

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЕМ АДМИНИСТРАЦИИ
ТАБОРИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

ПРИКАЗ

«07» ноября 2025 года

с. Таборы

№ 206 од

**« о проведении Конкурса Настольных игр
«Шаг в мечту» в рамках
муниципального этапа областного
социально - педагогического
проекта «Ориентиры жизни!» в
общеобразовательных
организациях Таборинского муниципального района**

На основании Положения о проведении муниципального этапа областного социально - педагогического проекта «Ориентиры жизни» в общеобразовательных организациях Таборинского муниципального района, утвержденного приказом Управления образования администрации Таборинского муниципального района от 07.11.2025 № 204 од, в целях погружения в профессии будущего через игру, стимулирование интереса к изучению новых направлений деятельности

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить положение о проведении Конкурса Настольных игр «Шаг в мечту» в рамках муниципального этапа областного социально - педагогического проекта «Ориентиры жизни!» в общеобразовательных организациях Таборинского муниципального района (Приложение № 1).
2. Контроль исполнения приказа возложить на Казтаеву Л.М. заведующего МКУ ИМЦ.

Заведующий Управления образованием
администрации Таборинского
муниципального района

Кузнецова

Т.С. Кузнецова

С приказом ознакомлены:
Казтаева Л.М.Казтаева

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Конкурса Настольных игр «Шаг в мечту» в рамках
муниципального этапа областного социально-педагогического проекта
«Ориентиры жизни!»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цель, задачи, содержание, организацию проведения и подведения итогов Конкурса Настольных игр «Шаг в мечту» в рамках муниципального этапа областного социально - педагогического проекта «Ориентиры жизни!» (далее - Конкурс).

1.2. Настоящее положение разработано в соответствии с Постановлением Правительства Свердловской области от 07.12.2017 № 900- ПП «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года», нормативными документами Управления образованием администрации Таборинского муниципального района.

1.3. Общее руководство подготовкой и проведением Проекта осуществляет МКУ ИМЦ.

2. Цель и задачи Конкурса

2.1. Цели:

- погружение в профессии будущего через игру, стимулирование интереса к изучению новых направлений деятельности.

2.2. Задачи:

- активизация, закрепление, уточнение и пополнение уже имеющихся знаний о профессиях, в том числе профессиях и компетенциях будущего;

- развитие любознательности и познавательного интереса к поиску информации о профессиях и к выбору будущей профессии;

- стимулирование творческого потенциала участников;

- формирование гражданской позиции, положительного отношения к любой профессии, представлений о прогнозах развития профессий и компетенций будущего;

- формирование художественно-творческой активности учащихся через участие детей в создании образа профессий;

- формирование культуры сотрудничества в процессе создания игры и общения в ситуации игры;

- воспитание умения оценивать свои достижения и достижения своих товарищей.

3. Участники Конкурса

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

4. Правила проведения Конкурса.

- 4.1. Конкурс проводится по 07 декабря 2025 года.
- 4.2. Заявки для участия в Конкурсе направляются на электронный адрес его mouotab@yandex.ru до 07 декабря 2025 года (Приложение № 1).
- 4.3. Для участия в муниципальном этапе Конкурса каждый класс-участник может представить не более одной работы.
- 4.4. Класс представляет на рассмотрение жюри Настольную игру на тему: профессии и трудовые компетенции будущего, их значение для страны, региона, местности.
- 4.5. Куратор или координатор класса - участника для оценивания жюри привозит настольную игру в МКУ ИМЦ (кабинет № 4), а также направляет на электронный адрес: его mouotab@yandex.ru презентацию игры в формате pdf до 07 декабря 2025 года. Финал 22 декабря 2025 года.

