

**муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Красноглинский»
городского округа Самара
(МБУ ДО «ЦДО «Красноглинский» г.о. Самара)**

Павла Маркина переулок, дом 2, г. Самара, Самарская область, 443112
Тел./факс: (846) 950-24-35; e-mail: so_sdo.krasnoglinskiy@samara.edu.ru; <https://cdoshka.ru>
ОКПО 40988949 ОГРН 1036300222166 ИНН/КПП 6313011932 / 631301001

**ЗАЯВКА
на участие в отборе на соискание статуса
городской проектной площадки**

1. Направление работы: организация поисковой и краеведческой деятельности, познавательного туризма.

2. Полное наименование проекта: социальный проект по краеведению «КОД ГОРОДА. ЖИВАЯ САМАРА».

3. Информация об организации: наименование организации по Уставу (полное и сокращенное) муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Красноглинский» городского округа Самара; (МБУ ДО «ЦДО «Красноглинский» г.о. Самара).

4. Почтовый адрес, контактные телефоны, адрес электронной почты и официального сайта: 443112, г. Самара, пос. Управленческий, Павла Маркина переулок, дом 2;

Контактный телефон: (846) 950-24-35,

Электронная почта: sdo.krasnoglinskiy@63edu.ru

Официальный сайт организации: <https://cdoshka.ru/>

5. Фамилия, имя, отчество руководителя образовательной организации: Никифорова Олеся Владимировна.

6. Информация о руководителе городской проектной площадки:

– *фамилия, имя, отчество руководителя:* Вуколова Елена Владимировна, Зубкова Алина Андреевна

– *должность:* педагоги - организаторы

–контактные данные: (846) 950-24-35, электронная почта:
sdo.krasnoglinskiy@63edu.ru

7. Информация о кадровом обеспечении работы городской проектной площадки (фамилия, имя, отчество, должность).

Никифорова Олеся Владимировна – директор МБУ ДО «ЦДО «Красноглинский» г.о. Самара;

Миронович Вероника Сергеевна – заместитель директора;

Шурдукова Оксана Сергеевна – методист;

Самсонова Ольга Александровна – педагог-организатор (размещение на сайте оперативной информации о событиях, происходящих в рамках проекта);

Вуколова Елена Владимировна – педагог - организатор – руководитель проекта;

Зубкова Алина Андреевна – педагог - организатор – руководитель проекта;

Педагоги дополнительного образования ЦДО «Красноглинский».

8. Консультанты: –

9. Сведения об имеющихся в организации ресурсах:

Организационный ресурс

- организация работы с педагогами дополнительного образования и педагогами-организаторами;

- координирование работы со всеми сотрудниками ЦДО;

- подготовка необходимого инвентаря и реквизита для проведение мероприятий и игр;

Информационный ресурс

- сайт учреждения;

- группы в социальных сетях (ВК, одноклассники);

- электронные образовательные ресурсы;

- электронная библиотека.

Финансовый ресурс

Реализация проекта проводится с использованием уже имеющихся ресурсов у организации, а также на средства организации.

Материально-технический

- комнаты для организации дополнительного образования (кабинеты ЦДО);
- актовый зал;
- звуковая аппаратура и ее комплектующие (колонки, микшер, микрофоны, усилитель, стойки и т.д.);
- компьютер, ноутбуки;
- Сеть интернет;
- принтеры (цветной и черно-белый);
- проектор и экран;
- Знамя победы, флаг России, символика Российской Федерации;
- канцелярские принадлежности;
- реквизит для проведения мероприятий: карточки с заданиями, бланки для ответов команд; фото достопримечательностей и известных деятелей Самары; настольные игры, адаптированные под тематику проекта.

Методический

- сеть Интернет;
- литература по краеведению: Кабытова Н.Н., Храмков Л.В. История Самарского Поволжья с древнейших времён до наших дней. XX век (1918 - 1998). М.: изд-во Самарского научного центра Российской Академии наук, 2000. 232 с.
- методические разработки, представленные на информационных порталах «Живая история», «Воспитай патриота.рф», «Роспатриот»;
- собственные методические разработки по проведению игр о Самаре.

