

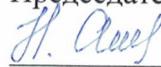
краевое государственное бюджетное  
профессиональное образовательное учреждение  
«Владивостокский базовый медицинский колледж»  
(КГБПОУ «ВБМК»)

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директором КГБПОУ «ВБМК»

от «20» октября 2025 г. № 309- О

Председатель РУМО «Здравоохранение и медицина»

 Ананьина Н.В.

**ПОЛОЖЕНИЕ**

о проведении интерактивной игры «Живи»

## **I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1 Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения интерактивной игры «Живи» (далее – Игра).

1.2 Организатором Игры является РУМО «Здравоохранение и медицина» в системе среднего профессионального образования Приморского края. Оператором Игры выступает Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Владивостокский базовый медицинский колледж» (далее – КГБПОУ «ВБМК»).

1.3.Игра - образовательное профориентационное мероприятие, направленное на укрепление взаимодействия между профессиональными образовательными учреждениями и общеобразовательными школами Приморского края.

1.3. Игра проводится в соответствии с планом работы регионального учебно-методического объединения «Здравоохранение и медицина» (далее – РУМО) в рамках организации мероприятий образовательной направленности для обучающихся колледжа.

1.3. Интерактивная игра «Живи» - уникальная площадка для приобретения практических навыков в области безопасности жизнедеятельности и первой помощи, способствует профессиональной ориентации школьников и студентов первого года обучения на базе основного общего образования, формируя интерес к профессии фельдшера, медицинской сестры, к профессии, связанной с обороной и безопасностью.

1.4. Игра проводится: в ноябре - ко «Дню народного единства» и в мае - ко «Дню Победы».

1.5. Организационная база проведения Игры: КГБПОУ «ВБМК» (в т.ч. филиалы).

## **II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ**

2.1 Цель Игры – формирование практических навыков оказания первой помощи, военной подготовки и основ тактической медицинской помощи.

2.2 Задачи интерактивной Игры:

2.2.1. освоение техники эвакуации пострадавших и оказание первой помощи при боевых ранениях, отработка навыка выполнения базовой сердечно-лёгочной реанимации, усвоение правил обращения с оружием;

2.2.2. развитие и формирование общих компетенций:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие,

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений;

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

2.2.3. развитие личностных качеств, таких как наблюдательность и стрессоустойчивость, коммуникабельность и взаимовыручка, ответственность за жизнь других людей.

2.2.4 популяризация военно-прикладных видов спорта.

## **III. УЧАСТНИКИ ИГРЫ**

3.1 Для участия в Игре приглашаются учащиеся общеобразовательных школ Приморского края и студенты первого года обучения на базе основного общего образования КГБПОУ «ВБМК» и профессиональных образовательных учреждений Приморского края, подведомственные министерству профессионального образования и занятости населения Приморского края.

3.2 Статус команды - участницы Игры присваивается на основании заявки от общеобразовательной школы и профессионального образовательного учреждения.

3.3 Команда включает 7-8 человек. Сопровождает команду - ответственное лицо от организации (педагогический работник).

3.4. Участие в Игре является добровольным и бесплатным.

3.5 Форма проведения Игры – *очная*.

#### IV. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

4.1 Руководство подготовкой и проведением Игры осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет) КГБПОУ «ВБМК». Состав Оргкомитета: директор колледжа/заведующий филиалом, заместитель директора по воспитательной работе, заведующий центром аккредитационно - симмуляционных технологий, начальник управления новых образовательных технологий и образовательных программ, повышения квалификации и аттестации педагогических работников, старший методист/методист.

Оргкомитет Игры: формирует списки команд в соответствии с заявками, состав наставников (из выпускников КГБПОУ «ВБМК») по количеству команд – участников, состав судейской коллегии, оказывает методическое содействие на всех этапах Игры, решает иные вопросы по организации работы Игры.

4.2. Дата и время проведения Игры КГБПОУ «ВБМК» и филиалы определяют самостоятельно в периоды **с 30.10.2025 г. по 28.11.2025 г. и с 01.05.2026 г. по 29.05.2026 г.**

4.3. КГБПОУ «ВБМК» и филиалы направляют Информационные письма и положение о проведении Игры на электронные почты общеобразовательных организаций и профессиональных образовательных учреждений. Организатор оставляет за собой право принимать решение об отборе команд-участниц.

4.3 Для участия в интерактивной Игре необходимо направить на электронный адрес Оргкомитета ***vbmk\_mk@mail.ru*** (КГБПОУ «ВБМК»)/ ***umk08metod@mail.ru*** (Уссурийский филиал КГБПОУ «ВБМК»)/ ***revass@mail.ru*** (Партизанский филиал КГБПОУ «ВБМК»), ***lesmed01@mail.ru*** (Лесозаводский филиал КГБПОУ «ВБМК»), ***Spassksmk@mail.ru*** (Спасский филиал КГБПОУ «ВБМК»), ***starmed.09@mail.ru*** (филиал КГБПОУ «ВБМК» в г. Артеме), ***priem.dg@vbmkl.ru*** (филиал КГБПОУ «ВБМК» в г. Дальнегорск) заявку от образовательной организации в установленной форме согласно Приложению А настоящего Положения, с пометкой ***«Интерактивная игра «Живи»» - до 30 октября 2025 года/ до 1 мая 2026 года.***

4.4. От одной образовательной организации направляются ***не более 1 заявки.*** Заявки, поступившие позднее указанной даты, не рассматриваются.

