

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА КОРОЛЁВ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
«ГИМНАЗИЯ № 11 С ИЗУЧЕНИЕМ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ»**

**ПРИЛОЖЕНИЯ  
К ИННОВАЦИОННОМУ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМУ  
ПРОЕКТУ**

**«РОССИЯ НАЧИНАЕТСЯ С СЕМЬИ»**

Игровая модель историко-патриотического просвещения детей 4–7 лет  
«Россия начинается с семьи: маршрут живой истории»



Руководитель проекта: Черных Татьяна Сергеевна

Период реализации: 2027–2029 годы

Королёв, 2026

## СОДЕРЖАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЙ

1. Паспорт проекта
2. Описание игрового поля «Россия начинается с семьи: маршрут живой истории»
3. Возрастная матрица 4–5, 5–6, 6–7 лет
4. Тематические колоды и образцы игровых карточек
5. Специальные поля и правила игрового маршрута
6. Модуль «Играем в историю»: 12 видов игровой деятельности
7. «Семейный игровой чемоданчик»
8. Модель мини-музея
9. Краеведческий модуль «Мой Королёв»
10. Музейно-краеведческие квесты и практики «раньше — сейчас»
11. Инструментарий мониторинга результатов
12. Карта рисков проекта
13. Схема ресурсного обеспечения
14. Схема наставничества Якобсон Н.В. → Цветкова П.А.
15. Индивидуальный план наставничества
16. Реестр доказательств реализации проекта
17. Структура методического руководства для педагогов
18. Пакет тиражирования для партнерской ДОО
19. Конкурсная презентация и визуальная концепция проекта
20. Инфографический комплект проекта
21. Буклет проекта
22. Макет выставочного стенда
23. Серия карточек для сайта и социальных сетей
24. План фото- и видеодемонстрации проекта

## Приложение 1. Паспорт проекта

|                       |                                                                                                                                                    |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Организация           | МБОУ городского округа Королёв Московской области «Гимназия № 11 с изучением иностранных языков»                                                   |
| Название проекта      | «Россия начинается с семьи»                                                                                                                        |
| Уровень образования   | Дошкольное образование                                                                                                                             |
| Целевая группа        | Дети 4–7 лет, педагоги и семьи воспитанников                                                                                                       |
| Срок реализации       | 2027–2029 годы                                                                                                                                     |
| Цель                  | Разработать, апробировать и подготовить к распространению модель историко-патриотического просвещения детей 4–7 лет «Россия начинается с семьи».   |
| Ядро инновации        | Единая игровая модель: семья → память → малая Родина → Россия → будущее.                                                                           |
| Ключевой продукт      | Многофункциональное трансформируемое игровое поле «Россия начинается с семьи: маршрут живой истории».                                              |
| Содержательная основа | Парциальная программа «Наша Родина — Россия» И.А. Лыковой, А.А. Майера, Н.М. Родиной, Н.Е. Васюковой.                                              |
| Партнеры              | Институт изучения детства, семьи и воспитания; ИРЗАР; МПГУ; ГГТУ/МОЦДО; музеи наукограда Королёв; партнерские ДОО.                                 |
| Планируемые продукты  | Поле, не менее 150 карточек, 20 сценариев, 10 квестов, методическое руководство, мониторинг, семейный чемоданчик, мини-музей, пакет тиражирования. |
| Итог                  | Воспроизводимая модель, которую другая ДОО может применять без постоянного участия авторов.                                                        |



Визуальный паспорт проекта (рабочий макет).

## Приложение 2. Описание игрового поля «Россия начинается с семьи: маршрут живой истории»

Игровое поле — главный инструмент модели. Оно является образовательным конструктором: общая маршрутная механика сохраняется, а содержание карточек и заданий меняется по возрасту, теме и условиям проведения.

**Маршрут ребенка:**

**Я → Моя семья → Мой дом → Моя улица → Мой город Королёв → Московская область → Россия → Мы — часть истории России.**

| Шаги  | Раздел                     | Содержание                                                                                    |
|-------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1–7   | Моя семья                  | Состав семьи, традиции, фотографии, профессии близких.                                        |
| 8–14  | Семейная память            | Памятные вещи, семейные истории, праздники, семейное древо.                                   |
| 15–21 | Мой дом и моя улица        | Адрес, здания, памятные места, «раньше — сейчас».                                             |
| 22–28 | Мой Королёв                | История города, космос, люди, профессии, памятные места.                                      |
| 29–35 | Россия — наша Родина       | Московская область, символы России, Москва, природа, народы, культура.                        |
| 36–41 | Память поколений и будущее | Герои, трудовые и научные достижения, семейная память, связь прошлого, настоящего и будущего. |



Визуальная карта логики проекта.