5. Основные требования к игре

- 5.1. Настольная игра может быть выполнена в форме – игра - ходилка, лото, имаджинариум, доббль, квест на оформленной печатной основе, и другие известные и неизвестные формы.
- 5.2. Настольная игра должна иметь название, которое должно быть оригинальным и отражать тематику игры, краткое описание концепции игры, правила игры, возрастная аудитория (от 13 лет) и количество участников (не менее трех).
- 5.3. Краткое описание концепции должно чётко передавать идею игры и её соответствие тематике Конкурса. Концепция должна быть детально разработана, включая механику игры, возможные сценарии и развитие сюжета.
- 5.4. Список правил должен быть понятным и структурированным, чтобы участники могли легко понять, как играть. Правила игры оформляются на отдельном листе, с указанием предположительного времени игры и количества участников. При создании правил необходимо использовать простые и понятные формулировки, избегать сложных терминов и конструкций, структурировать правила в логическом порядке, чтобы игроки могли легко следовать им.
- 5.5. Титульная часть должна содержать: класс, номер школы, город; название работы; контактный телефон куратора или координатора.
- 5.6. При разработке сценария можно включать элементы неожиданности и разнообразия, чтобы игроки не теряли интерес к игре, предусмотреть возможность развития сюжета в зависимости от действий игроков. Игра должна содержать образовательный компонент: наличие элементов, которые способствуют обучению и развитию игроков, например, информации о профессиях будущего, технологиях и трендах на рынке труда. При проектировании механики и формата игры необходимо обратить внимание на создание необходимой атмосферы, которая поможет участникам полностью погрузиться в игру, продумать, как игроки будут взаимодействовать друг с другом в процессе игры, создать ситуации, которые будут стимулировать сотрудничество и общение между игроками.

5.7. Игровое поле может быть разбито на отдельные тематические блоки. Размер игрового поля зависит от формата игры, ее механики.

5.8. В настольной игре может быть использован игровой кубик(и), фишки, карточки. Каждый элемент должен иметь чёткую функцию и вносить свой вклад в игровой процесс. Примерное количество игровых ходов от 50 до 100. Перемещаясь по игровым полям, участники могут отвечать на вопросы, связанные с тематикой игры, выполнять определенные задания, высказывать свое мнение. Следует обратить внимание на визуальное оформление игры: разработать привлекательные и информативные иллюстрации, которые помогут лучше понять концепцию игры. Используйте яркие цвета, интересные шрифты и графические элементы, чтобы сделать игру более привлекательной. Подберите изображения, соответствующие тематике профессий будущего. Необходимо сбалансировать сложность игры, чтобы она была интересной для всех участников. Избегайте слишком лёгких или слишком сложных заданий.

5.9. Настольная игра может быть отрисована художественными материалами (фломастеры, краски и т.д.), далее - переведена в цифровой формат в формате .pdf или .jpg либо спроектирована в любом компьютерном редакторе. Для сохранения качества изображений рекомендованное разрешение для печати:
- формата А3 - в пикселях равно 3508 x 4961.
- формата А4 - в пикселях равно 2481 x 3507.

5.9. Обязательно протестируйте игру с небольшой группой сторонних участников, чтобы выявить возможные проблемы и недочёты. Внесите необходимые изменения и доработки на основе обратной связи. Важно, чтобы работа над игрой была коллективной, ученики распределяли обязанности между собой (работа над визуальной частью игры, разработка сюжета, механики игры, тестирование, перевод в цифровой формат и т.д.)

6. Критерии оценки конкурсных материалов

- соответствие теме (насколько игра отражает особенности и задачи профессий будущего);
- оригинальность концепции (креативность идеи и новизна игровых решений);
- игровая механика и баланс (простота и понятность правил, динамика игры, интересность игрового процесса);
- образовательная ценность (способность игры формировать знания о профессиях, развивать навыки и мотивацию);
- дизайн и оформление (качество визуального представления, удобство компонентов, эстетика).

За победу в конкурсе классу - участнику начисляется:

1 место -10 баллов

2 место - 8 баллов

3 место - 6 баллов

За участие в Конкурсе классу - участнику начисляется 2 балла.

7. Жюри Конкурса

7.1. В состав жюри входят представители Управления образованием Таборинского муниципального района, МАУ ТЦДО «Радуга», сотрудник Таборинского сельского поселения, МКУ ИМЦ.

7.2. Не позднее, чем за 2 дня до начала Конкурса, оргкомитет знакомит членов жюри с положением о проведении Конкурса, критериями оценивания.

7.3. Жюри оценивает Конкурс в соответствии с оценочным листом (Приложение № 3). После окончания оценивания члены жюри передают оценочные листы председателю жюри, который заполняет сводный оценочный лист с указанием баллов, выставленных каждым экспертом, и высчитывает средний арифметический балл по каждому классу - участнику. В итоговый протокол (Приложение № 4) заносится только окончательный балл. После того, как протокол будет заполнен и подписан всеми членами жюри, работа жюри считается законченной.

