**Описание проекта «Городское ралли. Екатеринбург. STEP BY STEP»**

Идея данного проекта основывается на существующей с 2011 года игре «Городское ралли» издательства «Самокат». На сегодняшний день имеются путеводители-игры по Москве, Санкт-Петербургу.

Ралли — это комплексные соревнования по автомобильному спорту на точность соблюдения заданного графика движения и скорость.

«Городское ралли» соответственно — это интеллектуальные соревнования с использованием элементов авторалли. Наши краеведческие «гонки» символизируют знания, соревнование, творческую вовлечённость участников. Формат ралли построен на принципах «квеста» – исследования незнакомого пространства по примерно указанному маршруту.

Исходя из того, что методическая задача гимназии в нынешнем учебном году определена: «Мы с рождения уральцы», данный формат ей соответствует. Коллектив гимназии решил принять эстафету этого интересного начинания. Уверены: «Задача превратить изучение истории края в увлекательное путешествие нам по силам». Опираясь на уже существующую практику, внесли дополнительные компоненты:

- усилили соревновательный момент,

- увеличили масштаб вовлечения участников до размера гимназии,

- определили сменяемость ролей (они чередуются от роли разработчиков маршрутов-заездов до их участников),

- ввели применение цифровых технологий.

Участие в проекте опирается на детскую потребность в общении «за компанию», когда обнаруживают себя ранее скрытые возможности.

Команда получает карту «заезда» с указанием маршрута «гонки» и вопросами, связанными с объектами маршрута, по ней будут подводиться результаты. Следуя по маршруту, участники дают ответы на вопросы При этом каждому из членов команды выдается собственная карта, он имеет право давать отличные самостоятельные ответы.. В конце маршрута сопровождающий собирает карты, подсчитывает количество правильных ответов, учитывает результат времени прохождения дистанции.

В проекте принимают участие учащиеся 5-8 классов.

**1 этап**. Каждому классу выдается тема для разработки маршрута. Маршруты 5-6 классов прокладываются по территории Уралмаша, 7-8 по исторической части Екатеринбурга. Класс разрабатывает вопросы маршрута, создаёт материал с подробными ответами на вопросы, готовит карту с указанием территории и интересующих объектов.

**2 этап**. Прохождение командами классов маршрутов-заездов, составленных учениками других классов, согласно определенного организаторами графика. Результаты подводятся по общей карте. Команду учеников и родителей сопровождает один из разработчиков маршрута. Он следит за тем, чтобы участники не пользовались гаджетами, отвечая на вопросы. В конце маршрута сопровождающему сдаются карты с ответами, подводятся итоги. Сопровождающий выдает участникам «заезда» материалы с ответами.

**3 этап**. Создание творческих отчетов.

**4 этап.** Подведение итогов, награждение победителей.

Прохождение маршрутов планируется проводить по субботам в первую половину дня, когда более свободна городская территория. Первые городские ралли состоятся в конце ноября.

Двигаясь в лабиринте улиц, можно обнаружить необычные дома, объекты, незамеченные ранее памятные доски, задуматься об истории данного городского уголка, людей, живших здесь, т. е. по-новому взглянуть на окружающую среду, историю своих предков.

**Задача составителя маршрута** – вовлечь участников в действие, придумать такие вопросы, отвечая на которые, захотели бы узнавать еще и еще.

Исходим из того, что в одном маршруте двадцать вопросов и приблизительное время прохождения маршрута –45 минут - 1 час 15 минут.

Чем разнообразнее будут вопросы, тем лучше. Простые и более сложные, исторические, географические и архитектурные, вопросы на сообразительность, наблюдательность и умение сопоставлять, с подсказками и без, серьезные и шутливые, не требующие «школьных» знаний – в ралли найдется место всему.

Возможны варианты вопросов, ответ на которые имеет визуальный «крючок», и даже неподготовленный, но наблюдательный участник может дать правильный ответ.

Если разработчики захотят сделать «заезд» более «игровым», чем «познавательным», можно на самом деле устроить ралли на самокатах, заранее договорившись, что тот или иной отрезок маршрута нужно одолеть за определенный отрезок времени.

