


СОГЛАСОВАНО
Руководитель Амурского
Регионального Отделения ОО

«Российский союз писателей»

 /Г.Л. Одинцова

УТВЕРЖДАЮ
директор ГАУ ДОЛ
«Колосок»

 /В.В. Доля

«30» октября 2020 г

ПОЛОЖЕНИЕ о Региональном конкурсе «Современные амурские сказки и фэнтези»

1. Основные Положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Регионального конкурса «Современные амурские сказки и фэнтези» (далее – Конкурс).

1.2. Автор идеи, организатор, координатор и председатель Конкурса: Одинцова Галина Леонидовна, руководитель Амурского Регионального отделения Общественной организации «Российский союз писателей».

1.3. Соорганизатором Конкурса являются: Центр выявления и поддержки одарённых детей «Вега» ГАУ ДОЛ «Колосок» и творческая гостиная «Зелёная лампа» г. Благовещенск.

1.4. Непосредственное руководство проведением Конкурса осуществляет Оргкомитет, формируемый Организатором.

1.5. Данное Положение регламентирует функции Оргкомитета:

- определение и установление регламента и сроков проведения Конкурса;
- разработка документации Конкурса;
- утверждение состава Жюри;
- подготовка и рассылка материалов Конкурса;
- подведение итогов и награждение победителей и призёров Конкурса;
- решение (совместно с Организатором) спорных вопросов, возникающих в связи с проведением Конкурса.

1.6. Жюри Конкурса формирует Оргкомитет под руководством председателя. К функциям Жюри относятся:

- проверка и оценка конкурсных работ, представленных на Конкурс;
- определение победителей и призеров;
- распределение призовых мест.

2. Цель и задачи Конкурса

2.1. Основной целью Конкурса является: выявление и поддержка одарённых и талантливых детей, а также инициативных студентов.

2.2. Задачи Конкурса:

- стимулирование познавательных интересов;
- развитие и реализация творческих способностей;
- повышение значимости литературного творчества;
- развитие воображения, активизация творческого мышления;
- привлечение учащихся к сочинительству, фантазированию;
- вовлечение в работу по развитию собственного воображения и литературных навыков;
- формирование интереса к познавательной деятельности;
- развитие у детей устойчивого интереса к сказке, как к произведению искусства;
- поддержка и популяризация чтения, стимулирование интереса к чтению и развитие читательской активности обучающихся.

3. Участники Конкурса

3.1. В конкурсе принимают участие: обучающиеся образовательных организаций, УДОД, расположенных на территории области, обучающиеся учреждений начального, среднего и высшего профессионального образования (студенты 1-х, 2-х курсов), а также обучающиеся находящиеся на домашнем обучении.

3.2. Читатели библиотек, члены кружков, клубов, творческих объединений и другие желающие принять участие, обучающиеся старше 12+ лет.

4. Сроки проведения Конкурса

4.1 Конкурс проводится с 3 ноября до 15 декабря 2020 г.

4.2. Приём заявок на участие в конкурсе ведётся постоянно, начиная с 16 ноября 2020 года.

4.3. Подведение итогов конкурса проводится, начиная с 17 по 24 декабря 2020 года.

4.4. Информирование на сайте по результатам Конкурса 25-26 декабря 2020 года.

ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ ПРИЁМА ЗАЯВОК НА УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ
– 15 декабря 2020 г.

5. Порядок организации и проведения

5.1. Конкурсные работы не возвращаются и не рецензируются.

5.2. Исключительные авторские права на все присланные на Конкурс работы принадлежат авторам работ, указанным в заявке.

5.3. Авторское право на размещение конкурсных работ в рекламно-информационных целях Конкурса в сети Интернет, принадлежит Организатору Конкурса.

- 5.4. Сбор и обработка результатов участников Конкурса производятся в соответствии с законодательством Российской Федерации. Сбору и обработке подлежат личные данные участника и наименование ОУ. Факт участия в Конкурсе гарантирует согласие родителей (законных представителей) на обработку персональных данных детей, необходимую для проведения Конкурса.
- 5.5. Итоги Конкурса подводятся в течение сроков, указанных в Положении.
- 5.6. По результатам оценки конкурсных работ формируются списки всех участников по каждой возрастной группе. На основе этих списков составляется итоговый рейтинг участников Конкурса. Оргкомитет имеет право не включать в итоговый рейтинг тех участников, чьи работы без уважительных причин были направлены с нарушением сроков.
- 5.7. В короткий список входят 12 лучших работ, из которых определяются по 3 победителя в каждой возрастной группе.

