



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
ПРИДНЕСТРОВСКОЙ МОЛДАВСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

П Р И К А З

08.10.2025

№ 927

г. Тирасполь

Об утверждении Положения о республиканской спортивно-интеллектуальной квест-игре «Форпост Приднестровья-2025» для молодых учителей

В соответствии с Постановлением Правительства Приднестровской Молдавской Республики от 19 августа 2024 года № 376 «Об утверждении Положения, структуры и предельной штатной численности Министерства просвещения Приднестровской Молдавской Республики» (САЗ 24-35) с изменениями и дополнениями, внесенными постановлениями Правительства Приднестровской Молдавской Республики от 23 декабря 2024 года № 492 (САЗ 24-52), от 24 февраля 2025 года № 43 (САЗ 25-8), от 9 июня 2025 года № 160 (САЗ 25-23), Приказом Министерства просвещения Приднестровской Молдавской Республики от 24 июня 2020 года № 575 «Об утверждении положения «О клубе молодых учителей в системе образования в Приднестровской Молдавской Республике», в целях интеграции педагогического сообщества молодых учителей, стимулирования их профессионального развития и творческого потенциала приказываю:

1. Утвердить Положение о республиканской спортивно-интеллектуальной квест-игре «Форпост Приднестровья-2025» для молодых учителей (далее – квест-игра) согласно Приложению к настоящему Приказу.

2. Председателю Республиканского клуба молодых учителей Гальцевой Н.Г., начальнику Управления молодежной политики и дополнительного образования Министерства просвещения Приднестровской Молдавской Республики Пушкаревой Д.М. обеспечить:

- а) информирование молодых учителей о проведении квест-игры;
- б) проведение квест-игры в соответствии с Приложением к настоящему Приказу;
- в) формирование состава жюри Конкурса;
- г) информационное сопровождение квест-игры в средствах массовой информации;
- д) подведение итогов квест-игры и награждение победителей.

3. Контроль за исполнением настоящего Приказа оставляю за собой.

Министр

С.Н. Иванишина

ПОЛОЖЕНИЕ

о республиканской спортивно-интеллектуальной квест -игре
для молодых учителей организаций образования Приднестровской Молдавской Республики
«Форпост Приднестровья- 2025»

1. Общие положения

1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок и условия проведения республиканской спортивно–интеллектуальной квест- игры «Форпост Приднестровья- 2025» для молодых учителей организаций образования Приднестровской Молдавской Республики (далее – Квест).

2. Организатором Квеста является Министерство просвещения Приднестровской Молдавской Республики.

На организаторов возлагается: прием заявок участников Квеста; подготовка информации о порядке проведения, сроках и результатах Квеста; решение организационных вопросов Квеста; награждение участников Квеста.

3. Соорганизаторами Квеста являются МУ «Управление народного образования г. Бендеры», МОУ «Бендерская средняя общеобразовательная школа №15», Некоммерческое партнерство «Туристический клуб «Зубр»».

На соорганизаторов возлагается: организация торжественной церемонии открытия и награждения победителей Квеста; организация жеребьевки; проведение консультаций по организационным вопросам с участниками и жюри Квеста; подготовка и проведение 2 этапа Квеста – «Игры».

2. Сроки и место проведения Квеста

4. Квест проводится - 31 октября (пятница) 2025 года, начало – в 11.00

5. Место проведения Квеста - МУП «Исторический военно- мемориальный комплекс «Бендерская крепость»

3. Цели и задачи Квеста

6. Цель Квеста – объединение молодых учителей Приднестровья; расширение и углубление профессиональных контактов и кругозора молодых учителей; создание благоприятных условий для профессионального сотрудничества

а) популяризация среди молодых учителей организаций общего образования Приднестровской Молдавской Республики здорового образа жизни;

б) совершенствование навыков межличностного общения молодых учителей организаций общего образования Приднестровской Молдавской Республики;

в) установление профессионального сотрудничества, дружеских отношений между молодыми учителями организаций общего образования.

4. Участники и условия участия Квеста

8. Для участия в Квесте от каждого города (района) приглашаются:

а) сборные команды молодых учителей организаций образования со стажем работы до 3 лет включительно (одна команда, представляющая город или район);

б) а также не менее 30 болельщиков (из числа молодых учителей организации образования, учащихся и представителей родительской общественности).

9. Состав сборных команд формируется в количестве: 7 человек участников Квеста, из числа которых выбирается капитан команды.

Команду сопровождает куратор команды – представитель организации общего образования или Управления народного образования, ответственный за работу с молодыми педагогами в городе\районе. Куратор осуществляет внешнее руководство командой, сопровождение при подготовке к участию в Квесте.

10. С целью ориентирования на местности и оказания помощи при работе с маршрутным листом за каждой командой – участником закрепляется куратор из числа членов туристического клуба «Зубр» МОУ «Бендерская средняя общеобразовательная школа №15».

11. Заявка на участие в мероприятии оформляется куратором МУ «Управление народного образования» по работе с молодыми специалистами и направляется по электронной почте nata.galtseva@list.ru (Гальцева Наталья Георгиевна).

Прием заявок участников осуществляется до 20.10. 2025 года согласно Приложению к настоящему Положению.

12. Капитан команды в срок до 22.10.2025 направляет по электронной почте nata.galtseva@list.ru (Гальцева Наталья Георгиевна) краткое представление команды с указанием названия команды, Ф.И.О. членов команды и краткой информации о членах команды. Данная информация озвучивается на торжественном параде команд в рамках открытия республиканской спортивно-интеллектуальной квест –игре для молодых учителей организаций образования Приднестровской Молдавской Республики

«Форпост Приднестровья- 2025»

5. Структура Квеста

13. Квест включает два этапа:

а) 1 этап: конкурс «Визитная карточка». Это динамичное представление команды (до 5 минут), которое должно отражать следующие элементы:

- название команды;
- девиз команды;
- эмблему команды;
- краткую характеристику команды;
- пожелания участникам других команд.

