

УТВЕРЖДАЮ

Директор АНО «АРИИ»

Кучумов Д.Р.



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Республиканского конкурса разработчиков образовательных настольных игр

«Механика просвещения»

в рамках образовательного интенсива «Таверна миров – Истоки» и II фестиваля игровых индустрий «Хыялдар вақыты»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Республиканского конкурса «Механика просвещения» (далее — Конкурс).

1.2. Миссия Конкурса: развитие современных образовательных инструментов через внедрение игровых практик в учебный процесс, направленных на повышение вовлеченности обучающихся и качества усвоения знаний.

1.3. Цели Конкурса:

- выявление и поддержка разработчиков образовательных игровых решений;
- формирование банка образовательных настольных игр для использования в образовательных организациях Республики;
- популяризация игрового моделирования как эффективного способа передачи знаний.

1.4. Организаторы Конкурса:

АНО «Агентство развития игровой индустрии»

Государственное бюджетное научное учреждение «Академия наук Республики Башкортостан»

Технопарк универсальных педагогических компетенций БГПУ им. М. Акмуллы

1.5. Заявки, не соответствующие требованиям настоящего Положения, к рассмотрению не принимаются.

1.6. Организатор вправе отклонить любую заявку без объяснения причин.

1.7. Апелляции по результатам Конкурса не предусмотрены.

1.8. Результатом Конкурса является формирование банка образовательных игровых решений Республики, рекомендованных к использованию в образовательных организациях.

2. ПРЕДМЕТ КОНКУРСА И ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНЫМ РАБОТАМ

2.1. Предмет Конкурса

Предметом Конкурса является образовательная настольная игра, представляющая собой завершённую игровую систему, направленную на освоение знаний, умений или навыков через участие в игровом процессе.

К участию принимаются игры следующих типов (включая, но не ограничиваясь):

- карточные;
- полевые (с игровым полем);
- стратегические;
- экономические;
- ролевые;
- моделирующие (симуляционные).

2.1.1. Тематические направления конкурсных работ

В рамках Конкурса допускается разработка образовательных игр различной тематической направленности.

В том числе (но не ограничиваясь):

- игры туристической направленности (краеведение, культурное наследие, маршруты, география, межкультурное взаимодействие);
- бизнес-игры и экономические симуляции (основы предпринимательства, финансовая грамотность, управление ресурсами);
- игры, моделирующие профессиональные и организационные процессы (в том числе элементы HR-практик: командное взаимодействие, распределение ролей, принятие решений, управление конфликтами).

Указанные направления рассматриваются исключительно в контексте образовательных целей и должны соответствовать требованиям настоящего Положения.

2.2. Требование к игровой природе проекта

Конкурсная работа должна представлять собой полноценную игровую систему, включающую:

- последовательность игровых действий (игровой цикл);
- систему правил, регулирующих действия игроков;
- наличие неопределенности (случайность, выбор, стратегия);
- наличие игровых решений, влияющих на результат;
- достижение результата через игровые действия, а не через выполнение отдельных заданий.

2.3. Ограничения и основания для отклонения

К участию не допускаются проекты, которые:

- являются викторинами, тестами или опросниками;
- представляют собой набор заданий или упражнений без игровой системы;
- используют игровую форму исключительно как оболочку для проверки знаний;
- не предполагают активного участия игроков в принятии решений;
- не содержат условий победы или завершения игры.

2.4. Длительность и формат игры

- продолжительность одной игровой партии не должна превышать 45 минут;
- игра должна быть рассчитана на проведение в условиях учебного занятия;
- допускается деление игры на несколько последовательных раундов или этапов.

2.5. Образовательная направленность

Игра должна обеспечивать освоение учебного материала через игровые действия и/или быть встроенной в образовательный процесс.

Допускаются следующие форматы использования игры:

- как инструмент изучения нового материала;
- как средство закрепления ранее изученного содержания;
- как форма обобщения и систематизации знаний;
- как часть рефлексии и анализа после прохождения темы.

