

КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ, РЕАЛИЗУЮЩЕЕ АДАПТИРОВАННЫЕ ОСНОВНЫЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ "ШКОЛА № 4"

Конкурс общественно-полезных проектов Амурского муниципального
района Хабаровского края в 2025 году

ПРОЕКТ
«ЛЮБЛЮ СВОЙ КРАЙ!»

В рамках проекта «Модернизация систем общего образования»

Руководитель проекта:
Калнусенко Анна Александровна,
учитель истории

г. Амурск
2025

ПРИЛОЖЕНИЕ
к Положению о проведении конкурса общественно-полезных проектов Амурского
муниципального района Хабаровского края в 2025 году

СВЕДЕНИЯ О ПРОЕКТЕ

1. Название проекта (далее – проект)	«Люблю свой край!»
2. Номинация конкурса согласно положению	Проекты, направленные на развитие социальной и творческой активности детей и молодежи, создание условий для развития детско-юношеского и массового спорта.
3. Начало реализации проекта (день, месяц, год)	01.02.2025
4. Окончание реализации проекта (день, месяц, год)	31.12.2025
5. Наименование молодежного/детского общественного объединения, организации, предприятия, молодежного актива, который представляет проект (при наличии)	КГКОУ Школа4 г. Амурска
6. Автор проекта (фамилия, имя, отчество (последнее при наличии))	Калнусенко Анна Александровна, учитель истории
7. Команда проекта (фамилия, имя, отчество (последнее при наличии))	Калнусенко Анна Александровна, учитель истории; Куликова Ольга Владимировна, заместитель директора по УВР; Ордина Светлана Константиновна, руководитель школьного музея «Память сердца»; Коротеева Анастасия Михайловна, педагог дополнительного образования;
8. Краткая аннотация (описание основной идеи проекта, не более 1000 знаков)	«Люблю свой край!» -это проект для школьников 5-9 классов из Хабаровского края, в котором каждый из них сможет взглянуть на родной регион по-новому! Наш проект направлен на создание нового инструмента — настольной игры по краеведению, чтобы, играя, дети и подростки с интересом и любопытством взглянули на то место, в котором они живут. Ведь Хабаровский край– регион с богатой историей, красивой природой и уникальным культурным кодом. Заинтересовав школьников альтернативной формой досуга, нам удастся не только отвлечь их от гаджетов, но и привить им интерес к изучению культурного наследия 27 региона, активизировать внутренний туризм в родном регионе. В проекте мы будем активно вовлекать детей в краеведение, чтобы они узнавали

	достопримечательности, знаковые культурные и исторические места не только своего района проживания, но и всего Хабаровского края. Проект состоит из нескольких основных этапов: 1. Проведение муниципального семинара по разработке концепции игры с участием детей и педагогов. 2. Разработка и издание настольной игры. 3. Проведение игр в образовательных учреждениях Амурского муниципального района. 4. Проведение муниципального конкурса «Люблю свой край!» по краеведению с награждением победителей и призеров в трех возрастных категориях 5-6, 7-8, 9-е классы. Настольная игра и материалы к конкурсу будут разработаны в партнерстве с «Лабораторией регионального содержания образования ХК ИРО» Хабаровского края. Специалисты по краеведению и сотрудники музеев будут привлечены к разработке содержательной и фактологической части игры, чтобы итоговый продукт понравился детям. Экземпляры итогового продукта — настольной игры, после завершения проекта будут переданы в школы для проведения уроков краеведения, классных часов, а также в библиотеки, учреждения для детского досуга. В мероприятиях проекта примут очное участие не менее 200 школьников 6-9 классов из Амурского муниципального района. Социальным эффектом от реализации проекта станет заинтересованность школьников изучением Хабаровского края. Новые факты и знания о родном регионе, полученные и увиденные во время игры, вызовут интерес к посещению районов региона совместно с родителями или в формате школьных экскурсий. Так, реализация проекта будет способствовать развитию внутреннего туризма и развитию локальной идентичности у юных дальневосточников!
9. Актуальность проекта, социальная значимость проекта (выявить и сформулировать социально значимые проблемы, на решение или сглаживание которых направлен проект, не	Хабаровский край -это регион с уникальной историей, красивейшими природными ландшафтами и важными культурными объектами.