Рабочий дизайн игрового комплекса и служебных элементов.

### Приложение 3. Возрастная матрица 4–5, 5–6, 6–7 лет

Одна и та же тема осваивается на трех уровнях сложности. Это позволяет использовать единое поле несколько лет, усложняя содержание без школяризации.

| Тема    | 4–5 лет                                             | 5–6 лет                                                      | 6–7 лет                                                                             |
|---------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Семья   | Кто изображен на вашей семейной фотографии?         | Что вы любите делать всей семьей? Какая у вас есть традиция? | Выбери семейный предмет и расскажи, почему его можно назвать частью истории семьи.  |
| Память  | Найди на фотографии знакомого человека или предмет. | Сравни две фотографии: что изменилось?                       | Объясни, какую информацию о прошлом можно получить из фотографии или семейной вещи. |
| Город   | Узнай знакомое место Королёва.                      | Расскажи, чем это место важно для города.                    | Свяжи объект с историей города и объясни, что изменилось со временем.               |
| Россия  | Узнай флаг и назови Россию.                         | Назови столицу и один символ страны.                         | Расскажи, что объединяет людей разных регионов и народов России.                    |
| Будущее | Что ты хочешь сделать, когда вырастешь?             | Как ты можешь помогать семье и городу уже сейчас?            | Предложи идею, которая сделает город или страну лучше в будущем.                    |



# Дизайн карточек игрового поля

Комплект №2. Возрастные задания и специальные поля

Россия начинается с семьи:  
маршрут живой истории



## СЕМЬЯ

4–5 лет



Кто изображён на вашей семейной фотографии?



## СЕМЬЯ

5–6 лет



Что вы любите делать всей семьёй?  
Какая у вас есть традиция?



## СЕМЬЯ

6–7 лет



Выбери семейный предмет и расскажи, почему его можно назвать частью истории семьи.



## ИСТОРИЧЕСКАЯ НАХОДКА



После задания сделай дополнительный ход.  
Например: Назови семейную традицию.



## ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ



Выполни творческое задание.  
Например: Собери мини-экспонат.



## МАШИНА ВРЕМЕНИ



Ответь на вопрос и сохрани позицию.  
Например: Что было раньше?



## СЕМЕЙНЫЙ ДЕТЕКТИВ



Что может рассказать этот предмет?



## ПИСЬМО ИЗ ПРОШЛОГО



Прочитай подсказку и найди ответ.



## СОКРОВИЩА МОЕГО ГОРОДА



Найди достопримечательность на карте.



Малые истории — большая Россия!



Пример возрастной дифференциации заданий.

## Приложение 4. Тематические колоды и образцы игровых карточек

«Моя семья» — семейные традиции, профессии, совместные дела, отношения и забота.

«Семейная память» — фотографии, семейные вещи, рассказы старших, памятные даты.

«Мой Королёв» — достопримечательности, космическая история, люди и профессии города.

«Моя Россия» — символы, столица, природа, культура, народы и традиции.

«Машина времени» — сравнение прошлого и настоящего, вопросы «что было раньше?» и «что изменилось?».

«Покажи без слов» — пантомимические и театральные задания.

«Создай» — рисование, конструирование, моделирование, создание мини-экспонатов.

«Исторический детектив» — исследование предметов, фотографий, фрагментов и подсказок.

«Письмо из прошлого» — поиск ответа по исторической подсказке.

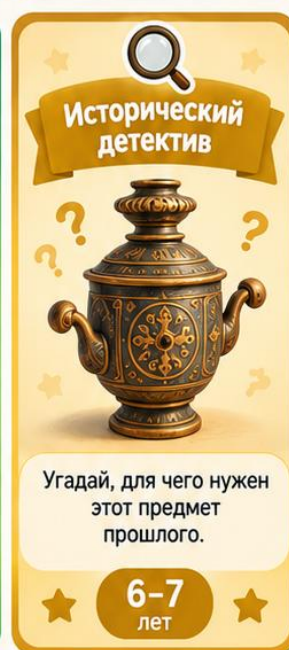
«Сокровища моего города» — маршруты, карта, поиск памятных мест и городских объектов.



