



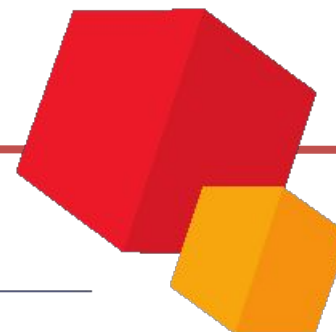
Команда « Ритм »
ШКОЛЬНАЯ КВЕСТ-ИГРА
« СПАСИ СЕБЯ САМ »

Социальный проект

Тимофеева Анастасия Вячеславовна, обучающаяся 9 б класса
МБОУ «СОШ №64» г.Чебоксары

Филиппова Ангелина Игоревна, обучающаяся 9 б класса МБОУ
«СОШ №64» г.Чебоксары

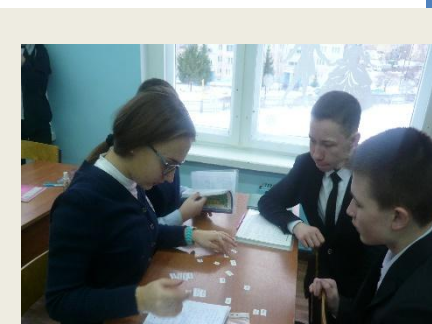
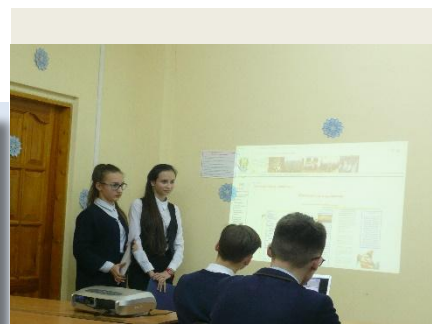
Команда «Ритм»



МБОУ «СОШ № 64» г.Чебоксары

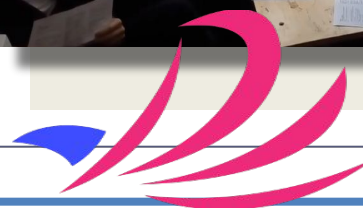
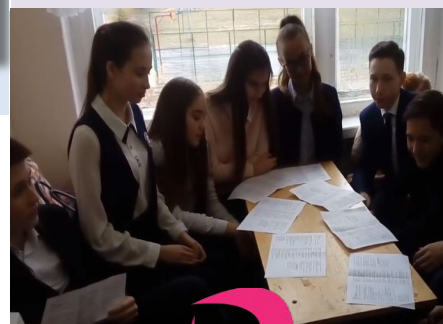
Филиппова Ангелина Игоревна
ответственность, креативность,
внимательность

**Решать,
Исполнять,
Творить,
МОЖЕМ!!!**



**Компетенция
«Предпринимательство»**

Тимофеева Анастасия Вячеславовна
коммуникабельность,
настойчивость,
целеустремлённость



Ритм



Участники:

**Филиппова Ангелина
Игоревна**

- ❖ **Ответственность**
- ❖ **Креативность**
- ❖ **Внимательность**

**Моя деятельность в
проекте:** применение
новшеств и
инновационных
подходов в нашей
деятельности.

**Тимофеева
Анастасия
Вячеславовна**

- ❖ **Коммуникабельность**
- ❖ **Настойчивость**
- ❖ **Целеустремлённость**

**Моя деятельность в
проекте:** продвижение и
реклама проекта.





Методы генерирования:

- ❖ **Мозговой штурм** (Группа людей активно предлагает различные идеи, участники группы пытаются их развить, тут же анализируют их, выявляя недостатки и преимущества).
- ❖ **Метод личных аналогий** -это один из эвристических методов решения творческих задач, в основе которого лежит процесс эмпатии, то есть отождествление себя с объектом и предметом творческой деятельности, осмысление функций исследуемого предмета на основе «вживания» в образ изобретения, которому приписываются личные чувства, эмоции, способности видеть, слышать, рассуждать и т.д.
- ❖ **Метод инверсии** - ориентирован на поиск вариантов решения творческой задачи в новых, неожиданных направлениях, чаще всего — противоположных традиционным взглядам и убеждениям, которые диктуются логикой и здравым смыслом.



