

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении областного героико-патриотического проекта
«Минщина. Фронты времени: игровая коллекция»

1. Общие положения

1.1. Областной героико-патриотический проект «Минщина. Фронты времени: игровая коллекция» (далее – проект) проводится с целью формирования у учащихся интереса к героическому прошлому и истории Минской области через современные игровые форматы в рамках республиканской акции «Вахта Памяти – 2026» и посвящен 85-летию со дня начала Великой Отечественной войны.

Организатором проведения проекта является главное управление по образованию Минского облисполкома, государственное учреждение образования «Минский областной институт развития образования».

1.3. Задачи проекта:

изучение военно-исторического наследия нашей страны, области;
увековечение памяти о подвигах на фронтах и в тылу в годы Великой Отечественной войны на территории Минской области;

создание уникальной базы (коллекции) настольных игр на патриотическую тематику;

стимулирование творческой активности педагогов и учащихся в области игрового конструирования.

1.4. К участию приглашаются учащиеся учреждений общего среднего, дополнительного образования детей и молодежи Минской области в возрасте от 13 до 17 лет. Допускается индивидуальное и командное участие (не более 3-х человек в команде).

1.5. Номинации проекта:

«Тропами мужества» – настольные стратегии, посвященные военным операциям и партизанскому движению на территории Минской области;

«Герои Минщины» – карточные или логические игры о выдающихся личностях Великой Отечественной войны, уроженцах Минской области, района;

«Районы Минщины: фронтовая хроника» – настольные игры, посвященные малой родине, памятным местам и героическому прошлому конкретных районов Минской области.

1.6. Для реализации проекта на каждом этапе создаются организационные комитеты (далее – оргкомитеты):

в учреждениях образования – учреждениями образования;

в районах (г. Жодино) – управлениями по образованию райисполкомов, управлениями (отделом) по образованию, спорту и туризму рай(гор)исполкомов;

на областном уровне – главным управлением по образованию Минского облисполкома, государственным учреждением образования «Минский областной институт развития образования».

Оргкомитет каждого этапа мероприятия:

доводит информацию о проекте до сведения учреждений образования;

осуществляет персональный подбор состава жюри (при необходимости);

анализирует и обобщает итоги проведения проекта;

освещает ход подготовки, проведения и результаты проекта в средствах массовой информации.

В состав оргкомитетов могут входить представители заинтересованных государственных органов и организаций, учреждений дополнительного образования детей и молодежи, общественных объединений, средств массовой информации, законные представители обучающихся и др.

Организационное проведение мероприятия обеспечивают:

на первом этапе – учреждения образования;

на втором этапе – управления по образованию райисполкомов, управления (отдел) по образованию, спорту и туризму рай(гор)исполкомов, учреждения дополнительного образования детей и молодежи, координирующие деятельность музеев учреждений образования;

на третьем этапе – главное управление по образованию Минского облисполкома, государственное учреждение образования «Минский областной институт развития образования».

1.7. Для подведения итогов мероприятий проекта (при необходимости) на каждом этапе оргкомитетом создается жюри.

Жюри мероприятий проекта:

оценивает работы, которые представлены учреждениями образования;

определяет победителей и призеров соответствующих этапов мероприятий проекта;

представляет информацию по результатам мероприятий проекта в соответствующие оргкомитеты.

2. Требования к конкурсным работам.

2.1. Разработки настольных игр предоставляются в любом жанре и внутриигровой механике.

2.2. Настольная игра представляется в виде готового макета с полноценными компонентами, пригодными для игрового процесса. При разработке настольной игры необходимо обеспечить высокое качество изготовления всех её компонентов, начиная с упаковки, а также

предусмотреть удобные варианты хранения, позволяющие держать все элементы игры вместе.

2.3. Обязательно наличие титульного и информационного листа с правилами игры (с соблюдением орфографических и пунктуационных норм, корректно использовать надписи и элементы символики).