более 2000 знаков)	С 2022 года КГКОУ Школа4 г. Амурска реализует проекты по краеведению для детей. В процессе взаимодействия было выявлено, что дети 5-9 классов плохо знают о территориальных, исторических и культурных особенностях Хабаровского края. Мы столкнулись с тем, что дети нашего района испытывают сложности, принимая участие в региональном конкурсе «Наше будущее-Хабаровский край», «В кругу друзей» и т.д. Общаясь с детьми, их родителями, педагогами, мы выяснили, что они посещали очень мало мест родного региона, в основном это школьные экскурсии. Школьники с родителями на выходных в основном ездят в г. Комсомольск–на-Амуре. А ведь Хабаровский край может предложить очень много маршрутов, событий, мест для семейных поездок! Своим проектом мы хотим заинтересовать детей краеведением, культурой и искусством малочисленных народов проживающих в нашем крае! изучением новых мест Хабаровского края, влюбить их в свою Родину. Разработка настольной игры с привлечением самих детей покажет, какая игровая механика наиболее им интересна, какой уровень сложности вопросов, вызовет азарт, какое игровое поле привлечет их внимание. Сейчас сложно чем-то удивить детей, для них много вариантов развлечений, контента, информации вокруг. Но игровая технология, основанная на взаимодействии с другими участниками, позволяет удерживать внимание и интерес довольно продолжительное время. Очень важно, чтобы созданный качественный продукт работал и приносил пользу, поэтому мы проведем игры для многих обучающихся Амурского муниципального района, в частности детям с.Омми, с.Джуен, с.Ачан. Тем самым образовывая детей, прививая им любовь к родному краю и повышая локальную идентичность. Муниципальный конкурс «Люблю свой край!» привлечет детей со всего Амурского района и в дальнейшем планируется проведение этого конкурса ежегодно.
---------------------------	--

10. Цель проекта (получение ожидаемых изменений ситуации в обществе в результате выполнения проекта)	Повысить интерес школьников 5-9 классов к изучению родного региона.
11. Задачи проекта (основные шаги, через реализацию которых будет достигаться цель)	-вовлечение школьников в процесс изучения малой Родины с помощью современных форматов; -создание и внедрение нового инструмента (настольная игра) для изучения «краеведения»; -повышение общего уровня знаний по истории Хабаровского края и ее культуре через проведение муниципального конкурса.
12. Перспективность проекта (возможность распространения опыта реализации проекта в других организациях, учреждениях и др., описание характера влияния результатов реализации проекта (долгосрочный, краткосрочный), уникальности проекта)	1. проведение игр и конкурса по краеведению для обучающихся Амурского района; 2. сотрудничество с различными образовательными организациями в форме сетевого взаимодействия; 3. Проведение семинара, мастер-классов для педагогов
13. География проекта (где будет реализовываться проект)	Образовательные учреждения Амурского муниципального района Хабаровского края, Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Межпоселенческая центральная библиотека Амурского муниципального района имени К.Р. Выборова», Амурский городской краеведческий музей
14. Основные целевые группы, на которые направлен проект (наименование социальных групп, возраст участников проекта)	Обучающиеся 5-9 классов
15. Расходы на реализацию проекта (приложение № 1 к настоящим сведениям о проекте):	Приложение 1
15.1. Сумма запрашиваемых средств гранта	70000
15.2. Общая сумма расходов на реализацию проекта	230000
16. Наличие ресурсного обеспечения, необходимого для реализации проекта (имеющиеся помещения, оборудование, иные материальные и информационные ресурсы; специалисты, привлекаемые к реализации проекта, их функции в проекте, работа добровольцев и т.д.) ¹	1. имеющиеся помещения: Кабинет истории №37 КГКОУ Школа4 кабинет компетенций КГКОУ Школа4 г. Амурска; 2. материальные и информационные ресурсы: Приложение 1 3. специалисты, привлекаемые к реализации проекта: учителя, воспитатели, педагоги дополнительного образования (разработка и реализация соответствующих игровых карточек), руководители проектной деятельности; 4. работа добровольцев: обучающиеся 9-11 классов и родители.

