

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении интернет-квеста**  
**«МОЙ ВЫБОР - ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ!»,**  
**посвященного Всемирному дню без табака.**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения виртуального квеста «**МОЙ ВЫБОР - ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ!**» (далее – Квест) и условия участия в нём.

1.2. Квест проводится в рамках мероприятий, направленных на пропаганду здорового образа жизни и профилактику правонарушений среди несовершеннолетних.

1.3 Квест реализуется по инициативе Балаковского отделения Российского движения школьников, муниципального центра воспитательной работы МАОУ СОШ №16 г.Балаково, при поддержке Комитета образования администрации Балаковского муниципального района

**2. Цель и задачи Квеста**

2.1. Цель – популяризация здорового образа жизни, спорта и чтения среди детей и подростков, в том числе, с использованием интернет-ресурсов.

2.2. Задачи:

- формирование активной жизненной позиции и профилактика асоциальных явлений среди детей и подростков;
- содействие развитию коммуникативных качеств личности школьников, формирование умения работать в группе;
- активизация и совершенствование деятельности школ по формированию культуры здоровья и здорового образа жизни детей и подростков.

**3. Сроки реализации проекта**

3.1.С 20 мая по 27 мая 2020 года

**4. Целевые группы проекта**

4.1.Целевыми группами проекта являются обучающиеся общеобразовательных организаций БМР, педагоги образовательных организаций.

4.2. В квесте принимают участие команды учащихся 5–8 классов в составе 10 человек.

**5. Ожидаемые результаты**

5.1. Повышение уровня осведомленности обучающихся о здоровом образе жизни, вреде курения и правильном питании

5.2. Повышение уровня ответственного отношения к своему здоровью

**6. Этапы реализации проекта**

6.1.Регистрация команд в сообществе в VK <https://vk.com/public195490869>

6.2. Выполнение заданий по этапам

6.3. Подведение итогов

**7. Порядок определения победителей**

7.1. После окончания каждого этапа оргкомитет осуществляет подведение итогов путём подсчёта средних оценок заданий команд, выставленных членами жюри, и публикует итоги этапа на **сайте** квеста

7.2. Победителем игры считается одна команда, набравшая максимальное количество баллов по итогам всех этапов квеста

7.3. Имена участников команды-победителя и команд-лауреатов публикуются оргкомитетом на <https://vk.com/public195490869> после подведения итогов игры.

## **8. Награды**

8.1. Все участники квеста получают электронные дипломы и сертификаты участников