6. Критерии оценки конкурсных работ

6.1. Представленные на Конкурс работы оцениваются по следующим критериям:

6.1.1. Содержание:

- последовательность и оригинальность изложения;
- оригинальность, нестандартность, новизна в подаче материала;
- художественный вкус и выразительность;
- художественный замысел (оригинальность и самобытность авторского замысла);
- чёткость авторской идеи и позиции;
- образность и лаконичность изложения;
- уровень речевой подготовки;
- самостоятельность суждений;
- соответствие теме Конкурса.

6.1.2. Речевое оформление:

- разнообразие словаря и грамматического строя речи;
- стилевое единство и выразительность речи;
- число речевых недочетов.

6.1.3. Грамотность по числу допущенных ошибок - орфографических, пунктуационных и грамматических.

6.2. Рекомендации по написанию сказок и фэнтэзи, структура сказки указаны в Приложении 1.

7. Требования, предъявляемые к работам

7.1. Конкурсные работы должны быть выполнены в виде печатного текста **на русском языке**.

7.2. Участник Конкурса должен являться автором присланной конкурсной работы.

7.3. Плагаты, и авторы, скопированных работ, из открытых источников, будут дисквалифицированы из числа конкурсантов.

7.4. На Конкурс принимаются прозаические произведения.

7.5. Конкурсные работы должны быть выполнены на листе бумаги форматом А-4, ориентация листа – книжная (иные к рассмотрению не принимаются).

Для печатного текста:

- шрифт Times New Roman;

- поля по 2 см;

- размер шрифта – 14;

- межстрочный интервал – 1,5.

7.6. Объём текста Конкурсной работы не должен превышать более 5-6 страниц.

Можно прислать несколько коротких сказок, в общем занимающих до 5-6 страниц.

7.7. Тексты, выходящие за рамки этих требований, к рассмотрению допущены не будут.

7.8. Не забывайте о букве «ё». Уважайте эту букву алфавита.

7.9. К конкурсной работе (**обязательно!**) прилагается информация с личными данными участника (визитка):

- 1 Ф.И.О. участника (полностью)
- 2 ВОЗРАСТ (полных лет)
- 3 Название образовательного учреждения -ОУ (полностью)
- 4 область, город/район (полностью)
- 5 Адрес образовательного учреждения - ОУ (индекс обязательно)
- 6 При индивидуальном участии указывается домашний адрес участника
- 6 e-mail ОУ
- 7 Название конкурса
- 8 Ф.И.О. педагога (полностью), должность (если заявка от учреждения)
- 8 /Ф.И.О. родителя (полностью), при индивидуальном участии ребёнка
- 9 Контактные данные преподавателя/ родителя (моб. тел.)

8. Порядок определения победителей и призеров

8.1. По итогам Конкурса Жюри определяет победителя и призёров по возрастным группам:

1) обучающиеся образовательных учреждений всех типов и видов

- 12-14 лет;

- 15 – 17 лет

3) студенты образовательных учреждений всех типов и видов:

- от 15 лет.

8.2. По решению Жюри могут присуждаться несколько вторых и третьих мест. Жюри имеет право не присуждать призовые места в какой-либо возрастной группе, если конкурсные работы не соответствуют критериям оценки и статусу победителя. Жюри имеет право объединять

возрастные группы при формировании рейтинга (при небольшом количестве участников в одном конкурсе).

- 8.3. Итоги Конкурса подводятся после 25 декабря 2020 года;
- 8.4. Победители награждаются дипломами I, II, III степеней и всем участникам выдаются сертификаты.
- 8.5. Размещение и обновление информации об итогах Конкурса на сайте Центра <https://vega28.ru> в разделе «События», в блоге Г.Л. Одинцовой и на Фейсбуке в группе гостиной «Зелёная лампа».
- 8.6. Лучшие сказки войдут в пятый выпуск альманаха в 2021 году.
- 8.7. Все дипломы, сертификаты и благодарственные письма за участие высылаются в электронном виде на электронный адрес, с которого была принята заявка.

9. Требования к оформлению пакета документов:

9.1 Все работы присылаются ТОЛЬКО на электронный ящик Конкурса green.club.bl@yandex.ru, работы, присланные на электронные адреса Центра к рассмотрению, не принимаются.

