Утверждаю

начальник Управления образования

Артемовского городского округа

Н.В. Багдасарян

## ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении Конкурса настольных игр**

**в рамках муниципального социально-педагогического**

**проекта «Будь здоров!»**

## Задачи:

* Раскрытие общих для литературы и жизни традиционных духовно-нравственных ценностей (жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России), переходящих из поколения в поколение.
* Воспитание духовно-нравственных качеств, формирующих духовный облик и нравственные ориентиры подрастающего поколения (заботливость, внимательность, милосердие, ответственность, уважение, трудолюбие, терпеливость, трезвомыслие и т.д.) через произведения классиков русской и советской литературы.
* Создание социально-педагогической среды, способствующей раскрытию творческого потенциала каждого обучающегося, развитию навыков коммуникации.
* Развитие мотивации к изучению литературных произведений и умению раскрыть их воспитательный потенциал.

**Участники конкурса:**

* Обучающиеся 7, 8, 9 классов, включенные в муниципальный социально-педагогический проект «Будь здоров!».
* Количество участников – не более 10 человек от класса.

**Сроки проведения конкурса:**

Конкурс проводится с 20.11.2023 по 04.12.2023. Видеоролики с записью выступления направляем в срок до 04.12.2022 (включительно) на электронный адрес [olga.pokrovskaya.1989@mail.ru](mailto:olga.pokrovskaya.1989@mail.ru) (в теме письма необходимо указать школу и класс).

**Правила конкурса:**

* Для участия в городском этапе конкурса каждый класс-участник может представить не более одной работы.
* Класс представляет на рассмотрение жюри Настольную игру по мотивам произведений отечественной литературы (рассказы, сказки, стихи, былины, христианские притчи и т.д.).
* У настольной игры должно быть название.
* Форма игры – «игра-ходилка», лото, имаджинариум, доббль, квест на оформленной печатной основе, и другие (известные и неизвестные формы).
* Для 3 и более игроков.

**Основные требования к игре:**

* Правдивость познавательной информации построенной на литературном материале (использование литературных произведений, словарей, энциклопедий и т.д.);
* Опора на литературные произведения отечественных писателей, поэтов (источником могут являться хрестоматии, пособия и т.д.)
* Включение в игру пословиц, поговорок, слоганов с духовно-нравственным смыслом.
* При использовании в качестве наглядного компонента игры фото и репродукций картин с Интернета ссылка на заимствование обязательно;

**Рекомендации при проектировании в игре**:

* Настольная игра может быть разработана по мотивам нескольких литературных произведений или одного произведения по выбору класса.
* Важно, чтобы над игрой работало несколько учеников, которые распределили бы обязанности поровну. Один — работает над визуальной частью игры, другой — над разработкой сюжета и т.д.
* Необходимо уделить время на релиз игр: опробовать задумки разработчиков, понять, возможно ли играть в их игры.

В настольной игре, используя кубик (если форма игры это предполагает) и, перемещаясь по игровым полям, участники отвечают на вопросы, связанные с различными аспектами жизни традиционной российской семьи, т.е. выполняют определенные задания, высказывают свое мнение.

Игровое поле может быть разбито на отдельные блоки по темам.

Размер игрового поля 1м\*1м, примерное количество ходов не более 100. Возрастная аудитория от 13 лет.

К игровому полю должны прилагаться Правила (на отдельном листе с необходимыми пояснениями, с указанием на какое время и количество участников рассчитана игра), и карточки с вопросами.

На II этап Проекта материалы принимаются в натуральном (рисованном, печатном)   
и электронном виде.

Электронная версия игры (скан или электронная копия настольной игры) должна быть хорошего качества (не менее 600 пикселей по меньшей стороне).

В нижней части игрового поля нужно указать: 1) фамилию, имя; 2) класс и номер школы;   
3) название работы.

К текстам следует приложить сведения об авторе, указав на листе формата А4: 1) фамилию, имя, отчество; 2) город, номер школы, класс; 3) контактный телефон (куратора или координатора). Электронный носитель и печатный текст не возвращаются.

В настольной игре, используя кубик (если форма игры это предполагает) и, перемещаясь по игровым полям, участники отвечают на вопросы, связанные с литературными произведениями, т.е. выполняют определенные задания, высказывают свое мнение.

Игровое поле может быть разбито на отдельные блоки по темам.

Размер игрового поля 1м\*1м, примерное количество ходов не более 100. Возрастная аудитория от 13 лет.

К игровому полю должны прилагаться Правила (на отдельном листе с необходимыми пояснениями, с указанием на какое время и количество участников рассчитана игра), и карточки с вопросами.

На участие в конкурсе направляются следующие материалы:

1. Видео о создании игры, готовую игру и объяснение правил игры.
2. Электронная версия игры (скан, фото настольной игры, правил игры) должна быть хорошего качества (не менее 600 пикселей по меньшей стороне).

В нижней части игрового поля нужно указать:

1) фамилию, имя автора;

2) класс и номер школы;

3) название работы.

1. В формате Word следует приложить правила игры и сведения об авторе (группе авторов), указав на листе формата А4:

1) фамилию, имя, отчество;

2) город, номер школы, класс;

3) контактный телефон классного руководителя.

Организаторы Проекта оставляют за собой право на использование (продвижение, распространение, доработку и т.п.) как самих представленных работ, так и общих идей.

Работы, представленные на конкурс после окончания указанного срока сдачи, к участию в конкурсе не принимаются.

Оргкомитет муниципального Проекта рекомендует сохранять готовые игры в натуральном виде до подведения общих итогов участия в Проекте и завершения Проекта в 2023-2024 учебном году. В случае победы, класс -победитель должен представить игру на подведение итогов среди участников ВУО.В случае победы на уровне ВУО класс участник продолжает соревнования на областном этапе и предоставляет игру в натуральном и электронном виде.

**Критерии оценки:**

* Соответствие требованиям положения;
* Идея;
* Логика построения игрового поля;
* Проработанность материала;
* Художественное решение (композиция, цвет)
* Аккуратность;
* Оригинальность;
* Доступность;
* Качество исполнения;
* Качество видеосъемки и готового ролика.

**Определение победителей:**

Состав жюри конкурса определяет Оргкомитет Проекта;

Жюри выбирает три лучшие работы конкурса. Всего за выступление будет присуждено одно 1, одно 2 и одно 3 место.

**Порядок оценки\*:**

За участие в конкурсе городского уровня классу начисляется 2 балла.

За победу в конкурсе городского уровня классу начисляется:

1 место -10 баллов,

2 место – 8 баллов,

3 место – 6 баллов,

4 место – 4 балла,

5 место – 3 балла

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\*если количество классов-участников в муниципальном образовании меньше 10, жюри определяет победителей по трем призовым местам; если в конкурсе участвуют 10 и более классов, то количество призовых мест увеличивается до 5.