**ПОЛОЖЕНИЕ**

**Квест «Архангельск в годы Великой Отечественной войны**»

Настоящее положение Квеста «Архангельск в годы Великой Отечественной войны» (далее – Квест) определяет порядок организации и проведения Квеста, его организационное, методическое обеспечение, порядок участия, определения победителей и призеров.

Учредителем Квеста является Высшая школа информационных технологий и автоматизированных систем ФГАОУ ВО «Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова».

Для создания Квеста используются задачи, составленные участниками областного конкурса «Архангельская область в математических задачах» с указанием их авторства.

 **1. Основные цели и задачи Web-квеста**

 Квест проводится с целью сохранения памяти о героических страницах истории Архангельская в годы Великой Отечественной войны, а также популяризации математики и математического образования среди подрастающего поколения

Квест направлен на решение следующих образовательных задач:

- сохранение исторической памяти подрастающего поколения о тяготах войны, о вкладе жителей Архангельска в победу, об основаниях присвоения городу почетного звания «Город воинской славы».

- воспитание патриотического отношения молодежи к историческому и культурному наследию города, ответственности за его судьбу;

- укрепление связи поколений, воспитание у молодежи бережного отношения к ветеранам как носителям живой памяти о подвиге Архангельска в годы Великой Отечественной войны;

- популяризация среди учащихся общеобразовательных школ математики и математического образования.

**2. Участники Квеста**

В Квесте принимают участие учащиеся 5-11 классов общеобразовательных школ Архангельска. Участие в Квесте командное (команда – 5-7 человек, количество команд от образовательного учреждения не ограничено). Допускаются команды смешанного состава (в т.ч. из учеников 5-11 классов в одной команде). Наличие руководителя обязательно.

Для участия в Квесте руководителю команды необходимо зарегистрироваться на сайте: <http://itprojects.narfu.ru/arhkonk/quest-reg.php> в разделе Квест.

**3. Порядок проведения Квеста**

3.1. Участие в Квесте бесплатное и добровольное.

3.2. Регистрация руководителей команды участников проводится в электронной форме на официальном сайте <http://itprojects.narfu.ru/arhkonk/quest-reg.php> в разделе Квест и открывается не позднее, чем за две недели до объявленной даты его проведения.

3.3. Электронная регистрация закрывается за сутки до объявленной даты и времени проведения Квеста.

3.4. Зарегистрированным руководителям команд в день организации Квеста отправляется ссылка на электронную карту Квеста (маршрут команды), точная дата и время участия, а также инструкция по работе с электронной картой (маршрутом).

3.5. В ходе Квеста участники должны найти как можно больше отмеченных на карте пунктов – памятных мест Архангельска, добежать до них. На каждом пункте маршрута команду в полном составе встречает Агент-волонтер Квеста, выполняющий роль ведущего, предлагает с помощью представленного QR-кода ознакомиться с представленной исторической информацией, использовать полученные знания для решения предложенных математических задач. После решения задачи, или по истечении определенного времени (5 минут), команда двигается дальше по маршруту.

3.6. Регистрация ответов на решенные задачи осуществляется посредством электронных форм, которые размещены под каждой задачей. При каждом ответе требуется введение электронного адреса, который использовался для регистрации.

3.7. Повторная отправка ответов запрещена.

**4. Подсчет результатов**

4.1. Основным критерием при подсчете результатов считается количество правильно решенных математических задач с учетом коэффициента их сложности.

4.2. Рейтинг участников размещается на сайте после завершения Квеста с указанием сведений, разрешенных законом о защите персональных данных.

4.3. Призеры и победители Квеста определяются в соответствии с амплитудой отклонения их результатов от максимально возможных:

I место – 0-5%

II место – 6-15%

III место – 16-25%

**5. Награждение участников**

5.1. Все участники получаются электронные сертификаты.

5.2. Призеры и победители получают электронные дипломы.

5.3. Награждение участников Квеста проводится в течение 10 дней после его проведения.