9.2. На титульном листе указать:

9.2.1. название сказки на отдельном листе, ФИО автора;

9.2.2. Иллюстрация (если она будет) на отдельном листе в хорошем изображении. Рисунки могут быть выполнены на любом материале (ватман, картон, холст и т.д.) и присылаются в виде сканированной копии или фотографии.

9.3 Работы, присланные на Конкурс, не рецензируются.

9.5 Работы принимаются только в электронном виде.

9.6 К общему пакету работ необходимо заполнить форму заявки (п.7.9.). Заявка присылается отдельным файлом в формате **Microsoft Word**.

9.7 **Внимание!!!!** Если от одного учреждения или организации на конкурс предоставляют свои работы несколько участников, то заявка составляется на каждого участника заполнять отдельно.

9.8 **Внимание!!!!** В наших мероприятиях можно принимать участие самостоятельно - не только от образовательного учреждения. И также может принимать участие любой желающий из категории участников пункта 8.1. данного Положения. В этом случае пакет документов предоставляется согласно данному Положению. В заявке, в строке **НАИМЕНОВАНИЕ ОУ** в этом случае заполняется либо образовательное учреждение, в котором участник учится, либо (если участник принимает самостоятельное участие), будь то взрослый, будь то ребёнок) просто адрес места жительства без указания улицы и номера дома. К примеру: *Амурская область г. Белогорск;*

10. Финансирование Конкурса

10.1. Финансирование Конкурса осуществляется за счёт средств, выделенных на реализацию деятельности Центра в 2020 году.

Приложение 1

«Людам, никогда не читавшим сказок, говорил профессор, труднее справляться с жизнью, чем тем, кто читал. У них нет того опыта странствий по дремучим лесам, встреч с незнакомцами, которые отвечают на доброту добротой, нет знаний, которые приобретаются в обществе Ослиной Шкуры, Кота в сапогах и Стойкого оловянного солдатика. Я говорю не о прямом нравовании, а о более тонких уроках. О тех, что просачиваются в подсознание и создают нравственный облик и человеческую структуру. О тех, что учат побеждать и доверять. А может быть, даже любить».

Чарльз де Линт.

Рекомендации о структуре сказок и фэнтези

От автора идеи, Г.Л. Одинцовой

Друзья, кто же не читал сказок в детстве? Думаю, что нет таких людей. Сказка всегда рядом. Если внимательно посмотреть вокруг, немного пофантазировать, помечтать, загадать желание... и вот, сказка уже превращается в быль. Сказка – это мечта. А мечты всегда сбываются.

С младенчества ребёнок начинает знакомиться с произведениями русской и мировой литературы, с лучшими образами устного народного творчества, и как добрый, мудрый друг в его жизнь входит сказка. Сказка — это золотой ключик к душе ребенка. Сказочные персонажи помогают ребенку стать добрее, отзывчивее и смелее; пополняется словарный запас, развивается логика, фантазия и воображение. Также сказки учат разбираться, что такое добро и зло, а сопереживание герою формирует милосердие и сострадание. Семейные чтения вслух и обсуждение произведений сближают детей и родителей.

Как написать сказку или фэнтези? Расскажу об особенностях написания этих удивительных историй. О структуре сказки.

Итак!

Сказки бывают двух видов – **народные и авторские**. Народные сказки передаются из поколения в поколение, из уст в уста. Авторские сказки, естественно, имеют автора.

Сказки могут быть написаны как в прозаической, так и в стихотворной форме.

В нашем конкурсе будут участвовать только сказки, написанные в прозе.

Жанры: сказка-притча, дидактические сказки о животных, героическая сказка, сказка-легенда, лингвистическая сказка, волшебная сказка, юмористическая бытовая сказка, фэнтези и т.д. Выбор за вами. Пишите о том, что ближе вам.

Естественно, чтобы написать интересную сказку или фэнтези, необходимо обладать способностью видеть необычное в обычном, т.е. – **воображением**.

Но и без **вдохновения** не обойтись! Ведь вдохновение – это та сила, которая раскрывает творческие способности человека.

В первую очередь необходимо определиться с **главным героем**. Вокруг него будут вертеться все события и чудеса. Это он обладает теми качествами, которые помогут сделать конец сказки или вашего фэнтези – счастливым.