Кадровый

- директор учреждения;
- руководители проекта;
- педагоги дополнительного образования;

- педагоги-организаторы.

Мотивационный

- награждение грамотами, дипломами и благодарственными письмами;
- информационные стенды;
- посты в социальных сетях;
- публикация и распространение итоговых материалов (фотографии, видеоролики).

10. Краткое содержание проекта и ожидаемые результаты.

Каждый город — это уникальная история, переплетение судеб и событий, которые формируют его облик и дух. Наш проект посвящён изучению родного города, его имён, улиц и достопримечательностей через современные игротехники, созданные нами специально о городе Самара.

Наш социальный проект направлен на изучение и популяризацию истории нашего замечательного города — Самары. Этот проект станет не просто очередным мероприятием, а настоящим путешествием в мир краеведения, которое откроет новые горизонты знаний и поможет лучше понять корни нашей культуры и традиций через новые игровые техники, популярные у подростков.

Мы адаптируем известные настольные игры под историю города Самары, создавая уникальный методический продукт, не имеющий аналогов. Наши педагоги сами разработали и изготовили специальные игротехники, представленные в виде настольных игр, основанных на краеведческом материале.

В ходе проекта дети познакомятся с многообразием традиций и культурных особенностей Самары, пройдя путь от древности до современности через интерактивные квесты, интеллектуальные соревнования и разнообразные познавательные мероприятия.

Предусмотренные мероприятия:

- ✓ Интерактивные квесты («Тайны Жигулёвских гор», «Куйбышев — запасная столица», «Музыкальная гостиная „Изгиб гитары жёлтой“»).
- ✓ Тематические дни («Что в имени тебе моём», «Царев курган — легенда

нашего края», «История улиц и площадей»).

✓ Образовательные игры с элементами нейроразработки («Городские загадки: мифы и реальность», «Здесь Родины моей начало»).

Завершением проекта станет крупная квест-игра «Самара — сердце России», где ребята пройдут через станции с разными игротехнологиями, адаптированными под тематику проекта. Здесь школьники вновь вернуться к основным этапам истории города, достопримечательностям, знаменитым землякам и связанным с ними легендам и мифам.

Таким образом, наши мероприятия направлены на оживление учебного процесса, содействие эстетическому восприятию родного края и воспитанию уважения к культурному наследию наших предков.

10.1. Актуальность и полезность проекта, его уникальность и целесообразность

Уникальность проекта «Код города. Живая Самара».

Наш проект уникален тем, что обучение и знакомство с историей родного города осуществляется через собственноручно созданные педагогами уникальные настольные игры. Эти материалы отсутствуют на любых маркетплейсах, что подчеркивает их новизну и оригинальность.

Такой подход объединяет творчество, игру и образование, предлагая детям новую увлекательную форму изучения родного края. Каждая игра разработана специально для Самары, основана на фактическом краеведческом материале и отражает особенности и историю нашего города.

Внедрение современных технологий, таких как искусственный интеллект и нейросети, добавляет дополнительную глубину и привлекательность игровым сценариям.

Помимо этого, все игры имеют прикладное значение: они используются как методические пособия в школьных уроках и внеклассных занятиях, усиливают мотивацию и улучшают усвоение краеведческих знаний.

Таким образом, наш проект становится ярким примером интеграции творчества, науки и традиций в современном образовании.

Актуальность проекта:

Проект «Код города. Живая Самара» является актуальным и полезным по следующим причинам:

✓ Привлечение молодежи к изучению истории родного края: современным подросткам необходимо как можно раньше приобщаться к истории родного города. Такие знания способствуют воспитанию гордости за свое место жительства и стимулируют активное участие в общественной жизни. Это особенно актуально в условиях глобализации, когда важно сохранять уникальность и самобытность регионов.

✓ Помощь в сохранении исторического наследия: проект привлекает внимание к необходимости сохранения памятников архитектуры, природных ландшафтов и традиционных промыслов.

