

21.12.2019г. в рамках подготовки к празднованию юбилея Красноярского края участники объединения дополнительного образования **«Пешком в историю» выполнили и защитили серию образовательных краеведческих проектов, объединенных общей темой «Я – сибиряк».**

К юбилею Красноярского края актив музея решил разработать и провести серию игр, которые познакомят с интересными фактами истории Сибири. Поэтому продуктом каждого проекта является образовательная игра.

Проект **«Давайте познакомимся, Ермак»**, выполненный Сорокиной Валентиной, имел своей целью разработать настольную игру – лото, знакомящую с процессом присоединения Сибири и главным героем этого процесса.

Проект Корх Алены **«В гости к коренным народам Сибири»**, предполагал создание настольной игры – путешествия, знакомящей с особенностями жизни, быта, культуры коренных народов Сибири.

Проект Рыбьяновой Дарьи и Куфельд Юлии **«Мир сибирской деревни»** имел своей целью создание игры – интеллектуального казино, знакомящей с образом жизни русского населения в Сибири, сибирской деревни. Это своеобразная детская попытка провести параллели сибирской деревни 16-17 вв. и нашего времени.

Корх Снежана, Майер Алена и Савельев Кирилл выступили авторами коллективного проекта **«Казацкий острог»**. По итогам выполнения проекта появилась настольная игра - бродилка, знакомящая с особенностями строительства и устройства Сибирских отрогов и жизнью первых казаков в Сибири.

По итогам реализации коллективного проекта Быстрицкой Ирины, Кутис Снежаны, Сочнева Руслана и Точилина Егора **«Путешествие в сибирский город»** была разработана настольная игра - бродилка по сибирскому городу.

Малькова Алена и Тананаева Ксения выступили авторами проекта **«Поиски пути в Сибирь»** по итогам которого появилась настольная игра - путешествие, знакомящая с участниками первых экспедиций по поиску путей в Сибирь. Из 4-х разных пунктов в Сибирь двигаются своим маршрутом путешественники (Поморы, Ермак, Лондонское общество купцов и искателей стран, Строгановы).

Все проектные продукты пополняют картотеку музейных и краеведческих игр, а так же могут рассматриваться как наглядное пособие для проведения уроков истории и НРК.

Авторы проектов получили опыт работы с группой и возможность для самовыражения.

ПРОЕКТЫ:

«Поиски пути в Сибирь»	3
«Путешествие в сибирский город»	5
«В гости к коренным народам Сибири»	7
«Казацкий острог».....	9
«Мир сибирской деревни»	11
«Давайте познакомимся, Ермак».....	13

«Поиски пути в Сибирь»

Название проекта	«Поиски пути в Сибирь» (образовательный проект)	
Сроки	Ноябрь - декабрь 2019	
Территория	П. Ключи, Ачинского района	
Учреждение, адрес	МКОУ «Ключинская СШ», 662174, Красноярский край, Ачинский район, п.Ключи, ул.Просвещения, ба	
Руководитель проекта	Легких Моника Викторовна	
Автор/команда проекта	Состав	Позиция в команде
	Малькова Алена, 6 класс Тананаева Ксения, 6 класс	Сценарист, Игротехник Оформитель
Целевая группа	Учащиеся 5-8 класса, учащиеся школ Ачинского района	
Проблема	Падение интереса у школьников к истории малой Родины	
Проектная идея	К юбилею Красноярского края провести с учениками средних классов игру, которая познакомит с участниками первых экспедиций по поиску путей в Сибирь. Из 4-х разных пунктов в Сибирь будут двигаться своим маршрутом путешественники	
Цель проекта	Разработать настольную игру - путешествие, знакомящую с первооткрывателями Сибири.	
Задачи	1. Сбор (отбор) информации о попытках добраться в Сибирь 2. Разработка идеи и правил игры 3. Подготовка заданий (вопросов) в игре 4. Изготовление игрового поля, фишек - кораблей. 5. Написание сценария игры 6. Апробация игры	
Партнеры		