¹ При наличии гарантийных писем от организаций-партнеров прикрепить их сканированные копии.

17. Наличие участия (партнерства) юридических лиц, индивидуальных предпринимателей, некоммерческих организаций, физических лиц, в реализации проекта в не денежной форме (помещения, оборудование, иные материальные и информационные ресурсы; специалисты, привлекаемые к реализации проекта, их функции т.д.) ²	-
18. Количественные показатели, ожидаемые результаты (описание позитивных изменений, которые произойдут в результате реализации проекта по его завершении и в долгосрочной перспективе, указание на измеримые результаты (проценты, количество))	Охват не менее 50% обучающихся (5-9 классов), вовлеченных в активную внеурочную деятельность
19. Качественные показатели (описать положительные изменения, ожидаемые от реализации проекта, результаты достижения поставленных целей, решения проблем, обозначенных в пункте 9 настоящих сведений о проекте)	Проект повысит интерес детей к изучению новых мест Хабаровского края, краеведению Разработка Настольной игры с привлечением самих детей покажет, какая игровая механика наиболее им интересна, какой уровень сложности вопросов, вызовет азарт, какое игровое поле привлечет их внимание. Игра «Люблю свой край!» позволит взаимодействовать обучающимся с разных школ, прививая им любовь к родному краю и повышая локальную идентичность.
20. Опыт по реализации аналогичных проектов (при наличии, с указанием названия проекта, периода и дат реализации)	АНО «Дети и взрослые» проект «Сказки в рюкзаке»
21. Описание информационной кампании проекта (как будет организовано информационное сопровождение проекта)	Размещение информации на сайте школы, в СМИ, и на Интернет- портале органов местного самоуправления Амурского муниципального района Хабаровского края
22. План мероприятий по реализации проекта (приложение № 2 к настоящим сведениям о проекте)	Приложение 2

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1
к сведениям о проекте

РАСЧЕТ затрат на реализацию проекта

² При наличии гарантийных писем от организаций-партнеров прикрепить их сканированные копии.

№ п/п	Наименование расхода	Единица измерения	Ко ли чес тво	Цена за ед.(руб лей)	Стоим ость (рубле й)	Запраш иваемы е средст ва (рубле й)	Собств енные средств а (рубле й)	Целевое назначение расхода
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Аренда оборудования и офисной техники для распечатки игрового поля А1	шт	20	350	7000	7000		
2	Баннер «Люблю свой край»	шт	1	4000	4000	4000		работа в ОУ
3	Принтер	шт.	1	25000	25000	25000		Распечатка карточек, магнитов для игры и сувениров на награждение
4	Доска поворотная магнитно- маркерная 100x120 см, BoardSYS, двусторонняя, белая, мобильная на колесах с полочкой	шт	1	13000	13000	13000		Проведение игры в ОУ
5	Канцелярия	шт	10	3000	3000	3000		
6	Приобретение дипломов, изготовление сувенирной продукции для награждения	шт	80	100	8000	8000		Дипломы,сувен иры
7	Трансфер организаторов игры в с.Омми, с.Ачан, с.Джуен	Шт /час	4	21000		10 000		
					Итого	70000		