Порядок выступления команд определяется жеребьевкой. Жеребьевку проводят организаторы Квеста.

Для оценивания конкурса «Визитная карточка» формируется жюри из состава сотрудников Министерства просвещения, специалистов управлений народного образования, педагогов организаций дополнительного образования. Состав жюри утверждается приказом министра просвещения Приднестровской Молдавской Республики.

Самопрезентация команды Квеста работа оценивается по критериям согласно таблице критериев оценивания работ.

Таблица критериев оценивания

п\п	Критерии оценивания	Диапазон баллов
	Соблюдение регламента выступления	0-2 б
	Соответствие девиза названию команды, целостность выступления	0-3 б
	Эстетичность внешнего вида участников команды (единая форма команды, атрибуты команды, атрибуты города (района), который представляет команда и т.д.)	0-5 б
	Оригинальность представления.	0-10 б
	Музыкальное и техническое сопровождение (использование презентаций, видеофильм и т.д.)	0-5 б
	Творческие способности команды, артистизм	0-5б
	Культура выступления и поведения	0-5б
	Сплочённость команды	0-5б
	Итого	35б

При подведении итогов баллы членов жюри по каждой отдельной работе суммируются. Команде - победителю конкурса «Визитная карточка» предоставляется преимущество «стартовать на 1 минуту раньше остальных команд».

б) 2 этап: «Игра», состоящая из 14 испытаний спортивно – интеллектуального характера, заданных на маршрутном листе для каждой команды. Подготовку 2 этапа Квеста (непосредственно игру) осуществляет МОУ «Бендерская средняя общеобразовательная школа №15», Некоммерческое партнерство «Туристический клуб «Зубр».

За прохождение каждого испытания команда получает ключ, который в дальнейшем меняет на подсказки для составления ключевого слова. Каждой команде необходимо набрать как можно большее количество ключей. Правильно отгаданное ключевое слово дает право команде получить финальный флаг, которое в максимально короткое время необходимо установить (место установки флага обозначено в маршрутном листе) Победителем признается команда, установившая финальный флаг первой.

6. Правила игры Квеста

14. Старт команд вовремя 2 этапа осуществляется в следующем порядке:

а) Команде - победителю конкурса «Визитная карточка» предоставляется преимущество «стартовать на 1 минуту раньше остальных команд».

б) Команды, занявшие II, III места на конкурсе «Визитная карточка» стартуют с очередностью в 1 минуту соответственно призовому месту.

15. Команды двигаются по заданному маршруту (маршрутный лист). На каждой игровой станции выполняют задания.

16. Команда, успешно прошедшая испытание получает «ключ», который в дальнейшем меняет на подсказки для составления зашифрованного ключевого слова Квеста.

17. Команда обязана пройти каждое испытание по заданному маршруту (маршрутному листу). Команды обязаны пройти все испытания Квеста и не нарушать последовательность испытаний, указанных в маршрутном листе.

18. Прохождение нового испытания начинается после того, как команда в полном составе прошла предыдущее испытание. На испытаниях, которые предполагают участие одного члена команды, капитан команды определяет члена команды для прохождения данного испытания. Остальные члены команды поддерживают участника испытания и только после завершения испытания приступают к следующему испытанию, согласно маршрутному листу.

19. На прохождение каждого испытания дается определенное время. В случае если команда не укладывается в заданное время, прохождение испытания считается законченным, задание считается не выполненным и «ключ» команде не выдается. Если задание, выполнено досрочно, сэкономленное время команда может использовать как «бонус» при прохождении следующего испытания. Окончание времени объявляется ответственными за прохождение испытания из числа сотрудников МОУ «Бендерская средняя общеобразовательная школа №15», и Некоммерческого партнерства «Туристический клуб «Зубр». В случае непрохождения командой испытания ответственный за прохождение испытания незамедлительно сообщает организаторам Квеста.

20. Каждой команде необходимо набрать как можно большее количество «ключей». После того, как все точки маршрутного листа пройдены, «ключи» обмениваются на подсказку к отгадыванию зашифрованного ключевого слова Квеста.

21. Для того чтобы получить финальный флаг, необходимо в течение 3 минут с помощью подсказок, составить зашифрованное ключевое слово Квеста. Если предполагаемое ключевое слово оказывается неверным, то команда не получает финальный флаг и выбывает из игры.

22. Звание победителя получает команда, которая пройдет все испытания Квеста и первой установит финальный флаг.

7. Подведение итогов Квеста

23. По итогам проведения Квеста определяется победитель. Победителем является команда, финиширующая первой.

24. Команда – победитель, награждается Дипломом Министерства просвещения Приднестровской Молдавской Республики» и памятным подарками.

Приложение к Положению
о республиканской спортивно-интеллектуальной
квест -игре для молодых учителей
организаций образования
Приднестровской Молдавской Республики
«Форпост Приднестровья- 2025»

Заявка на участие
в республиканском спортивно -интеллектуальном квесте
«Форпост – Приднестровья – 2025»

МУ «Управление народного образования» _____ (указать город, район)

п\п\	Ф.И.О. участника	Должность	Стаж работы	Место работы	Примечание
					капитан команды
			указать контактный телефон		куратор команды (представитель УНО, ООО)

МП

(подпись)

(расшифровка подписи)