

УТВЕРЖДЕНО:
Президент Ассоциации участников
технологических кружков


/Федосеев А.И.
30.03.2026 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ о конкурсе проектов на Фестивале полезных игр

Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок проведения Конкурса проектов в рамках проекта Национальной киберфизической платформы «Берлога» (далее — Конкурс проектов). Конкурс проводится в соответствии с календарём мероприятий, проводимых Министерством просвещения Республики Башкортостан в 2025/2026 учебном году с обучающимися образовательных организаций, и планом работы ГБУ ДО «Республиканский детский образовательный технопарк» (далее — ГБУ ДО РДОТ).

1.2. Организатором Конкурса проектов на Фестивале полезных игр является Ассоциация участников технологических кружков (115054, г. Москва, ул. Щипок, д. 5/7, стр.2,3, ком. 21 ОГРН: 1177700010718) (далее - Организатор).

1.3. Информация о Конкурсе проектов размещена в сети Интернет по адресу доступа: <https://unteh.kruzhok.org/igry/fest>.

1.4. Положение действует в течение всего срока проведения Конкурсаа проектов и может быть изменено по инициативе Организатора или в иных случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

2. Цель и задачи Конкурса

2.1. Целью Конкурса проектов является погружение обучающихся учреждений дополнительного образования, общеобразовательных организаций в среду инженерного творчества.

2.2. Задачи Конкурса проектов:

- привлечение внимания обучающихся и их родителей к выбору инженерно-технических профессий как перспективного направления профессионального самоопределения;
- совершенствование навыков самостоятельной работы, развитие профессионального мышления и повышение ответственности обучающихся за выполняемую работу;
- повышение профессионализма педагогов в реализации программ технической направленности в организациях основного и дополнительного образования детей.

3. Организация Конкурса

3.1. Руководство Конкурса проектов осуществляет Организационный комитет (далее — Оргкомитет).

3.2. Оргкомитет формируется учредителями Конкурса проектов.

3.3. В Оргкомитет могут входить:

- представители организаторов Конкурса проектов;
- представители федеральных органов государственной власти;
- специалисты в области технологического образования;

- представители предприятий высокотехнологичных сфер экономики.

3.4. Оргкомитет выполняет следующие функции:

- утверждает регламенты проведения мероприятий;
- утверждает план (программу) проведения Конкурса проектов;
- принимает иные решения, не противоречащие данному положению и законодательству Российской Федерации.

3.5. Ответственным за мероприятие назначается председатель Оргкомитета.

4. Участники Конкурса

4.1. К участию в Конкурсе проектов приглашаются обучающиеся образовательных организаций в возрасте от 10 до 18 лет (далее - Участники Конкурса).

4.2. В Конкурсе проектов принимают участие команды в составе до трех обучающихся и одного педагога дополнительного образования — руководителя (наставника) команды.

4.3. Для участия в Конкурсе проектов каждому участнику до 23 апреля 2026 г. необходимо пройти регистрацию через Интернет-платформу «Талант» путем подачи заявки, которая включает в себя указание информации об Участнике Фестиваля (ФИО, электронная почта, дата рождения, организация, ФИО наставника и название проекта). Ссылка на подачу заявки - <https://talent.kruzhok.org/events/11335>.

4.4. Регистрацию (подачу заявки) от имени участников Конкурса проектов в возрасте до 18 (восемнадцати) лет осуществляют их законные представители (родители, опекуны и иные законные представители).

4.5. Отправляя заявку участники, родители (законные представители) и руководители (наставники), подтверждают ознакомление с настоящим Положением и своё согласие на проведение фото- и видеосъёмки на Конкурсе проектов без дополнительного уведомления и разрешения, а также на последующее использование полученных материалов Организаторами по своему усмотрению.

4.6. Обработка персональных данных Участников Конкурса осуществляется на основе политики конфиденциальности, размещенной на сайте <https://talent.kruzhok.org/>, с которой Участники Конкурса обязаны ознакомиться до подачи заявки на Конкурс, а подача такой заявки означает согласие Участника Конкурса с политикой конфиденциальности.