✓ Использование современных технологий: применение искусственного интеллекта и нейросетей делает процесс познания интересным и увлекательным для молодежи, привычной к цифровому миру.

✓ Социальная значимость: проекты подобного формата формируют чувство ответственности за сохранение культурного наследия и развивают активную жизненную позицию у молодежи.

Целесообразность проекта заключается в следующем:

✓ Расширение кругозора: проект помогает воспитанникам расширить знания о родном крае, об удивительных творческих людях, увидеть значимость всего в общем ходе истории, ощутить свою связь с прошлым и настоящим страны, полюбить свой край.

✓ Комплексное развитие: краеведение открывает широкие возможности для интеграции различных дисциплин, таких как история, география, экология, литература и искусство, что способствует комплексному развитию школьников.

✓ Осознание принадлежности: знакомство с историей родного края помогает школьникам осознать свою принадлежность к определенному месту и культуре, что в конечном итоге формирует уважение к традициям и достижениям предков.

✓ Улучшение имиджа города: популяризация краеведческих знаний привлекает внимание к Самаре как к региону с богатой историей и культурой. Это может способствовать развитию внутреннего туризма и улучшению имиджа города.

✓ Социальная адаптация: для воспитанников из семей мигрантов или малообеспеченных слоев общества участие в проекте может стать важным фактором социальной адаптации и интеграции. Они получают возможность почувствовать себя частью местного сообщества, узнать больше о его истории и культуре.

✓ Поддержка образовательной среды: уникальные игровые технологии и методические разработки, созданные в результате проекта, становятся ценным ресурсом для педагогов, позволяя разнообразить учебный процесс и повысить мотивацию учащихся.

✓ Творческая активность: творческие задания и конкурсы вдохновляют детей проявлять инициативу, выражать собственные идеи и улучшать художественно-эстетические способности.

✓ Воспитание гражданских чувств: через знакомство с историей формируется понимание важности сохранения культурного наследия, уважения к предкам и ответственность за будущее родного края.

10.2. Основная идея проекта

Основная идея проекта «Код города. Живая Самара» направлена на повышение заинтересованности школьников и молодежи в изучении истории родного края, используя современный подход к образованию через разработку и реализацию специализированных игровых технологий и мероприятий и взаимодействие с искусственным интеллектом. Благодаря таким играм, участники смогут раскрыть для себя неизвестные ранее аспекты

истории, культуры и архитектурного облика Самары, что создаст прочную основу для осознания личной связи с местом проживания и укрепления чувства принадлежности к общероссийскому культурному пространству.

Проект предусматривает следующие направления деятельности:

- ✓ Разработку и изготовление уникального методического продукта, представленного в виде настольных игр. Адаптация популярных настольных игр под исторический материал города Самары, создаваемых собственными силами педагогов.. Таким образом создается уникальный методический продукт, не имеющий аналогов на российском рынке. Данные игры станут незаменимыми помощниками педагогов и организаторов мероприятий, позволив наиболее полно раскрывать потенциал краеведения и привлекать молодежь к исследованию родного края.

- ✓ Проведение серии познавательно-развлекательных мероприятий, таких как экскурсии, интерактивные квесты, образовательные программы и творческие выставки, ориентированные на раскрытие истории города с использованием созданных игр.

- ✓ Инновационное использование информационных технологий и искусственного интеллекта для усиления мотивации и вовлеченности детей в процесс освоения темы.

- ✓ Масштабное привлечение подростков и молодежи к проектной деятельности, способствующей социальному взаимодействию, активному отдыху и развитию личностных качеств.

Важнейшей задачей проекта является обеспечение доступности и привлекательного представления информации о Самаре и ее истории, пробуждение интереса к краеведческим дисциплинам, развитие самостоятельности и инициативы у обучающихся. Полученный опыт и знания планируется распространять через публичные презентации, публикации и размещение результатов проектов в социальных сетях и онлайн-ресурсах.

В результате, реализация проекта должна привести к существенному росту интереса школьников и подростков к познанию родного края, становлению позитивного восприятия истории и традиций Самарской области, а также поддержке устойчивого роста социальной активности молодежи, необходимой для дальнейшего гармоничного развития регионального сообщества.