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2
к сведениям о проекте

ПЛАН
мероприятий по реализации проекта

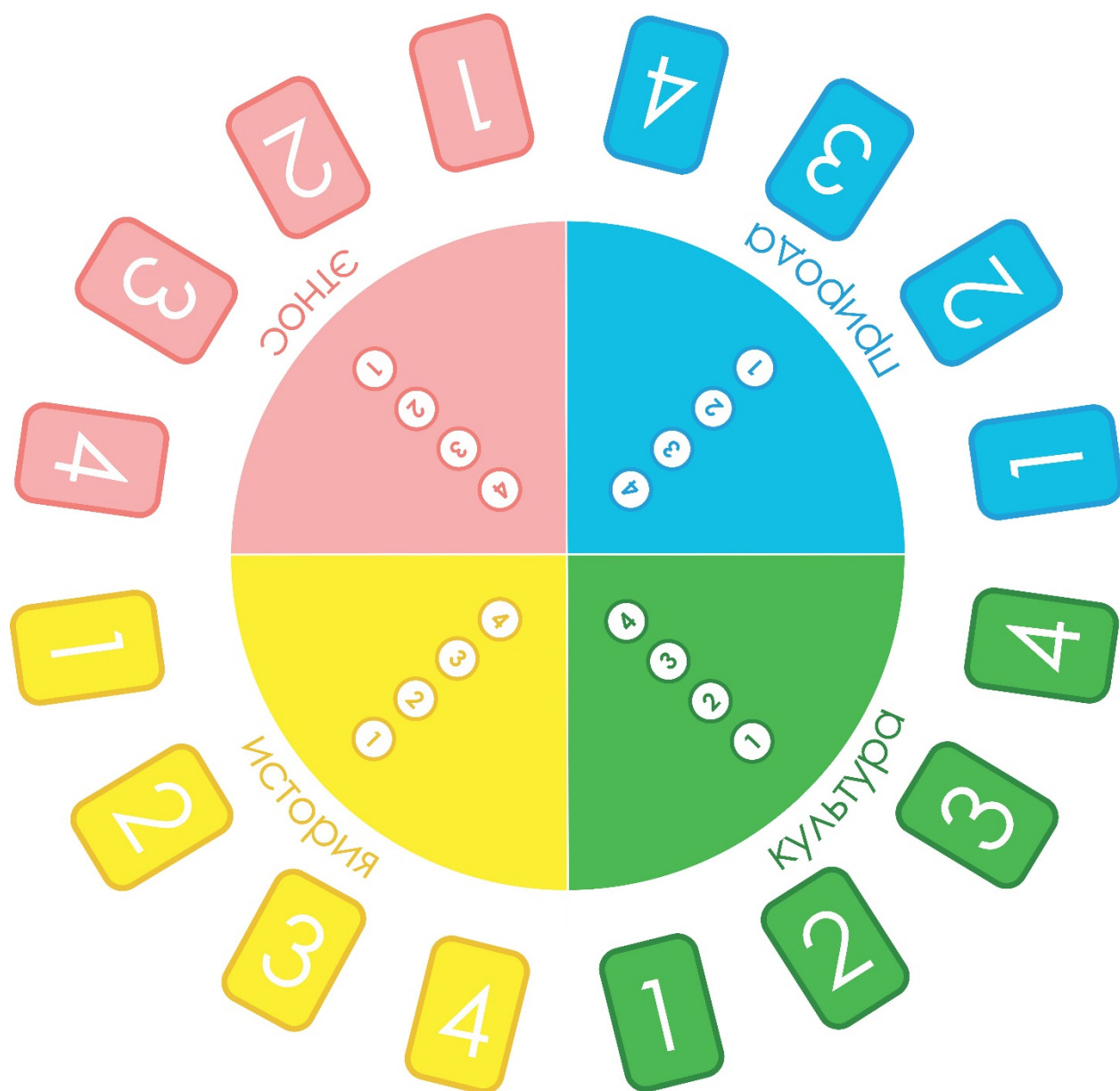
№ п/п	Мероприятие по реализации проекта	Срок начала (дд.мм.гг)	Срок окончания (дд.мм.гг)	Ожидаемый результат от реализации проекта
1	2	3	4	5

