|  |  |
| --- | --- |
| Название проекта | Интерактивный QR-стенд «Сурский рубеж» |
| Номинация | Музейно-выставочные и экспозиционные проекты, посвященные истории строительства Сурского и Казанского оборонительных рубежей |
| География проекта | Г. Чебоксары |
| Сроки реализации проекта | Октябрь 2020 – май 2021 г. |
| Целевая аудитория | Школьники 7-18 лет |
| Основные цели и задачи проекта | Цель проекта: Создание информационного стенда с технологией QR по основным объектам Сурского оборонительного рубежа.  Задачи проекта:  - сбор и систематизация архивного материала по истории формирования Сурского оборонительного рубежа;  - повышение интереса молодежи к истории своего родного края через игровую и исследовательскую деятельность;  - проведение региональной военно-патриотической игры на знание материала по строительству Сурского рубежа среди обучающихся города Чебоксары |
| Сведения об авторе и команде проекта | |
| Руководитель проекта | Краснов Александр Владимирович, [sir.alex-krasnov@yandex.ru](mailto:sir.alex-krasnov@yandex.ru), 89523129601, учитель истории, руководитель поискового отряда «Пламя» МБОУ «СОШ № 27» города Чебоксары |
| Команда проекта | |
| Основной исполнитель проекта | Матюшин Петр Николаевич, заместитель директора МБОУ «СОШ № 27» города Чебоксары, координация сотрудничества с архивными учреждениями Чувашской Республики |
| Основной исполнитель проекта | Данилов Дмитрий Анатольевич, учитель истории, член поискового отряда «Пламя» МБОУ «СОШ № 27» города Чебоксары, разработка заданий для игры, организация виртуальных турниров |
|  | Алексеева Ольга Евгеньевна, ученица 11 класса член поискового отряда «Пламя» МБОУ «СОШ № 27» города Чебоксары. Продвижение проекта в социальных сетях, волонтерская деятельность школьного отряда |
| Описание проекта | |
| Краткая аннотация (описание проекта) | Геймеризация исторической реальности является объектом не только популяризации исторической науки, но и полем для фальсификации исторических данных. Внедрение в образовательный процесс QR-кодов позволяет существенно расширить наглядность и доступность исторического материала, в том числе и для обучающихся с ОВЗ.  Разработка информационного стенда с последующим нанесением QR-кодов по районам строительства Сурского рубежа позволит образовательным организациям получить полноценную мультикарту для последующего использования на уроках мужества и открытых уроках, а также и на открытых мероприятиях с привлечением общественности. |
| Описание проблемы, которой посвящен проект | По результатам опроса ВЦИОМ в 2018 г. точную дату начала Великой Отечественной войны (22 июня 1941 г.) могут назвать 69% взрослых россиян, однако наблюдается более чем существенная разница в ответах молодого, зрелого и старшего поколения: если в группе 18-24-летних верный ответ дают только 40%, то среди 45-59-летних – 83%. Около трети наших сограждан (35%) сегодня могут вспомнить рассказы близких-участников войны, еще 55% знают, что родственники воевали, но не в курсе подробностей либо слышали только, что те погибли/пропали без вести в годы Великой Отечественной.  Пробелом в региональной историографии является и отсутствие систематизированного материала о строителях и ходе строительства Сурского оборонительного и Казанского обводного рубежей. Разрозненные материалы, хранящиеся в семейных архивах в виде воспоминаний и документов, также требуют выявления и введения в научный оборот.  Использование удобного формата игры между школьными командами позволит углубит знания у обучающихся по наиболее дискуссионным и проблемным моментам как отечественной, так и региональной истории. Включение в разделы заданий вопросов по военной истории, а также практических заданий по военной топографии и т.д. также будут способствовать формированию интереса у подрастающего поколения к истории вооруженных сил России и к военной службе вообщем. |
| Перечень основных мероприятий, результаты | Реализация проекта предусматривает ряд мероприятий:   1. Разработка контурной карты (в виде переносного стенда) районов, на территории которых велось строительства Сурского рубежа 2. Разработка 4 блоков QR-кодов с подбором архивных материалов из фондов ГИА ЧР, ГАСИ ЧР о ходе строительства Сурского рубежа. 3. Распечатка QR-кодов и их размещение на контурных картах (стендах) в образовательных организациях города Чебоксары – участниках проекта 4. Разработка положения о военно-патриотическом QR-турнире «Сурский рубеж» и доведение информации о нем до образовательных организаций города Чебоксары. 5. Проведение в каникулярного время 4 мини-турниров (в онлайн-режиме или офф-лайн) по истории строительства Сурского рубежа. 6. Проведение финала игры в канун 9 мая 2021 года. Награждение победителей.   Результаты мероприятий:  Общее число участников – 200, общее число информационных стендов – 20, привлечённые организации – не менее 4-х, кол-во волонтеров – 25 обучающихся. |
| Ссылки на информацию о проекте в СМИ |  |
| Эссе о проекте (для публикации, не менее 2 стр.) | В современных условиях перед системой образования России встают новые проблемы, которые необходимо незамедлительно решать. Мир и технологии движутся вперед, вместе с ними движется и молодое поколение у которого новые интересы и возможности, а также иное мышление. Вместе с тем необходимость воспитания в молодежи патриотизма и формирования гражданского общества никуда не исчезли. Также никуда не исчезли проблемы, связанные с фальсификацией нашей истории, истории Великой Отечественной войны.  Система образования должна как можно скорее внедрять новые технологии в учебный процесс. Причем сам процесс должен быть легким и понятным для молодого поколения, чья жизнь тесно связана с мобильными устройствами и подобного рода гаджетами.  В последнее время на площадках сети набирают популярность продукты мобильного гейминга. Эти продукты всегда доступны и всегда под рукой. Запрет использования гаджетов и мобильной сети ради обучения детей на данный момент может только нанести вред. Вместо этого необходимо использовать новые возможности и технологии. Это позволит обучать детей в понятной для них среде.  Крайне удобным для этого представляется использование технологии QR-кодов, которая уже широко вошла в наш обиход. Что же такое QR-код? Данный код позволяет сжимать и визуализировать достаточные объемы данных для передачи информации. В нашем примере мы сможем создать QR-стенд по Сурскому оборонительному рубежу.  В 2020 году исполняется 80 лет подвигу наших тружеников строительства Сурского оборонительного рубежа. К сожалению даже старшее поколение мало знакомо с его историей. Что же говорить о современном поколении.  Благодаря QR-стенду мы сможем познакомить обучающихся с историей строительства данного рубежа, с судьбами людей, что трудились на благо нашей Родины и Победы. Простота использования технологии и геймеризация проверенных источников станет хорошим подспорьем в этом деле.  Однако ученики не должны забывать и об активной стороне жизни, а нам необходимо учитывать рекомендации ВОЗ по сохранению здоровья детей.  В этом нам поможет технология геокешинга.(туристическая игра с применением спутниковых навигационных систем). Заранее установленные QR-коды в определенных местах будут содержать часть информации. Ученик же может собрать все данные коды для победы в игре. Все это позволяет нам обучить детей, сохранить память о Великой Отечественной войне, популяризировать историю и наладить качественный образовательный процесс с учетом всех современных тенденций и требований общества. |