

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления образования  
Исполнительного комитета  
города Набережные Челны  
Н. В. Кашапов



УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ДО  
«Детско-юношеский центр №14»



Е. А. Рахматуллина

**Муниципальный конкурс авторских игр «Челны в игре»,  
посвященный 400-летию со дня основания города Набережные Челны  
и 50-летию выпуска первого грузового автомобиля КамАЗ**

### 1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения муниципального конкурса авторских игр «Челны в игре» (далее - Конкурс), посвященного 400-летию со дня основания города Набережные Челны и 50-летию выпуска первого грузового автомобиля КамАЗ.

1.2. Организаторами Конкурса является МАУ ДО «Детско-юношеский центр № 14» при поддержке Управления образования г. Набережные Челны.

### 2. Цели и задачи Конкурса

**Цель:** сохранить и популяризировать культурное наследие города Набережные Челны путем создания интерактивных авторских игр, посвященных его истории, традициям и знаковым местам, истории КамАЗ доступных широкой аудитории.

**Задачи:**

- мотивировать учащихся 5–11 классов и педагогических работников к углубленному исследованию истории и культуры Набережных Челнов, ключевых событий, связанных с 400-летием основания города и 50-летием выпуска первого автомобиля КамАЗ, через создание собственных игровых проектов;
- создать условия для практической реализации интеллектуального и творческого потенциала школьников в области разработки авторских игр, направленных на популяризацию знаний о родном городе;
- стимулировать педагогических работников к разработке и внедрению инновационных игровых технологий краеведческой направленности в образовательный и воспитательный процесс, способствуя формированию у обучающихся чувства сопричастности к истории города и завода;
- сформировать банк (методическую копилку) авторских игр, посвященных юбилейным датам города, для их последующего использования в образовательных организациях, учреждениях культуры и семейном досуге;
- способствовать осмыслению участниками конкурса уникальности истории Набережных Челнов (как города с богатым прошлым и промышленным настоящим) и трансляции этого знания через игровые форматы широкой аудитории школьников и педагогов города.

### 3. Участники Конкурса

К участию в Конкурсе приглашаются учащиеся общеобразовательных учреждений города Набережные Челны (индивидуально или в составе творческих групп)

- 5-8 классов;

- 9-11 классов;
- педагоги образовательных учреждений города Набережные Челны.

#### **4. Номинации Конкурса**

Конкурс проводится по следующим номинациям:

- **«Настольная игра»** - авторская настольная игра, посвященная истории, культуре, географии, достопримечательностям города Набережные Челны.
- **«Компьютерная игра»** - авторская компьютерная игра (браузерная, мобильная, ПК), посвященная городу Набережные Челны и КамАЗ.
- **«Дидактическая игра»** - авторская дидактическая игра, направленная на изучение истории, культуры, природы города Набережные Челны и КамАЗ.
- **«Игра-квест»** - авторский сценарий или реализованный квест, посвященный городу Набережные Челны и КамАЗ.

#### **5. Требования к конкурсным работам**

5.1. На конкурс принимаются авторские работы, ранее не принимавшие участие в других конкурсах.

5.2. Тематика игр должна соответствовать тематике конкурса - 400летию со дня основания города Набережные Челны и 50-летию выпуска первого грузовика КамАЗ.

***Игры могут быть посвящены:***

- истории основания и развития города Набережные Челны,
- знаменитым личностям, внесшим вклад в развитие города, строительство и в развитие КамАЗ,
- культурным традициям и обычаям народов, проживающих в городе,
- архитектурным достопримечательностям и памятникам города,
- природным богатствам и экологическим проблемам города,
- современной жизни города.

***При создании игр могут быть использованы:***

- исторические факты и документы,
- легенды и предания о городе,
- фольклорные мотивы и образы,
- современные технологии и тренды в игровой индустрии.

5.3. Для участия в Конкурсе необходимо отправить:

- заявку в программе Word строго по форме (см. Приложение 1),
- аннотацию к игре (не более 2 страниц, шрифт Times New Roman, размер 12, межстрочный интервал 1,15) строго по форме (см. Приложение 2).
- Заявку и аннотацию ( с ссылкой на конкурсный материал) необходимо отправить одним письмом на электронный адрес: konkurs\_duc14@mail.ru в теме письма указать ОО№, конкурс «Челны в игре».

5.4. Требования к отдельным номинациям:

- «Настольная игра»: игра должна быть представлена в собранном виде, с полным комплектом игровых элементов и четкими правилами.

- «Компьютерная игра»: игра должна быть представлена в виде исполняемого файла или ссылки на веб-ресурс. Должна быть обеспечена возможность бесплатного доступа к игре для членов жюри.
- «Дидактическая игра»: игра должна быть представлена в собранном виде с набором методических рекомендаций по ее использованию.
- «Игра-квест»: должен быть представлен подробный сценарий квеста с указанием мест проведения, заданий и необходимых материалов. Приветствуется представление видео- или фотоотчета о проведенном квесте.

## **6. Сроки проведения Конкурса**

6.1. Конкурс предполагает заочное участие (отправка конкурсных материалов осуществляется по электронной почте).

6.2. Участие в конкурсе бесплатное.

6.3. Конкурс проводится в период с 20 марта по 30 апреля 2026 года.

