.

Важно! Порядок сюжетных узлов для каждой команды по сценарию должен быть одинаков, а порядок заданий - уникален. Это важно, так как события даются в хронологическом порядке. Сюжет может подаваться в виде

рапортов, полевых писем, выдаваемых ведущим, или может подаваться устно, 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, как рекомендовано.

В каждом сюжетном узле сценария в скобках указан тип задания (прим. командир). Это следует учитывать при создании маршрута заданий для команд и подготовки сюжетных подводок и локальных финалов.

Существуют следующие типы заданий, отмеченные в каждом сюжетном узле:

- (командир);
- (НКВД);
- (связист);
- (наводчик);
- (медик);
- (политрук) – отмечается только 3 раза;
- (разведчик);
- (солдат);

Это кодовые обозначения типа задания. Они позволяют выстроить для каждой команды уникальный порядок заданий, сохранив единую сюжетную линию. В рамках адаптации сценария, на его основе и рекомендаций к заданиям, следует подготовить необходимые подводки и выводы.

Важно! В маршруте одной команды не может повторяться тип задания. Типы заданий расширятся в дальнейших Квестах Победы и будут даваться на более глубоком уровне.

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

- вводный узел – ведущий знакомит с правилами Квеста Победы, рассказывает об особенностях его проведения, дает сюжетную вводную к игре, выдаёт материальную загадку с зашифрованной первой локацией маршрута;

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

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

Задания

Квест Победы содержит соревновательные элементы, поэтому у заданий должны быть награды. Назначьте их после тестирования заданий в соответствии с их сложностью и направленностью. Загадки и задания не могут стоить 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.

Желательно в запасе иметь еще одно задание, этим 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. Необходимо заранее 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 участников. В связи с распространением Интернета и мобильных устройств, мы советуем организовать общение кураторов с командами через следующие сервисы или их аналоги: ВКонтакте, What's Up, 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 ходе Квеста Победы Куратор следит за перемещениями команд и направляет их на свободные точки, которые они еще не проходили. Такой способ позволит избежать на точках пробок, спровоцированных медлительностью команд и заранее спланировать маршрут каждой из команд.

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

Задания или следующий трек выдается команде ведущим либо Куратором на месте.

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: #Волонтеры70, #ИсторияПродолжается, #ВолонтерыПобеды, #70плюс1, #Роспатриот, #Росмолодежь, #КвестПобеды.

Кроме того, следует попросить участников сопровождать свои публикации хештегами: #КвестПобеды #ВолонтерыПобеды #НазваниеРегиона

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 его участников;
- создание единого инструментария, доступного для участников и организаторов;
- контроль количества регистрации.