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

## УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора КГБПОУ «ВБМК» от «20» октября 2025 г. № 309- О

#### ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интерактивной игры «Живи»

#### І. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1 Настоящее Положение определяет цель, задачи, условия организации и проведения интерактивной командной игры «Живи» (далее Игра).
- 1.2 Игра образовательное профориентационное мероприятие, направленное на укрепление взаимодействия между профессиональными (медицинскими) образовательными учреждениями и общеобразовательными школами Приморского края.
- 1.3. Игра проводится в соответствии с планом работы КГБПОУ «Владивостокский базовый медицинский колледж», 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 к «Дню народного единства» и в феврале к «Дню защитника Отечества».
- 1.5. Организационная база проведения Игры: КГБПОУ «Владивостокский базовый медицинский колледж» (в т.ч. филиалы).

#### ІІ. 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:
- OK 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;
- OK 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.

#### ІІІ. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

- 3.1 Для участия в Игре приглашаются учащиеся общеобразовательных школ Приморского края и студенты первого года обучения на базе основного общего образования по специальностям 31.02.01 Лечебное дело, 34.02.01 Сестринское дело КГБПОУ «ВБМК».
- 3.2 Статус команды участницы Игры присваивается на основании заявки от общеобразовательной школы.
  - 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 Подготовку и проведение Игры осуществляет организационный комитет (далее Оргкомитет) КГБПОУ «ВБМК». Состав Оргкомитета: директор колледжа/заведующий филиалом, заместитель директора по воспитательной работе, заведующий центром аккредитационно симмуляционных технологий, старший методист/методист, преподаватель БЖД. Оргкомитет формирует список команд в соответствии с заявками, состав наставников (выпускники колледжа) по количеству команд участников, состав судейской коллегии, решает иные вопросы по организации работы Игры.
- 4.2. Дата и время проведения Игры сообщается образовательным организациям дополнительно в информационном письме, на электронную почту. Анонс мероприятия и новость о его проведении публикуются в телеграмм-канале КГБПОУ «ВБМК».
- 4.3 Для участия в интерактивной Игре необходимо направить на электронный адрес Оргкомитета sport@vbmk.ru заявку от образовательной организации в установленной форме согласно Приложению А настоящего Положения, с пометкой «Интерактивная игра «Живи»» не позднее чем за 10 дней до проведения Игры.
- 4.4. От одной образовательной организации направляются *не более 2 заявок*. 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 (выпускники 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 приёмам 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».

<u>Часть Б:</u> остановить артериальное кровотечение из «бедра» путем наложения кровоостанавливающего жгута.

*Снаряжение:* статист, 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. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

- 5.1 Судейская коллегия Игры определяет победителей на основании общекомандного результата, включающего сумму баллов шести этапов Игры.
- 5.2. Команды победители награждаются Дипломами за I, II, III место и ценными подарками.
  - 5.3 Команды, не занявшие призовых мест, награждаются дипломами участников Игры.
- 5.4 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 сердечнолегочной реанимации»;
- «Сплоченность команды» отмечаются высокий уровень взаимовыручки и взаимопонимания среди участников;
- «Командный дух и упорство» подчёркиваются стойкость, настойчивость и решительность команды.
- 5.5. Преподаватели, подготовившие команду к участию в Игре, получают Сертификаты от организаторов Игры.

### VI. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

- 6.1. Общее руководство проведением Игры осуществляет Главный судья.
- 6.2. Количество членов судейской коллегии 5-8 (в зависимости от количества команд).
- 6.3. В состав судейской коллегии входят: преподаватели БЖД, ОБЗР, физической культуры, ветераны боевых действий СВО, действующие военнослужащие.
- 6.3. В обязанности судейской коллегии входит оценивание каждого этапа Игры по критериям, предложенным оргкомитетом, определение победителей Конкурса.

#### 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	школы/	
1 1	бразовательной	
организации		
Адрес организации (юридичес	еский)	
Контактные телефоны органи	изации	
Адрес электронной почты орг	ганизации	
ФИО руководителя обр	разовательного	
учреждения (полностью)		
Сопровождающий (ФИО, дол	лжность)	
ФИО преподавателя, по	одготовившего	
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»

No	Этап*	Суть задания						
1.	Приветствие	Представление команды: название, девиз						
2.	Маршевой порядок	Демонстрация строевого шага под музыкальное сопровождение						
3.	Эвакуация раненого бойца	куация 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						

<sup>\*</sup> Последовательность этапов для каждой команды разная

# Критерии оценки интерактивной игры «Живи»

	HITCHARTHORN HI DO WARDON								
№	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						
		-обеспечение безопасности «раненого»;	3						
,	Эвакуация	-скорость транспортировки (высокая/низкая);	2	8 баллов					
3.	раненого бойца	- слаженность работы команды;	2						
		Штрафные баллы начисляются за падение «раненого» с носилок, потерю снаряжения, неправильный способ транспортировки.							
	Первая помощь: Перевязка и наложение жгута	Часть А: - правильное наложение туров бинта;	2	5 баллов					
		-правильность удерживания бинта;	2						
		-правильное расположение бинтующего по отношению к пациенту;	2						
		-туры наложены с достаточной плотностью;	1						
		-эстетичность наложения повязки;	1						
4.		- уточнили у пострадавшего о комфортности наложения повязки;	1						
		Часть Б: - правильность и последовательность действий;	2	10 баллов					
		- соблюдение мер личной защиты;	2						
		- точность наложения жгута (место, сила затяжки, время наложения),	2						
		<ul> <li>- определено исчезновение пульсации на периферических сосудах,</li> </ul>	2						

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