Титульный лист является первой страницей конкурсной работы и заполняется по строго определенным правилам: в верхнем поле указывается полное наименование учреждения образования; в среднем поле дается заглавие конкурсной работы. Далее с выравниванием по правому краю титульного листа указываются фамилия и имя исполнителя (исполнителей) конкурсной работы, а ниже – должность руководителя, его фамилия, имя, отчество. В нижнем поле указывается место выполнения работы и год ее создания.

На второй странице помещается информационный лист с полным описанием настольной игры (инструкции по ее использованию).

Титульный и информационный лист печатается на бумаге формата А4 (с одной стороны листа, шрифт TimesNewRoman 14, через полтора интервала).

2.4. К настольной игре необходимо прикрепить таблички с информацией: название учреждения образования, имя и фамилия автора, возраст автора, название работы и номинация.

2.5. Содержание настольной игры должно опираться на достоверные исторические факты.

2.6. Критерии оценки:

историческая достоверность и соответствие патриотической тематике;

игровая механика: оригинальность и новизна идеи, баланс, понятность правил;

качество исполнения: дизайн (яркий, информативный, отражающий атмосферу игры), долговечность компонентов, эргономичность, креативность и творческий замысел;

педагогическая ценность: возможность использования в образовательном процессе;

соответствие настольной игры порядку проведения областного конкурса.

2.7. Участник должен предоставить авторскую работу. Предъявляя работу на областной этап проекта, участник гарантирует, что настольная игра создана его творческими усилиями, не нарушает чьи-либо авторские права и не наносит ущерба чьей-либо репутации.

2.8. Работы, не соответствующие определенному качеству и техническому уровню, оформленные с нарушением описанных правил, к участию в проекте не допускаются.

3. Срок реализации проекта.

Мероприятия проекта реализуются в период с февраля по июнь 2026 года в три этапа:

первый этап – в учреждениях образования (03.02.2026 – 12.03.2026);

второй этап – районный (г. Жодино) (13.03.2026 – 23.04.2026);

третий этап – областной (01.05.2026 – 30.08.2026).

Подведение итогов проекта

Для участия в проекте управлениям по образованию райисполкомов, управлениям (отделу) по образованию и спорту райгорисполкомов, учреждениям образования областного подчинения необходимо представить в распечатанном и электронном виде не менее одной настольной игры в каждой номинации от района (г. Жодино), учреждениям образования областного подчинения – по одной настольной игре в любой выбранной номинации, заявку на участие в проекте.

Победители и призеры определяются по результатам проведения мероприятий проекта и награждаются дипломами главного управления по образованию Минского облисполкома.

5. Апелляции на решения оргкомитета и жюри проекта не принимаются и не рассматриваются. Материалы, поступившие на областной этап проекта, не рецензируются и не возвращаются авторам.

Дополнительная информация по вопросу участия в областном проекте по телефону 80172705727 (отдел сопровождения патриотического и экологического воспитания).

6. Защита персональных данных

6.1. Принимая участие в проекте, участник выражает свое согласие на использование персональных данных.

6.2. Факт участия в конкурсе подразумевает, что участники выражают свое безусловное согласие с тем, что их имена, фамилии и конкурсные материалы, а также интервью и иные материалы могут быть использованы организаторами в рекламных и иных целях в течение неограниченного срока и без выплаты каких-либо вознаграждений. Оргкомитет вправе распоряжаться по своему усмотрению конкурсными материалами, в том числе размещать их в социальных сетях и средствах массовой информации.

6.3. Организаторы конкурса гарантируют сохранность и защиту авторских прав на объекты интеллектуальной собственности, представленные для участия в конкурсе, а также соблюдение установленного порядка обработки персональных данных.

7. Финансирование

Финансирование конкурса может осуществляться за счет средств местных бюджетов, предусмотренных на проведение образовательных

и иных мероприятий, а также иных источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.