Условия квест-игры



❖ Представьте, все жители нашей планеты могут погибнуть в результате чрезвычайного происшествия. И тут появляетесь вы – герои-спасатели, способные разобраться с любой катастрофой. У вас 1 час на решение проблемы.

Правила просты:

- У вас 1 час, ваша команда 5-10 человек любого возраста.
- Каждый этап квест-игры оснащён спецоборудованием, которым надо воспользоваться, чтобы пройти этап каждого задания.
- вы находите подсказки, которые помогут вам правильно определить спецоборудование, которое поможет вам выполнить задание.
- Нужно выполнить задание как можно быстрее и с меньшим количеством ошибок.
- Справившись за 1 час, команда успешно заканчивает игру.



Актуальность



1. Наша жизнь связана с чрезвычайными происшествиями . И хотя искусству оказать себе помощь учат в школах на уроках ОБЖ, рано или поздно каждому самостоятельно приходится постигать данную науку.
2. У вас есть выбор: самому искать информацию по данной теме или научиться спасательным навыкам в группе, интерактивно!
3. Если в кино или театр идти не хочется, а сидеть в кафе настроения нет, то смело пробуйте новый вид развлечений -квест. Этот игровой жанр сегодня вполне заслуженно популярен среди молодежи.



Почему возникла эта бизнес-идея?

1. Мы каждый день слышим о чрезвычайных происшествиях в мире, в России. Примеры трагедий жилых домах, в крупных торговых и офисных центрах показывают нам, что не соблюдение элементарных правил пожарной безопасности и не умение вести себя в экстренной ситуации приводит к гибели огромного количества людей и детей в том числе.
2. Конечно в школах проводятся уроки по основам безопасности жизнедеятельности, представители различных структур МЧС выходят в школы с лекциями.
3. Но это часто носит чисто формальный характер и мало усваивается детьми, потому что все дают только теоретические знания без практического применения.
4. Основная задача проекта состоит в том, чтобы разработать и реализовать игровые квесты, которые помогут правильно действовать в чрезвычайных ситуациях, оказать первую медицинскую помощь пострадавшим.
5. Таким образом проект даст школьникам не только базовые теоретические знания, но и позволит эти знания отработать на практике в игровой форме.
6. Еще одна задача проекта заключается в том, чтобы создать такой игровой продукт, который можно будет тиражировать.

Выход найден!!!



**СОЦИАЛЬНЫЙ
ПРОЕКТ**

**ШКОЛЬНАЯ
КВЕСТ-ИГРА
«СПАСИ СЕБЯ САМ»**





- ❖ **Основная задача** проекта состоит в том, чтобы разработать и реализовать игровые квесты, которые помогут правильно действовать в чрезвычайных ситуациях, оказать первую медицинскую помощь пострадавшим.
- ❖ Таким образом, проект даст школьникам не только базовые теоретические знания, но и позволит эти знания отработать на практике в игровой форме.
- ❖ **Еще одна задача** проекта заключается в том, чтобы создать такой игровой продукт, который можно будет тиражировать.
- ❖ Также мы подумали о **рекламе**. Одного сарафанного радио нам не хватит, и мы подумали о раскрутке нашего проекта. Мы хотим создать свой социальный сайт, и в нем подключить другие социальные сети. Об этом могут узнать учащиеся других школ, тем самым мы можем расширить базу наших клиентов.



Рекламное сообщение о проекте **Мы ждём вас!**

поможет вам по-новому посмотреть

на свои возможности и умения

МОЛОДЁЖНАЯ КВЕСТ-ИГРА «СПАСИ СЕБЯ САМ»



Ведете

активн
ый
образ
жизни

Если вы
не
знаете
навыков
оказания
первой
помощи



Н
боитес
ь
брать
ответст
веннос
ть
на

Зам
авитс
я
быть
полезн
ым
общест
ву



Целевая группа

По данным, полученным от администрации школы участниками нашего проекта могут стать:

5 кл.- 111чел,
6 кл.- 113 чел,
7 кл.- 101чел,
8 кл.- 91чел,
9 кл.- 84 чел.