Ожидаемые результаты и способы измерения	Продукт: Настольная игра - путешествие, с пользой проведенный досуг для участников игры. Наглядное пособие для проведения уроков истории и НРК. Опыт работы с группой, возможность для самовыражения.
Этапы проекта	Организационный этап: (ноябрь) 1. Определение проектной идеи, замысла игры / знакомство с уже имеющимися подобными играми 2. Исследовательская работа: сбор необходимой информации по истории первоначального освоения Сибири Деятельностный этап: (декабрь) 1. Разработка правил игры. 2. Подготовка заданий для каждого маршрута (Поморы, Ермак, Лондонское общество купцов и искателей стран, Строгановы) 3. Изготовление игрового поля-карты Сибири, фишек – кораблей/повозок для игроков и т.д. 4. Проведение игры
Ресурсы для реализации	Материальные: бумага А-4, А-3, краски, МФУ (цветная печать) Консультационные: учитель истории, руководитель объединения дополнительного образования Информационные: ресурсы библиотеки, сети Интернет
Перспективы дальнейшей деятельности	При наличии интереса к данному проекту, можно дополнить игру дополнительными темами – новыми путешественниками – первооткрывателями 18-19 вв. (С.Дежнев, Е.Хабаров и т.д.), а можно это сделать отдельным проектом «Великие географические открытия Сибири»

«Путешествие в сибирский город»

Название проекта	«Путешествие в сибирский город» (образовательный проект)	
Сроки	Ноябрь - декабрь 2019	
Территория	П. Ключи, Ачинского района	
Учреждение, адрес	МКОУ «Ключинская СШ», 662174, Красноярский край, Ачинский район, п.Ключи, ул.Просвещения, 6а	
Руководитель проекта	Легких Моника Викторовна	
Автор/команда проекта	Состав	Позиция в команде
	Быстрицкая Ирина, 6 класс	Сценарист, Игротехник
	Кутис Снежана, 6 класс	Оформитель
	Сочнев Руслан, 6 класс	Оформитель
	Точилин Егор, 6 класс	Оформитель
Целевая группа	Учащиеся 5-8 класса, учащиеся школ Ачинского района	
Проблема	Падение интереса у школьников к истории малой Родины	
Проектная идея	К юбилею Красноярского края провести с учениками средних классов игру, которая познакомит с особенностями устройства и жизни Сибирских городов	
Цель проекта	Разработать настольную игру - бродилку по сибирскому городу	
Задачи	1. Сбор (отбор) информации о первых сибирских городах 2. Разработка идеи и правил игры 3. Подготовка заданий (остановок) в игре 4. Изготовление игрового поля, фишек для участников. 5. Написание сценария игры 6. Апробация игры	
Партнеры		

Ожидаемые результаты и способы измерения	Продукт: Настольная игра - бродилка, с пользой проведенный досуг для участников игры. Наглядное пособие для проведения уроков истории и НРК. Опыт работы с группой, возможность для самовыражения.
Этапы проекта	Организационный этап: (ноябрь) 1. Определение проектной идеи, замысла игры / знакомство с уже имеющимися подобными играми 2. Исследовательская работа: сбор необходимой информации по истории первых сибирских городов Деятельностный этап: (декабрь) 1. Разработка правил игры, эскиза игрового поля. 2. Подготовка заданий для каждой остановки каждого маршрута (Ворота, Рынок, Церковь и т.д.) 3. Изготовление объемного настольного игрового поля-карты города, фишек –игроков и т.д. 4. Проведение игры
Ресурсы для реализации	Материальные: бумага А-4, А-3, краски, пластилин, клей, пенопласт, МФУ (цветная печать) Консультационные: учитель истории, руководитель объединения дополнительного образования Информационные: ресурсы библиотеки, сети Интернет
Перспективы дальнейшей деятельности	При наличии интереса к данному проекту, можно дополнить игру дополнительными остановками, а следовательно и заданиями.

«В гости к коренным народам Сибири»

Название проекта	«В гости к коренным народам Сибири» (образовательный проект)	
Сроки	Ноябрь - декабрь 2019	
Территория	П. Ключи, Ачинского района	
Учреждение, адрес	МКОУ «Ключинская СШ», 662174, Красноярский край, Ачинский район, п.Ключи, ул.Просвещения, 6а	
Руководитель проекта	Легких Моника Викторовна	
Автор/команда проекта	Состав	Позиция в команде
	Корх Алена, 7 класс	Сценарист, оформитель, Игротехник
Целевая группа	Учащиеся 5-8 класса, учащиеся школ Ачинского района	
Проблема	Падение интереса к сибирским обычаям и традициям	
Проектная идея	К юбилею Красноярского края провести с учениками средних классов игру, которая познакомит или напомним особенности жизни, быта, культуры коренных народов Сибири	
Цель проекта	Разработать настольную игру – путешествие, знакомящую с коренными народами Сибири	
Задачи	1. Сбор (отбор) информации по каждому из народов 2. Разработка идеи и правил игры 3. Подготовка заданий (остановок) игры 4. Изготовление карты (игрового поля), фишек, т.е. наглядности 5. Написание сценария игры 6. Апробация игры	
Партнеры		