5. Сроки и место проведения Конкурса, порядок участия в Конкурсе

5.1. Конкурс проектов проводится в 2 (два) этапа с 1 по 23 апреля 2026 года в дистанционном формате:

1 этап — республиканский (дистанционный), проходит с 1 по 23 апреля 2026 года.

2 этап — финальный, состоится 26 апреля 2026 года на Фестивале полезных игр в Межвузовском студенческом кампусе евразийского НОЦ (г. Уфа, ул. Заки Валиди, д. 32/2). На этом этапе будут представлены работы участников.

5.2. Конкурс проектов проводится по следующим кейсам:

«Классическая настольная игра»

«Настольная игра с фиджитал-компонентом»

«Настольная игра с IT-системой»

Участники могут выбрать кейс на свое усмотрение (приложение 1).

5.3. Наставники и эксперты проводят оценку результатов по балльной системе по совокупности следующих критериев:

5.3.1. Оригинальность проекта: уникальность игровой концепции, отсутствие прямого копирования известных игр, нестандартное сочетание механик или неожиданное тематическое решение — до 10 баллов.

5.3.2. Увлекательность игрового процесса: способность игры удерживать интерес участников на протяжении всей партии, баланс между удачей и стратегией, наличие значимых выборов для игроков, реиграбельность (желание сыграть ещё раз) — до 10 баллов.

5.3.3. Полезность: наличие чётко сформулированного образовательного или развивающего эффекта. Игра должна либо обучать новым знаниям (факты, понятия), либо развивать конкретные навыки (логика, коммуникация, планирование, мелкая моторика и т. д.) — до 10 баллов.

5.3.4. Качество реализации игровых материалов (игровое поле, карточки, фигурки, раздаточные материалы и т. д.): читаемость текста и графики, удобство использования компонентов, соответствие дизайна тематике игры, прочность материалов (с учётом возрастной категории) — до 10 баллов.

5.3.5. Качество игровых правил: логичность структуры, полнота описания (цель, подготовка, ход игры, победа), отсутствие противоречий и двусмысленностей, лёгкость понимания — до 10 баллов.

Итоговая оценка складывается из суммы баллов по всем критериям, максимальное значение — 50 баллов.

6. Подведение итогов

6.1. По итогам Конкурса проектов каждый участник получает сертификат об участии в Конкурсе. Лучшие команды, завершившие проект, награждаются дипломами и приглашаются на итоговый Фестиваль полезных игр.

6.2. По итогам экспертной оценки жюри на Фестивале полезных игр в каждой номинации объявляется команда-победитель, набравшая максимальное количество баллов. Победители награждаются призами.

7. Заключительные положения

7.1. Во всем, что не предусмотрено настоящим Положением, Организатор Конкурса и участники Конкурса руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.

7.2. Обработка персональных данных Участников Конкурса проектов осуществляется на основе политики конфиденциальности, размещенной на сайте <https://talent.kruzhok.org/>, с которой Участники Конкурса обязаны ознакомиться до подачи заявки на Конкурс, а подача такой заявки означает согласие Участника Конкурса с политикой конфиденциальности.

7.3. Согласно действующему законодательству Российской Федерации не облагаются налогом на доходы физических лиц (НДФЛ) доходы, не превышающие в совокупности 4 000 рублей (Четыре тысячи рублей) 00 копеек, полученные за налоговый период (календарный год) от организаций, в т.ч. в виде подарков, выигрышей или призов в проводимых акциях, играх и других акциях в целях рекламы товаров (работ, услуг) (п. 28 ст. 217 Налогового кодекса Российской Федерации).

7.4. Если стоимость приза (ов) выше 4 000 (Четырех тысяч) рублей и/или на момент объявления победителя, он уже получал доход от Организатора, в виде выигрышей и призов, получаемых в проводимых маркетинговых мероприятиях (акциях, играх, конкурса и т.п.) в рамках данного налогового периода. Организатор в соответствии со ст. 226 Налогового кодекса РФ выступает налоговым агентом лица, победившего в Марафоне, по уплате налога на доходы физических лиц со стоимости призов, превышающей 4 000 рублей (Четыре тысячи) рублей, исчисляет, удерживает и перечисляет в бюджет сумму налога, удержанного из доходов победителя Конкурса, получившего приз, а также подает в налоговые органы сведения о доходах победителя Конкурса в виде полученного приза (если применимо).

