

Умови III етапу відкритого міського конкурсу «Читацькі перегони»
для учнів 9-11 класів

«Book games, або Ігри для начитаних і «просунутих»

III етап конкурсу «Читацькі перегони» - «Book games, або Ігри для начитаних і «просунутих» - проводиться серед старшокласників у терміни, визначені наказом управління освіти Херсонської міської ради від 06.09.2017 № 198-Т та Положенням про конкурс, а саме:

- шкільний тур: жовтень 2019 р. – січень 2020 р., підбиття підсумків та передача робіт-переможців до загальноміського журі – до 31 січня 2020 р.;
- міський тур: з 2 по 15 березня (за графіком), у формі очного захисту проектів переможцями;
- оголошення підсумків конкурсу та нагородження переможців – під час Всеукраїнського тижня дитячого читання.

У конкурсі можуть брати участь усі школярі відповідної вікової групи – учні 9-11 класів закладів загальної середньої освіти.

Учасники конкурсу повинні виконати наступні завдання:

1. Створити власну book games, тобто «книжкову гру», за одним чи кількома творами одного автора, однією книгою або серією книг сучасної української, зарубіжної літератури, книгами письменників-земляків, книги про Херсонщину (не за шкільною програмою) мультимедійними засобами або з використанням спеціальних веб-платформ.

Основна задача – створити такий ігровий медіапродукт, який міг зацікавити потенційного гравця до читання; довести ровесникам засобами мультимедіа, що саме обрана учасником конкурсу книга (серія книг) варті уваги читачів. Обов'язковою умовою ігрового продукту є чітко сформульовані правила гри (надаються журі конкурсу).

Подані на конкурс роботи можуть бути виконані у таких форматах:

- анімована презентація MS PowerPoint, із обов'язковою наявністю інтерактивних елементів, тобто – варіативності гри залежно від дій гравців;
- відео-анімація, створена на веб-платформі www.powtoon.com, або на іншому аналогічному ресурсі, доступному для вільного використання;
- настільна гра – формат гри, що створюється, як і електронні, на основі книги (кількох книг) визначають самі автори.

Тривалість конкурсних робіт у завершеному варіанті гри не повинна перевищувати однієї академічної години (**45 хв.**). Презентаційна версія гри (для очного захисту на міському турі) – не більше **3 хв.**

До участі в конкурсі одним автором (авторською групою) може бути подана лише **одна** робота. Роботи на конкурс супроводжуються **паспортом-заявкою творчого проекту** (форма додається).

2. Підготувати **захист** свого проекту, тривалістю не більше, ніж **5** хвилин. Це має бути виступ, що супроводжується **слайд-презентацією**, і містить:

- аргументацію вибору книги (серії книг, творчості автора) для створення book games, обраної стилістики, засобів, матеріалів, використаних у проекті;
- обґрунтування цільової аудиторії конкурсного ігрового проекту: якій віковій аудиторії важливо, корисно й цікаво буде грати у створену гру і чому;
- демонстрацію фрагменту гри (до 3 хвилин);
- останній слайд презентації – **рейтинговий список із 5 книг**, які конкурсант вважає найкращими і хотів би порекомендувати для прочитання своїм ровесникам.

Після виступу-захисту конкурсант має бути готовим відповісти на запитання журі конкурсу, глядачів, інших учасників.

Критерії оцінювання конкурсних робіт:

- відповідність конкурсної роботи поставленому завданню – створити медіапродукт у формі електронної або настільної гри за мотивами літературних творів (не за шкільною програмою);
- знання літературного матеріалу, за яким створено гру;
- дотримання умов конкурсу, щодо тривалості гри;
- самостійність роботи (переважання вкладеного конкурсантом контенту над запозиченим із доступних відкритих джерел);
- нестандартний підхід, креативні ідеї, застосовані у конкурсній роботі;
- літературний та художній рівень роботи (літературний рівень включених до гри власних текстів конкурсанта, доречність використаних цитат, відповідність ілюстративного матеріалу і застосованих візуальних та анімаційних ефектів тощо);
- грамотність текстів, наявність посилання на використані джерела.

До загальноміського туру конкурсу виходять лише роботи **переможців** шкільного туру (**1 робота від кожної школи-учасниці**). Підсумки шкільного туру оформлюються протоколом засідання шкільного журі конкурсу. До протоколу додається повний список дітей-учасників та інформація про переможців (вноситься до **паспорту-заявки** конкурсної роботи-переможця).

ПАСПОРТ-ЗАЯВКА ТВОРЧОГО ПРОЕКТУ
на III етап міського конкурсу «Книжковий драйв»
«Book games, або Ігри для начитаних і «просунутих»

| | | |
|----|--|--|
| 1. | Назва конкурсної роботи: | |
| 2. | Програмне забезпечення / веб-платформа, використана для створення гри: | |
| 3. | Прізвище, ім'я автора / авторів: | |
| 4. | Навчальний заклад і клас, в якому навчається конкурсант: | |
| 5. | Контактний телефон: | |
| 6. | Рейтинговий список із 5 рекомендованих книг (також подається на останньому слайді презентації до виступу-захисту): | |

Подаючи цю заявку, учасник конкурсу дає дозвіл на оброблення його персональних даних в цілях даного конкурсу і право вільного некомерційного використання створеної ним гри в бібліотеках з метою популяризації книги та читання.