500
ЧЕЛОВЕК

Это составляет **43 %** от числа учащихся нашей школы.



Практическая значимость

нашей бизнес-идеи (проекта) заключается в том, что проект можно использовать в разных школах, для того, чтобы участники могли правильно действовать в чрезвычайных ситуациях.





Ключевые факторы успеха команды:



- .. Поддержка проекта со стороны администрации школы.
- }. Возможность получить профессиональные умения и навыки в ходе прохождения квест-игры .
- }. Формирование объединённой команды проекта из числа сотрудников школы и учащихся.



Анализ проекта

Сильные факторы нашего проекта:

- 1) проект направлен на важные социальные изменения в нашем обществе-мы должны быть готовы оказывать помощь себе;
- 2) проект рассчитан на достижимый социальный результат, который можно достигнуть за небольшие сроки;
- 3) важным фактором нашей идеи является возможность существования проекта после его окончания
- 4) мы можем подразумевать возможность использования идеи или самого продукта в условиях других школ, организаций, социальных групп.
- 5) проект открыт как для новых участников, так и для тех, кто хотел бы запустить аналогичный продукт самостоятельно.



Ожидаемые результаты проекта





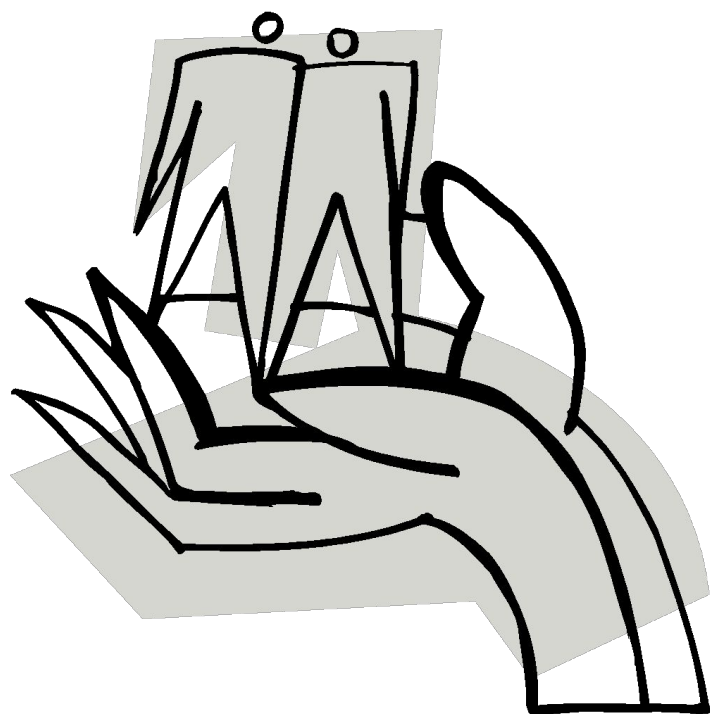
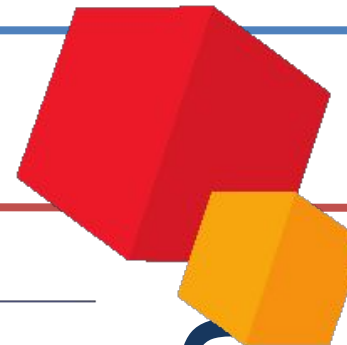
Дальнейшая реализация проекта

В ПЕРСПЕКТИВЕ У ПРОЕКТА ДВА НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ:

1. Расширение географии проекта
«Школьная квест-игра «Спаси себя сам» : набор участников из других школ г. Чебоксары

2. Совершенствование работы проекта
«Школьная квест-игра «Спаси себя сам» : введение новых направлений, расширение спектра услуг, создание целевого взаимодействия с организациями города





**Спасибо
за
внимание!**

