

ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении Конкурса Настольных игр
в рамках Областного социально-педагогического проекта
«Будь здоров – Ориентиры жизни!»**



Задачи конкурса:

- 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 Областной социально-педагогический проект «Будь здоров – Ориентиры жизни!»

Сроки проведения конкурса:

15 декабря 2023 г. по адресу ул. Кирова, 126

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, сформулированы цель(и) и задачи.
 - Форма игры – «игра-ходилка», лото, имаджинариум, добблъ, 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 них 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.

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.

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 II этап после окончания указанного срока сдачи, к участию в конкурсе не принимаются.

Критерии оценки:

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Соответствие требованиям положения.• Идея.• Логика построения игрового поля.• Проработанность материала по обязательным темам. | <ul style="list-style-type: none">• Художественное решение (композиция, цвет)• Аккуратность.• Оригинальность.• Доступность.• Качество исполнения. |
|---|---|

Информация для участия во 2 муниципальном этапе конкурса:

1. На муниципальный этап конкурса настольная игра принимается в натуральном (рисованном, печатном) виде.
2. Класс – участник отправляет до 12 декабря 2023 года в Оргкомитет – МАОУ ДО ЦТР и ГО «Гармония» на электронный адрес: гармония_2005@mail.ru (с пометкой для Косоноговой Л.З. - настольная игра) заявку на участие в конкурсе настольных игр по форме:

Образовательная организация	класс	Ф.И. детей - ведущих настольной игры (3 чел.)	Ф.И. детей играющих (до 3-х чел.)	ФИО классного руководителя

3. Класс - участник дополнительно отправляет следующие материалы:
 - a. Фотографию игрового поля (фото должно быть чётким).
 - b. Описание игры и Правила игры.
 - c. Электронную версию 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.
4. Конкурс настольных игр в рамках проекта «Будь здоров – ориентиры жизни!» состоится 15 декабря 2023 года по адресу: ул. Кирова, 126, начало в 15:30