Приложение 2.1

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении конкурса настольных игр
«Великие российские (советские) путешественники
и их главные открытия» в рамках
Областного социально-педагогического проекта
«Ориентиры жизни!»

Цель конкурса:
Формирование у обучающихся через игру интереса к чтению художественной и научно-популярной литературы о мире, географических открытиях, истории путешествий, жизни знаменитых русских и советских путешественников.

Задачи конкурса:

- Активизация, закрепление, уточнение и пополнение уже имеющихся знаний по географии.
- Развитие интереса к художественной и научно-популярной литературе о географических открытиях и истории путешествий.
- Формирование представлений о мире, географии, истории путешествий, истории развития технических средств, помогающих в путешествиях.
- Развитие творческого мышления и воображения.
- Формирование культуры сотрудничества в процессе создания игры и общения в ситуации игры.
- Воспитание умения оценивать свои достижения и достижения своих товарищей.

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

Сроки проведения и жюри конкурса:
Сроки проведения конкурса, срок сдачи работ и подведения итогов определяет Оргкомитет муниципального уровня проекта.

Состав жюри муниципального этапа конкурса определяет Оргкомитет муниципального уровня Проекта.

Требования к игре и ее оформлению:

- Каждый класс-участник представляет на конкурс не более одной работы.
- Тема игры: географические открытия российских и советских путешественников, их значение для страны, региона, местности.
- Настольная игра должна иметь название, краткое описание концепции игры, правила 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 и 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 - от 13 лет.
- Титульная часть должна содержать: 1) класс, номер школы, город; 2) название работы; 3) Контактный телефон куратора или координатора

Рекомендации по проектированию настольной игры:

- При разработке содержания игры необходимо поставить ясную цель, которую игроки должны достичь в процессе игры, например выбрать тему, связанную с историей конкретного путешествия или открытия, пробудить интерес к истории освоения и покорения Земли, к чтению литературы об этом.
- 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 развития сюжета в зависимости от действий игроков.
- Игра должна содержать образовательный компонент: наличие элементов, которые способствуют обучению и развитию игроков, например, информации об основных моментах путешествия (портрет путешественника, цель путешествия, карта и т.д.).
- 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.
- Игровое поле может быть разбито на отдельные тематические блоки. Размер игрового поля зависит от формата игры, ее 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 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 географических открытий .
- 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 .jpg либо спроектирована в любом компьютерном редакторе. Для сохранения качества изображений рекомендованное разрешение для печати:

  - формата А3 - в пикселях равно 3508 × 4961.

- формата А4 - в пикселях равно 2481 × 3507.

- 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.)

На I этапе конкурса **(внутри класса/ школы)** все представленные работы оценивает жюри школьного этапа в составе координатора, куратора и заместителя директора школы по внеклассной/ воспитательной работе.

На II этап конкурса **на муниципальном уровне** все работы оценивает жюри муниципального уровня. Материалы принимаются в натуральном (рисованном, печатном) и электронном виде. Электронный носитель и печатный вариант не возвращаются участникам. Работы, представленные на II этап конкурса после даты окончания срока приема работ, установленной Оргкомитетом, к участию в конкурсе не принимаются.

Организаторы Проекта оставляют за собой право на дальнейшее использование (продвижение, тиражирование, распространение, доработку и т.п.) представленных работ.

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 сделанного открытия)	игра лишь поверхностно затрагивает тему, не раскрывает ее особенности и задачи	игра частично соответствует теме, некоторые элементы отражают особенности и задачи, но не все аспекты проработаны детально.	игра глубоко и детально отражает особенности и задачи, поставленные для достижения данного открытия, использует актуальные тенденции и инновационные подходы, способствует пониманию игроками важности открытия.
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 знания о географических открытиях, развивать навыки и мотивацию)	игра поверхностно знакомит с геогафическими открытиями, не способствует глубокому пониманию целей и задач, и не мотивирует к изучению представлений о мире, географии, истории путешествий	игра предоставляет более подробную информацию о географических открытиях, способствует развитию общих знаний и некоторых профессиональных навыков (например, логического мышления, работы в команде). Однако потенциал для формирования мотивации и глубокого понимания значимости открытия низкий.	игра глубоко погружает в тему географических открытий, раскрывает значимость для мира и страны Способствует развитию творческого мышления и воображения, стимулирует интерес к художественной и научно-популярной литературе о географических открытиях и истории путешествий.
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
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 <u>очном</u> представлении конкурсных работ**

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

Порядок начисления баллов*:

Баллы участникам и победителям/ призерам Конкурса настольных игр на муниципальном уровне начисляются в следующем порядке:

1 место - 10 баллов,
2 место – 8 баллов,
3 место – 6 баллов,
4 место – 4 балла,
5 место – 2 балла

За участие в конкурсе муниципального уровня классу начисляется 1 балл.

**Если количество классов-участников в муниципальном образовании меньше 10, жюри определяет победителей по трем призовым местам.*