Оценочная шкала

п/п	Наименование критерия	1-4 балла	5-7 баллов	8-10 баллов
1	соответствие теме (насколько игра отражает особенности и задачи профессий будущего)	игра лишь поверхностно затрагивает тему профессий будущего, не раскрывает их особенности и задачи, может не соответствовать актуальным тенденциям в мире профессий.	игра частично соответствует теме, некоторые элементы отражают особенности и задачи профессий будущего, но не все аспекты проработаны детально.	игра глубоко и детально отражает особенности и задачи профессий будущего, использует актуальные тенденции и инновационные подходы, способствует пониманию игроками специфики современных и будущих профессий.
2	оригинальность концепции (креативность идеи и новизна игровых решений)	концепция игры неоригинальна, основана на уже существующих идеях, игровые решения предсказуемы и не оригинальны	концепция игры интересна, но не полностью оригинальна, присутствуют элементы новизны в игровых решениях, однако некоторые аспекты заимствованы из других игр.	уникальная и оригинальная концепция, креативные идеи и инновационные игровые решения, которые выделяют игру среди других и предлагают игрокам новый опыт
3	игровая механика и баланс (простота и понятность правил, динамика игры, интересность игрового процесса)	правила игры сложные для понимания, динамика низкая, игровой процесс не вызывает интереса.	правила игры понятны, но требуют некоторого времени для изучения; динамика игры средняя, игровой процесс интересен, но мог бы быть более разнообразным.	простые и понятные правила, высокая динамика игры, увлекательный и разнообразный игровой процесс
4	образовательная ценность (способность игры формировать)	игра поверхностно знакомит с некоторыми профессиями будущего, не	игра предоставляет более подробную информацию о профессиях будущего,	игра глубоко погружает в различные профессии будущего,

	знания о профессиях, развивать навыки и мотивацию)	способствует глубокому пониманию особенностей работы и не развивает навыки, связанные с будущей профессиональной деятельностью. Мотивация к изучению профессий остаётся на низком уровне.	способствует развитию общих знаний и профессиональных навыков (например, логического мышления, работы в команде). Однако потенциал для формирования мотивации и глубокого понимания профессий ограничен некоторыми	предоставляет обширную информацию о требованиях, навыках и перспективах. Способствует развитию профессиональных навыков, стимулирует интерес и мотивацию к изучению конкретных областей.
5	дизайн и оформление (качество визуального представления, удобство компонентов, эстетика)	Низкое качество визуального представления компонентов игры. Непрактичные или неудобные компоненты (например, карточки или кубики плохого качества или изготовлены небрежно). Несоответствие общему стилю и эстетике, возможно, разрозненный и неоригинальный дизайн.	Среднее качество визуального представления. Компоненты удобные в использовании, но не всегда высокого качества. Дизайн приятный, но не выделяется оригинальностью, возможно, присутствуют некоторые несоответствия в оформлении.	Высокое качество визуального представления, продуманный и привлекательный дизайн. Все компоненты игры изготовлены качественно, аккуратно, удобны в использовании. Эстетика на высоком уровне, возможно, уникальный и оригинальный стиль оформления, который соответствует тематике игр

Приложение № 1
к положению о проведении
Конкурса Настольных игр в рамках
муниципального этапа областного
социально-педагогического
проекта «Ориентиры жизни»

ЗАЯВКА
на участие в Конкурсе Настольных игр в рамках муниципального
этапа областного социально - педагогического проекта «Ориентиры
жизни!»

Полное наименование образовательной организации _____

Класс _____

Название Настольной игры. _____

Куратор класса _____

Ф.И.О., подпись

Координатор класса _____

Ф.И.О., подпись

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ
Конкурса Настольных игр в рамках муниципального этапа областного социально - педагогического
проекта «Ориентир жизни!»

Критерии оценивания (каждый критерий оценивается по десятибалльной системе)	Наименование образовательной организации									
Соответствие теме (насколько игра отражает особенности и задачи профессии будущего)										
Оригинальность концепции (креативность идеи и новизна игровых решений)										
Образовательная ценность (способность игры формировать знания о профессиях, развивать навыки и мотивацию)										
Дизайн и оформление, удобство компонентов, эстетика)										
Итого (максимум 50 баллов)										

Эксперт _____

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ
Конкурса Настольных игр в рамках муниципального этапа областного социально - педагогического
проекта «Ориентир жизни!»»

Критерии оценивания (каждый критерий оценивается по десятибалльной системе)	Наименование образовательной организации																			
Соответствие теме (насколько игра отражает особенности и задачи профессии будущего)																				
Оригинальность концепции (креативность идеи и новизна игровых решений)																				
Образовательная ценность (способность игры формировать знания о профессиях, развивать навыки и мотивацию)																				
Дизайн и оформления, удобство компонентов, эстетика)																				
Итого (максимум 50 баллов)																				

Эксперт _____