**Паспорт проекта (уровень «Итоговая защита»)**

1. **Название проекта**

|  |
| --- |
| Дидактическая игра «По следам забытых усадеб» |

1. **Наименование ОУ**

|  |
| --- |
| МБОУ СОШ №51 |

1. **Контактное лицо (куратор)**

|  |  |
| --- | --- |
| ФИО (полностью) | Токарева Наталья николаевна |
| сот.тел. | 89022002249 |
| раб.тел. | 8412 498049 |
| e-mail | nnt1973vip@mail.ru |
|  | Тумпарова Альбина Рафаилевна  89374408782  Sejfetdinova.albina.87@mail.ru |

1. **Капитан команды**

|  |  |
| --- | --- |
| ФИО | Бусаркина Алина Юрьевна |
| телефон |  |
| e-mail |  |

1. **Краткое описание проекта**

|  |
| --- |
| Пензенская губерния может считаться вполне представительной для изучения дворянских усадеб. Изучая усадьбы пензенского края, мы пришли к выводу, усадебное наследие поистине неисчерпаемо. Но изучать культуру дворянских усадеб мы предлагаем в процессе игры. Игра позволяет сделать более динамичным и интересным процесс восприятия исторических фактов, имен, дат, названий географических объектов, с которыми связаны исторические события. Она исключает нелюбимое заучивание. В игре знания усваиваются через практику. Учащиеся не просто изучают материал, но и рассматривают его с разных сторон, раскладывают на разнообразные логические ряды. |

1. **Сроки реализации проекта**

|  |  |
| --- | --- |
| Дата начала проекта *(число, месяц, год)*: | 6 сентября 2019 |
| Дата окончания проекта *(число, месяц, год)*: | 17 марта 2020 |

1. **Бюджет проекта (или бизнес-план)**

|  |  |
| --- | --- |
| Общий бюджет проекта  Настольные игры – это особая категория, куда обычно относят игры, в которых используется несколько предметов (игральные кости, фишки, купоны), сама игра проходит за столом, в игре принимает участие несколько человек. В общем, речь идет о манипуляции небольшого количества предметов, так сказать игрового инвентаря, который свободно помещается на столе. Основным преимущество настольных игр является их доступность, простота, мобильность. С их помощью взрослые, дети могут провести в компании весело и интересно свой досуг. |  |

1. **Описание проекта**

**Проблема**, на решение которой направлен проект

|  |
| --- |
| Дидактические игры по истории родного края Вы вряд ли сможете найти, многим процесс изучения истории Пензенского края кажется скучным. Пензенская губерния, сейчас, Пензенская область - классическая провинция. От Москвы находится довольно далеко, от Санкт - Петербурга ещѐ дальше и многие согласятся, с ошибочным утверждением, что ничего интересного в нашей области не происходило, что нового можно для себя открыть? |

**Основная идея** проекта

|  |
| --- |
| Мы создаём игру, которая помимо развлекательной функции научит ее участников креативно мыслить искать нестандартное решение, позволит посмотреть на историю нашего региона иным взглядом. |

**Цели и задачи** проекта

|  |
| --- |
| **Цель**: изучить историю и культуру разрушенных дворянских усадеб Пензенской области, с целью создания в дальнейшем игры, которая помимо развлекательной функции научит ее участников креативно мыслить искать нестандартное решение и поможет в изучении таких предметов как история Пензенского края и география Пензенской области.  **Задачи**   * Собрать и изучить информацию о заброшенных усадьбах на территории Пензенской области * Создать карту «Заброшенные усадьбы Пензенской области» * Создать дидактическую игру «По следам забытых усадеб». * Создать электронную игру «По следам забытых усадеб». |

**Целевая аудитория**

|  |
| --- |
| Целевая аудитория – учащиеся 5-11 классов.  В рамках данного проекта задействованы обучающиеся 8-10 классов МБОУ СОШ №51 города Пензы |

**Календарный план** реализации проекта *(не более 2 страниц)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование этапов, мероприятий** | **Сроки начала и окончания (мес., год)** | | **Результаты *(количественные и качественные)*** |
| **1.** | **1 этап Подготовительный**  Знакомство учащихся с целями и содержанием проекта  Выявление у учащихся желания участвовать в проекте | **сентябрь** | |  |
| **2** | Формирование групп учащихся   * Постановка проблемы * Выдвижение гипотез * Планирование деятельности по реализации проекта   Формирование проектных заданий для групп | октябрь | | Создание 6 групп |
| **1** | **2 этап Исследовательский**   * Сбор информации о забытых усадьбах Пензенской области | ноябрь | | Информация об усадьбах |
| **2** | Структурирование информации: определение усадеб и маршрута | декабрь | | Создание первичного маршрута на карте |
| **3** | Отчёт групп о результатах работы |  |
| **4** | Первичное оформление продукта – карта «Забытые усадьбы Пензенской области» | декабрь | | Создание окончательного варианта карты с туристическим маршрутом |
| **5** | Презентация продукта. предзащита |  |
| **1** | **3 этап Практический** | ноябрь | декабрь |  |
|  | Изготовление настольной игры «По следам забытых усадеб» | март | апрель | Создание игры |
|  | **Защита проекта на конкурсе проектов «ПРОдвижение»** | март |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Результаты** проекта

|  |  |
| --- | --- |
| Качественные результаты | 1. Повышение уровня социальной активности учащихся 2. Популяризация истории родного края  3. Дальнейшее совершенствование навыков делового сотрудничества  4. Активизация добровольческого движения  5. Привлечение внимания к вопросам сохранения культурно- исторического наследия Пензенского края |
| Количественные результаты | 1. Разработка настольной игры «По следам забытых усадеб».  2. Разработка электронной игры «По следам забытых усадеб»  3. Апробация игры на учащихся 8-11 классов школы  4. Разработка туристического маршрута по Пензенскому краю |

1. **Команда проекта**

|  |  |
| --- | --- |
| ФИО | Роль в проекте |
| Астафьева Алена | Информационное освещение |
| Бусаркина Алина | Связь с общественностью |
| Ващенко Алиса | Экономист |
| Ивин Дмитрий | Технический специалист |
| Молева Дарья | Связь с общественностью |
| Ищейкина Вероника | Капитан команды |
| Рящина Ксения | Проектирование |
| Фролова Надежда | Проектирование |
| Чермных Виктория | Проектирование |
| Пономарев Валерий | Программное обеспечение |
| Шириков Роман | Разработчик компьютерной версии игры |
| Мальков Андрей | Разработчик компьютерной версии игры |

**10.Дальнейшее развитие проекта (есть ли перспективы коммерциализации?)**

|  |
| --- |
| В ходе разработки игры, мы выбрали лишь 4 усадьбы, но наш регион богат уникальными усадьбами, которые в настоящий момент находятся в упадке, в перспективе мы хотим дополнить карту новыми маршрутами.  Данная игра может стать дополнением к изучению курса истории Пензенского края и географии Пензенской области, а также может быть использована при изучении факультативных курсов. |