**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении муниципального этапа**

**Конкурса настольных игр**

**«80-летию Великой Победы посвящается»**

**в рамках Областногосоциально-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.
* Воспитаниедуховно-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:**

**29.11.2024г. в 15.00 часов, по адресу: ул. Первомайская, 41**

**Для презентации игры приглашаются представители от класса: классный руководитель и ребята которые создавали игру.**

**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.

**A4 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.

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.

Для представления игры также используется презентация

**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 классу начисляется 2 балла.

За победу в конкурсе классу начисляется:

1 место – 5 баллов,

2 место – 4 балла,

3 место – 3 балла,

Оргкомитет

Куратор проекта : О.Н. Агапова, педагог-организатор МАУ ДО ДДТ