##### 4.5 Регламент проведения интерактивной игры «Живи»

4.5.1 *Торжественное открытие мероприятия:* вынос Государственного флага Российской Федерации, исполнение Государственного гимна, приветственное слово директора КГБПОУ «ВБМК»

4.5.2 *Предварительный (тренировочный) этап:* модератор Игры выдает каждой команде Маршрутный лист (Приложение Б) с заданиями этапов, члены команды изучают их содержание, распределяют участников на выполнение этапов и под руководством наставников (из выпускников колледжа) отрабатывают практические навыки - 40 минут.

##### 4.5.4 Прохождение этапов:

Этап 1: *Представление команд:* название и девиз;

Этап 2: *Демонстрация маршевого порядка* под исполнение военной песни.

Этап 3: *«Эвакуация раненого бойца».*

*Цель:* обучить участников технике безопасной эвакуации пострадавших из зоны боевых действий или чрезвычайных ситуаций, из красной зоны в желтую зону.

*Количество участников от команды:* 3 человека

*Задание:* преодолеть условное «поле боя» (зараженную или простреливаемую зону) длиной 50 метров и транспортировать «раненого» (одного из членов команды, роль которого определяется жеребьевкой) в безопасную зону («медпункт»).

*Снаряжение:* носилки, макеты оружия, средства имитации (дымовая шашка, если безопасно).

Этап 4: «Первая помощь: Перевязка и наложение жгута».

*Цель:* обучить основным приемам оказания первой помощи при ранениях.

*Задание:* оказать первую помощь «раненому» (манекену или условному пострадавшему).

*Количество участников от команды:* 1 человек

*Часть А:* наложить повязку на «голову» (чепец) или на «кисть».

*Часть Б:* остановить артериальное кровотечение из «бедр» путем наложения кровоостанавливающего жгута.

*Снаряжение:* перевязочные пакеты, кровоостанавливающий жгут (жгут Эсмарха), маркер.

Этап 5: «Неполная разборка и сборка автомата Калашникова»

*Цель:* формирование навыков обращения с оружием.

*Количество участников от команды:* 1 человек

*Задание:* выполнить неполную разборку, а затем сборку учебного автомата АК-74. или любой другой модификации АК.

*Снаряжение:* стол, учебные автоматы АК-74 (2 шт., для разборки и сборки).

Этап 6: «Проведение базовой сердечно-легочной реанимации».

*Цель:* освоить технику проведения базовой сердечно-легочной реанимации.

*Количество участников от команды:* 2 человека

*Задание:* определить признаки клинической смерти и провести комплекс сердечно-легочной реанимации.

*Снаряжение:* тренажер-манекен для проведения СЛР (взрослый).

4.6. Каждый этап оценивается в баллах по критериям (Приложение В)

## V. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

5.1. Для обеспечения всесторонней, качественной и объективной оценки, определения победителя и призеров Игры создается Судейская коллегия.

Судейская коллегия в своей деятельности руководствуется настоящим Положением.

5.2. Общее руководство проведением Игры осуществляет Главный судья.

5.3. Количество членов судейской коллегии – 5-8 (в зависимости от количества команд).

5.4. В состав судейской коллегии входят: ветераны боевых действий СВО, действующие военнослужащие, преподаватели БЖД, физической культуры.

5.3. В обязанности судейской коллегии входит оценивание каждого этапа Игры по критериям, предложенным оргкомитетом, определение победителей Конкурса.

5.4. Каждый член Судейской коллегии заполняет листы экспертной оценки. На основе указанных листов формируется протокол о подведении итогов Игры.

## VI. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

6.1. Состав Судейской коллегии Игры определяет победителей на основании общекомандного результата, включающего сумму баллов шести этапов Игры.

6.2. Команды - победители награждаются Дипломами за I, II, III место.

6.3 Команды, не занявшие призовых мест, награждаются дипломами участников Игры.

6.4 Решением Оргкомитета Игры могут быть объявлены дополнительные поощрительные номинации:

«За самую быструю эвакуацию» - лучшая команда по выполнению этапа «Эвакуация раненого бойца»;

«Лучший спасатель» - самая квалифицированная команда по оказанию первой медицинской помощи («перевязка и наложение жгута»);

«Лучшая точность движений» - лучшее выступление на этапе «Неполная разборка и сборка

автомата Калашникова»;

«Самый надежный помощник» - лучший результат на этапе «Проведение базовой сердечно-легочной реанимации»;

«Сплоченность команды» - отмечаются высокий уровень взаимовыручки и взаимопонимания среди участников;

«Командный дух и упорство» - подчёркиваются стойкость, настойчивость и решительность команды.

