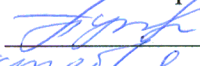



Согласовано

Заместитель директора по
организационно-массовой работе ЦДО
Е.В. Бутакова 
«23» октября 2023г.

Утверждаю

Директор ЦДО
Г.Ф. Войтюшенко 
«23» октября 2023г.



ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении заочного конкурса настольных игр в рамках городского
социально-педагогического проекта «Будь здоров - Ориентиры жизни!»
в 2023 – 2024 учебном году.

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения заочного конкурса настольных игр в рамках муниципального этапа областного социально-педагогического проекта «Будь здоров - Ориентиры жизни!»
- 1.2. Конкурс проводится в соответствии с планом-графиком мероприятий в рамках городского социально-педагогического проекта «Будь здоров - Ориентиры жизни!».

2. Цели и задачи

Целью конкурса является создание условий для формирования у обучающихся знаний о раскрытии общих для литературы и жизни традиционных духовно-нравственных ценностей, переходящих из поколения в поколение.

2.2. Задачи:

- воспитывать духовно-нравственные качества, формирующие духовный облик и нравственные ориентиры подрастающего поколения через произведения классиков русской и советской литературы;
- повышать мотивацию обучающихся к изучению литературных произведений и умению раскрыть их воспитательный потенциал;
- создавать условия для реализации и развития творческого потенциала через познавательную и проектную деятельность.

3. Руководство проведением

- 3.1. Организатором конкурса настольных игр в рамках городского социально-педагогического проекта «Будь здоров - Ориентиры жизни!» является муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования» Камениск-Уральского городского округа.
- 3.2. Общее руководство по подготовке и проведению конкурса осуществляет координатор – Гусева Дина Викторовна, педагог-организатор Центра дополнительного образования.

4. Условия участия

- 4.1. В конкурсе принимают участие команды 7-9 классов - участников проекта «Будь здоров-Ориентиры жизни!».
- 4.2. Координатор конкурса имеет право на публичный показ конкурсных работ, воспроизведение их в печатном и электронном виде, доведение до всеобщего сведения посредством размещения в сети Интернет с указанием авторов работ.
- 4.3. Участие в конкурсе настольных игр в соответствии с настоящим Положением, означает согласие участников с условиями проведения конкурса и размещения итогов в сети Интернет.

5. Сроки и место проведения

Для участия в заочном конкурсе настольных игр необходимо до 20 ноября 2023 года предоставить игру в ЦДО по адресу ул.О.Кошевого 2. Электронную версию игры (презентацию) отправить на адрес электронной почты gusevadv@cdoku.ru с пометкой «Настольная игра».

Работы, сданные позднее указанного срока, к рассмотрению не принимаются.

6. Условия проведения

6.1. Настольная игра должна соответствовать предъявляемым требованиям (*Приложение 1*).

6.2. Игры не соответствующие заявленным требованиям оцениванию не подлежат.

6.3. Класс-участник может представить на конкурс только одну работу.

6.4. Работа координаторов (преподавателей, руководителей, родителей) должна нести организационный и консультационный характер и не должна сводиться к непосредственному выполнению конкурсной работы.

6.5. Критерии оценивания:

-Идея, оригинальность игры (0-5 балла);

-Логика построения, доступность игры (0-5 балла);

-Художественное решение (композиция, цвет)(0-5 балла);

-Качество исполнения (0-5 балла).

Каждый критерий оценивается от 0 до 5 баллов. Максимальное количество баллов – 20.

7. Жюри Конкурса

7.1. Жюри конкурса формируется координатором проекта. В состав Жюри приглашаются специалисты в сфере образования и культуры.

7.2. Жюри производит оценку представленных на конкурс работ, определяет Победителей и призеров. Решение жюри оформляется протоколом.

7.3. Координатор проекта вычисляет средний балл на основании оценочных ведомостей жюри.

7.4. Решение жюри окончательное, обсуждению и пересмотру не подлежит.

8. Награждение

8.1. Победители и призёры конкурса награждаются дипломами за I, II, III место, остальные команды, дипломами за участие.

8.2. В общий итоговый протокол проекта «Будь здоров!» вносятся средние баллы.

9. Контакты

9.1. Ответственный за конкурс педагог-организатор ЦДО Гусева Дина Викторовна

9.2. Контактный телефон (3439) 32-75-73, 8(953)042-28-12

9.3. Адрес: г. Каменск-Уральский, ул. Олега Кошевого, 2

9.4. E-mail: gusevadv@cdoku.ru

9.5. Web: <http://cdoku.ru>

Требования, предъявляемые к настольной игре.

1. Класс представляет на рассмотрение жюри Настольную игру. Тема настольной игры года: «Духовно-нравственная культура человека 21 века» (по произведениям классиков русской и советской литературы - рассказы, сказки, стихи, былины, христианские притчи и т.д.)
2. Через литературные произведения в игре должны быть раскрыты такие духовно-нравственные ценности как 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
3. У настольной игры должно быть название, сформулированы цель(и) и задачи.
4. Форма игры – «игра-ходилка», лото, имаджинариум, доббль, квест на оформленной печатной основе, и другие (известные и неизвестные формы). Для 3 и более игроков.
5. Правдивость познавательной информации, построенной на литературном материале (использование литературных произведений, словарей, энциклопедий и т.д.);
6. Опора на литературные произведения отечественных писателей и поэтов (источником могут являться хрестоматии, пособия и т.д.)
7. Возможно включение в игру положительных пословиц, поговорок, слоганов с духовно-нравственным смыслом;
8. При использовании в качестве наглядного компонента игры фото и репродукций картин с Интернета ссылка на заимствование обязательно;
9. 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.
10. 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.
11. 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.
12. Материалы принимаются в натуральном (рисованном, печатном) и **электронном виде (презентация)**. Электронная версия игры должна быть хорошего качества (не менее 600 пикселей по меньшей стороне).
В нижней части игрового поля нужно указать:
 - 1) фамилию, имя; (если игру делал 1-3 ученика)
 - 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 классного руководителя.