ОТРАСЛЕВОЙ ОРГАН
АДМИНИСТРАЦИИ СОСЬВИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ»

ПРИКАЗ № 149

от 23 сентября 2025г.
п. г. т. Сосьва

О проведении конкурса настольных игр «Шаг в мечту»
в рамках муниципального этапа
Областного социально-педагогического проекта «Ориентиры жизни!»

В целях погружения в профессии будущего через игру, стимулирование интереса к изучению новых направлений деятельности, активизации, закрепления, уточнения и пополнения уже имеющихся знаний о профессиях у обучающихся Сосьвинского муниципального округа, развития любознательности и познавательного интереса к поиску информации о профессиях и к выбору профессии

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Директору МКУ «ИМЦ Сосьвинского муниципального округа» (Ивантаева С.В.):

- организовать проведение конкурса настольных игр «Шаг в мечту» в рамках муниципального этапа Областного социально-педагогического проекта «Ориентиры жизни!» в период с 02.10.2025 по 07.11.2025 года среди обучающихся общеобразовательных учреждений Сосьвинского муниципального округа согласно прилагаемого положения (приложение);
- в срок до 07.11.2025 года подвести итоги конкурса настольных игр «Шаг в мечту» в рамках муниципального этапа Областного социально-педагогического проекта «Ориентиры жизни!».

2. Руководителям образовательных учреждений Сосьвинского муниципального округа представить в ООА СМО «Управление образования» в срок **до 31.10.2025 года** конкурсные работы настольных игр «Шаг в мечту» в рамках муниципального этапа Областного социально-педагогического проекта «Ориентиры жизни!».

3. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

Начальник отраслевого органа администрации
Сосьвинского муниципального округа
Свердловской области «Управление образования» С.А. Куракова

Приложение
к приказу отраслевого органа
администрации Сосьвинского
муниципального округа
«Управление образования»
от 23.09.2025 № 149

Положение о проведении конкурса настольных игр «Шаг в мечту» в рамках муниципального этапа Областного социально-педагогического проекта «Ориентиры жизни!»

Цель конкурса:

Погружение в профессии будущего через игру, стимулирование интереса к изучению новых направлений деятельности.

Задачи конкурса:

- Активизация, закрепление, уточнение и пополнение уже имеющихся знаний о профессиях, в т.ч. профессиях и компетенциях будущего.
- Развитие любознательности и познавательного интереса к поиску информации о профессиях и к выбору будущей профессии.
- Стимулирование творческого потенциала участников.
- Формирование:
  - Гражданской позиции, положительного отношения к любой профессии, представлений о прогнозах развития профессий и компетенций будущего.
  - Художественно-творческой активности учащихся через участие детей в создании образа профессий.
  - Культуры сотрудничества в процессе создания игры и общения в ситуации игры.
- Воспитание умения оценивать свои достижения и достижения своих товарищей.

Участники конкурса:

Обучающиеся 7, 8, 9 классов, включенные в муниципальный этап в рамках Областного социально-педагогического проекта «Ориентиры жизни!».

Сроки проведения:

Подготовительный этап в период с 2 по 24 октября 2025 года. Сдача работ в ООА СМО «Управление образования» в срок до 31.10.2025 года. Подведение итогов конкурса 07.11.2025 года.

Требования к игре и ее оформлению:

- Каждый класс-участник представляет на конкурс не более одной работы.
- Тема игры: профессии и трудовые компетенции будущего, их значение для страны, региона, местности.
- Настольная игра должна иметь название, краткое описание концепции

игры, правила игры.

• Название игры должно быть оригинальным и отражать тематику игры.

• Краткое описание концепции должно четко передавать идею игры и ее соответствие тематике Конкурса. Концепция должна быть детально разработана, включая механику игры, возможные сценарии и развитие сюжета.

• Список правил должен быть понятным и структурированным, чтобы участники могли легко понять, как играть. Правила игры оформляются на отдельном листе, с указанием предположительного времени игры и количества участников.

• Механика игры – любая: перемещение по игровому полю, сбор ресурсов, выполнение заданий и т.п. Возможные формы игры: «игра-ходилка», лото, имаджинариум, доббль, квест на оформленной печатной основе и прочие.

• Количество игроков: от 3 и более.

• Возрастная аудитория - от 13 лет.

• Титульная часть должна содержать: 1) класс, номер школы, город; 2) название работы; 3) Контактный телефон куратора или координатора

Рекомендации по проектированию настольной игры:

• При разработке содержания игры необходимо поставить ясную цель, которую игроки должны достичь в процессе игры, например, развить определённые навыки или достичь успеха в выбранной профессии.

• При создании правил необходимо использовать простые и понятные формулировки, избегать сложных терминов и конструкций, структурировать правила в логическом порядке, чтобы игроки могли легко следовать им.

• При разработке сценария можно включать элементы неожиданности и разнообразия, чтобы игроки не теряли интерес к игре, предусмотреть возможность развития сюжета в зависимости от действий игроков.

• Игра должна содержать образовательный компонент: наличие элементов, которые способствуют обучению и развитию игроков, например, информации о профессиях будущего, технологиях и трендах на рынке труда.

• При проектировании механики и формата игры необходимо обратить внимание на создание необходимой атмосферы, которая поможет участникам полностью погрузиться в игру, продумать, как игроки будут взаимодействовать друг с другом в процессе игры, создать ситуации, которые будут стимулировать сотрудничество и общение между игроками.