Допускается разработка игр прикладной направленности, включая туристические, бизнес- и HR-ориентированные игровые решения, при условии, что образовательный результат достигается через игровые действия и соответствует заявленной целевой аудитории.

Обязательные требования:

- наличие четко определенной образовательной цели;
- связь игровых действий с изучаемым содержанием;

- логическая интеграция игры в структуру занятия (до, во время или после изучения темы);
- наличие педагогически обоснованного сценария применения.

2.6. Интеграция знаний в игровую механику

Образовательный материал должен быть встроен в:

- правила игры;
- систему действий игроков;
- принятие решений;
- последствия игровых выборов.

Недопустимо:

- вынесение обучения в отдельные блоки (например, «ответь на вопрос — сделай ход»);
- механическое добавление учебного содержания без влияния на игровой процесс.

При разработке игр прикладной направленности (в том числе бизнес- и HR-симуляций) образовательное содержание должно быть интегрировано в процессы принятия решений, взаимодействия игроков и последствия игровых действий, а не представлено в виде отдельных заданий или проверочных элементов.

2.7. Минимальные требования к игровой системе

Каждая конкурсная работа должна соответствовать следующим требованиям:

- количество игроков: от 2 до 6 и более;
- наличие четко сформулированной цели игры;
- наличие понятного и достижимого условия победы или завершения;
- наличие взаимодействия между игроками (соревновательного, кооперативного или смешанного типа);
- наличие игровых решений, влияющих на исход;
- наличие баланса, исключающего доминирование одного игрока без оснований.

2.8. Требования к игровому взаимодействию

Игра должна предусматривать:

- обмен ресурсами, информацией или действиями между игроками;
- влияние действий одного игрока на других;
- наличие конфликтов, сотрудничества или конкуренции.

Игры с полностью независимым прохождением участниками не рекомендуются.

2.9. Требования к доступности и воспроизводимости

Игра должна быть:

- понятной для самостоятельного освоения целевой аудиторией;
- воспроизводимой в условиях образовательной организации;
- не требующей сложного или недоступного оборудования;
- адаптированной под заявленную возрастную категорию.

2.10. Требования к оригинальности

Конкурсная работа должна являться результатом самостоятельной разработки.

Не допускается:

- копирование существующих игр с незначительными изменениями;
- использование заимствованных материалов без переработки;
- нарушение авторских прав третьих лиц.

2.11. Соответствие целевой аудитории

Игра должна соответствовать:

- возрастным особенностям обучающихся;
- уровню сложности восприятия информации;
- когнитивным возможностям целевой группы.

3. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

3.1. Общие положения

К участию в Конкурсе приглашаются индивидуальные разработчики и проектные команды, заинтересованные в создании образовательных настольных игр.

Участниками могут быть:

- педагогические работники образовательных организаций;
- обучающиеся;
- студенты;
- представители творческих и профессиональных сообществ;
- иные заинтересованные лица.

3.2. Формат участия

Участие в Конкурсе допускается в следующих формах:

- индивидуальное участие;
- командное участие.

При командном участии:

- определяется руководитель (координатор) команды;
- указывается состав команды (не более 5 человек);
- распределение ролей внутри команды осуществляется участниками самостоятельно.

3.3. Ответственность участников

Участники Конкурса:

- несут ответственность за достоверность предоставленных сведений;
- подтверждают авторство представленной работы;
- гарантируют, что конкурсная работа не нарушает права третьих лиц;
- принимают условия настоящего Положения.

3.4. Ограничения участия

Не допускается:

- подача одной и той же работы от разных участников;
- участие работы, ранее представленной в рамках данного Конкурса (если проводится повторно);
- участие работ, полностью или частично заимствованных без переработки.

3.5. Распределение по категориям

Конкурс проводится по категориям в зависимости от целевой аудитории разрабатываемой игры:

- «Начальная школа» — игры для обучающихся 1–4 классов;
- «Среднее звено» — игры для обучающихся 5–6 классов;
- «Подростковая группа» — игры для обучающихся 7–8 классов;
- «Старшее звено» — игры для обучающихся 9–11 классов.

