



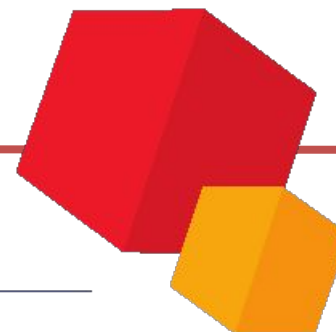
***Команда « Ритм »***  
**ШКОЛЬНАЯ КВЕСТ-ИГРА**  
**« СПАСИ СЕБЯ САМ »**

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

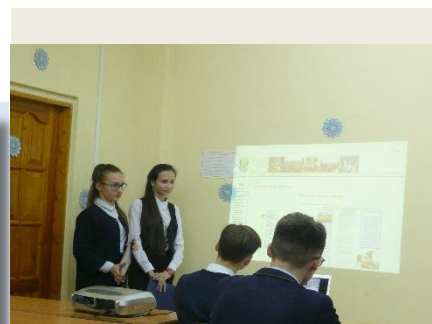
# Команда «Ритм»



МБОУ «СОШ № 64» г.Чебоксары

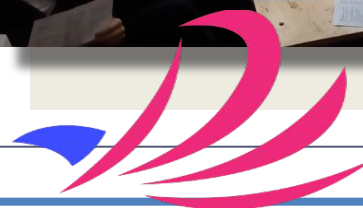
**Филиппова Ангелина Игоревна**  
ответственность, креативность,  
внимательность

**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



norman.ru

❖ 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

---

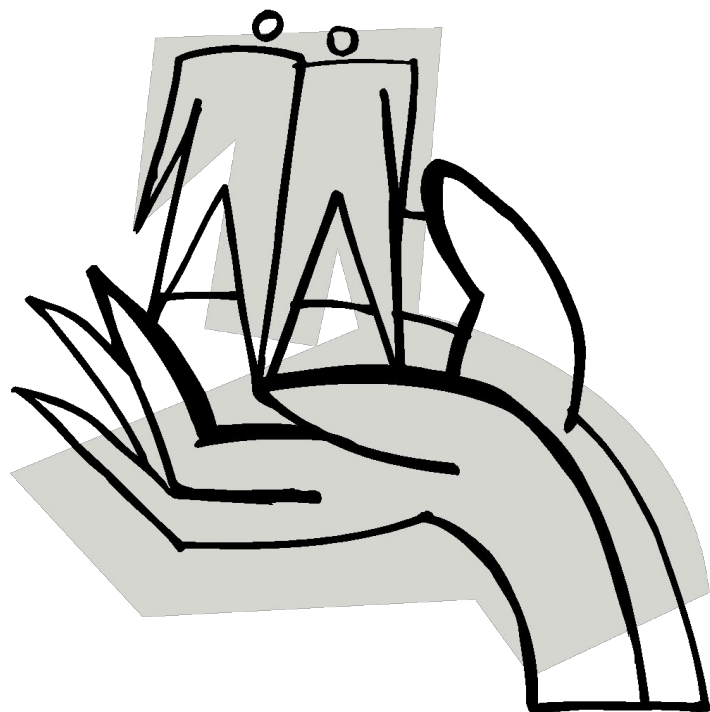
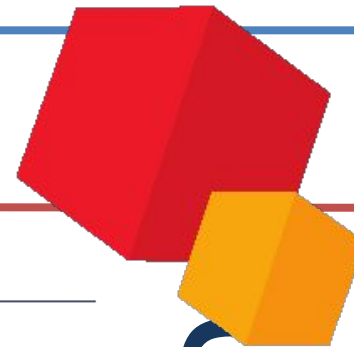


## В ПЕРСПЕКТИВЕ У ПРОЕКТА ДВА НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ:

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!**