**1 этап.** Приём заявок и конкурсных работ: с 20 марта по 10 апреля 2026 года (включительно).

**2 этап.** Обработка информации, работа жюри, подведение итогов: с 11 апреля по 25 апреля 2026 года.

**3 этап.** Размещение информации об итогах Конкурса на сайте в разделе «Конкурсы, семинары» [https://edu.tatar.ru/n\\_chelny/dyc14/page1612075.htm](https://edu.tatar.ru/n_chelny/dyc14/page1612075.htm) до 30 апреля 2026 года.

**4 этап.** Рассылка наградных материалов (на адреса электронной почты, указанные в заявке) в течение одной недели после размещения итогов Конкурса.

## **7. Критерии оценки работ**

Работы оцениваются по следующим критериям:

- соответствие тематике Конкурса;
- оригинальность авторской идеи и творческий подход;
- качество исполнения (дизайн, программирование, методическое обеспечение);
- практическая применимость и востребованность;
- наглядность;
- степень новизны (находки педагогов, авторские игры, внедрение в известные игры элементов нового, вариативность, использование разнообразного и нестандартного материала и т.д.).

Оценку работ участников осуществляет жюри методом качественного анализа по вышеперечисленным критериям и экспертной оценки. Итоговая оценка представляет собой средний балл.

## **8. Подведение итогов и награждение**

Конкурсные работы оцениваются по номинациям и возрастным категориям.

Жюри подводит итоги и выявляет победителей в каждой из номинаций.

Победители и призёры награждаются Дипломами. Количество победителей не ограничено, так как каждый участник набирает баллы согласно критериям оценки работ. Остальные конкурсанты получают сертификат участника.

Решение жюри окончательно и пересмотру не подлежит.

Наградные документы предоставляются только в электронном виде.

Размещение информации об итогах Конкурса на сайте в разделе «Конкурсы, семинары» [https://edu.tatar.ru/n\\_chelny/dyc14/page1612075.htm](https://edu.tatar.ru/n_chelny/dyc14/page1612075.htm) до 30.04.2026 года.

Рассылка наградных материалов (на адреса электронной почты, указанные в заявке) в течение одной недели после размещения итогов Конкурса.

По итогам Конкурса будет сформирован банк (методическая копилка) авторских игр, посвященных юбилейным датам города, для их последующего использования в образовательных организациях, учреждениях культуры и семейном досуге. Ссылка будет отправлена всем участникам Конкурса на электронные адреса вместе с наградными документами.

### **9. Координаторы конкурса**

Моисеева Эльвира Даниловна, методист высшей квалификационной категории МАУ ДО «Детско-юношеский центр №14». Телефон: 8 9053746841

Стрелкова Гульназ Агдасовна, педагог-организатор высшей квалификационной категории МАУ ДО «Детско-юношеский центр №14». Телефон: 8 9600454165

## Заявка

на участие в муниципальном конкурсе авторских игр «Челны в игре», посвященном 400-летию со дня основания города Набережные Челны и 50-летию выпуска первого грузового автомобиля КамАЗ

| № п/п | Короткое название ОО (в соответствии с уставом) | Ф И участника | Возрастная категория | Номинация           | Название работы       | ФИО педагога           | Телефон, e-mail педагога |
|-------|---|---------------|----------------------|---------------------|-----------------------|------------------------|--------------------------|
| 1.    | МБОУ «СОШ №1»                                   | Каримов Марат | 5-8 класс            | «Компьютерная игра» | «КамАЗ: время первых» | Исламов Тагир Ахатович | 8923456123, ta*@mail.ru  |

## Аннотация к игре

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Образовательная организация</b> | Короткое название ОО (в соответствии с уставом)   |
| <b>Номинация</b>                   | Указывается одна из номинаций: «Настольная игра», «Компьютерная игра», «Дидактическая игра», «Игра-квест».  |
| <b>Название игры</b>               | Название должно отражать тематику конкурса (связь с 400-летием со дня основания города или 50-летием выпуска первого КамАЗа).   |
| <b>Автор(ы)</b>                    | ФИО (полностью) - для педагогов, должность.<br>ФИ, класс, ОО - для школьников.<br>Для групповых проектов- перечисляются все участники, указывается класс и руководитель, если есть (ФИО, должность).  |
| <b>Целевая аудитория</b>           | Для какого возраста предназначена игра (например: 3-6 лет, 5-8 классы, 9-11 классы, педагоги, смешанные группы, семейная аудитория и др.).  |
| <b>Цель игры</b>                   | Четкая формулировка цели. (Пример: формирование знаний об истории строительства КамАЗа, развитие логического мышления через знакомство с архитектурой города и т.д.).   |
| <b>Краткое описание правил</b>     | Описание игровой механики: количество игроков, время партии, ход игры, условия победы и пр.   |
| <b>Материалы и оборудование</b>    | Что необходимо для игры: игровое поле, карточки, кубики, фишки, компьютерная программа, реквизит для квеста и т.д.  |
| <b>Идея</b>                        | В свободной форме (3-5 предложений). В чем уникальность игры? Какой исторический факт/событие/личность легли в основу?  |
| <b>Ссылка на материалы</b>         | Обязательно! Активная ссылка на облачное хранилище (Яндекс.Диск, Облако Mail.ru), где размещены: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Фотографии игры (общий вид, элементы).</li> <li>• Видео-презентация игры в формате MP4, длительностью до 5 минут.</li> <li>• Для компьютерных игр - ссылка на скачивание/запуск; а так же видео-презентация прохождения игры .</li> <li>• Для квестов – сценарии, фото, видео, презентация, отчет о проведении (приветствуется).</li> </ul> |