1	Создать рабочую группу по реализации проекта. Распределить обязанности.	01.05.2025	15.05.2025	Создана рабочая группа, распределены обязанности
2	Провести встречи – переговоры с партнёрами и спонсорами проекта	01.05.2025	31.05.2025	Подписаны соглашения о сотрудничестве
3	Разработать игровую атрибутику (игровое поле, кубик, фишки, карточки с заданиями)	01.05.2025	15.06.2025	Макет игрового поля, карточки с заданиями
4	Производство настольной игры	17.06.2025	31.08.2025	Комплект игры
5	Разработать сценарий мероприятия проведения игры	01.06.2025	15.08.2025	Сценарии
6	Проведение муниципального конкурса «Люблю свой край!»	15.09.2025	20.10.2025	Чествование и награждение победителей и призеров на мероприятиях, посвященных 86-летию края
7	Проведение мероприятий по краеведению в с.Омми, с.Ачан, с.Джуен	15.09.2025	30.11.2025	Получение комплекта настольной игры
8	Подготовка наградной продукции для награждения участников (создание дипломов, изготовление сувениров)	17.06.2025	15.09.2025	Дипломы, сувениры
9	Провести пиар-кампанию в СМИ	01.08.2025	15.09.2025	Приняты заявки на участие
7	Сотрудничество с различными образовательными организациями в форме семинаров, мастер-классов, работ творческих групп	01.09.2025	31.12.2025	Обмен опытом
8	Организация и проведение игры «Люблю свой край!»	01.09.2025	31.12.2025	Увеличение количества обучающихся, вовлеченных в краеведческую деятельность

9	Подвести итоги реализации проекта, рефлексия	18.11.2025	27.12.2025	Рекомендации для команды проекта
---	--	------------	------------	----------------------------------

ПРИЛОЖЕНИЕ № 3
к сведениям о проекте

Макет игрового поля



Макет карточек

Какие танцы были распространены у эвенков и эвенов?

- а) Игровые танцы
- б) Обрядовые танцы
- в) Хороводы, которые двигались по замкнутому кругу, по ходу солнца под запев самих исполнителей
- г) Хороводы змейкой

Откуда на земле появились комары и мошкара, если верить объяснению одной ульчской сказки?

- а) Злые слова не исчезли навсегда, а превратились в комаров и мошкару
- б) Зло пряталось в ларчике (небольшой шкатулке), а когда ларчик разбили, его обломки превратились в комаров и мошкару.
- в) Комары и мошкара обитали в южных странах, но им там было жарко, поэтому они перелетели в Приамурье, в земли Хабаровского края
- г) Комары и мошкара - посланники злых шаманов

В каком населенном пункте Хабаровского края каждый год празднуют традиционный белорусский День Ивана Купала?

- а) В Бычихе
- б) В Переяславке
- в) В Тополево
- г) В Полетном

Головной убор являлся наиболее важной частью шаманского костюма.

Его украшали пучком из длинных полосок меха, бубенчиков, фигурок-покровителей шамана, маленьких зеркал, колокольчиков, разных побрякушек. Что прикреплялось на вершину шаманской шапочки?

Как называется нанайская сказка, в которой есть персонажи - змея Симун и змея Оглома?

- а) «Мэргэн и его друзья»
- б) «Отважный сын»
- в) «Берёзовый сынок»
- г) «Как Бельды воевать перестали»

Во что смотрела и не могла наглядеться на себя героиня нанайской сказки Айога?

- а) В зеркало
- б) В медный
- в) В окно
- г) В ведро с водой

Растительный орнамент народов, проживающих в Хабаровском крае, включает изображения листьев,

- а) лепестков лотоса, кувшинок
- б) цветов, родовых древ
- в) желудей, шишек
- г) грибов, мхов

Старинные нанайские, ульчские, удэгейские куклы совсем не похожи на современных.