3.6. Требования к выбору категории

Участник самостоятельно определяет категорию, исходя из:

- возраста предполагаемых игроков;
- уровня сложности игровых механик;
- сложности учебного материала;
- объема и формы подачи информации.

В случае несоответствия заявленной категории фактическому содержанию игры, Организатор вправе:

- изменить категорию работы;
- либо отклонить заявку.

3.7. Количество заявок

Один участник или команда могут подать:

- одну заявку;

3.8. Состав участников в рамках образовательных организаций

Допускается участие:

- от одной образовательной организации — нескольких участников или команд;
- междисциплинарных команд (например: педагог + дизайнер + обучающийся).

3.9. Сопровождение проектов

Участники могут привлекать:

- консультантов (педагогов, методистов, экспертов);
- наставников.

При этом консультанты не считаются авторами работы, если не указаны в составе команды.

4. ЭТАПЫ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

4.1. Общая структура проведения

Конкурс включает приём проектных идей, экспертный отбор, доработку отобранных проектов и финальную презентацию

Участие в последующем этапе возможно только при успешном прохождении предыдущего.

4.2. Регистрация участников

Для участия в Конкурсе необходимо пройти предварительную регистрацию.

Регистрация осуществляется по ссылке:

<https://forms.yandex.ru/u/69d7ef761f1eb515b8b8b575>

После регистрации участники получают доступ к информационным материалам и обучающему этапу.

Регистрация на образовательный блок до 25.04.2026 включительно

Отбор прототипов для помощи в реализации до 14.04.2026 включительно

4.3. Этап I. Образовательный блок

Сроки: 25.04.2026 – 10.05.2026

Содержание этапа:

- проведение образовательного интенсива по разработке образовательных настольных игр;
- разбор принципов игрового моделирования;
- изучение подходов к интеграции образовательного содержания в игровую механику;
- анализ примеров успешных игровых решений;
- консультационная поддержка участников.

Результат этапа:

- сформированное понимание требований к конкурсной работе;
- определение идеи и концепции игры;
- готовность к разработке прототипа.

4.4. Этап II. Отбор проектных идей

Сроки: 11.05.2026 – 14.05.2026

Участники направляют краткую концепцию игры (до 3 страниц) на электронную почту Организатора: anoarii@yandex.ru

Тема письма: «Механика просвещения — концепция — ФИО / команда»

Концепция должна содержать:

- идею и образовательную цель
- целевую аудиторию
- базовые механики
- эскиз (набросок)

Экспертная комиссия оценивает идеи по трём критериям (каждый — до 10 баллов): образовательная значимость, игровая целостность, реализуемость.

Проходной балл: не менее 18 из 30.

По итогам отбора определяются проекты, допущенные к доработке (участники Этапа III).

4.5. Этап III. Доработка и создание прототипа

Сроки: 15.05.2026 – 25.05.2026

К участию допускаются только проекты, успешно прошедшие отбор (Этап II).

Участники направляют полный паспорт игры (по форме раздела 5) и описание прототипа (или фото/видео) на ту же электронную почту до 25 мая 2026 года включительно.

Тема письма: «Механика просвещения — полная заявка — ФИО / команда»

Организатор обеспечивает консультации экспертов и помощь в доработке механик.

4.5. Этап IV. Итоговая презентация проектов

Сроки: 26.05.2026 – 29.05.2026

Содержание этапа:

- очная презентация конкурсных проектов;
- демонстрация игровых прототипов;
- проведение игровых сессий (при необходимости);
- оценка работ экспертной комиссией;
- определение победителей и призеров.

Этап проводится в рамках двухдневного мероприятия —

II фестиваля игровых индустрий «Хыялдар вакыты».

Результат этапа:

- итоговая оценка конкурсных работ;
- формирование списка победителей;

– публичная демонстрация лучших проектов.

4.6. Информирование участников

Информация о ходе Конкурса, результатах этапов и итогах размещается:

- на официальных информационных ресурсах Организатора;
- направляется участникам по электронной почте.

5. ФОРМА ЗАЯВКИ (ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ)

Паспорт игры предоставляется на Этапе III (после прохождения отбора концепций).

