



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Конкурса настольных игр

«80-летию Великой Победы посвящается»

в рамках Областного социально-педагогического проекта

«Ориентиры жизни!»

Задачи конкурса:

- Актуализация в подростковой среде 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 у подростков (заботливость, внимательность, милосердие, ответственность, уважение, трудолюбие, терпеливость, трезвомыслие и т.д.) на материале произведений отечественной классической литературы, народного фольклора, песенного жанра.
- Создание детско-взрослой социально-педагогической среды, способствующей раскрытию творческого потенциала каждого участника проекта, развитию навыков коммуникации.
- Поддержка мотивации к изучению литературных произведений отечественных классиков, народных сказок и навыков вдумчивого чтения.

Участники конкурса:

Обучающиеся 7, 8, 9 классов, включенные в Областной социально-педагогический проект «Ориентиры жизни!»

Сроки проведения конкурса:

Сроки проведения конкурса, срок сдачи заявок и работ определяет Оргкомитет муниципального уровня проекта.

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, соответствующее общей тематике игры, сформулированы цель(и) и задачи.
- 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.

- Использовать в качестве наглядного компонента настольной игры фото и репродукций картин с Интернета (ссылка на заимствование обязательна)

Рекомендации по проектированию настольной игры:

- 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 может быть использован игровой кубик(и) (если логика игры это предполагает) и, перемещаясь по игровым полям, участники отвечают на вопросы, связанные с литературными произведениями и т.д., т.е. выполняют определенные задания, высказывают свое мнение.

Игровое поле может быть разбито на отдельные блоки по темам.

Размер игрового поля допускается А3 для игры – ходилка. Для игры лото или секторного поля достаточно формата А4; примерное количество игровых ходов от 50 до 100.

Настольная игра может быть отрисована художественными материалами (фломастеры, краски и т.д.), но переведена в цифру в формате pdf или jpg или спроектирована в любом компьютерном редакторе.

Для сохранения качества изображений рекомендованное разрешение для печати:

А3 формата в пикселях равно 3508 × 4961.

А4 в пикселях 2481 × 3507.

Возрастная аудитория от 13 лет.

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

Методические рекомендации относительно воспитательного потенциала настольной игры в зависимости от тематики:

- При разработке содержания игры и выбора понятийного аппарата необходимо обратить внимание на такие нравственные категории и понятия, как подвиг, служение, долг, честь, самоотверженность, милосердие, выносливость, вера и т.д.
- Заданная тема достаточно обширная, можно тематику настольной игры сузить, но остаться в теме. Например, название настольной игры «Подвиг медицинских сестер на фронте» или «Нравственный выбор в годы войны 1941-1945 гг.» или «Чудеса на дорогах войны – вера творит чудеса» или «Роль православия в годы войны» и т.д.

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.

На I этапе (уровень класса) все работы оценивает жюри в составе координатора, куратора и заместителя директора по внеклассной работе.

Критерии оценки:

- Соответствие требованиям положения.
- Идея.
- Логика игровой механики: игровое поле, игровые элементы, игровые правила.
- Проработанность материала по заданной теме.
- Художественное решение (композиция, цвет).
- Оригинальность.
- Доступность, понятность.
- Качество исполнения.

Определение победителей:

Состав жюри городского этапа конкурса определяет Оргкомитет муниципального уровня Проекта. Жюри выбирает три лучшие работы конкурса.

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 – 2 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.