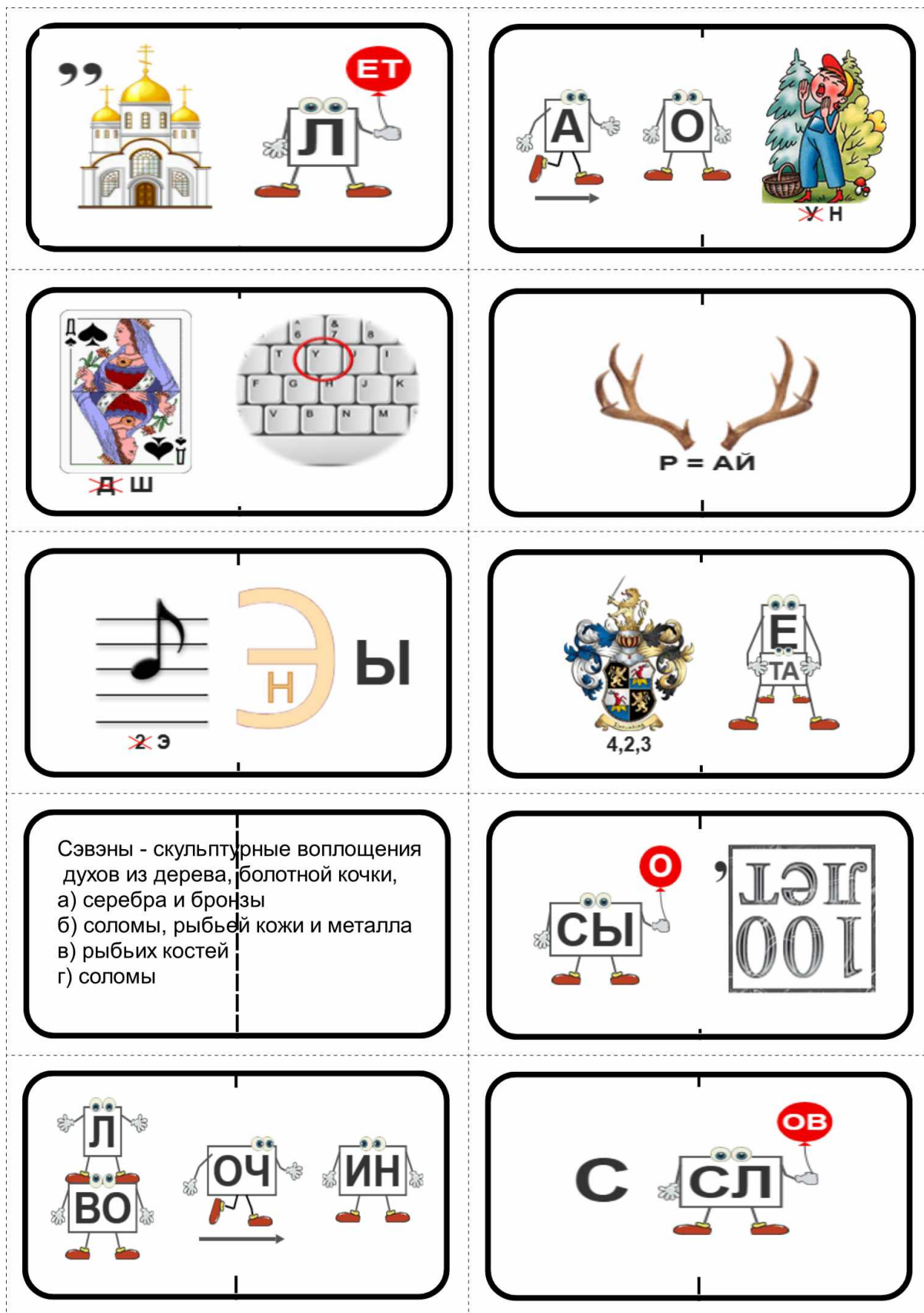
- Они плоские, напоминают трапецию, вырезанную из
- а) бересты
- б) рыбьей кожи или материи
- в) замши
- г) деревянных дощечек

