



МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ТРАНСПОРТА
РУТ (МИИТ)

Интерактивная настольная игра о Байкало-Амурской магистрали “Живые рельсы”

Авторы:

Апанович Анфиса, ученица 9 класса
РЖД лицея №14

Головченко Александр, ученик 9 класса
РЖД лицея №14

Петров Денис, ученик 9 класса
РЖД лицея №14

Наставник:

Гениевская Марина Владимировна,
учитель РЖД лицея №14





Актуальность

Не зная историю, невозможно осознать настоящее и взглянуть в будущее.

История народа позволяет глубже понять ее культуру, быт и менталитет.

История воспитывает в человеке патриотизм, любовь к своему народу.



ФАКТЫ:

- Байкало-Амурская магистраль - это одна из самых известных, сложных и важных строек в России;
- Крупнейшая железнодорожная магистраль в мире (4300 км).

БАМ - это трудовой подвиг, который совершили люди!





Цель:

Создать интерактивную настольную игру для детей начальной школы, с помощью которой они смогут познакомиться с историей Байкало-Амурской магистрали.

Задачи:

- Изучить возрастные особенности целевой аудитории;
- Ознакомиться с настольными играми;
- Провести опрос среди школьников и узнать об их предпочтениях;
- Разработать стратегию, сюжет и оформление игры;
- Добавить дополненную реальность для привлечения интереса;
- Провести апробацию игры.





Особенности целевой аудитории

Возраст	Ведущий тип деятельности	Формат работы
7-10 лет	Учебная деятельность	Игра



ФАКТОРЫ ВОСПРИЯТИЯ ИНФОРМАЦИИ:

- Эмоции;
- Игровая деятельность;
- Интересы;
- Наглядность.





Настольные игры

Настольная игра — игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих.

Карточные



Игры-
Бродилки



Классические

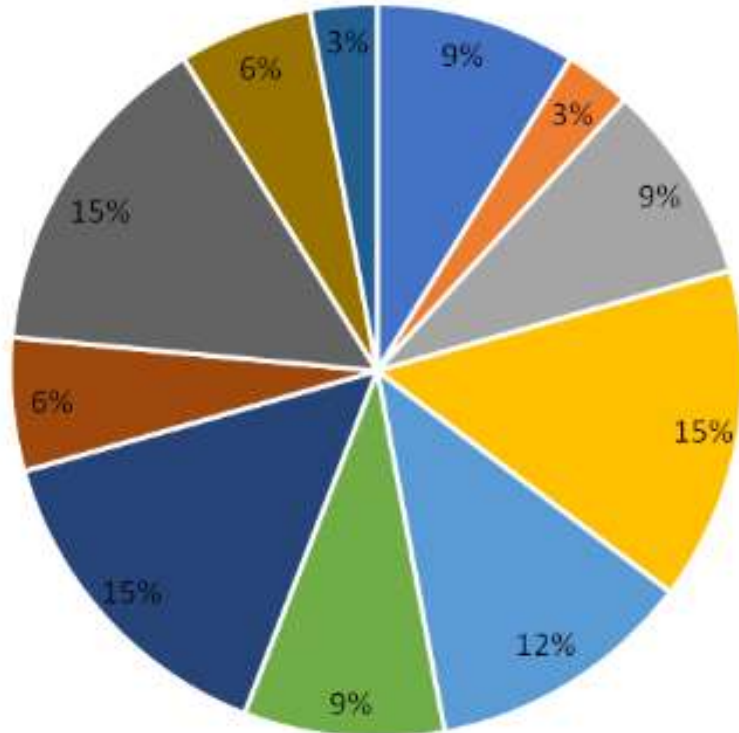


Пазлы





«Любимый персонаж»



