**«Покорители Югры»**

**Проект настольной краеведческой игры**

**Цель**: создание условий для организации досуга и творческого развития молодежи в поселенческих библиотеках Нефтеюганского района посредством разработки настольной краеведческой игры «Покорители Югры» и организации игровых встреч.

**Задачи**:

1. Разработать настольную краеведческую игру.

2. Организовать информационное сопровождение проекта.

3. Провести презентацию и игровые встречи среди молодежи.

4. Сдать итоговую отчетность.

**Целевая аудитория**: молодые люди от 14 до 35 лет.

**Срок реализации**: с 1 февраля 2024 по 20 декабря 2024 года.

**Описание проекта**:

История автономного округа ведёт свой отсчёт не с 10 декабря 1930 года – даты его административного оформления. Она уходит своими корнями вглубь тысячелетий и богата разными важными событиями. В 2023 году в Югре отметят историческую дату – 830-летие со времени упоминания первых княжеств Югры, о которых уже в 1193 году повествовала «Новгородская первая летопись». В XII-XVII вв. Югра была зависима от Новгорода, а во второй половине XV в. постепенно включена в Русское государство.

Жившие родовым строем ханты и манси к тому времени разбивались на небольшие родовые княжества, возглавляемые «князцами». Былины и сказания обских угров описывают жизнь князей-богатырей, их городки-крепости, военные походы. Письменные источники свидетельствуют о «малых» и «больших» князьях. Множество угорских княжеств объединялись под властью сильнейших, первым из которых была Кода (Кондинский район).

Имя остяцкого князя Бардака у современных жителей, скорее всего, вызовет однозначные ассоциации, связанные с путаницей и беспорядком. Однако князь был рачительным хозяином, а княжество Сургутское было крепким. Но, его хоть и отважное воинство с луками да стрелами не могло противостоять пушке и огнестрельному оружию сводного отряда казаков.

Именно эту идею, присоединение Югры к княжеству Московскому, мы решили взять за основу и создать настольную игру, которая поможет в доступной и увлекательной форме развить краеведческий интерес, изучить историю родного края подрастающим поколением и молодежью.

Настольная краеведческая игра представляет собой небольшой набор предметов, которые могут разместиться на столе, не требует активного перемещения игроков и наличия дополнительного инвентаря:

* специальное игровое поле, с нанесением карты, на которой обозначены княжества Югорской земли разных цветов, обозначен маршрут передвижения фишек (фигурок) игроков;
* игральный кубик;
* фишки (фигурки);
* карточки с вопросами и ответами (4 колоды).

 Все составляющие игры помещают в картонную коробку, где хранятся для следующего использования.

Деятельность по проекту включает в себя разработку детальной концепции игры, изготовление необходимого количества ее экземпляров.

После создания конечного продукта (игры «Покорители Югры») нам предстоит представить его целевой аудитории. Для этого мы проведем презентации в библиотеках, показательные игры и турнир по настольной игре. В ходе его проведения будут определены победители.

В результате все библиотеки получат экземпляры игры и смогут развивать интерес к краеведческим знаниям своих воспитанников

**Календарный план**

01.02.2024 - 29.02.2024

Вовлечь в реализацию проекта максимальное количество молодежи Нефтеюганского района посредством размещения информации в социальных сетях и СМИ;

Публикации постов о реализации проекта в социальных сетях ВКонтакте в группах «Нефтеюганский район», «Библиотеки Нефтеюганского района», создание сюжетов об основных этапах реализации проекта, публикация статей в районной газете «Югорское обозрение».

01.03.2024 - 30.11.2024

Осуществить подбор информации для разработки игры, составить вопросы для игроков;

Подключить к созданию игры дизайнера;

Изготовить игру в типографии;

Провести презентации игры во всех поселениях района;

Провести игровые встречи в рамках библиотечных мероприятий;

Провести турнир по настольным играм между поселенческими командами.

01.12.2024 - 20.12.2024

Работа проектной команды над аналитическим и финансовым отчетами по итогам реализации проекта.

Подвести итоги востребованности и результативности проекта на территории Нефтеюганского района. Провести анализ поступивших предложений в ходе реализации проекта.

**Социальная значимость:**

На личном примере мы наблюдаем слабый познавательный интерес к краеведению и недостаточную информированность молодежи об истории родного края.

Мы убеждены, что истинный патриот и гражданин России должен знать и чтить историю малой Родины. Краеведение в системе патриотического воспитания занимает важное место, так как его целью и задачами является сохранение духовных, исторических и культурных ценностей; формирование чувства патриотизма к малой Родине, уважения и интереса к истории родного края, традициям и обычаям народа, проживающего на территории Югры; духовной культуры, культуры взаимоотношений людей.

Говоря об актуальности проекта, следует отметить, что современная действительность дает простор для свободной, активной, творческой жизни. Информационные технологии расширяют возможности, но и неизбежно ведут к потере тяги к живому общению. В мае 2023 года среди 200 человек Нефтеюганского района в возрасте от 14 до 35 лет был проведен опрос на тему улучшения информационно-библиотечного обслуживания населения по краеведческому просвещению для молодежи. 90% респондентов высказались в пользу развития краеведческих ресурсов доступных каждому пользователю. Сбор данных опроса определил вектор в работе с молодежью. Одной из составляющей краеведческой деятельности для молодых людей стали образовательные настольные игры.

Настольная краеведческая игра «Покорители Югры» способствует не только развитию познавательного краеведческого интереса, но и развитию навыков межличностного общения в кругу сверстников или друзей.

Практическая значимость игры «Покорители Югры» обширна: применение на занятиях клубов по интересам в библиотеках; играть можно на каждом мероприятии по краеведению; устраивать турниры, игровые встречи. Игра может использоваться как игровая форма проверки уровня знаний по региональной истории. Ее особенностью является мобильность – игру можно легко переносить с одного места на другое. Кроме того, эта игра побуждает ребят к поиску, расширяет кругозор, развивает познавательный интерес, память, внимание.

**Качественные результаты**:

1. В библиотеках Нефтеюганского района будут интересно и полезно проводить свой досуг молодые люди.

2. Повысится число читателей и посещений в библиотеках, что очень актуально в настоящее время.

3. Настольная игра поможет разнообразить формы подачи краеведческого материала.

**Количественные результаты**:

1. Число привлеченных к игре человек – 70.

2. Число лиц, вовлеченных в реализацию проекта – 3 библиотекаря.

3. Организовано проведение 10 игровых встреч.

4. Количество турниров – 1.

5. Опубликовано 10 постов.

6. Получена обратная связь: отзывы, посты в социальных сетях – не менее 10.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Категория | Стоимость единицы | Количество единиц | Сумма рефинансирования | Запрашиваемая сумма | Комментарии |
| Услуга по дизайну и изготовке игры | 3000 | 40 | 0 | 120 000 | Работа дизайнера и типографии |
| Транспортные расходы | 5300 | 10 | 53 000 | 0 | Переезд в поселения Нефтеюганского района предоставляет БУНР «Межпоселенческая библиотека |