Информационная карта проекта отдела экологии, краеведения и туризма

**Краеведческие интеллектуальные игры «Мозаика Беларуси»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. ПACПOPT ПPOEKTA | | |
| 1.2 | Название проекта | Краеведческие интеллектуальные игры «Мозаика Беларуси» |
| 1.3 | Направленность проекта | сохранение исторической памяти, краеведение, занятость детей |
| 1.4 | Руководители проекта | Драбко М.В., заведующий отделом экологии, краеведения и туризма  Урбан П.А., культорганизатор |
| 1.5 | Сроки (продолжительность, начало  проекта, окончание проекта) | октябрь 2023 г. – апрель 2024 г. |
| 1.6 | Целевая аудитория проекта | учащиеся 7-8 классов |
| 1.7 | Партнеры проекта | - |
| 2. ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО РАЗРАБОТКЕ И РЕАЛИЗАЦИИ ПPOEKTA | | |
| 2.1 | Анализ ситуации (актуальность) | На сегодняшний день вопрос сохранения исторической памяти, культурных ценностей и природных особенностей играет важную роль в патриотическом воспитании подрастающего поколения. Обычные уроки не вызывают большого интереса в изучении материала, поэтому наиболее актуальным решением проблемы станет формат краеведческих интеллектуальных игр. |
| 2.2 | Идея проекта | Принимая участие в краеведческих играх, учащиеся учреждений образования города в игровой форме будут получать необходимые знания о родной стране, смогут развивать логическое мышление, повысить навыки работы в команде. |
| 2.3 | Цель и задачи проекта | Цель: воспитание учащихся в духе национальной идеологии, расширения знаний об истории и современности нашей Родины.  Задачи:  организация свободного времени детей и подростков, привлечение молодёжи к интеллектуальной деятельности;  популяризация исторического, культурного и природного наследия Беларуси;  привитие методами интеллектуально-игровой деятельности навыков работы в коллективе;  выявление и поощрение интеллектуально одаренных школьников. |
| 2.4 | Ресурсы проекта | Кадровые: члены жюри, ведущий, фотограф.  Технические: ноутбук, мультиборд, микрофон.  Материальные: бланки для ответов, протоколы жюри, раздаточные материалы к вопросам, дипломы. |
| 2.5 | План действий по реализации проекта | 1. Поиск материала и составление игр;  2. Приглашение команд учреждений образования города;  3. Проведение игр, подведение итогов, награждение победителей;  4. Информационное сопровождение игр. |
| 2.6 | РR-кампания | Рассылка информации о проведении игр по учреждениям образования, анонс в социальных сетях Государственного учреждения дополнительного образования «Дворец детей и молодёжи г. Новополоцка» и Telegram-канале «Pro Образование | NP». |
| 2.7 | Продукт проекта | Сборник материалов, презентации |
| 3. ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ | | |
| 3.1 | Полученные результаты (качественные и количественные) | Количественные: 7 игр, охват 78 учащихся, 1 сборник материалов, 21 публикация в социальных сетях.  Качественные: расширение кругозора учащихся, повышение коммуникативных навыков, пробуждение интереса учащихся к изучению истории и культуры, сохранению природы города Новополоцка и Республики Беларусь. |
| 3.2 | Логотип проекта (если есть) |  |