10.3. Цель и задачи проекта

Цель проекта: Формирование у молодежи устойчивого интереса к истории родного города и воспитание любви к своему краю через инновационные методы обучения и воспитания средствами игровой деятельности.

Задачи проекта:

1. **Организация просветительских мероприятий.** Разработать и внедрить серию мероприятий (интерактивные квесты, экскурсии, лекции), обеспечивающих глубокое ознакомление с историей и культурным наследием города.

2. **Создание уникального педагогического ресурса.** Разработать оригинальный набор учебных материалов и дидактических пособий, интегрированный с современными технологиями (искусственный интеллект, виртуальная реальность).

3. **Активизация молодежного движения.** Стимулировать познавательную и творческую активность среди обучающихся, продвигая краеведение и организацию семейного досуга.

4. **Информирование и популяризация.** Широко освещать ход реализации проекта через СМИ, социальные сети и другие информационные каналы, увеличивая доступность информации о местном культурном наследии.

5. **Методическая поддержка педагогов.** Предоставить методические рекомендации и инструменты учителям и руководителям кружков для эффективного использования инновационных приемов в обучении и воспитании.

6. Участие молодежи в общественных процессах. Включить школьников и подростков в общественные проекты, направленные на улучшение городской среды и сохранение культурного наследия.

Реализуя указанные задачи, проект позволит сформировать у молодых людей бережное отношение к истории и культуре родного края, способствовать духовному и нравственному развитию молодежи, закрепляя полученные знания и обеспечивая преемственность поколений.

10.4. Предполагаемая продолжительность проекта и его основные этапы

Проект рассчитан на один учебный год (с сентября по май 2025-2026 учебного года).

К основным этапам проекта можно отнести:

Этап 1. Подготовительный (март-август 2025).

Описание этапа

- поиск и сбор необходимой информации по теме проекта;
- обработка информационных материалов;
- подбор фотографий, карточек и других материалов для проведения игр в рамках проекта;
- составление презентаций под темы мероприятий;
- издание приказа с закреплением ответственных лиц за проведение мероприятий и реализацию проекта (оформление, проведение, написание сценариев, отчетность).

Этап 2. Основной (сентябрь 2025 – май 2026).

Описание этапа

В рамках второго этапа реализуются мероприятия и игры, включённые в календарный план реализации проекта в течение 2025-2026 учебного года (см. п. 10.5).

«Тайны Жигулёвских гор»: ребята узнают историю появления гор, легенды и сказы о Жигулях, тайны Сокольных гор.

«Что в имени тебе моем»: истории знаменитых личностей – жителей нашего города Самары, которые прославили город на всю страну и даже мир! Расскажем о представителях разных профессий и об их достижениях.

«Куйбышев - запасная столица»: история нашего города времён Великой Отечественной войны. Почему именно Самара (тогда Куйбышев) стал столицей СССР во время войны. Жизнь дипломатического корпуса в Куйбышеве. Быт и трудовой подвиг жителей Самары. Парад 7 ноября 1941 года.

«Городские загадки: мифы и реальность»: увлекательные факты и жизни семьи Шихобаловых, Щербачовых, призраки оперного театра, волжская ривьера, готическая и купеческая Самара, Санкт-Петербург на Волге, подземелья Самары.

«Царев курган – легенда нашего края»: удивительные факты о далёком прошлом Царёв Кургана, следы моллюсков и морских ежей, легенды появления кургана и его мифическое прошлое.

«История улиц и площадей»: старые названия улиц и площадей Самары, что на них раньше располагалось. Интересные факты о домах и жителях Старой Самары.

«Здесь Родины моей начало»- тропами родного поселка: история посёлка Управленческий, демонстрация старых архивных фото, выдающиеся личности посёлка, улицы посёлка и рассказ о том, в честь кого названы эти улицы.

Музыкальная гостиная «Изгиб гитары желтой»: история Всероссийского фестиваля авторской песни имени Валерия Грушина, биография и судьба В. Грушина. Исполнение песен и создание атмосферы Грушинского фестиваля. Привлечение педагога дополнительного образования и воспитанников объединения «Гитара и песня».

