



Томская область

Администрация закрытого административно-территориального образования Северск
(Администрация ЗАТО Северск)

Управление образования

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 197 имени В. Маркелова»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «СОШ № 197»

М.В. Васильева



ПОЛОЖЕНИЕ

об Открытом конкурсе разработок обучающих настольных игр для подростков «Город, в котором я живу»

1. Общие положения

1.1. Положение об Открытом конкурсе обучающих настольных игр для подростков «Город, в котором я живу» (далее по тексту – Положение) определяет порядок организации и проведения конкурса обучающих настольных игр для подростков в 2024 году (далее по тексту – Конкурс), его организационное, методическое и финансовое обеспечение, порядок участия в Конкурсе, определения победителей и призёров Конкурса, а также их награждения.

1.2. Конкурс проводится для обучающихся образовательных учреждений г. Северска на базе Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 197 имени В. Маркелова» (далее МБОУ «СОШ № 197»).

1.3. Организатором Конкурса является МБОУ «СОШ № 197» при организационной поддержке Управления образования Администрации ЗАТО Северск, и финансовой поддержке АО «СХК».

2. Цель и задачи.

2.1. Основная цель Конкурса – повысить качество знаний истории и географии родного города у подростков 10-15 лет.

2.2. Задачи конкурса:

- организовать в рамках внеурочной (проектной) деятельности образовательные мероприятия, направленные на предметное, практико-ориентированное знакомство с историей и географией города Северска;
- стимулировать творческую инициативу подростков, развивать их творческие способности;
- развивать прикладные навыки и умение применять полученный инструментарий для создания результата интеллектуальной деятельности;
- сформировать комплект настольных игр для дальнейшего использования их участниками образовательного процесса при организации внеурочной деятельности.

3. Организация и проведение Конкурса

2.1. Для организации, проведения и подведения итогов Конкурса создается Организационный комитет.

2.2. Организационный комитет:

- определяет порядок и сроки проведения Конкурса;
- осуществляет общую координацию деятельности по организации и проведению Конкурса;
- обеспечивает информационную поддержку Конкурса (обеспечивает освещение мероприятия в СМИ и на официальном сайте организатора);
- оформляет сертификаты и дипломы, награждает победителей и призеров Конкурса;
- обеспечивает свободный доступ к информации о графике и регламенте проведения Конкурса, составе участников, победителях и призерах в соответствии с законодательством Российской Федерации в области защиты персональных данных.

4. Участники Конкурса

3.1. К участию в Конкурсе приглашаются обучающиеся 3-11 классов с разработками обучающих настольных игр для подростков и педагоги-кураторы. Разработка настольной игры, включает в себя: дизайн, макет продукта и презентацию.

3.2. На Конкурс могут быть представлены как индивидуальные, так и коллективные работы (не более 3-х авторов).

3.3. Педагог-куратор может представить на Конкурс не менее двух разработок, выполненных под его руководством.

5. Порядок, сроки и место проведения Конкурса

4.1. Для участия в Конкурсе необходимо в срок до 30 сентября 2024 г. предоставить в организационный комитет Конкурса заявку на участие (**приложение № 1**) Положения на сервер в папку № 10 «Город, в котором я живу».

4.2. Конкурс состоится в очном формате 25 октября на базе МБОУ «СОШ № 197», ЗАТО Северск, ул. Крупской, 14. Начало работы в 12-00 (дата и время могут быть скорректированы).

4.3. Конкурс проводится в двух возрастных группах:

- разработки, ориентированные на подростков 10-12 лет;
- разработки, ориентированные на подростков 13-15 лет.

4.4. Регламент представления работ до 3 минут, ответы на вопросы до 3 минут.

6. Типы настольных игр

6.1. Картографические игры – на базовую\контурную карту города игроки должны нанести названия улиц, значимых социальных и культурных объектов;

6.2. Игры–бродилки - игрок кидает кубик и двигает свою фишку на выпавшее значение. Такая игра обязательно должна сопровождаться какой-то историей, прохождение которой и составляет сюжет игры.

6.3. Домино – набор карточек (28), каждая из которых разделена на 2 части. На одной из частей расположена фотография человека или символ, присутствующие в названиях улиц города, на второй части какая-то текстовая информация. Количество играющих от 2 до 4 человек

6.4. Лото – по образцу русского лото, только с информацией о личностях и событиях, связанных с историей города, и вместо бочонков карточки.

6.5. Скрэббл – на игровом поле, оформленном в виде кроссворда с картинками или цветными квадратиками выкладываются слова, имеющие отношение к Северску: названия улиц, значимых социальных и культурных объектов.

7. Критерии оценивания работ

7.1. Соответствие цели и задачам Конкурса. (0-5 баллов)

7.2. Наличие инструкции к игре, в которой будут изложены сюжет, если это необходимо, правила игры и количество участников и т.д. (0-10 баллов)

7.3. Презентация игры и возможность практического использования в ходе презентации. (0-10 баллов)

7.4. Дизайн и качество выполнения разработки. (0-10 баллов)

Максимальное количество баллов – 35

8. Определение и награждение победителей Конкурса

8.1. Для определения победителей Конкурса формируется две экспертные комиссии конкурса из 4 человек, в состав которых войдут представители организаторов Конкурса и родительской общественности.

8.2. Каждый эксперт для работы получит оценочную карту с названием критерия.

8.3. Каждая экспертная комиссия определит 1 победителя в своей возрастной группе.

8.4. Еще одна разработка получит приз зрительских симпатий по результатам голосования посетителей конкурса.

8.5. Итоги Конкурса подводятся в этот же день и озвучиваются через 40 минут после его окончания.

8.6. Все участники Конкурса получают сертификаты, победители Дипломы и памятные подарки.

Приложение 1

**Заявка
для участия в
Открытом конкурсе разработок обучающих настольных игр для подростков
«Город, в котором я живу»**

Возрастная категория разработки	№№	ФИО участника (полностью)	Класс обучения	Название проекта	ФИО куратора
Команда 1					
	1				
	2				
	3				
Команда 2					
	1				
	2				
	3				

Оценочная карта эксперта

_____ ФИО эксперта

ФИО участников команды	Название проекта	Наименование критерия (кол-во баллов)