Участники «заезда» не будут возражать, если разработчики предусмотрят нахождение в конце маршрута приятного «сундучка со сладким сюрпризом».

Одним словом, чем необычнее и будет подход разработчиков маршрута при определении вопросов, тем ярче смогут участники проявить свои эрудицию, сообразительность и таланты.

**Формирование команд**. Класс – команда. Внутри команды выбирается:

* группа разработчиков собственного маршрута,
* участники прохождения маршрута-заезда, предложенного руководителями проекта,
* болельщики: поддерживают участников заезда, ведут видеосъемку, готовят отчет.

**!!!** Внутри команды роли участников, разработчиков и болельщиков могут варьироваться.

Команда участников «заезда» предполагает небольшую группу (максимум 5 человек), состоящую из учеников и их родителей. Команда придумывает название и отличительную атрибутику (эмблемы, бейджики, бейсболки, галстуки и т.д.)

**Финал.**

* После окончания прохождения маршрута гонки подводятся итоги данного заезда (скорость, количество участников, правильность ответов) и дается задание составить отчет (рисунки, сочинения, подборка впечатлений от участия, фото-коллаж, видеофильм и т. д.)
* Формат игры позволяет нестандартным образом продолжить общение: наметить дальнейшие планы участия в ралли, корректировать составы команд, придумать идеи отчета, отпраздновать какое-то классное событие, отправиться в парк, центр развлечений, кафе, к кому-то на дом и т. д.
* По результатам окончательного подведения итогов командных «гонок» (количество участников, правильность ответов, оригинальность разработанных вопросов маршрута, оформление маршрутных карт, качество отчетов участия в «гонках») все участники получают дипломы, победителям в «гонках» и в отдельных номинациях вручаются специальные призы от администрации.

**БУКЛЕТ**

**Правила участия в заезде.**

1. В команде единомышленников с картой, карандашом и багажом знаний в сопровождении разработчика маршрута отправляйся в путешествие во времени.

2. Каждый из участников имеет свою карту и дает собственные варианты ответов. Отвечай на вопросы, двигаясь по указанному на карте направлению. Развернутые ответы вписывай в отведенные для этого строчки. Отвечая на вопрос с предложенными вариантами ответов, помечай верные, на твой взгляд, варианты галочками.

3. Когда маршрут пройден, в буклете, который получишь на финише, сможешь найти подробные ответы на вопросы маршрута. Проверь себя. Подсчитай, сколько у тебя правильных ответов.

4. Оцени свой уровень знаний о Екатеринбурге и Уралмаше в разделе «Какой ты краевед?» Чтобы помочь тебе повысить уровень знаний. Ознакомься с предложенным списком книг и ссылок на хорошие сайты.

**Примечания:**

* гуляя по улицам города, будьте внимательны! Дорогу переходите только по светофорам и только на зеленый свет,
* чтобы участие в ралли было более активным, накануне «гонки» стоит почитать краеведческую литературу.

**Удачи!** Пусть будет много правильных ответов. Знания и впечатления, полученные в процессе участия в Городском ралли останутся с вами навсегда.

**«Городское ралли. Екатеринбург. STEP BY STEP» ДЛЯ УЧАСТНИКОВ**

Идея данного проекта основывается на существующей с 2011 года игре «Городское ралли» издательства «Самокат». На сегодняшний день имеются путеводители-игры по Москве, Санкт-Петербургу и пригородам.

«Городское ралли» — это интеллектуальные соревнования с использованием элементов авторалли. Наши краеведческие «гонки» символизируют знания, соревнование, творческую вовлечённость участников. Формат ралли построен на принципах «квеста» – исследования незнакомого пространства по примерно указанному маршруту.

Команда получает карту «заезда» с указанием маршрута «гонки» и вопросами, связанными с объектами маршрута, по ней будут подводиться результаты. Следуя по маршруту, участники дают ответы на вопросы. При этом каждому из членов команды выдается собственная карта, он имеет право давать отличные самостоятельные ответы. На финише сопровождающий собирает карты, подсчитывает количество правильных ответов, учитывает результат времени прохождения дистанции.