В ходе проекта ребята принимают участия в различных игротехниках:

Игра «Факт или фейк». Участникам игры представлен набор карточек. Они выкладываются в центр стола утверждениями вверх. Первый игрок зачитывает утверждение о Самаре с верхней стороны карточки и предполагает факт это или фейк. Затем переворачивает карточку и читает ответ. Если оказался прав, забирает ее, если нет – откладывает в сторону. Далее ходит следующий игрок. Как только закончились карточки – время их подсчитать. Побеждает игрок, у которого окажется большее количество карточек.

Филворды и анаграммы. Анаграммы составляются путем перестановки букв слова. Разгадывание анаграмм тренирует мозг и память, развивает оперативность обработки полученной информации, облегчает запоминание ключевых понятий о Самаре, названия разных достопримечательностей.

Филворд – это разновидность кроссворда, которая существенно отличается от классического. Все поля заполнены буквами, в их хаотичном расположении нужно найти заданные слова о Самаре (Например, костёл, космос, Куйбышев, Волга, театр, Алабин, Ленин и др.). Обучение посредством игры, позволяет усвоить материал детям легко и интересно.

Лэпбуки. Их создание решает ряд задач современного образования, давая обучающимся не только знания, но и обучая их всесторонне смотреть на проблему, ставить задачи и решать их, творчески подходить к вопросу организации и подбору информации. Мы создаём лэпбук по истории посёлка Управленческий с его выдающимися личностями и местами. Он даёт возможность более увлекательно рассказать об истории посёлка. Так же ребята могут создать свои лэпбуки о посёлке или городе.

Игра «Найди отличия». Игра подходит для любого возраста. Нужно на двух одинаковых картинках найти заданное количество отличий. Мы даём ребятам две картинки с изображениями города. Но с помощью компьютерных технологий на одной из фото удаляем некоторые элементы или добавляем лишние. И ребята ищут отличия.

Игра «Легендарное трио». Игроки получают наборы фотографий, которые делятся на три папки: 1) фото известных личностей; 2) фотографии памятников известным личностям; 3) фотографии достопримечательностей. Задача игроков: необходимо сопоставить каждую картинку так, чтобы все три картинки были связаны именем одной выдающейся личности.

Эта игра развивает память, внимание к деталям, расширяет знания истории, помогает лучше ориентироваться в культурных и исторических реалиях разных стран и эпох.

Игра «Мемо». Набор карточек состоит из парных одинаковых карт. Карточки раскладываются на столе картинками вниз. Игроки по очереди переворачивают по две карточки таким образом, чтобы все могли видеть изображенные на них картинки. Если картинки на карточках одинаковые, то игрок забирает их себе. Он может продолжить игру до тех пор, пока он находит одинаковые картинки. Если картинки не совпадают, то игрок кладет карточки обратно и ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот игрок, который к концу игры наберет большее количество парных карт.

Игра расширяет кругозор, развивает внимание, тренирует память. Также в комплекте есть буклет с описанием всех тем, изображенных на карточках.

Этап 3. Заключительный (май 2026).

Описание этапа

1. **Квест – игра «Самара – сердце России»:** завершающим мероприятием проекта станет квест - игра, в рамках которой ребята ещё раз вспомнят и повторят историю и основные достопримечательности города, мифы и легенды, а также выдающихся личностей-земляков. Станции квеста включают в себя разные игротехники, современные настольные игры, адаптированные под тематику проекта (История города Самары).

2. Рефлексия по итогам квеста, проводят педагоги-организаторы (экраны настроения, методика «Неоконченные предложения»);

3. Награждение воспитанников грамотами и педагогов

благодарственными письмами за активное участие в квесте и проекте в целом.

4. Отбор фотографий и видео для постов в социальных сетях и на сайте «ЦДО «Красноглинский» г.о. Самара;

5. Написание итогового отчета о проведении городской проектной площадки;

6. Анализ допущенных ошибок и способов их устранения в будущем.

