Приложение 2.1

## ПОЛОЖЕНИЕ

## о проведении Конкурса настольных игр

**в рамках Областного**

**социально-педагогического**

**проекта «Будь здоров!»**

Лого БЗ

**Задачи:**

* Повышение знаний о вкладе России в мировую науку и культуру, развитие у обучающихся уважения к отечественной истории, любви к Родине.
* Развитие творческих способностей, навыков проектной деятельности и моделирования.

**Участники конкурса:**

* Обучающиеся 7, 8, 9 классов, включенные в Областной социально-педагогический проект «Будь здоров!»

**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 на тему**  «**Россия – страна великих открытий!»:**

У настольной игры должно быть название. Форма игры – «игра-ходилка», лото, имаджинариум, квест на оформленной печатной основе, и другие (известные и неизвестные формы). Для 4 и более игроков. Содержание игры – игра должна отражать великие открытия наших соотечественников в любых областях науки и техники (физика, химия, математика, астронавтика, география, биология, история и т.д.), знакомить с краткими фактами биографий знаменитых, значимых соотечественников, делая акцент на личностных нравственных качествах, религиозности.

В настольной игре, используя кубик (если форма игры это предполагает) и перемещаясь по игровым полям, участники отвечают на вопросы, связанные с открытиями отечественных учёных любой временной эпохи и т.д., т.е. выполняют определенные задания, высказывают свое мнение. Игровое поле может быть разбито на отдельные блоки по столетиям или по областям науки. 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 этапПроекта 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;
* 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 -5 баллов, 2 место - 4 балла, 3 место – 3 балла.