Объём: 8–15 страниц (без приложений).

Паспорт должен включать следующие разделы:

Паспорт должен включать следующие разделы:

- 5.1. Наименование игры
- 5.2. Общее описание (идея, суть процесса, образовательная направленность)
- 5.3. Целевая аудитория (возраст, количество игроков)
- 5.4. Образовательная ценность (предмет, темы, навыки, цель)
- 5.5. Образовательный результат и его оценка (входной/выходной уровень, измеримость)
- 5.6. Легенда (сюжет) игры
- 5.7. Алгоритм игрового процесса (подготовка, ход, завершение)
- 5.8. Игровые механики
- 5.9. Условия победы и баланс
- 5.10. Игровое взаимодействие
- 5.11. Художественное и компонентное решение (описание + эскизы)
- 5.12. Методическое сопровождение (инструкция для педагога + сценарий занятия)
- 5.13. Результаты тестирования (если есть)
- 5.14. Смета на производство (не менее 10 экземпляров)
- 5.15. Приложения (макеты, иллюстрации, доп. материалы)

6. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ КОНКУРСНЫХ РАБОТ

6.1. Общие положения

Оценка конкурсных работ осуществляется экспертной комиссией на основе установленных критериев.

Каждый критерий оценивается по 10-балльной шкале.

6.1.1. Критерии отбора проектных идей (для допуска к доработке)

Оценка концепции проводится по трём критериям (каждый — 10 баллов):

Образовательная значимость — чёткость цели, связь с предметом/навыками.

Игровая целостность — наличие игрового цикла, решений, взаимодействия.

Реализуемость — возможность создания прототипа за отведённый срок.

К доработке допускаются проекты, получившие не менее 18 баллов (из 30).

6.2. Шкала оценки

– 0–3 балла — низкий уровень (критерий не реализован или реализован формально);

– 4–7 баллов — средний уровень (частичная реализация, имеются недостатки);

– 8–10 баллов — высокий уровень (критерий реализован полноценно и качественно).

6.3. Итоговая оценка

Итоговая оценка конкурсной работы формируется как сумма баллов по всем критериям.

При необходимости Организатор вправе установить коэффициенты значимости критериев.

А. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ БЛОК

6.4. Интеграция знаний в игровой процесс

Оценивается степень включения учебного материала в игровые действия.

– 0–3: знания существуют отдельно от игры;

– 4–7: частично встроены в процесс;

– 8–10: полностью интегрированы, обучение происходит через действия игрока.

6.5. Соответствие учебному содержанию и навыкам

Оценивается корректность и глубина образовательной составляющей.

- 0–3: отсутствует четкая привязка к предмету;
- 4–7: предмет обозначен, но раскрыт поверхностно;
- 8–10: четкая связь с предметом и навыками, обоснованная педагогически.

6.6. Образовательный результат

Оценивается наличие и измеримость результата.

- 0–3: результат не определен;
- 4–7: результат заявлен, но не измеряется;
- 8–10: есть входной и выходной уровень, результат измерим.

6.7. Контроль и обратная связь

Оценивается наличие механизмов проверки и закрепления.

- 0–3: отсутствует контроль;
- 4–7: контроль есть, но внешен по отношению к игре;
- 8–10: контроль встроен в игровой процесс и дает обратную связь.

Б. ИГРОВОЙ БЛОК

6.8. Продуманность игровой системы

Оценивается логика и целостность правил.

- 0–3: правила противоречивы или неработоспособны;
- 4–7: система работает, но требует доработки;
- 8–10: целостная, логичная и устойчивая игровая система.

6.9. Реиграбельность

Оценивается потенциал повторного использования.

- 0–3: повторная игра нецелесообразна;
- 4–7: ограниченная вариативность;
- 8–10: высокая вариативность стратегий и исходов.

6.10. Игровая динамика и вовлеченность

Оценивается темп и интерес участников.

- 0–3: игра не удерживает внимание;
- 4–7: интерес нестабилен;
- 8–10: высокий уровень вовлеченности.