Ожидаемые результаты и способы измерения	Продукт: Настольная игра, увлекательное путешествие в мир истории Красноярского края, организованный досуг. Наглядное пособие для проведения уроков НРК. Опыт работы с группой, возможность для самовыражения, пополнение банка сценариев музейных занятий
Этапы проекта	Организационный этап: (ноябрь) 1. Определение проектной идеи, замысла игры / знакомство с уже имеющимися подобными играми 2. Исследовательская работа: сбор необходимой информации для разработки игры Деятельностный этап: (декабрь) 1. Разработка правил игры, маршрутов движения игроков, эскиза игрового поля. 2. Подготовка заданий – остановок для каждого народа. 3. Изготовление игрового поля в форме карты Сибири, фишек для игроков, наградных жетонов и т.д. 4. Проведение игры
Ресурсы для реализации	Материальные: бумага А-4, А-3, краски, МФУ (цветная печать) Консультационные: учитель истории, руководитель объединения дополнительного образования Информационные: ресурсы библиотеки, сети Интернет
Перспективы дальнейшей деятельности	При наличии интереса ребят к данному проекту, можно детализировать игру по отдельным темам, например «Идем на охоту с коренными народами Сибири», «День оленевода у коренных народов Сибири», «На рыбалку с коренными народами Сибири» и т.д.

«Казацкий острог»

Название проекта	«Казацкий острог» (образовательный проект)	
Сроки	Ноябрь - декабрь 2019	
Территория	П. Ключи, Ачинского района	
Учреждение, адрес	МКОУ «Ключинская СШ», 662174, Красноярский край, Ачинский район, п.Ключи, ул.Просвещения, 6а	
Руководитель проекта	Легких Моника Викторовна	
Автор/команда проекта	Состав	Позиция в команде
	Корх Снежана, 6 класс Майер Алена, 6 класс Савельев Кирилл, 6 класс	Сценарист, Оформитель, Игротехник
Целевая группа	Учащиеся 5-8 класса, учащиеся школ Ачинского района	
Проблема	Падение интереса у школьников к истории малой Родины	
Проектная идея	К юбилею Красноярского края провести с учениками средних классов игру, которая познакомит с особенностями строительства и устройства Сибирских отрогов и жизнью первых казаков в Сибири	
Цель проекта	Разработать настольную игру - бродилку, знакомящую с сибирскими острогами.	
Задачи	Сбор (отбор) информации о способах строительства, назначении и роли казаков в Сибири 1. Разработка идеи и правил игры 2. Подготовка заданий (вопросов) в игре 3. Изготовление игрового поля, фишек. 4. Написание сценария игры 5. Апробация игры	

Партнеры	
Ожидаемые результаты и способы измерения	Продукт: Настольная игра - бродилка, с пользой проведенный досуг для участников игры. Наглядное пособие для проведения уроков истории и НРК. Опыт работы с группой, возможность для самовыражения.
Этапы проекта	Организационный этап: (ноябрь) 1. Определение проектной идеи, замысла игры / знакомство с уже имеющимися подобными играми 2. Исследовательская работа: сбор необходимой информации по истории казацких острогов в Сибири Деятельностный этап: (декабрь) 1. Разработка правил игры. 2. Подготовка заданий для каждой остановки на маршруте (Жилище казаков, Обязанности казаков, Отношения с местным населением, Казацкие порядки) 3. Изготовление игрового поля, фишек для игроков и т.д. 4. Проведение игры
Ресурсы для реализации	Материальные: бумага А-4, МФУ (цветная печать) Использование макета Ачинского острога как игрового поля Консультационные: учитель истории, руководитель объединения дополнительного образования Информационные: ресурсы библиотеки, сети Интернет
Перспективы дальнейшей деятельности	При наличии интереса к данному проекту, можно дополнить игру дополнительными темами - остановками

«Мир сибирской деревни»

Название проекта	«Мир сибирской деревни» (образовательный проект)	
Сроки	Ноябрь - декабрь 2019	
Территория	П. Ключи, Ачинского района	
Учреждение, адрес	МКОУ «Ключинская СШ», 662174, Красноярский край, Ачинский район, п.Ключи, ул.Просвещения, 6а	
Руководитель проекта	Легких Моника Викторовна	
Автор/команда проекта	Состав	Позиция в команде
	Рыбьянова Дарья, 7 класс Куфельд Юлия, 7 класс	Сценарист, игротехник Оформитель,
Целевая группа	Учащиеся 5-8 класса, учащиеся школ Ачинского района	
Проблема	Падение интереса у школьников к истории малой Родины	
Проектная идея	К юбилею Красноярского края провести с учениками средних классов игру, которая познакомит с образом жизни русского населения в Сибири, сибирской деревни. Попытаемся провести параллели сибирской деревни 16-17 вв. и нашего времени.	
Цель проекта	Разработать игру – интеллектуальное казино, знакомящую с особенностями жизни сибирской деревни.	
Задачи	1. Сбор (отбор) информации по жизни и быту русских в Сибири 2. Разработка идеи и правил игры 3. Подготовка заданий (вопросов) и подсказок в игре 4. Изготовление игрового поля для каждого игрока, фишек - ставок. 5. Написание сценария игры 6. Апробация игры	