**В проекте принимают участие учащиеся 5-8 классов.**

**1 этап**. Каждому классу определяется маршрут ралли. Маршруты 5-6 классов прокладываются по территории Уралмаша, 7-8 по исторической части Екатеринбурга. Класс разрабатывает вопросы маршрута, создаёт материал с подробными ответами на вопросы, готовит карту с указанием территории и интересующих объектов.

**2 этап**. Прохождение командами классов маршрутов-заездов, составленных учениками других классов (каждый класс, сообщив заранее, может представить несколько команд). Организаторы определяют график прохождения маршрутов. Одновременно может проходить старт команд, следующих по различным маршрутам. Команду учеников и родителей сопровождает один из разработчиков маршрута. Он следит за тем, чтобы участники не пользовались гаджетами, отвечая на вопросы. В конце маршрута сопровождающему сдаются карты с ответами, подводятся итоги. Сопровождающий выдает участникам «заезда» материалы с ответами.

**3 этап.** Создание творческих отчетов (рисунки, сочинения, подборка впечатлений, фото-коллаж, видеофильм и т. д.)

**4 этап**. Подведение итогов, награждение победителей.

**Время проведения**. Прохождение маршрутов планируется проводить по субботам в первую половину дня, когда более свободна городская территория. Первые городские ралли состоятся в конце ноября.

Формат игры позволяет нестандартным образом продолжить общение: наметить дальнейшие планы участия в прохождении новых маршрутов ралли, корректировать составы команд, придумать идеи отчета, отпраздновать какое-то классное событие, отправиться в парк, центр развлечений, кафе, к кому-то на дом и т. д.

**Задача составителя маршрута** – вовлечь участников в действие, придумать такие вопросы, отвечая на которые, захотели бы узнавать еще и еще.

**Продолжительность «заезда».** Приблизительное время прохождения маршрута –45 минут - 1 час 15 минут.

**Вопросы**. Исходим из того, что в одном маршруте 20 вопросов. Чем разнообразнее будут вопросы, тем лучше. Простые и более сложные, исторические, географические и архитектурные, вопросы на сообразительность, наблюдательность и умение сопоставлять, с подсказками и без, серьезные и шутливые, не требующие «школьных» знаний – в ралли найдется место всему. Возможны варианты вопросов, ответ на которые имеет визуальный «крючок», и даже неподготовленный, но наблюдательный участник может дать правильный ответ. Если разработчики захотят сделать «заезд» более «игровым», чем «познавательным», можно на самом деле устроить ралли на самокатах, заранее договорившись, что тот или иной отрезок маршрута нужно одолеть за определенный отрезок времени. Участники «заезда» не будут возражать, если разработчики предусмотрят нахождение в конце маршрута приятного «сундучка со сладким сюрпризом». Одним словом, чем необычнее и будет подход разработчиков маршрута при определении вопросов, тем ярче смогут участники проявить свои эрудицию, сообразительность и таланты.

**До 20 октября** в штабе ралли (в библиотеке) проводятся консультации по выбору объектов, формулировке вопросов и заданий.

**Формирование команд.** Класс – команда. Внутри команды выбирается:

• группа разработчиков собственного маршрута,

• участники прохождения маршрута-заезда, предложенного руководителями проекта,

• болельщики: поддерживают участников заезда, ведут видеосъемку, готовят отчет.

!!! Внутри команды роли участников, разработчиков и болельщиков могут варьироваться.

Команда участников «заезда» предполагает небольшую группу (максимум 5 человек), состоящую из учеников и их родителей. Команда придумывает название и отличительную атрибутику (эмблемы, бейджики, бейсболки, галстуки)

**Подведение итогов**. По результатам окончательного подведения итогов командных «гонок» (количество участников, правильность ответов, оригинальность разработанных вопросов маршрута, оформление маршрутных карт, качество отчетов участия в «гонках») все участники получают дипломы, победителям в «гонках» и в отдельных номинациях вручаются специальные призы от администрации.