6.11. Баланс и взаимодействие игроков

Оценивается равенство возможностей и глубина взаимодействия.

- 0–3: отсутствует баланс, слабое взаимодействие;
- 4–7: взаимодействие ограничено;
- 8–10: активное взаимодействие, сбалансированная игра.

В. МЕТОДИЧЕСКИЙ БЛОК

6.12. Методическая внедряемость

Оценивается готовность игры к использованию в образовательном процессе.

- 0–3: требует значительной подготовки;
- 4–7: возможно использование с адаптацией;
- 8–10: готовый инструмент для урока.

6.13. Качество методических материалов

Оценивается полнота и понятность инструкций.

- 0–3: материалы отсутствуют или неполны;
- 4–7: материалы есть, но требуют доработки;
- 8–10: полные и понятные материалы (инструкция, сценарий занятия).

6.14. Соответствие возрастной аудитории

Оценивается адекватность сложности игры.

- 0–3: не соответствует возрасту;
- 4–7: частичное соответствие;
- 8–10: полностью соответствует особенностям аудитории.

Г. ТЕХНИЧЕСКИЙ БЛОК

6.15. Художественное и информационное оформление

Оценивается визуальная и информационная подача.

- 0–3: оформление мешает восприятию;
- 4–7: приемлемый уровень;
- 8–10: удобное, эстетичное и функциональное оформление.

6.16. Удобство использования компонентов

Оценивается практичность игровых элементов.

- 0–3: неудобство использования;
- 4–7: допустимый уровень;
- 8–10: эргономичность и удобство.

6.17. Экономическая обоснованность

Оценивается реалистичность производства.

- 0–3: расчеты отсутствуют или некорректны;
- 4–7: частично обоснованы;
- 8–10: прозрачный и реалистичный расчет.

6.18. Учет результатов тестирования

При итоговой оценке конкурсной работы учитываются:

- результаты самостоятельного тестирования участником;
- результаты независимого (анонимного) тестирования, проведенного Организатором;
- степень доработки игры по итогам испытаний.

6.19. Дополнительные положения

- Экспертная комиссия вправе учитывать уникальность и инновационность проекта;
- при равенстве баллов преимущество отдается работам с более высокой образовательной значимостью;
- решение экспертной комиссии является окончательным.

6.20. Оценка работ в рамках специальных номинаций

Конкурсные работы, заявленные или отнесенные к специальным номинациям (туристические, бизнес- и HR-ориентированные игры), проходят дополнительную оценку по отдельным критериям.

Оценка в рамках специальных номинаций осуществляется независимо от распределения мест в основных категориях Конкурса.

6.21. Дополнительные критерии оценки (для специальных номинаций)

Оценка осуществляется по следующим критериям (по 10-балльной шкале):

6.21.1. Прикладная значимость

Оценивается возможность применения формируемых навыков в реальной деятельности (образовательной, социальной или профессиональной).

- 0–3: практическая применимость отсутствует;
- 4–7: применимость частичная или неочевидная;
- 8–10: навыки напрямую применимы и очевидны.

6.21.2. Моделирование процессов

Оценивается, насколько игра отражает реальные процессы (туристические, экономические, организационные, командные и др.).

- 0–3: процессы не отражены или условны;
- 4–7: частичное моделирование;
- 8–10: реалистичное и логичное моделирование.

6.21.3. Развитие навыков (soft / профессиональных)

Оценивается, насколько игра формирует навыки (коммуникация, принятие решений, управление ресурсами и др.).

- 0–3: навыки не формируются;
- 4–7: формируются частично;
- 8–10: навыки формируются через игровые действия.

6.21.4. Перенос игрового опыта

Оценивается возможность переноса полученного в игре опыта в реальные ситуации.

- 0–3: перенос невозможен;
- 4–7: перенос ограничен;
- 8–10: перенос очевиден и обоснован.

В каждой специальной номинации определяется один победитель.

7. ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОМУ ОБРАЗЦУ

7.1. Общие требования

К этапу испытаний (полуфинал) участники обязаны предоставить полноценный игровой прототип.

