

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:

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, 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.
- 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 их 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. Возрастная аудитория от 13 лет.

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.

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 построения игрового поля.
- Проработанность материала по обязательным темам.
- Художественное решение (композиция, цвет)
- Аккуратность.
- Оригинальность.
- Доступность.
- 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.