• Игровое поле может быть разбито на отдельные тематические блоки. Размер игрового поля зависит от формата игры, ее механики.

• В настольной игре может быть использован игровой кубик(и), фишки, карточки. Каждый элемент должен иметь чёткую функцию и вносить свой вклад в игровой процесс. Примерное количество игровых ходов от 50 до 100. Перемещаясь по игровым полям, участники могут отвечать на вопросы, связанные с тематикой игры, выполнять определенные задания, высказывать свое мнение

• Следует обратить внимание на визуальное оформление игры: разработать привлекательные и информативные иллюстрации, которые помогут лучше понять концепцию игры. Используйте яркие цвета, интересные шрифты и графические элементы, чтобы сделать игру более привлекательной. Подберите изображения, соответствующие тематике профессий будущего.

• Необходимо сбалансировать сложность игры, чтобы она была интересной для всех участников. Избегайте слишком лёгких или слишком сложных заданий.

• Настольная игра может быть отрисована художественными материалами (фломастеры, краски и т.д.), далее - переведена в цифровой формат в формате .pdf или .jpg либо спроектирована в любом компьютерном редакторе. Для сохранения качества изображений рекомендованное разрешение для печати:

- формата А3 - в пикселях равно 3508 × 4961.
- формата А4 - в пикселях равно 2481 × 3507.

• Обязательно протестируйте игру с небольшой группой сторонних участников, чтобы выявить возможные проблемы и недочёты. Внесите необходимые изменения и доработки на основе обратной связи.

• Важно, чтобы работа над игрой была коллективной, ученики распределяли обязанности между собой (работа над визуальной частью игры, разработка сюжета, механики игры, тестирование, перевод в цифровой формат и т.д.).

Порядок оценки и определение победителей:

Жюри оценивает каждую работу по шкале от 1 до 10 баллов в соответствии с представленными критериями, после чего подсчитывается итоговый балл. Победитель определяется по набранной сумме баллов.

№	Наименование критерия	1-4 балла	5-7 баллов	8-10 баллов
1	соответствие теме (насколько игра отражает особенности и задачи профессий будущего)	игра лишь поверхностно затрагивает тему профессий будущего, не раскрывает их особенности и задачи, может не соответствовать актуальным тенденциям в мире профессий.	Игра частично соответствует теме, некоторые элементы отражают особенности и задачи профессий будущего, но не все аспекты проработаны детально.	игра глубоко и детально отражает особенности и задачи профессий будущего, использует актуальные тенденции и инновационные подходы, способствует пониманию игроками специфики современных и будущих профессий.
2	Оригинальность концепции (креативность идеи и новизна игровых решений)	Концепция игры неоригинальна, основана на уже существующих идеях, игровые решения предсказуемы и не оригинальны	Концепция игры интересна, но не полностью оригинальна, присутствуют элементы новизны в игровых решениях, однако некоторые аспекты заимствованы из других игр.	Уникальная и оригинальная концепция, креативные идеи и инновационные игровые решения, которые выделяют игру среди других и предлагают игрокам новый опыт.
3	игровая механика и баланс (простота и понятность правил, динамика игры, интересность игрового процесса)	правила игры сложные для понимания, динамика низкая, игровой процесс не вызывает интереса.	правила игры понятны, но требуют некоторого времени для изучения; динамика игры средняя, игровой процесс интересен, но мог бы быть более разнообразным.	простые и понятные правила, высокая динамика игры, увлекательный и разнообразный игровой процесс.

4	образовательная ценность (способность игры формировать знания о профессиях, развивать навыки и мотивацию)	игра поверхностно знакомит с некоторыми профессиями будущего, не способствует глубокому пониманию особенностей работы и не развивает навыки, связанные с будущей профессиональной деятельностью. Мотивация к изучению профессий остаётся на низком уровне.	игра предоставляет более подробную информацию о профессиях будущего, способствует развитию общих знаний и и глубокого понимания профессий ограничен.	игра глубоко погружает в различные профессии будущего, предоставляет обширную информацию о требованиях, навыках и перспективах. Способствует развитию профессиональных навыков, стимулирует интерес и мотивацию к изучению конкретных областей.
5	дизайн и оформление (качество визуального представления, удобство компонентов, эстетика)	Низкое качество визуального представления компонентов игры. Непрактичные	Среднее качество визуального представления. Компоненты удобные и оригинальностью, возможно, присутствуют некоторые несоответствия в оформлении.	Высокое качество визуального представления, продуманный и привлекательный дизайн. Все компоненты игры изготовлены качественно, аккуратно, удобны в использовании. Эстетика на высоком уровне, возможно, уникальный и оригинальный стиль оформления, который соответствует тематике игр
6	презентация и демонстрация (умение объяснить, заинтересовать аудиторию)*	Участники с трудом объясняют правила игры и не могут заинтересовать аудиторию. Презентация игры выглядит непродуманной и скучной.	выступающие способны объяснить правила игры, но презентация недостаточно яркая и увлекательная. Аудиторию заинтересовать сложно.	демонстрируется глубокое понимание игры, выступающие увлекательно и доступно объясняют её правила. Презентация вызывает живой интерес у аудитории, эффективно привлекает внимание и удерживает его.