Партнеры	
Ожидаемые результаты и способы измерения	Продукт: Настольная игра - казино, погружение в мир сибирской деревни 16-17 вв., с пользой проведенный досуг для участников игры. Наглядное пособие для проведения уроков истории и НРК. Опыт работы с группой, возможность для самовыражения.
Этапы проекта	Организационный этап: (ноябрь) 1. Определение проектной идеи, замысла игры / знакомство с уже имеющимися подобными играми 2. Исследовательская работа: сбор необходимой информации по истории сибирской деревни Деятельностный этап: (декабрь) 1. Разработка правил игры. 2. Подготовка заданий для каждого поля – сектора (Жилище, Сибирская община, Цикл крестьянских работ, Орудия труда, Сибирский говор) 3. Изготовление игрового поля в форме табло, фишек для игроков и т.д. 4. Проведение игры
Ресурсы для реализации	Материальные: бумага А-4, МФУ (цветная печать) Консультационные: учитель истории, руководитель объединения дополнительного образования Информационные: ресурсы библиотеки, сети Интернет
Перспективы дальнейшей деятельности	При наличии интереса к данному проекту, можно дополнить игру дополнительными темами, например «Женский и мужской костюм», «Сибирская кухня», «Сибирские традиции и праздники» и т.д.

«Давайте познакомимся, Ермак»

Название проекта	«Давайте познакомимся, Ермак» (образовательный проект)	
Сроки	Ноябрь - декабрь 2019	
Территория	П. Ключи, Ачинского района	
Учреждение, адрес	МКОУ «Ключинская СШ», 662174, Красноярский край, Ачинский район, п.Ключи, ул.Просвещения, 6а	
Руководитель проекта	Легких Моника Викторовна	
Автор/команда проекта	Состав	Позиция в команде
	Сорокина Валентина, 7 класс	Сценарист, оформитель, Игротехник
Целевая группа	Учащиеся 5-8 класса, учащиеся школ Ачинского района	
Проблема	Поиски ответа на проблемный вопрос «Зачем Ермак в Сибирь ходил? Кто он, Ермак?»	
Проектная идея	К юбилею Красноярского края провести с учениками средних классов игру, которая познакомит с интересными фактами из биографии Ермака и даст ответ на мой проблемный вопрос.	
Цель проекта	Разработать настольную игру – лото, знакомящую с процессом присоединения Сибири и главным героем этого процесса.	
Задачи	1. Сбор (отбор) информации по биографии Ермака и событиях периода присоединения Сибири 2. Разработка идеи и правил игры 3. Подготовка заданий (вопросов) и подсказок в игре 4. Изготовление табло (игрового поля), фишек. 5. Написание сценария игры 6. Апробация игры	

Партнеры	
Ожидаемые результаты и способы измерения	Продукт: Настольная игра - лото, погружение в мир истории периода 16в., с пользой проведенный досуг для участников игры. Наглядное пособие для проведения уроков истории и НРК. Опыт работы с группой, возможность для самовыражения, ответ на проблемный вопрос.
Этапы проекта	Организационный этап: (ноябрь) 1. Определение проектной идеи, замысла игры / знакомство с уже имеющимися подобными играми 2. Исследовательская работа: сбор необходимой информации по истории освоения и присоединения Сибири, биографии Ермака Деятельностный этап: (декабрь) 1. Разработка правил игры, секторов для выбора игроков, эскиза игрового поля. 2. Подготовка заданий для каждого поля - сектора. 3. Изготовление игрового поля в форме табло, фишек для игроков и т.д. 4. Проведение игры
Ресурсы для реализации	Материальные: бумага А-4, А-3, краски, МФУ (цветная печать) Консультационные: учитель истории, руководитель объединения дополнительного образования Информационные: ресурсы библиотеки, сети Интернет
Перспективы дальнейшей деятельности	При наличии интереса к данному проекту, можно детализировать игру по дополнительным темам, например «Тайна имени», «Царь или атаман», «Доспехи» и т.д. Можно и изменить изначальную идею игры на «Десять мифов о Ермаке»