Необходимо составить **план** сказки. То есть разработать свой **сюжет**.

Приветствуются иллюстрации к сказкам!

Структура сказки:

Фольклорист и один из основоположников современной теории текста Владимир Пропп проанализировал сотни сказок в поисках общих структур, тем и похожих фрагментов. Результатом стала книга «Морфология сказки». Нам кажется, что его теория построения сказки современна и подходит для создания классической сказки и фэнтези с общепринятой структурой. Попробуем их соединить.

- Не всегда обязательна. Но настраивает читателя на особый лад. Прибаутка в начале сказки. Например:

«Было это или не было, но, говорят, что вот так было; вот ворота открываю, свою сказку начинаю...» и т.д.

Придумайте свою присказку.

- Описывает главных героев, место и время действия.

«Жили-были; в некотором царстве, в некотором государстве...; как во городе то было да во Муроме...»

А ваша сказка, уважаемые авторы, начнётся со своего зачина.

Завязка. Начало развития сюжета сказки, описание основного конфликта, который должен разрешиться в течение сказки.

Пропп идентифицировал 31 «функцию» в истории. Первые семь элементов представляют первоначальную ситуацию в истории: ответы на вопросы кто, где, когда, как и зачем:

1. Потеря. Кто-то в опасности, или чего-то не хватает в мире главного героя.

2. Запрет. Героя предупреждают: «Ты слишком молод, неопытен, слаб». Это вызов, предупреждение, которое повышает драматическое напряжение и риск.

3. Запрет нарушается. Появляется антагонист и нарушает покой. Он может быть реально опасным или казаться таким герою.

4. Разведка антагониста. Часто антагонист хочет знать, где находятся дети или сокровища героя.

5. Антагонист получает нужные сведения, которые теперь может использовать против героя.

6. Подвох. Антагонист пытается обмануть героя, чтобы выкрасть у него что-то важное или пригрозить родственнику.

7. Пособничество. Жертва поддается обману и тем самым помогает врагу.

Развитие сюжета. Обычно самая объемная часть сказки, где описывается путь героев для достижения своей цели.

Вот тут-то история и начинается. Герой отправится в путешествие после выполнения следующих функций.

8. Вред или ущерб. Антагонист наносит одному из важных для героя персонажей вред или ущерб. Или овладевает чем-то важным.

9. Вызов. Герой обнаруживает причиненный вред самостоятельно или с помощью других персонажей. Иногда для информирования героя вводится специальный персонаж — посредник, который просит героя о помощи или сообщает что-то такое, что герой сам чувствует потребность помочь.

10. Противодействие. Протагонист принимает вызов, несмотря на явную опасность, угрожающую лично ему.

11. Герой покидает дом. Часто к герою присоединяется другой персонаж — помощник или «даритель». Иногда это происходит случайно.

В следующей части герой путешествует. В этот момент он может не получать никакой помощи от своего спутника (который даже может работать на антагониста), но цель героя ясна.

12. Испытания. Скоро протагонист «испытывается». Либо помощником, либо кем-то еще, кому нужна помощь, но не обязательно антагонистом.

13. Реакция. Герой отважно и решительно идет на испытание, но не всегда его проходит.

Кульминация. Переломный момент в развитии сюжета.

14. Получение волшебного средства. В результате своих действий герой может получить магический предмет. Этот предмет ему передает, охотно или нет, специальный персонаж — «даритель». В современных драмах герой может овладеть каким-то навыком или получить важную информацию. В результате он получает помощь и от других персонажей.

15. Перемещение. Обычно герою приходится куда-то поехать, чтобы достичь своей цели. Это опасное или неприветливое место.

16. Борьба. Герой сражается с антагонистом. Это не всегда кульминационная битва. В этом раунде герой может проиграть.

17. Ранение. Герой ранен, «клеймен» или просто откатился назад в своих поисках, но ранение не смертельно.

18. Победа. Герой побеждает злодея, но эта победа может быть только временной и на самом деле быть на руку антагонисту.

19. Разрешение. Благодаря усилиям героя, кто-то спасен или что-то возвращается на место.

Многие сказки заканчиваются здесь: герой возвращается домой, все хорошо. Однако Пропп выделяет дополнительные возможности для окончания истории.

20. Герой отправляется домой.

21. Погоня. Антагонист гонится за героем и пытается убить его или завладеть тем, что герой взял у него.