7.5. Участие в Конкурсе проектов означает полное и безоговорочное согласие участников Конкурса с настоящим Положением.

7.6. Все вопросы, не урегулированные настоящим Положением, решаются Организатором Конкурса проектов.

Кейс 1 «Классическая настольная игра»

Название кейса	«Классическая настольная игра»
Возраст участников	от 10 лет
Описание кейса	Современные настольные игры — это не только развлечение, но и мощный образовательный инструмент. Они моделируют сложные процессы, помогают осваивать новые знания в интерактивном формате, развивают социальные навыки и умение работать по правилам. Задача участника — создать игру, которая будет не просто интересной, но и полезной: научит чему-то новому или поможет развить важные навыки у сверстников
Цель кейса	Создать прототип классической настольной игры с полезным содержанием, включающий полный комплект игровых материалов и понятные правила. Продолжительность демонстрации игры — 5-7 минут
Задачи	Выбрать предметную область или навык, на освоение которых будет направлена игра. Подобрать игровую механику, наиболее эффективно раскрывающую выбранное содержание (избегая формата простой викторины). Разработать и изготовить прототип игровых материалов. Провести тестирование игры и откорректировать правила на основе выявленных недочетов
Игровые материалы	Участникам необходимо представить готовый прототип, включающий: Правила игры: Оформленные в виде текста или текста с иллюстрациями. В правилах обязательно должны быть описаны: цель игры, подготовка к игре, последовательность ходов, критерии определения победителя. Игровое поле (если предусмотрено механикой). Компоненты: фишки, карточки, планшеты игроков, жетоны и т.д. (в зависимости от замысла)

Кейс 2 «Настольная игра с фиджитал-компонентом»

Название кейса	«Настольная игра с фиджитал-компонентом»
Возраст участников	От 10 лет

Описание кейса	<p>Фиджитал (физический + цифровой) — современный тренд в игровой индустрии, стирающий границу между спортивными и технологичными играми. Такие игры объединяют тактическое мышление с физической активностью или взаимодействием с простыми устройствами, делая игровой процесс более динамичным и захватывающим.</p> <p>В этом кейсе участникам предстоит создать настольную игру, в которой классические механики дополняются фиджитал-компонентом: использованием тела игрока (жесты, равновесие, мелкая моторика, физические упражнения, поиск предметов), конструированием игровых объектов (когда для использования на карте здание нужно построить в виде макета; выложить из фишек модель молекулы ДНК для рполучения нового навыка) или взаимодействием с устройством (коптер, пролетающий по меткам, лабиринт с едущей в нём машинкой, катапульта, стреляющая мягкими шариками, захват).</p> <p>Важно, чтобы фиджитал-компонент был органично встроен в игровую механику, а не существовал как отдельное «приложение» к игре. Фиджитал-компонент должен быть безопасным для участников заявленной возрастной категории</p>
Цель кейса	Создать прототип настольной игры с фиджитал-компонентом, в которой физическое взаимодействие или использование простого устройства является неотъемлемой частью игрового процесса, а продолжительность одного тура не превышает 10 минут
Задачи	<p>Определить полезное содержание игры и на её основе разработать механики. Определить тип фиджитал-компонента.</p> <p>Разработать игровую механику, в которой фиджитал-компонент органично интегрирован в процесс и влияет на принятие решений или результат хода.</p> <p>Создать прототип настольной игры, включающий все необходимые компоненты (поле, карточки, фишки, а также устройство или описание физических действий).</p> <p>Провести тестирование игры и скорректировать правила с учётом выявленных сложностей, особенно связанных с фиджитал-элементом. Убедиться, что один полный тур (круг, раунд или полный цикл ходов) должен занимать не более 10 минут</p>
Расходные материалы для проекта	<p>Участникам необходимо представить готовый прототип, включающий:</p> <p>Правила игры: оформленные в виде текста или текста с иллюстрациями. В правилах обязательно должны быть описаны:</p> <ul style="list-style-type: none"> цель игры; подготовка к игре; описание ходов игроков; описание фиджитал-компонента и его влияния на игровой процесс; критерии определения победителя; примерная продолжительность одного тура (не более 10 минут). <p>Игровое поле (если предусмотрено механикой).</p> <p>Компоненты настольной части: карточки, фишки, жетоны, планшеты игроков и т.д. (в зависимости от задумки).</p> <p>Фиджитал-пространство: оборудованный полигон и технологические устройства</p>