7. Размещение в социальных сетях и на сайте ЦДО итоговых статей/постов и видеоролика.

10.5. Календарный план реализации проекта.

№ п/п	Наименование этапов, мероприятий	Сроки начала и окончания (мес., год)	Ожидаемые итоги
1.	«Тайны Жигулёвских гор» <i>Создание видеороликов; Своя игра по истории и легендам гор</i>	Сентябрь 2025	- понимание истории региона; - осознание уникальности природы своего края; - знание местных преданий и сказок; - обогащение культурного кругозора.
2.	«Что в имени тебе моем» - знаменитые личности Самары <i>Игра «Мемо» с портретами</i>	Октябрь 2025	- формирование интереса к различным областям знаний (знаменитые личности в разных сферах деятельности); - развитие исследовательских навыков (анализ биографических источников); - размышление о ценности труда и таланта; - понимание взаимосвязи между личностями и историческими событиями; - укрепление

			межпредметных связей; - социальная адаптация через пример успешных людей.
3.	Куйбышев - запасная столица <i>Филворды + аногаммы</i>	Ноябрь 2025	Знания: - исторического контекста; - роли Куйбышева в ВОВ; - культурная жизнь города(7 симфония Д. Шостоковича); -понимания роли города в обеспечении военной промышленности и поддержке фронта.
4.	«Городские загадки: мифы и реальность» <i>«Факт или фейк»,, соединить фото и описание</i>	Декабрь 2025	- знание основных легенд и мифов, подземелий и катакомб; - историческая достоверность (понимание различий между фактами и вымыслом); - культурное наследие осведомленность о культурных традициях и фольклоре, связанных с городскими легендами.
5.	«Царев курган – легенда нашего края» <i>«Чёрный ящик» (игра с артефактами)</i>	Январь 2026	- знание истории и значение Царева кургана, его легенд и мифов; - геологические особенности места; - экологическое сознание; - эмоциональная вовлеченность, через работу с артефактами.
6.	«История улиц и площадей» <i>Игра «Легендарное трио»</i>	Февраль 2026	- понимание исторической эволюции города; - знание ключевых событий городской

			истории; - ориентирование в городе; - уважение к культурному наследию города.
7.	«Здесь Родины моей начало» - тропами родного поселка <i>Создание лэпбука по истории посёлка</i> <i>Управленческий</i>	Март 2026	- расширение знаний о местном сообществе(знания о настоящем и прошлом своего поселка); - развитие чувства принадлежности к своей малой родине; - усиление гражданской позиции (знания о событиях и личностях связанных с поселком); - разработка практических проектов; - личностное развитие
8.	Музыкальная гостиная «Изгиб гитары желтой» <i>Игра «Найди отличия»</i>	Апрель 2026	- историю фестиваля; - осознание значимости фестиваля как культурного явления и его социальной роли; - знакомство с местом проведения и инфраструктуры фестиваля; - изучат традиции и обычаи связанные с фестивалем; - знакомство с именами известных исполнителей и авторов песен.
9.	Квест – игра «Самара – сердце России»	Май 2026	- закрепление изученного материала; - погружение в историю города; - исследование достопримечательностей; - ознакомление с культурным наследием;

			- формирование чувства гордости за родной город; - развитие навыков командной работы; - активизация познавательного интереса; - получение практических навыков.
--	--	--	--

10.6. Методические продукты для трансляции по итогам работы.

По завершении проекта «Код города. Живая Самара», будут подготовлены и представлены следующие методические продукты, призванные обеспечить масштабируемость и тиражируемость лучших практик:

1. Учебно-методические пособия для педагогов

✓ Описание подходов и рекомендаций по применению игротехнических методик и приёмов в образовательном процессе.

✓ Сценарии проведения уроков и внеклассных мероприятий, ориентированных на включение игр и упражнений, связанных с краеведением.

2. Сборники авторских игр и сценариев

✓ Подборка адаптированных настольных игр, разрабатываемых специально для образовательных учреждений.

✓ Краткое руководство по проведению мероприятий с использованием данных игр, инструкции по подготовке реквизита и оборудования.