# Дизайн карточек игрового поля

Комплект №1. Тематические карточки

Играем.  
Узнаём.  
Растём вместе!



Тематические карточки игрового поля.



# СЕМЬЯ

4–5 лет



**Кто изображён на вашей  
семейной фотографии?**

*«Семья», 4–5 лет.*



# СЕМЬЯ

5–6 лет



**Что вы любите делать  
всей семьёй?  
Какая у вас есть традиция?**

*«Семья», 5–6 лет.*



«Семья», 6–7 лет.



«Машина времени».



*«Исторический детектив».*



*«Письмо из прошлого».*

## Приложение 5. Специальные поля и правила игрового маршрута

### Желтое поле — «Историческая находка»

После выполнения задания ребенок получает дополнительный ход. Примеры: «Узнай предмет прошлого», «Назови семейную традицию», «Найди на фотографии то, чего сегодня уже нет».

### Фиолетовое поле — «Творческая мастерская»

Ребенок рисует семейный символ, создает мини-экспонат, собирает макет, разыгрывает сценку или продолжает историю.

### Красное поле — «Машина времени»

Игрок получает вопрос «Что было раньше?». Возвращение назад становится игровым путешествием во времени, а не наказанием.

#### Основные правила:

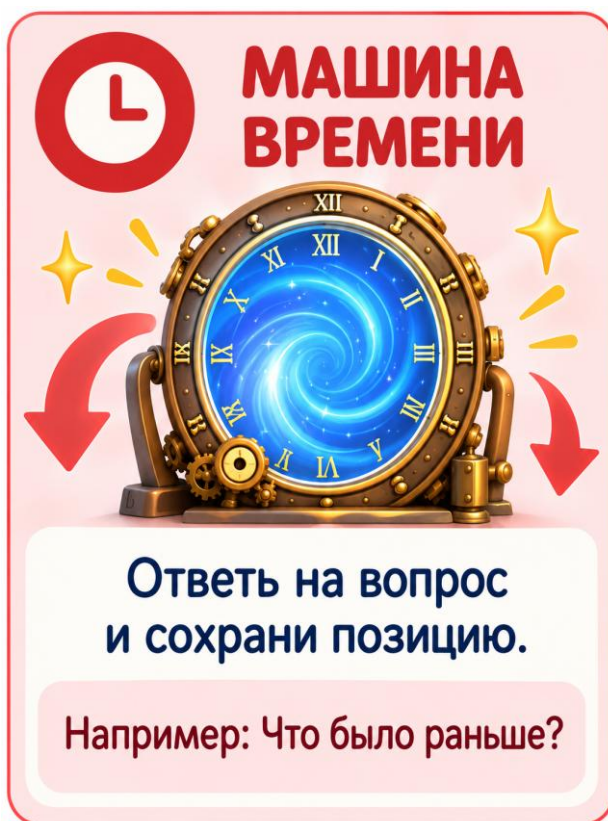
- игра проводится в малой группе или семейной команде;
- взрослый поддерживает рассуждение и поиск, а не проверяет заучивание фактов;
- ответ может быть словесным, игровым, творческим или исследовательским;
- семейные материалы используются добровольно и только с согласия;
- сложность карточек выбирается по возрасту и готовности ребенка.