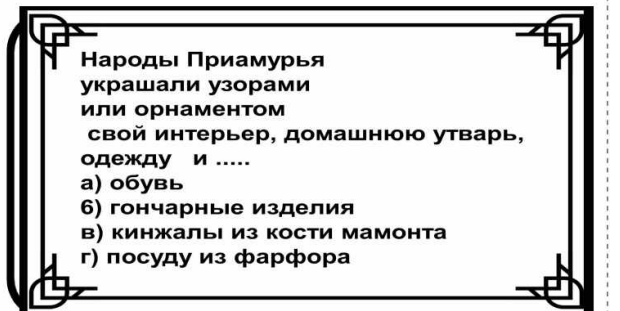
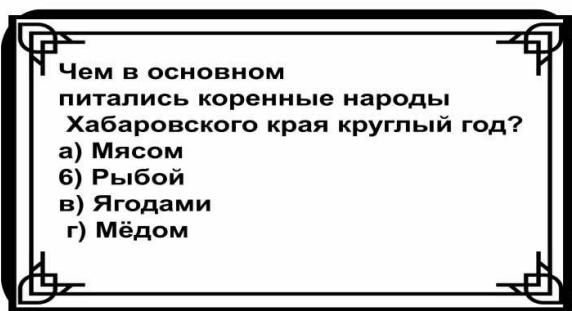
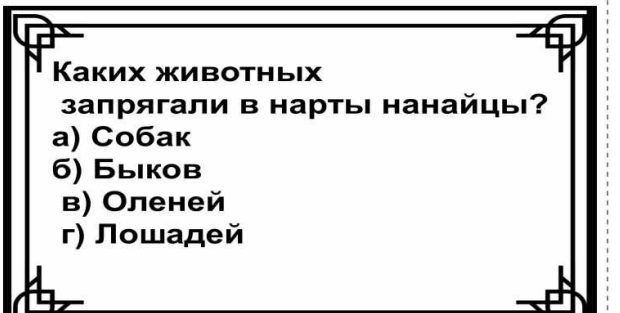
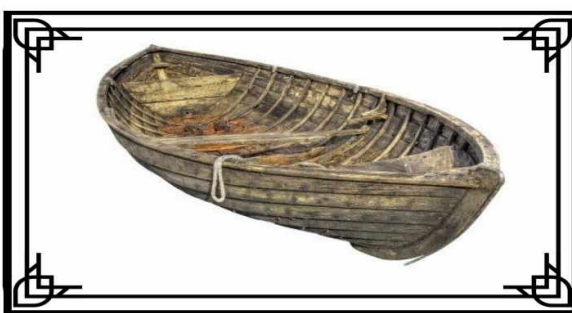
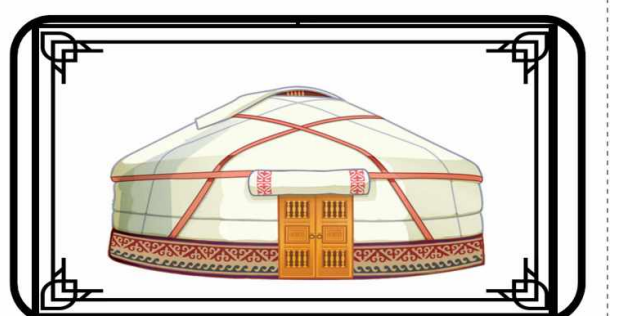
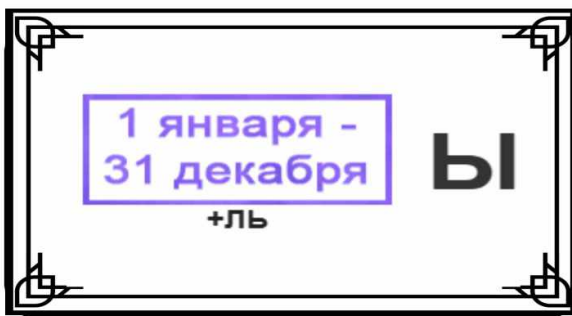
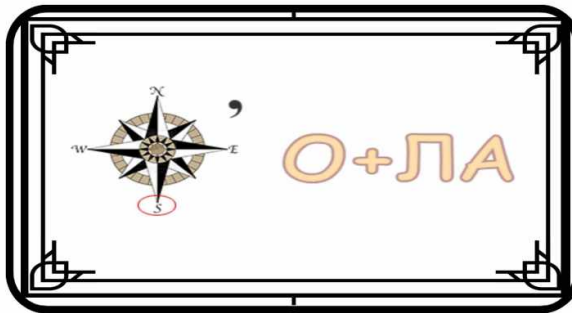
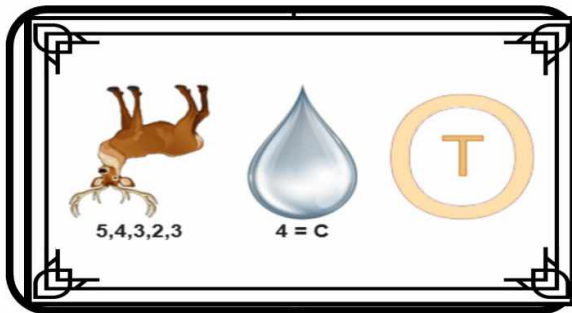
К кому в далёкие времена коренные народы обращались за помощью, если заболели их родственники?