✓ Рекомендации по оценке эффективности игровых техник в образовательном процессе.

3. Онлайн-платформы для обмена опытом

✓ Электронная платформа с возможностью размещения примеров работ, отчетов, фотографий и видеороликов с проведенных мероприятий.

- ✓ Формы обратной связи и обсуждения лучших практик среди коллег-педагогов и организаций.

- ✓ Доступ к шаблонам документов и вспомогательным материалам, необходимым для подготовки аналогичных мероприятий.

4. Наборы игр, карточек и раздаточных материалов

- ✓ Комплект полиграфических изделий, содержащих карты местности, иллюстрации ключевых объектов.

- ✓ Гейм-дизайнерские карточки с заданиями и вопросами для группового обсуждения.

- ✓ Приложения с QR-кодами, ведущими на дополнительные сведения о местах и объектах.

- ✓ Уникальные настольные игры, посвящённые Самаре, созданные руками участников проекта. Эти игры представляют собой инновационный подход к краеведческому образованию, позволяющий вовлекать молодёжь в исследование родного края в доступной и увлекательной форме.

5. Фотоальбомы и мультимедийные отчёты

- ✓ Коллекция ярких фотографий, фиксирующих ключевые моменты реализации проекта.

- ✓ Мультимедийный контент (видеозаписи, презентации, инфографика), иллюстрирующий успешные практики и лучшие подходы.

Эти методические продукты обеспечат необходимую базу для последующего распространения проекта в школах и учреждениях дополнительного образования, дадут возможность другим педагогам воспользоваться накопленным опытом и поддерживать дальнейшее развитие идей краеведения и игропедагогики.

11. Результаты деятельности проектной площадки и их оценка

Количественные:

- ✓ Общий охват аудитории проекта превысит 1000 человек, включая школьников, педагогов, родителей и представителей общественности.

✓ Будет создано и использовано не менее 5 уникальных настольных игр, адаптированных под историю и культуру города Самары.

✓ Планируется организовать не менее 10 мероприятий разного формата, таких как интерактивные квесты, экскурсии, конференции, фестивали и ярмарки, направленный на популяризацию краеведения.

✓ Будут изготовлены методические комплекты и раздаточные материалы, включая сборники инструкций, руководства по игре и памятки.

✓ Более 30% участников выразят желание продолжить активное участие в дальнейшем продвижении проекта и городских мероприятий.

✓ Будут проведены выставочные акции и два конкурса рисунков и фотоматериалов, отражающие тему проекта.

Качественные:

✓ Учащиеся и педагоги получают глубокие знания о культурном наследии и особенностях родного края, что положительно скажется на уровне краеведческой грамотности.

✓ Значительно повысится степень популярности и узнаваемости проекта, что отразится на увеличении общественного интереса к вопросам сохранения культурного наследия.

✓ Появится сообщество энтузиастов краеведения, готовых делиться своим опытом и знаниями с окружающими, а также помогать в дальнейшей реализации проекта.

✓ Успешно апробируются новые эффективные методики ведения уроков и занятий по краеведению, пригодные для массового применения в российских школах.

✓ Среди целевой группы произойдёт заметное усиление положительных эмоций и гордости за родной город, проявляемое активным участием в его жизни и улучшении.

✓ Произойдет совершенствование навыков работы в команде, ведение переговоров и разрешения конфликтов у участников проекта.

✓ Организаторы и преподаватели создадут сеть профессиональных контактов и партнёрства с местными сообществами, общественными организациями и органами власти, что существенно усилит перспективы развития проекта.

✓ В рамках реализации проекта будут сформированы предпосылки для долгосрочной поддержки и развития интереса к краеведению среди школьников и молодёжи, увеличится число увлечённых любителей родного края.

✓ Появятся уникальные учебные материалы и игротехнические пособия, которыми сможет пользоваться любой учитель или организатор мероприятий.

✓ Осуществится важная задача воспитания патриотизма и уважения к истории и культуре родного края, необходимые для построения сильного и сплочённого общества.



О.В. Никифорова