Игра должна быть:

- полностью укомплектована;
- пригодна для проведения игровой сессии без участия автора;
- соответствовать заявленным правилам и описанию.

7.2. Состав конкурсного образца

Игровой прототип должен включать:

- все игровые компоненты (карты, поле, фишки, жетоны и др.);
- правила игры в текстовом виде;

- вспомогательные материалы (при необходимости);
- элементы, обеспечивающие проведение полноценной игровой сессии.

7.3. Требования к качеству прототипа

Допускается прототип в упрощенном исполнении, однако он должен:

- быть читаемым и понятным;
- обеспечивать корректное проведение игры;
- не содержать критических дефектов, мешающих игровому процессу.

Типографское качество исполнения не является обязательным.

7.4. Требования к правилам игры

Правила должны:

- быть изложены в структурированном и логичном виде;
- содержать описание подготовки, хода и завершения игры;
- быть понятны без пояснений со стороны автора;
- соответствовать заявленной возрастной категории.

7.5. Формат предоставления

Участники обязаны предоставить:

- физический экземпляр игры (при возможности);
- и/или цифровую версию (файлы для печати, инструкции, материалы);

Формат и способ передачи материалов определяются Организатором дополнительно.

7.6. Соответствие конкурсной заявке

Предоставленный образец должен соответствовать ранее поданной заявке.

Существенные изменения без уведомления Организатора не допускаются.

8. АВТОРСКОЕ ПРАВО И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ

8.1. Правообладатели

Исключительные права на конкурсные работы сохраняются за их авторами.

8.2. Гарантии участников

Участники подтверждают, что:

- являются авторами представленных работ;
- не нарушают права третьих лиц;
- все заимствованные материалы используются на законных основаниях.

8.3. Лицензия на использование

Полуфиналисты и финалисты предоставляют Организаторам право использования конкурсных работ на условиях простой (неисключительной) лицензии:

- исключительно в некоммерческих образовательных целях;
- без передачи прав третьим лицам;
- с обязательным указанием авторства.

8.4. Использование информационных материалов

Организатор вправе использовать:

- фото-, видео- и аудиоматериалы;
- описание проектов;

в целях освещения Конкурса, популяризации результатов и развития образовательных практик.

9. ПООЩРЕНИЕ УЧАСТНИКОВ И ПРИЗОВОЙ ФОНД

9.1. Участники

Все участники Конкурса получают:

- электронное свидетельство об участии;
- доступ к образовательным материалам Конкурса.

9.2. Полуфиналисты

Полуфиналисты получают:

- диплом полуфиналиста;
- экспертную обратную связь по проекту;
- консультацию по доработке игры.

9.3. Финалисты

- диплом победителя;
- ценные призы от партнеров Конкурса;
- содействие в доработке и выпуске первого тиража игры;
- возможность включения игры в банк образовательных решений Республики.

9.5. Дополнительные формы поощрения

Организатор вправе учреждать специальные номинации, в том числе:

- «Лучшая туристическая образовательная игра»;
- «Лучшая бизнес-игра (экономическое моделирование)»;
- «Лучшая игра по развитию предпринимательских компетенций»;
- «Лучшая игра по развитию soft skills и командного взаимодействия»;
- «Лучшая игровая модель профессиональных и организационных процессов (включая HR-практики)»;
- иные номинации по решению Организатора.

10. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

10.1. Организационные положения

Организатор:

- формирует состав экспертной комиссии;
- утверждает партнеров Конкурса;
- определяет порядок проведения отдельных процедур.

10.2. Изменения в Положении

Организатор вправе вносить изменения в настоящее Положение.

Информация об изменениях доводится до участников посредством официальных каналов.

10.3. Форс-мажорные обстоятельства

В случае возникновения обстоятельств, не зависящих от Организатора, сроки и порядок проведения Конкурса могут быть изменены.

10.4. Обработка персональных данных

Участники дают согласие на обработку персональных данных в целях проведения Конкурса.

10.5. Заключительные положения

Участие в Конкурсе означает полное согласие с условиями настоящего Положения.