



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 разработок обучающих настольных игр для подростков «Город, в котором я живу» (далее по тексту – Положение) определяет порядок организации и проведения конкурса разработок 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 Президентского фонда культурных инициатив.

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

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

3.2. 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

4.1. К участию в Конкурсе приглашаются обучающиеся 5-11 классов общеобразовательных учреждений г. Северска с собственными разработками обучающих настольных игр для подростков и педагоги-кураторы. Разработка настольной игры включает в себя: дизайн, макет продукта и презентацию.

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

4.3. Образовательное учреждение может представить не менее двух разработок (по одной в каждой возрастной группе).

5. Порядок, сроки и место проведения Конкурса

5.1. Для участия в Конкурсе необходимо в срок до **30 сентября 2024 г.** предоставить в организационный комитет Конкурса предварительную заявку согласно **Приложению № 1** Положения на электронный адрес 1.kondrasheva68@mail.ru с пометкой «Конкурс». Корректировка заявки возможна до 29.11.2024 г.

5.2. Конкурс состоится в очном формате 25.12.2024 г. на базе МБОУ «СОШ № 197», ЗАТО Северск, ул. Крупской, 14. Начало работы в **14-30**.

5.3. Конкурс проводится в двух возрастных группах:

- разработки настольных игр, ориентированные на подростков 10-12 лет (обучающихся 4-6 классов);
- разработки настольных игр, ориентированные на подростков 13-15 лет (обучающихся 7-9 классов).

5.4. Регламент представления работ до 3 минут, ответы на вопросы 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. Остальные правила как в классическом «домино».

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

6.5. Игра-викторина «Сундучок знаний» состоит из карточек, на одной стороне которых виды города, а на другой вопросы к изображениям. Время на запоминание того, что изображено 10 секунд.

6.6. 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.

Возможны любые другие типы настольных игр, главное требование к разработке – соответствие теме и цели Конкурса. Подробно с правилами игры можно ознакомиться на сайте Игровед.

7. Критерии оценивания работ

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

7.2. Наличие подробной инструкции к игре, в которой будут изложены сюжет, если это необходимо, правила игры и количество участников. **(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 из 3-х человек, в состав которых войдут представители организаторов Конкурса и родительской общественности.

8.2. В каждой возрастной группе экспертная комиссия определяет 1 победителя.

8.3. Еще одна разработка настольной игры получит приз зрительских симпатий по результатам голосования посетителей конкурса.

8.4. Итоги Конкурса подводятся в день проведения Конкурса и озвучиваются через 40 минут после его окончания

8.5. 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»**

ОО	№№	ФИО участника (полностью)	Класс обучения	Название проекта	ФИО куратора	тел. куратора
Команда 1 (возрастная категория 10-12 лет)						
	1					
	2					
	3					
Команда 2 (возрастная категория 13-15 лет)						
	1.					
	2					
	3					

Оценочная карта эксперта

_____ ФИО эксперта

ОУ	Номер команды название разработки	Соответствие конкурсной работы цели и задачам конкурса. (0-5 баллов)	Наличие подробной инструкции к игре, в которой будут изложены сюжет, если это необходимо, правила игры и количество участников. (0-10 баллов)	Качество макета настольной игры, эстетичность, красочность, возможность практического использования. (0-10 баллов)	Презентация игры и возможность практического использования в ходе презентации. (0-10 баллов)