*«Историческая находка».*



*«Творческая мастерская».*



*«Машина времени».*

## Приложение 6. Модуль «Играем в историю»: 12 видов игровой деятельности

**1. Настольно-печатные игры.** «Семейное лото», «Было — стало», «Исторические пары», «Символы России», «Узнай город».

**2. Сюжетно-ролевые игры.** «Семейный архив», «Музей», «Почта прошлого», «Космическое конструкторское бюро».

**3. Игры-драматизации.** «Как жили наши бабушки и дедушки», «Семейный праздник», «История старой игрушки».

**4. Игры-реконструкции.** «Построй улицу прошлого», «Что было на месте нашего дома?», «Одень героя эпохи».

**5. Игры с предметами.** «Что может рассказать предмет?», «Из какого времени?», «Семейный детектив».

**6. Игры-квесты.** «Тайна семейного альбома», «Сокровища моего города», «По следам космонавтов».

**7. Подвижные исторические игры.** «Путешествие по карте России», «Передай письмо», «Из прошлого в будущее».

**8. Конструктивные игры.** «Построй мой город», «Король будущего», «Русская изба», «Космодром».

**9. Режиссерские игры.** «Один день нашего города», «Экскурсия в музей», «История одной улицы».

**10. Игры-исследования.** «Что старше?», «Что изменилось за 50 лет?», «Почему этот предмет исчез?».

**11. Музейные игры.** «Найди экспонат», «О чем молчит предмет?», «Я — экскурсовод».

**12. Семейные игры.** Домашние задания с «Семейным игровым чемоданчиком», интервью со старшими, совместные маршруты.

## Приложение 7. «Семейный игровой чемоданчик»

«Семейный игровой чемоданчик» — переносной комплект для совместной деятельности ребенка и взрослых дома. Он соединяет детский сад и семью общим игровым маршрутом.

### Состав чемоданчика:

- карточки по возрастам 4–5, 5–6, 6–7 лет;
- семейное задание и мини-игра;
- карта семейного маршрута по Королёву;
- мини-артефакты или безопасные копии предметов;
- памятка для родителей;
- лист семейных открытий/достижений;
- QR-материалы с подсказками.

### Алгоритм использования:

1. Ребенок получает чемоданчик в группе.
2. Семья выбирает одно или несколько заданий.
3. Взрослый и ребенок играют, разговаривают, исследуют семейную историю или город.
4. Семья фиксирует открытие в листе наблюдений/впечатлений.
5. Чемоданчик возвращается в группу и передается следующей семье.
6. В группе проводится короткий обмен впечатлениями без оценивания семей.



## Приложение 8. Модель мини-музея

Мини-музей создается как открытая развивающая среда. Ребенок рассматривает, сравнивает, задает вопросы, играет, создает собственные экспонаты и проводит мини-экскурсии.

**Зона 1. «Семейная память».** фотографии, письма, копии документов, безопасные предметы быта, семейные истории.

**Зона 2. «Мой Королёв».** карта города, космическая история, макеты, фотографии достопримечательностей, профессии жителей.

**Зона 3. «Россия».** символика, карта, культура народов России, промыслы, книги и иллюстрации.

**Зона 4. «Будущее».** идеи детей, профессии, проекты, модели города будущего.

**Зона 5. «Интерактив».** игровые карточки, вопросы, лупы, квесты, цифровые материалы.

**Зона 6. «Музейная мастерская».** творческие задания, изготовление мини-экспонатов, рисунки и поделки.



*Визуальная модель мини-музея.*

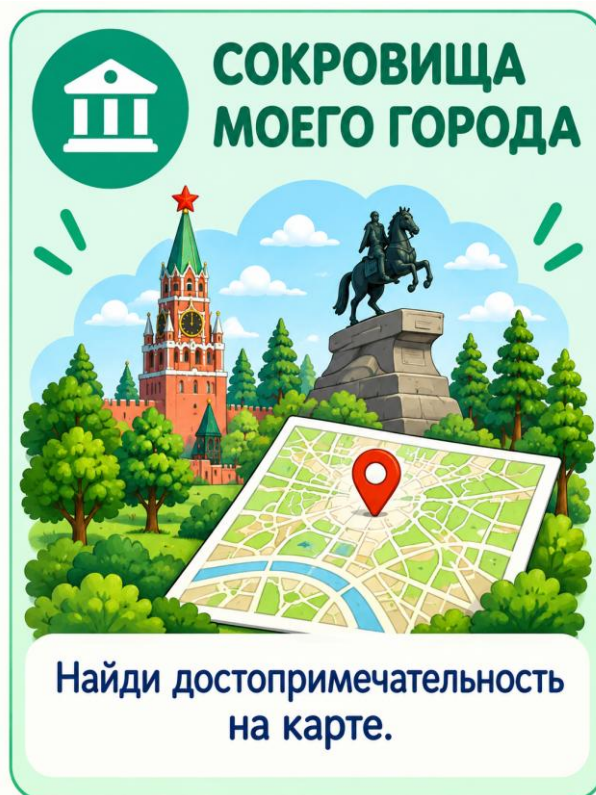
## Приложение 9. Краеведческий модуль «Мой Королёв»

Модуль связывает личную и семейную историю ребенка с историей родного города. В центре — узнавание мест, людей и событий через прогулки, карты, фотографии, предметы и игру.