Кейс 3 «Настольная игра с IT-системой»

Название кейса	
Возраст участников	10 лет

<p>Описание кейса</p>	<p>Современные технологии открывают новые возможности для настольных игр: дополненная реальность, интерактивный контент, цифровые помощники и веб-сервисы позволяют расширить игровые механики, добавить глубины сюжету и сделать процесс более захватывающим. При этом важно сохранить суть настольной игры — живое общение за столом, тактильные ощущения.</p> <p>В этом кейсе участникам предстоит создать настольную игру, которая использует IT-систему в качестве неотъемлемого элемента игрового процесса. Это может быть взаимодействие с AR-метками, сканирование QR-кодов для получения дополнительного контента, использование веб-приложения для генерации событий или любой другой цифровой инструмент, который органично дополняет настольную механику.</p> <p>Важно, чтобы IT-компонент усиливал игровой опыт, а не заменял собой настольную часть, и чтобы для использования технологии не требовалось специального оборудования или сложной настройки</p>
<p>Цель кейса</p>	<p>Создать прототип настольной игры с IT-системой, в которой цифровые технологии (дополненная реальность, QR-коды, веб-приложения и т.п.) являются органичной частью игровой механики, расширяют игровые возможности и доступны для использования на стандартных мобильных устройствах</p>
<p>Задачи</p>	<p>Определить полезное содержание игры и на её основе разработать механики. Определить тип IT-системы, которая будет использоваться в игре: AR-метки, QR-коды, веб-приложение, голосовой помощник, генератор случайных событий или иной цифровой инструмент.</p> <p>Разработать игровую механику, в которой IT-компонент органично интегрирован в процесс и предоставляет игрокам новые возможности (дополнительная информация, случайные события, проверка результатов, интерактивный нарратив и т.п.).</p> <p>Создать прототип настольной игры, включающий все необходимые физические компоненты (поле, карточки, фишки), а также цифровую составляющую (набор AR-меток, QR-коды с контентом, ссылки на веб-страницы и т.д.).</p> <p>Обеспечить доступность IT-компонента: цифровая часть должна работать на стандартных мобильных устройствах (смартфонах, планшетах) без необходимости установки сложного программного обеспечения или регистрации (если иное не оговорено отдельно).</p> <p>Провести тестирование игры и скорректировать правила с учётом выявленных сложностей, особенно связанных с взаимодействием настольной и цифровой частей</p>
<p>Расходные материалы для проекта</p>	<p>Участникам необходимо представить готовый прототип, включающий:</p> <p>Правила игры: оформленные в виде текста или текста с иллюстрациями. В правилах обязательно должны быть описаны:</p> <ul style="list-style-type: none"> цель игры; подготовка к игре; описание ходов игроков; описание IT-компонента: как и когда он используется, как к нему получить доступ, как он влияет на игровой процесс; критерии определения победителя; инструкция по работе с IT-системой (какое приложение использовать, как сканировать, какие ссылки открывать). <p>Игровое поле (если предусмотрено механикой).</p> <p>Компоненты настольной части: карточки, фишки, жетоны, планшеты игроков и т.д. (в зависимости от задумки).</p> <p>IT-компонент:</p> <p>для AR-меток — распечатанные маркеры с инструкцией по их активации</p>

	<p>(название приложения, способ сканирования); для QR-кодов — распечатанные коды с указанием, какой контент они открывают; для веб-приложения — ссылка (в виде QR-кода и текстовой ссылки) с описанием функционала; для голосовых/звуковых компонентов — ссылки на аудиофайлы или описание активации. Демонстрация работы IT-системы (рекомендуется): участники могут подготовить устройство (смартфон, планшет) для показа работы цифрового компонента в реальном времени</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------