- а) К сованам
- б) К тотэмам
- в) К шаманам
- г) К лекарям

Из чего состоял свадебный костюм нанайской невесты?

- а) трёх халатов (нижний халат, халат из рыбьей кожи - амири, халат из ткани - сикэ), нагрудника, штанов, воротника, ноговицы, шапки и обуви
- б) двух халатов (халат из рыбьей кожи - амири, халат из ткани - сикэ), нагрудника, штанов, воротника, ноговицы, шапки и обуви
- в) трёх халатов (нижний халат, халат из рыбьей кожи - амири, халат из ткани - сикэ), нагрудника, штанов, шапки и обуви
- г) одного халата (халата из рыбьей кожи -- амири), нагрудника, штанов, воротника, ноговицы, шапки и обуви





**Растительный орнамент
народов, проживающих
в Хабаровском крае,
включает изображения ...**

**Растительный орнамент
народов, проживающих
в Хабаровском крае,
включает изображения ...**

Кочевой (в основном в прошлом) народ, представители которого проживают в Хабаровском крае, особенно почитают напиток, завариваемый с зерном, маслом, молоком и солью.
Как называется этот напиток?
а) Бульон
б) Кумыс
в) Чай
г) Вэвар

Нанайцы являются ихтиофагами. Что означает термин «ихтиофаг»?
а) Люди, употребляющие в пищу в основном водоросли
б) Люди, употребляющие в пищу в основном рыбу
в) Люди, которые любят плавать и нырять и таким образом добывать себе пищу
г) Люди, которые занимаются разведением рыб

Из чего преимущественно шили одежду нанайцы, ульчи, нивхи, ороки?
а) Из ткани, сушеных листьев растений, шкур хищных животных
б) Из сукна, замши, рыбьей кожи
в) Из кишок морских животных бересты
г) Из шкуры оленя, птичьих шкурок рыбьей кожи

Из чего преимущественно шили одежду нанайцы, ульчи, нивхи, ороки?
а) Из ткани, сушеных листьев растений, шкур хищных животных
б) Из сукна, замши, рыбьей кожи
в) Из кишок морских животных бересты
г) Из шкуры оленя, птичьих шкурок рыбьей кожи

Как называли сарай на сваях для хранения съестных припасов в лесу приамурские и северные народы?
а) Дымник
б) Зимник
в) Пабаз
г) Амбар

Из чего сделана лодка-оморочка - самый распространенный вид транспорта у народов Хабаровского края?
а) Из пластика
б) Из железа
в) Из дерева
г) Из бересты

Из чего сделана лодка-оморочка - самый распространенный вид транспорта у народов Хабаровского края?
а) Из пластика
б) Из железа
в) Из дерева
г) Из бересты

Какие зимние жилища были у эвенов-кочевников?
а) Амбар
б) Землянка
в) Круглая яранга
г) Переносной конический чум





