Приложение 2.1

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении Конкурса Настольных игр в рамках Областного социально-педагогического** **проекта «Будь здоров!»**

**Цель конкурса:**

* Формирование знаний у подростков о духовно-нравственных семейных ценностях   
  и культуре семьи в отечественной традиции.
* Воспитание у подростков ценностного отношения к своей семье, роду, Родине.

**Задачи конкурса:**

* Актуализировать значимость семьи как базовой национальной ценности для человека и общества;
* Формировать познавательный интерес к истории и традициям своих семей, укреплению межпоколеннических связей;
* Воспитать базовые духовно-нравственные качества семьянина (заботливость, внимательность, ответственность, уважение, терпеливость, трезвомыслие и т.д.), сориентировать подростков на самовоспитание;
* Укрепить детско-родительские уважительно-доверительные отношения;
* Погрузить в познавательный материал отечественной культуры по семейной тематике (изобразительное искусство, музыка, литература, кинематограф, мультипликация   
  и т.д.) с целью выявления и распространения идеального опыта семейных отношений.

**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 семейных ценностей, традиционных для российского государства.
* У настольной игры должно быть название.
* Форма игры – «игра-ходилка», лото, имаджинариум, доббль, квест на оформленной печатной основе, и другие (известные и неизвестные формы).
* Для 3 и более игроков.

**Основные требования к игре:**

* Правдивость познавательной информации (использование словарей, энциклопедий   
  и т.д.);
* Опора на культурные семейные традиции России (источником могут являться хрестоматии, пособия и т.д.
* Включение в игру положительных пословиц, поговорок, слоганов о семье   
  и семейных отношениях;
* При использовании в качестве наглядного компонента игры фото и репродукций картин с Интернета ссылка на заимствование обязательно;

**Рекомендуемые темы для освящения в игре**:

* Крепкие семейные и родовые отношения на Руси испокон веков считались большой ценностью;
* Духовно-нравственные семейные ценности (материнство, отцовство, уважение   
  и попечение о старших и больных родственниках и т.д.);
* Разнообразие семейных традиций (познавательные прогулки, творческие увлечения и хобби, спорт, турпоходы, кулинария, эстетика быта, огородничество и садоводство, праздники, религиозная культура (крещение, венчание, освящение жилища, День ангела, именины и т.д.);
* Святые подвижники Руси – покровители семьи и брака;
* Духовно-нравственные качества семьянина (заботливость, внимательность, ответственность, уважение, терпеливость, трезвомыслие, неконфликтность, жертвенность, добропорядочность, способность к сопереживанию и т.д.),

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.

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.

На II этап Проекта 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 IIэтап 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 по обязательным темам.
* 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 -10 баллов,

2 место – 8 баллов,

3 место – 6 баллов,

4 место – 4 балла,

5 место – 2 балла

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\*если количество классов-участников в муниципальном образовании меньше 10, жюри определяет победителей по трем призовым местам; если в конкурсе участвуют 10 и более классов, то количество призовых мест увеличивается до 5.