Развязка. В этой части описываются завершающие события, которые разрешают основной конфликт героев.

В результате своих действий герой может получить магический предмет. В современных драмах герой может овладеть каким-то навыком или получить важную информацию. В результате он получает помощь и от других персонажей.

22. Спасение. Герой едва спасается от преследования. Часто это происходит благодаря действиям помощника или приобретенному навыку или знанию.

23. Герой возвращается домой. Часто героя не узнают или ему приходится прятаться.

24. Необоснованные притязания. Поскольку герой пропал, другие могут распространять ложные слухи, ставить под сомнение его героизм или пытаться присвоить себе заслуги героя.

25. Трудная задача. Герою предлагается сделать нечто невозможное: искупаться в кипятке, объездить коня, победить дракона и так далее.

26. Задача решается.

27. Героя узнают. Некто важный для героя узнает его. Он доказал, кем является.

28. Изобличается ложный герой. Обычно это бывает непосредственным результатом решения невыполнимой задачи.

Концовка. Заключительная часть сказки, в которой обычно повествуется о том, что происходило с героями дальше.

29. Преображение. Героя видят в новом свете, его героизм признается всеми.

30. Победа героя. Враг побежден героем в кульминационной битве, обычно в настоящей схватке. Также наказывается и ложный герой.

31. Воцарение героя. В сказках герой часто женится на принцессе и воцаряется на троне. В современных сценариях герой завоевывает сердце любимой и, что самое важное, сам меняется навсегда.

Конечный присказ. Присутствует не во всех сказках. Завершает повествование, возвращая слушателя в реальный мир.

«Я там был, мёд пиво пил, по усам текло, а в рот не попало...» и т. д.

Примерно такая структура вашей сказки может быть. Надеемся, что подборка данного материала пригодится вам и поможет написать сказку правильно, интересно!

Что такое фэнтези?

Фэ́нтези[1] (от англ. *fantasy* — «фантазия») — жанр фантастической литературы, основанный на использовании мифологических и сказочных мотивов.

Если сказки происходят в реальном мире, то фэнтези могут унести героя в другой мир, придуманный автором, в мире, близком к реальному Средневековью, герои которого сталкиваются со сверхъестественными явлениями и существами. В этом мире может быть реальным существование богов, колдовства, мифических существ (драконы, эльфы, гномы, тролли),

привидений и любых других фантастических существей. Основой сюжета фэнтези является противостояние сил Добра и Зла, описываемых как стороны Света и Тьмы.

И структура сказки, предоставленная выше, поможет и для написания фэнтези.

Как отличить сказку от фэнтези?

Сказка обычно является частью фольклора народа, к примеру, русские народные сказки. А фэнтези – это придуманный мир, зачастую у каждого автора он свой. Сказка обладает какой-то моралью и смыслом, тогда как основная задача фэнтези – это описание приключений, захватывающих событий.

Отличие имеется и в размерах: сказки короткие и ёмкие, тогда как фэнтези длинные, с подробным описанием и повествованием.

Большое значение в фэнтези уделяется раскрытию и описанию мира, в котором происходят события, его животным, природе, жителям и существам. Чаще – придуманным, это могут быть эльфы, маги, драконы, орки.

В сказках же не акцентируется на этом внимание, главное – поступки и жизнь основных героев.

Отличить фэнтези от сказки можно и по магии, и волшебству: фэнтези основывается на мистических событиях и магических свойствах предметов и способностях персонажей, а в сказке магией лишь подчеркивается какая-то особенность героя, магия не является основой сюжета.

Часто сказки – это отражение реальных событий, где-то приукрашенных, с добавлением небольших волшебных моментов (иногда которым можно найти разумное объяснение). События, разворачивающиеся в фэнтези, никогда не происходили на самом деле и являются абсолютным вымыслом автора.)

На что обратить особое внимание:

Очень часто в изложении текстов страдает лексическая и синтаксическая сторона, ощущается бедность, скудность языка, наличие речевых штампов зашкаливает, много грамматических и речевых ошибок. Детская литература должна быть образцом родного языка, поэтому данный критерий оказывается самым важным.

Желательно не путать рассказ со сказкой.

Не затягивайте сюжет. Не путайтесь в нём сами. Старайтесь удерживать внимание читателя.

Сделайте сюжет не шаблонным, а оригинальным.