- «Мой дом и моя улица»: сравнение фотографий «раньше — сейчас».
- «Город космоса»: ракеты, конструкторы, космические профессии, выдающиеся люди города.
- «Сокровища Королёва»: квест по карте с достопримечательностями.
- «Профессии моей семьи и города»: связь семейного труда с жизнью наукограда.
- «Королёв будущего»: конструктивная игра и проектирование детьми города будущего.



Карточка «Мой Королёв».



*Квестовая карточка.*

## Приложение 10. Музейно-краеведческие квесты и практики «раньше — сейчас»

| Квест/практика             | Игровая задача                                                                                    | Результат ребенка                                                    |
|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| «Тайна семейного альбома»  | по фотографии найти признаки времени, задать вопрос старшим, создать короткую историю.            | вопрос, рассказ, рисунок, маршрут, мини-экспонат или другое действие |
| «Сокровища моего города»   | найти на карте объект, определить его назначение, сравнить современный вид со старой фотографией. | вопрос, рассказ, рисунок, маршрут, мини-экспонат или другое действие |
| «По следам космонавтов»    | маршрут по космическим объектам и символам Королёва с игровыми заданиями.                         | вопрос, рассказ, рисунок, маршрут, мини-экспонат или другое действие |
| «О чем молчит предмет?»    | выбрать музейный или семейный предмет и предположить, кто и как им пользовался.                   | вопрос, рассказ, рисунок, маршрут, мини-экспонат или другое действие |
| «Письмо из прошлого»       | получить подсказку, найти ответ в экспозиции/семейном архиве и сформулировать его своими словами. | вопрос, рассказ, рисунок, маршрут, мини-экспонат или другое действие |
| «Раньше — сейчас — завтра» | сравнить объект или практику прошлого и настоящего и придумать вариант будущего.                  | вопрос, рассказ, рисунок, маршрут, мини-экспонат или другое действие |

## Приложение 11. Инструментарий мониторинга результатов

Мониторинг строится как педагогическое наблюдение в естественной деятельности ребенка. Тестирование и ранжирование дошкольников не используются.

### Шкала наблюдения:

- 1 — показатель проявляется с помощью взрослого;
- 2 — проявляется самостоятельно в знакомой ситуации;
- 3 — ребенок самостоятельно переносит способ действия в новую игровую ситуацию.

| Объект          | Показатель                                                                             | Инструмент                                      | Когда                          | Ориентир                                                          |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Дети            | интерес к истории семьи и малой Родины; понимание «раньше — сейчас»; самостоятельность | карта наблюдения; анализ детского продукта      | старт, промежуточный, итоговый | не менее 70% детей — положительная динамика по 2 из 3 показателей |
| Семьи           | участие в совместных практиках                                                         | журнал участия; анонимная анкета                | 1 раз в полугодие              | не менее 60% семей                                                |
| Педагоги        | самостоятельность применения модели                                                    | экспертный лист/чек-лист                        | 1–2 раза в год                 | не менее 80% педагогов                                            |
| Партнерская ДОО | воспроизводимость ядра                                                                 | чек-лист, отзыв, самостоятельная игровая сессия | внешняя апробация              | партнер проводит ядро без постоянного участия авторов             |
| Продукты        | качество и комплектность                                                               | экспертная оценка, реестр версий                | ежегодно                       | 150 карточек, 20 сценариев, 10 квестов к завершению               |

### Форма карты наблюдения ребенка

| Дата | Ситуация | Интерес | «Раньше — сейчас» | Самостоятельность | Комментарий |
|------|----------|---------|-------------------|-------------------|-------------|
|      |          |         |                   |                   |             |
|      |          |         |                   |                   |             |
|      |          |         |                   |                   |             |
|      |          |         |                   |                   |             |
|      |          |         |                   |                   |             |
|      |          |         |                   |                   |             |