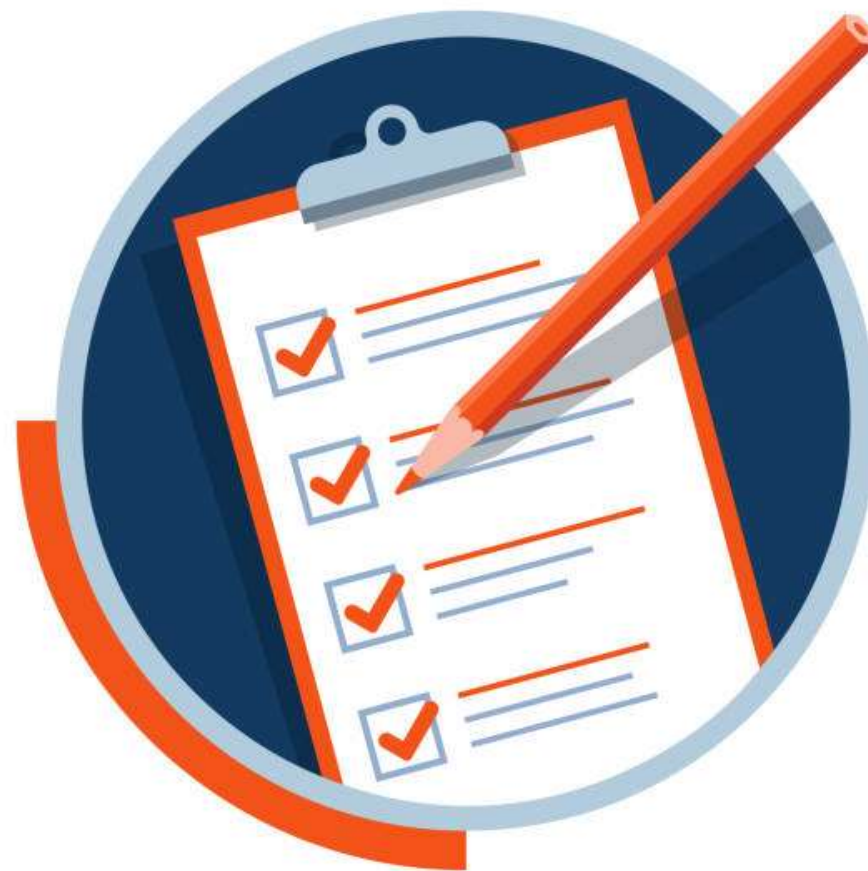
- | | | |
|----------------------|------------------|--------------|
| ■ Винни-Пух 3 | ■ Мишка Фредди 1 | ■ Буратино 3 |
| ■ Уэнсдэй 5 | ■ Стив 4 | ■ Лиса 3 |
| ■ Гарри Поттер 6 | ■ Матроскин 2 | ■ Лунтик 5 |
| ■ Черепашки Ниндзя 2 | ■ Огнезвезд 1 | |





План создания настольной игры

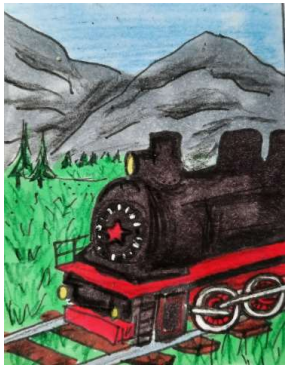
1. Разработать стратегию и сюжет игры;
2. Придумать дизайн и оформление;
3. Создать игру;
4. Сделать дополненную реальность.