6.5. Преподаватели, подготовившие команду к участию в Игре, получают Сертификаты от организаторов Игры.

## **VII. ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ**

7.1. Все участники должны быть ознакомлены с настоящим Положением и правилами техники безопасности на каждом этапе.

7.2. Во время проведения этапов с макетами оружия и на этапе эвакуации запрещены действия, которые могут привести к травмам.

7.3. На этапах оказания медицинской помощи должны использоваться одноразовые материалы (пленки для ИВЛ) или проводиться тщательная дезинфекция манекенов.

**ЗАЯВКА**  
**на участие в интерактивной игре «ЖИВИ»**

Полное наименование общеобразовательной, профессиональной образовательной организации	наименование школы/образовательной организации	
Адрес организации (юридический)		
Контактные телефоны организации		
Адрес электронной почты организации		
ФИО руководителя образовательного учреждения (полностью)		
Сопровождающий (ФИО, должность)		
ФИО преподавателя, подготовившего команду к участию в Игре		
Название команды		
Список участников		1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.

Директор

/Фамилия И.О./ М.П.

**МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ**  
**команды интерактивной игры «Живи»**

Название команды \_\_\_\_\_

<b>№</b>	<b>Этап*</b>	<b>Суть задания</b>
1.	Приветствие	Представление команды: название, девиз
2.	Маршевой порядок	Демонстрация строевого шага под музыкальное сопровождение
3.	Эвакуация раненого бойца	Преодоление условного «поле боя» длиной 50 м и транспортирование «раненого» в медпункт
4.	Первая помощь: Перевязка и наложение жгута	Наложение повязки на голову или руку, остановка кровотечения бедренной артерии
5.	Неполная разборка и сборка автомата Калашникова	Выполнение неполной разборки и последующей сборки учебного автомата АК-74
6.	Проведение базовой сердечно-легочной реанимации	Проведения сердечно-легочной реанимации на манекене

\* Последовательность этапов для каждой команды разная

**Критерии оценки  
интерактивной игры «Живи»**

№	Этап	Критерии оценки	Баллы за 1 критерий	Максимальное количество баллов за этап	Результат (баллы)
1.	Приветствие	-креативность представления;	2	6 балла	
		- четкость речи;	1		
		- слаженность команды,	2		
		- наличие эмблемы;	1		
2.	Маршевой порядок	-четкость шагов;	1	3 балла	
		-синхронность движения;	1		
		- выразительность исполнения;	1		
		-правильность транспортировки: использование носилок, тросов;	3		
3.	Эвакуация раненого бойца	-обеспечение безопасности «раненого»;	3	8 баллов	
		-скорость транспортировки (высокая/низкая);	2		
		- слаженность работы команды;	2		
		Штрафные баллы начисляются за падение «раненого» с носилок, потерю снаряжения, неправильный способ транспортировки.			
4.	Первая помощь: Перевязка и наложение жгута	<i>Часть А:</i>	2	5 баллов	
		- правильное наложение туров бинта;	2		
		-правильность удерживания бинта;	2		
		-правильное расположение бинтующего по отношению к пациенту;	2		
		-туры наложены с достаточной плотностью;	1		
		-эстетичность наложения повязки;	1		
		- уточнили у пострадавшего о комфортности наложения повязки;	1		
		<i>Часть Б:</i>	2		
		- правильность и последовательность действий;	2		
		- соблюдение мер личной защиты;	2		
		- точность наложения жгута (место, сила затяжки, время наложения),	2		
		- определено исчезновение пульсации на периферических сосудах,	2		
		10 баллов			

		<p>- произведена иммобилизация конечности косынкой или табельными шинами.</p> <p>Штрафные баллы начисляются при нарушении мер безопасности, последовательности и отсутствия фиксации даты и времени наложения жгута</p>	2	
<b>5.</b>	Неполная разборка и сборка автомата Калашникова	- соблюдены правила при разборке и сборке автомата;	3	9 баллов
		- соблюдался порядок выполнения разборки АК	3	
		- соблюдался порядок выполнения сборки АК	3	
		Фиксируется общее время выполнения. Штрафные баллы начисляются: падение детали, неправильная последовательность, не закрытые затворной рамы и т.д.) к итоговому времени добавляется штрафное время (+5 секунд за каждую ошибку).		
<b>6.</b>	Проведение базовой сердечно-легочной реанимации	-правильность определения признаков жизни;	2	11 баллов
		-совершен вызов на ССМП;	1	
		-проведена подготовка к компрессиям грудной клетки;	2	
		- проведены компрессии грудной клетки и ИВЛ (глубина и частота компрессий, соотношение компрессий и вдохов 30:2, положение рук, эффективность искусственного дыхания).	6	