## Приложение 12. Карта рисков проекта

| Риск                       | Как распознаем                               | Профилактика                                  | Действия                                        | Ответственный          |
|----------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------------------|
| Школяризация               | педагог объясняет больше, чем играет ребенок | экспертиза карточек; «действие вместо опроса» | изъять, переработать, повторно апробировать     | методическая группа    |
| Недостоверная информация   | расхождение с научным/музейным источником    | паспорт источника, экспертная проверка        | остановить использование, проверить и исправить | руководитель + партнер |
| Низкое участие семей       | участие ниже 60%                             | добровольность, гибкие формы, альтернативы    | обезличенное/готовое задание без личных данных  | воспитатели            |
| Недоступность партнера     | отмена мероприятия/неоформленное соглашение  | внутренний вариант и резервный партнер        | заменяющая практика/перенос                     | координатор            |
| Невоспроизводимость модели | партнер не проводит ядро самостоятельно      | руководство, мастер-класс, чек-лист           | уточнить инструкцию и повторить апробацию       | руководитель проекта   |



Визуальная карта рисков проекта.

## Приложение 13. Схема ресурсного обеспечения

**Кадровые:** руководитель проекта, воспитатели, наставник, молодой специалист, администрация, научные и методические консультанты.

**Материально-технические:** групповые помещения, методический кабинет, игровое поле, карточки, мини-музей, конструкторы, карты, макеты, цифровое оборудование.

**Методические:** сценарии, возрастная матрица, маршруты, задания, диагностика, консультации, банк материалов.

**Партнерские:** Институт воспитания, ИРЗАР, МПГУ, ГГТУ/МОЦДО, музеи Королёва, культурные учреждения, партнерские ДОО.

**Цифровые:** презентации, электронные шаблоны, QR-материалы, фото- и видеоматериалы, сайт.

**Нормативные:** ФГОС ДО, ФОП ДО, стратегические документы, локальные акты, соглашения, согласия на использование семейных материалов.



Визуальная схема ресурсного обеспечения.

## Приложение 14. Схема наставничества Якобсон Н.В. → Цветкова П.А.

Наставник: Якобсон Надежда Владимировна. Молодой специалист: Цветкова Полина Александровна.

- 1. Диагностика потребностей.** определить профессиональные затруднения, сильные стороны и цели молодого специалиста.
- 2. Совместное планирование.** выбрать темы, формы работы, игровые задания и материалы проекта.
- 3. Взаимопосещение.** наблюдать занятия и игровые сессии, обсуждать приемы, взаимодействие с детьми и семьями.
- 4. Совместная разработка.** создавать карточки, сценарии, маршруты и семейные задания.
- 5. Обратная связь.** фиксировать удачные решения и зоны роста; корректировать действия.
- 6. Самостоятельная практика.** молодой специалист самостоятельно проводит игровые сессии и участвует в тиражировании опыта.



Визуальная схема наставничества.

## Приложение 15. Индивидуальный план наставничества

| Период           | Мероприятие                    | Роль наставника                           | Действия молодого специалиста          | Результат                     |
|------------------|--------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------|
| Сентябрь–октябрь | Диагностика и постановка целей | наблюдение, консультация                  | самооценка и запросы                   | индивидуальный план           |
| Ноябрь–декабрь   | Совместная разработка карточек | показывает образцы, помогает адаптировать | разрабатывает 5–10 карточек            | банк карточек, обратная связь |
| Январь–февраль   | Взаимопосещение игровых сессий | демонстрирует приемы и наблюдает          | проводит часть сессий                  | лист наблюдения               |
| Март–апрель      | Работа с семьями и мини-музеем | консультирует                             | проводит семейное задание              | фото, сценарий, отзыв         |
| Май–июнь         | Самостоятельная практика       | наблюдает и дает итоговую обратную связь  | самостоятельно проводит игровую сессию | чек-лист, самоанализ          |
| Итог             | Подведение результатов         | фиксирует рост и рекомендации             | формулирует достижения                 | итоговая справка/портфолио    |

## Приложение 16. Реестр доказательств реализации проекта

| Этап/результат       | Доказательство                              | Где хранится  | Ответственный           | Статус        |
|----------------------|---------------------------------------------|---------------|-------------------------|---------------|
| Разработка модели    | протокол, версия модели, возрастная матрица | папка / сайт  | руководитель            | планируется   |
| Прототип поля        | макет поля, фото/видео пробы                | Игровое поле  | проектная группа        | макет имеется |
| Карточки             | реестр версий, образцы 4-5/5-6/6-7          | Карточки      | методическая группа     | в разработке  |
| Апробация в гимназии | протоколы, карты наблюдения, фото, отзывы   | Апробация     | координатор мониторинга | 2027–2028     |
| Участие семей        | журнал, анкеты, семейные продукты           | Семья         | воспитатели             | 2027–2029     |
| Внешняя апробация    | согласие, чек-лист, отзыв партнерской ДОО   | Партнеры      | руководитель            | 2029          |
| Тиражирование        | стажировка, вебинары, материалы, отзывы     | Тиражирование | руководитель/методисты  | 2029          |

## Приложение 17. Структура методического руководства для педагогов

- Идея и назначение модели.
- Возрастные особенности детей 4–7 лет.
- Как подготовить игровую среду.
- Правила работы с трансформируемым игровым полем.
- Возрастная матрица и подбор карточек.
- Специальные поля и игровые действия.
- Модуль «Играем в историю»: 12 форм.
- Работа с семейной памятью и этические правила.
- Краеведческий модуль «Мой Королёв».
- Музейные практики и мини-музей.
- «Семейный игровой чемоданчик».
- Мониторинг без тестирования детей.
- Риски и способы предупреждения.
- Аprobация и фиксация доказательств.
- Передача модели другой ДОО.
- Приложения: чек-листы, карты наблюдения, шаблоны, сценарии.

## Приложение 18. Пакет тиражирования для партнерской ДОО

Передача модели строится по принципу «от знакомства к самостоятельной практике».

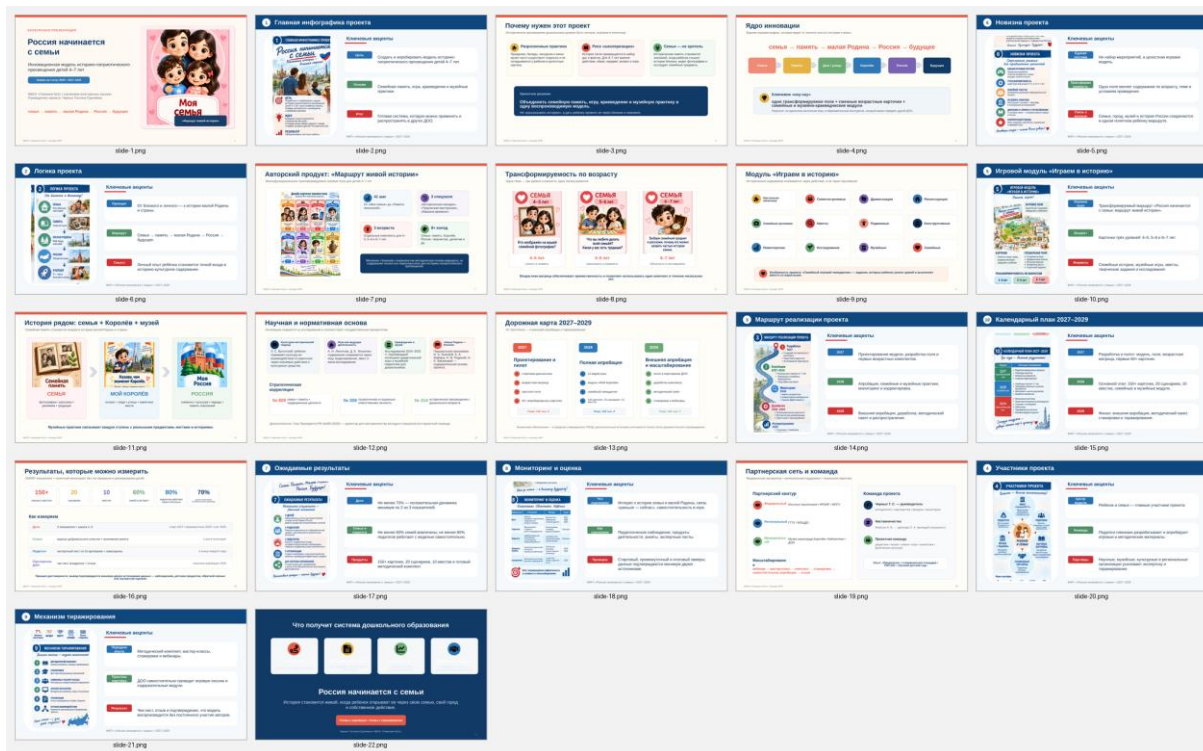
1. Вводный вебинар: идея, обязательное ядро, условия реализации.
2. Мастер-класс по игровому полю и карточкам.
3. Передача электронного комплекта: поле, возрастные карточки, руководство, мониторинг, чек-лист.
4. Стажировочный день или открытая практика.
5. Самостоятельная апробация в ДОО-партнере.
6. Заполнение чек-листа воспроизводимости и формы обратной связи.
7. Консультация по результатам и корректировка материалов.
8. Письменный отзыв и подтверждение самостоятельного внедрения.

### Три уровня внедрения:

- Обязательное ядро: модель + поле + возрастные карточки + мониторинг.
- Расширенный пакет: обязательное ядро + семейный и краеведческий модули.
- Полный пакет: расширенный пакет + стажировка и методическое сопровождение.

## Приложение 19. Конкурсная презентация и визуальная концепция проекта

Конкурсная презентация включает цель, инновационное ядро, игровой маршрут, продукты, партнеров, KPI, мониторинг, риски, тиражирование и календарный план. Отдельный файл RPTX входит в комплект сопровождения ФИП.



Общий предпросмотр конкурсной презентации.

## Приложение 20. Инфографический комплект проекта

Инфографика используется в презентации, на сайте, в методических материалах и на очной защите.



Ресурсное обеспечение.



Карта рисков.



Схема наставничества.



Семейный игровой чемоданчик.

## Приложение 21. Буклет проекта

Буклет предназначен для экспертов, семей, педагогов и партнеров. Он кратко представляет идею, цель, новизну, основные продукты, партнеров и ожидаемые результаты.



Рабочий макет буклета проекта.

## Приложение 22. Макет выставочного стенда

Стенд используется для очной защиты. В центре располагаются название и визуальная идея, на столе — прототип поля, карточки, семейный чемоданчик и мини-музейные элементы. Боковые панели раскрывают цель, инновацию, партнеров, результаты и мониторинг.



Макет выставочного стенда для защиты проекта.

## Приложение 23. Серия карточек для сайта и социальных сетей

Серия предназначена для публикаций на официальном сайте гимназии и в социальных сетях. Темы: «О проекте», «Семейный маршрут», «Игровые карточки», «Мини-музей», «Партнеры проекта», «Наши результаты». Перед публикацией шаблонные подписи заменяются на финальные тексты и сверяются с официальной версией проекта.



Визуальный набор карточек для сайта и социальных сетей.

## Приложение 24. План фото- и видеодемонстрации проекта

Для подтверждения инновационного потенциала и последующей отчетности рекомендуется подготовить короткий видеоролик 2–3 минуты и фотоподборку. Материалы должны показывать реальную работу модели, а не только макеты.

| Блок                             | Что снять                                   | Объем      | Назначение           |
|----------------------------------|---------------------------------------------|------------|----------------------|
| 1. Вступление                    | название проекта, гимназия, игровое поле    | 10–15 сек. | идентификация        |
| 2. Игра детей                    | реальная игровая сессия                     | 30–40 сек. | механизм инновации   |
| 3. Возрастная трансформируемость | карточки 4–5, 5–6, 6–7                      | 20–30 сек. | возрастная адаптация |
| 4. Семья                         | семейный чемоданчик, совместное задание     | 20–30 сек. | партнерство с семьей |
| 5. Краеведение и музей           | мини-музей, маршрут, музейная практика      | 20–30 сек. | связь со средой      |
| 6. Педагог                       | короткое объяснение модели                  | 20 сек.    | методическая ясность |
| 7. Мониторинг                    | карта наблюдения, чек-лист, детский продукт | 15–20 сек. | доказательность      |
| 8. Итог                          | продукты и план тиражирования               | 15–20 сек. | масштабирование      |

**При использовании изображений детей и семейных материалов обязательны письменные согласия на съемку и публикацию. В открытых материалах не размещаются персональные данные и семейные фотографии без разрешения.**

**КОНЕЦ ПРИЛОЖЕНИЙ**