

ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении Конкурса Настольных игр «Шаг в мечту»
в рамках Областного социально-педагогического проекта
«Ориентиры жизни!» Муниципальный этап.**



Цель конкурса:

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

Задачи конкурса:

- Активизация, закрепление, уточнение и пополнение уже имеющихся знаний о профессиях, в т.ч. 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.
 - Художественно-творческой активности учащихся через участие детей в создании образа профессий.
 - Культуры сотрудничества в процессе создания игры и общения ситуации игры.
- Воспитание умения оценивать свои достижения и достижения своих товарищей.

Участники конкурса:

Обучающиеся 7, 8, 9 классов, включённые в Областной социально-педагогический проект «Ориентиры жизни» муниципального этапа.

Сроки проведения конкурса:

05.12.2025г. в 15.00 часов, по адресу: ул. Первомайская, 41

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

Требования к игре и её оформлению:

- Каждый класс- участник представляет на конкурс не более одной работы.
- Тема игры: профессии и трудовые компетенции будущего, их значение для страны, Региона, местности.
- Настольная игра должна иметь название, краткое описание концепции игры.
- Название игры должно быть оригинальным и отражать тематику игры.
- 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.
- 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.
- Механика игры – любая: перемещение по игровому полю, сбор ресурсов, выполнение заданий т.п. Возможные формы игры: «игра-ходилка», лото, имаджинариум, доббль, квест на оформленной печатной основе и прочие.
- Количество игроков: от 3 и более.
- Возрастная аудитория – 13 лет.
- Титульная часть должна содержать: 1) класс, номер школы, город; 2)название работы; 3) Контактный телефон куратора или координатора.

Рекомендации проектированию настольной игры:

- При разработке содержания игры необходимо поставить ясную цель, которую игроки должны достичь в процессе игры, например, развить определённые навыки или достичь успехи в выбранной профессии.
- 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.
- При разработке сценария можно включать элементы неожиданности и разнообразия, чтобы игроки не теряли интерес к игре, предусмотреть возможность развитие 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, подумать, как игроки будут взаимодействовать друг с другом в процессе игры, создать ситуации, которые будут стимулировать сотрудничество и общение между игроками.
- Игровое поле может быть разбито на отдельные тематические блоки. Размер игрового поля зависит от формата игры, её механики.
- 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 определённые задания, высказывать своё 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 тематики профессий будущего.
- Необходимо сбалансировать сложность игры, чтобы она была интересной для всех участников. Избегайте слишком лёгких или слишком сложных заданий.
- Настольная игра может быть отрисована художественными материалами (фломастеры, краски и т.д.), далее – переведена в цифровой формат в формате .pdf или .jdf либо спроектирована в любом компьютерном редакторе. Для сохранения качества изображений рекомендованное разрешение для печати:
 - формата А3 – в пикселях равно 3508x4961.
 - формата А4 – в пикселях равно 2481x3507.
- Обязательно протестируйте игру с небольшой группой сторонних участников, чтобы выявить возможные проблемы и недочёты. Внести 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.)

Порядок оценки и определение победителей:

Жюри оценивает каждую работу по шкале от 1 до 10 баллов в соответствии с представленными критериями, после чего подсчитывается итоговый балл. Победитель определяется по набранной сумме баллов.

Оценочная шкала

№	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 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 знания о профессиях, развивать навыки и мотивацию)	Игра поверхностно знакомит с некоторыми профессиями будущего, не способствует глубокому пониманию особенностей работы и не развивает навыки, связанные с будущей профессиональной деятельностью. Мотивация к изучению профессий остаётся на низком уровне.	Игра предоставляет более подробную информацию о профессиях будущего, способствует развитию общих знаний и некоторых профессиональных навыков (например, логического мышления, работы в команде.) Однако потенциал для формирования мотивации и глубокого понимания профессий ограничен.	Игра глубоко погружает в различные профессии будущего, 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)	Низкое качество визуального представления компонентов игры.	Среднее качество визуального представления. Компоненты удобные в	Высокое качество визуального представления, продуманный и

	представления, удобство компонентов, эстетика)	Непрактичные или неудобные компоненты (например, карточки или кубики плохого качества или изготовлены небрежно). Несоответствие общему стилю и эстетике, возможно, разрозненный дизайн.	использовании, но не всегда высокого качества. Дизайн приятный, но не выделяется оригинальностью, возможно, присутствуют некоторые несоответствия в оформлении.	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.
6	Презентация и демонстрация (умение объяснить, заинтересовать аудиторию)*	Участники с трудом объясняют правила игры и не могут заинтересовать аудиторию. Презентация игры выглядит непродуманной и скучной.	Выступающие способны объяснить правила игры, но презентация недостаточно яркая и увлекательная. Аудиторию заинтересовать сложно.	Демонстрируется глубокое понимание игры, выступающие увлекательно и доступно объясняют её правила. Презентация вызывает живой интерес у аудитории, эффективно привлекает внимание и удерживает его

***критерий учитывается только при очном представлении конкурсных работ**

Начисление баллов участникам Проекта за участие и победу в Конкурсе настольных игр:

Баллы участникам и победителям/ призёрам Конкурса настольных игр муниципального этапа начисляются в следующем порядке:

За участие в конкурсе муниципального этапа классу начисляется 2 балла.

За победу в конкурсе муниципального этапа классу начисляется:

1 место – 5 баллов,

2 место – 4 баллов,

3 место – 3 баллов,

Оргкомитет проекта.

Куратор проекта : О.Н. Агапова (+7 909-014-13-00)