Стратегия игры

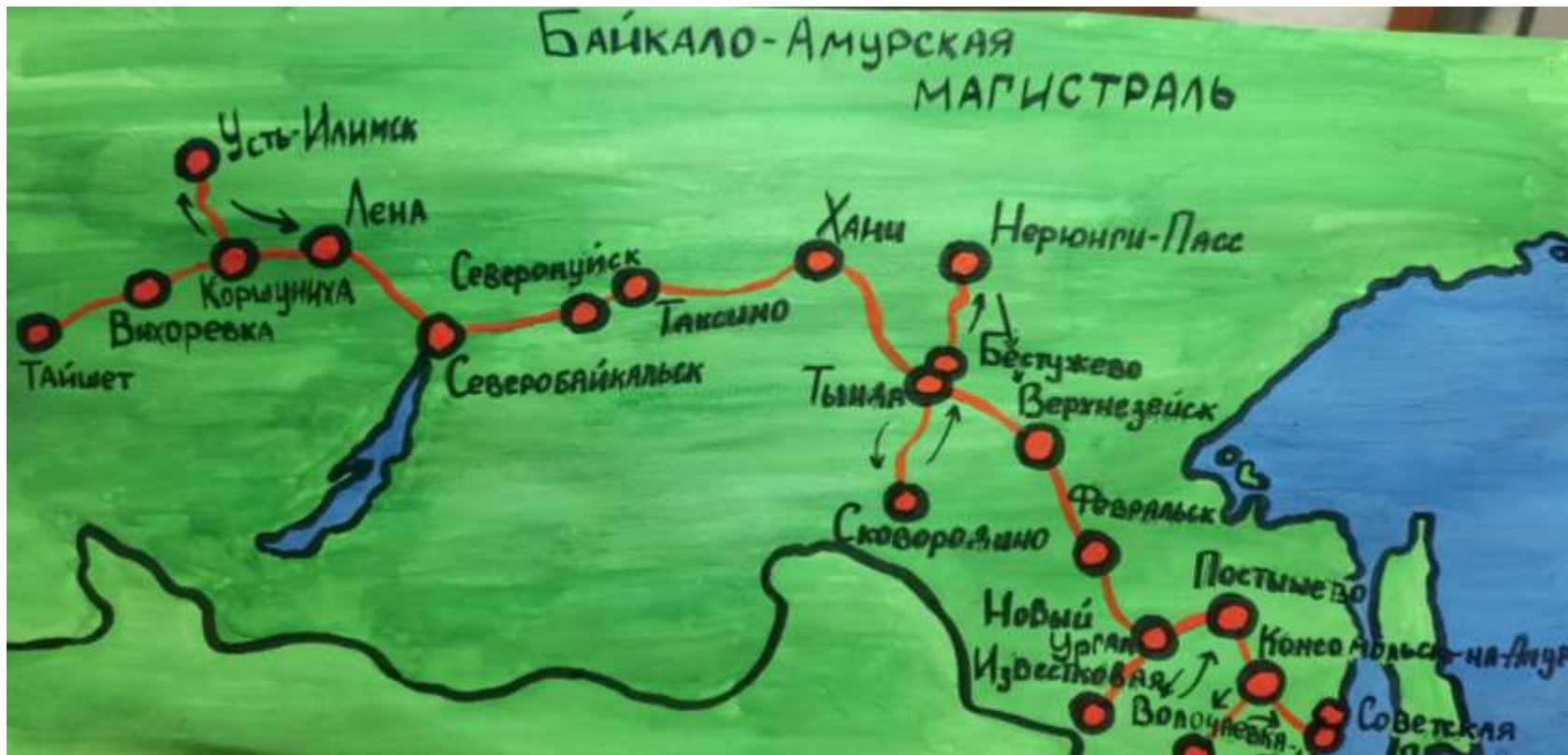
1. Строительство собственной железнодорожной магистрали (железнодорожные пути, станции, тоннели и т.д.);
2. Подсчет очков и продвижение по карте БАМа;
3. Получение карточек с дополненной реальностью.





Разработка дизайна

Яркие чистые краски остаются в приоритете, поэтому оформление игры происходит по правилам: насыщенные акценты и нейтральный фон.





Карточки с дополненной реальностью





Игра





Апробация





Преимущества игры

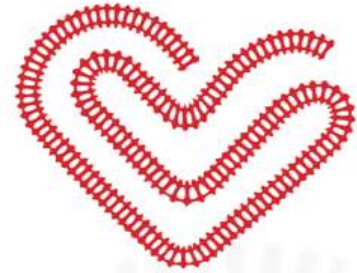
- Настольные игры улучшают когнитивное, физическое, социальное и эмоциональное состояние детей;
- Подача важной информации в игровой форме;
- Дополненная реальность вызывает интерес;
- Возможность создать и анимировать любую ситуацию для наглядности;
- Доступность и массовость использования (школы, поезда, вокзалы, музеи, лагеря и т.д.);
- Небольшая стоимость комплекта (~350 рублей);
- Работает без интернета, достаточно один раз установить приложение.





Перспективы проекта

- Разработать серию игр “Живые рельсы” по истории развития железных дорог России для учеников начальной школы;
- Подать заявку на грант “Проводники хороших дел” в номинации в номинации “Культурно-патриотическое направление”.



ПРОВОДНИКИ ХОРОШИХ ДЕЛ



МИКРО-ГРАНТЫ

До 75000 рублей - по любому из направлений корпоративного волонтерства ОАО «РЖД».

До 100 000 рублей:

- на расширение движения корпоративного волонтерства ОАО «РЖД» в регионе, создание волонтерских групп;
- проведение региональных форумов и акций;
- привлечение к регулярной волонтерской деятельности большего числа людей;
- развитие и популяризацию здорового образа жизни;
- организацию и проведение мероприятий, приуроченных к двадцатилетию ОАО «РЖД».

До 150 000 рублей – на функционирование инфраструктурных социальных объектов.





Команда проекта:



Автор проекта:
Апанович Анфиса,
ученица 9 класса
РЖД лицея №14
г. Иркутска



Автор проекта:
Головченко Александр,
ученик 9 класса
РЖД лицея №14
г. Иркутска



Автор проекта:
Петров Денис,
ученик 9 класса
РЖД лицея №14
г. Иркутска



Руководитель проекта:
Гениевская Марина Владимировна,
учитель технологии
РЖД лицея №14
г. Иркутска

