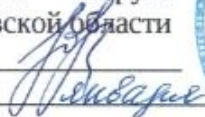


«УТВЕРЖДАЮ»

Председатель оргкомитета по подготовке и проведению муниципального этапа Областного социально-педагогического проекта «Будь здоров!» среди обучающихся 8-х классов Городского округа «город Ирбит» Свердловской области, начальник Управления образованием Городского округа «город Ирбит» Свердловской области

« 14 »



## ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении конкурса настольных игр в рамках муниципального этапа  
Областного социально-педагогического проекта «Будь здоров!»  
среди обучающихся 8-х классов общеобразовательных организаций  
Городского округа «город Ирбит» Свердловской области**

Тема конкурса настольных игр: **«Россия в эпоху Петра Великого!»**

**Цель:** Формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, воспитание уважения к памяти достижений соотечественников и подвигам Героев Отечества. Актуализация значимости даты 350-летия со дня рождения Петра I.

### **Задачи:**

- Повышение знаний о вкладе России в мировую науку и культуру в эпоху Петра Великого;
- Воспитание у обучающихся уважения к отечественному культурно-историческому наследию, любви к Родине.
- Развитие творческих способностей, навыков проектной деятельности и моделирования.

### **Участники конкурса:**

Учащиеся 8-х классов, включенные в муниципальный этап Областной социально-педагогического проекта «Будь здоров!».

### **Сроки проведения конкурса:**

Конкурс настольных игр состоится **03 марта 2022 года** в заочной форме.

### **Правила конкурса:**

Для участия в конкурсе настольных игр каждый класс-участник может представить не более одной работы. Класс представляет на рассмотрение жюри настольную игру на тему **«Россия в эпоху Петра Великого!»**.

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 эпоху Петра Великого.

Обязательные темы для освещения в игре «Россия в эпоху Петра Великого!»:

- Промышленное развитие;
- Геополитические успехи;
- Культурное развитие;
- Научные достижения;
- Образовательные реформы;
- Военные успехи;
- Географическое увеличение территорий;
- Святые подвижники эпохи.

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 конкурс 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) номер школы и класс;
- 3) название работы.

К текстам следует приложить сведения об авторе, указав на листе формата А4:

- 1) фамилию, имя, отчество;
- 2) город, наименование образовательной организации, класс;
- 3) фамилию, имя, отчество, 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 конкурс после окончания указанного срока сдачи, к участию в конкурсе не принимаются.

#### **Критерии оценки:**

- Соответствие требованиям положения. Максимальное количество баллов – 3;
  - Идея. Максимальное количество баллов – 3;
  - Логика построения игрового поля. Максимальное количество баллов-3;
  - Проработанность материала. Максимальное количество баллов – 3;
  - Художественное решение (композиция, цвет). Максимальное количество баллов – 1;
  - Аккуратность. Максимальное количество баллов – 1;
  - Оригинальность. Максимальное количество баллов – 3;
  - Доступность. Максимальное количество баллов – 3;
  - Качество исполнения. Максимальное количество баллов – 1.
- Максимальное количество баллов за конкурс настольных игр – 21.

#### **Определение победителей:**

Состав жюри городского этапа конкурса определяет Оргкомитет муниципального этапа Областного социально-педагогического проекта «Будь здоров!».

Победители определяются по наибольшему количеству набранных баллов.

Все участники награждаются благодарственными письмами Управления образованием ГО город Ирбит, а победители и призёры – дипломами за 1, 2, 3 места.

#### **Порядок выставления оценки в итоговую таблицу:**

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.

#### **Прием заявок и работ на конкурс настольных игр:**

Заявки на участие в конкурсе настольных игр и электронная версия игры подаются на адрес электронной почты: [uoirbit@mail.ru](mailto:uoirbit@mail.ru) с пометкой «Для Березиной А.В.» в срок до **01 марта 2022 года** (приложение 1). Конкурсные работы необходимо принести в 12 кабинет Управления образованием Городского округа «город Ирбит» Свердловской области (ул. Советская, 100а).



## ЗАЯВКА

**на участие в конкурсе настольных игр в рамках муниципального этапа  
Областного социально-педагогического проекта «Будь здоров!»  
среди обучающихся 8-х классов общеобразовательных организаций  
Городского округа «город Ирбит» Свердловской области**

Школа: \_\_\_\_\_

Класс: \_\_\_\_\_

Классный руководитель: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Ф.И.О., контактный телефон

Название команды/ ФИО автора игры:

\_\_\_\_\_

Название игры: \_\_\_\_\_

«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Классный руководитель: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /