THE POSSIBLE IN X-XX



Цифровая система с сетью творческих студий на базе школ, библиотек, музеев по всей России и за ее пределами,

где дети от 3 до 16 лет через игру, творчество и мультипликацию изучают историю России и народов, населяющих ее, осваивают азы творческих профессий, а также создают свои образовательные игры, книги и мультфильмы.







КОМАНДА ПРОЕКТА







Автор идеи: Тарайкевич Любовь и международная часть команды – победители и финалисты конкурса «Лидеры России» и участники курса ЕМРМ ВШГУ РАНХиГС (страны СНГ)

Творческая часть команды – писатели, художники, издатели, краеведы, историки во главе с писателем, ученым, директором Всероссийского фестиваля детской книги (2014-2019) Юрием Нечипоренко















ПРОБЛЕМА



«Народ, не знающий своего прошлого, не имеет будущего» Михаил Ломоносов

дети сидят в гаджетах, не хотят читать и учится, родители и педагоги перегружены, существующие формы образования трудно воспринимаются современными детьми

«...необходима практическая реализация механизмов по мобилизации общества в сфере исторического просвещения, новым доступным и понятным для детей и родителей учебным форматом» - о проблеме на 2-м заседании Межведомственной комиссии по историческому просвещению













Повышение уровня знаний детей, подростков и молодежи по истории России и народов, населяющих ее, для чего создается система детских студий, объединяемых единым цифровым пространством, организуется на системном уровне процесс по работе с детьми и молодежью.

Другие цели:

- создание тематического комплексного образовательного проекта и его интеграция в образовательный процесс в Российской Федерации, а также за рубежом;
- создание международного объединения детей с собственным продуктом (настольные и компьютерные игры, книги, мультфильмы, дополнительные образовательные программы и пр.);
- объединение общества вокруг духовно-нравственных ценностей и создание общего фундамента для будущих поколений с едиными культурными кодами;
- создание механизма для мобилизации общества в сфере исторического просвещения, с использованием новых доступных и понятных для детей и родителей учебных форматов;
- создание среды «для взращивания» талантов;
- противостояние попытке отмены русской культуры и истории







СУТЬ ПРОЕКТА





Создается среда для детей и юношества, где они растут в окружении единомышленников, реализуют свои способности, объединяются в творческие команды как по территориальному принципу, так и в международные.

Под управлением педагогов в сопровождении экспертов из разных областей креативных индустрий и просветительской отрасли создают свои первые продукты (игры, книги, сценарии, мультфильмы и пр.)







ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ



Дети (до 18 лет): в Российской Федерации согласно Всероссийской переписи населения 2020 по данным Росстата на 1 апреля 2020 года детская аудитория составляет 22,4% от 146,7 миллиона человек = 32 860 800 детей. Детская аудитория соотечественников за рубежом составляет примерно чуть больше 5,4 миллионов детей.

Итого более 38 миллионов детей суммарно.

Сообщества профессионалов исторического просвещения:

педагоги, воспитатели, историки, краеведы, учителя дополнительного образования







СТЕЙКХОЛДЕРЫ



Организации, работающие с детьми:

- общеобразовательные организации и организации дошкольного образования РФ: около 40 тыс.
- публичные библиотеки: 41,6 тыс.,
- организации культурно-досугового типа: 42,4 тыс.
- музейные площадки: 2,9 тыс.
- медицинские учреждения с педиатрическими отделениями: 2,5 тыс.
- За рубежом: Русские дома, центры открытого образования + русские школы /

Органы власти и Федеральные агентства:

- Министерство просвещения РФ;
- Министерство культуры РФ;
- Министерство туризма РФ;
- Органы муниципальной и региональной власти;
- Министерство иностранных дел РФ и Россотрудничество







ТЕКУЩАЯ СТАДИЯ ПРОЕКТА



- 1. Разработана первая игра-путеводитель «В поисках потерянных свитков» как прототип будущих игр (издан первый тираж); игра сертифицирована, зарегистрирована ТМ;
- 2. Проведены более 300 мероприятий с детьми в рамках городских мероприятий, фестивалей и пр.
- 3. Созданы первые фрагменты мультфильмов с детьми по истории Московского Кремля, Нижнего Новгорода, Казани, Республики Беларусь;
- 4. Запущено международное игровое движение по популяризации проекта;
- Проект поддержан несколькими учебными и культурными учреждениями, Россотрудничеством, АСПИР, участниками Клуба Эльбрус, готовится заявка в ПФКИ;
- 6. Команда прошла акселераторы Архипелаг 2022/Университет 2035, Клуба Эльбрус, ПФКИ, вторая часть команды дорабатывает проект в рамках курса ЕМРМ ВШГУ РАНХиГС (*защита проекта 28 июля 2023*)
- 7. Готовятся к запуску пилоты студий в 10 странах СНГ, включая Абхазию и Южную Осетию, и в 5 регионах РФ (при условии поддержки ПФКИ)







ТЕКУЩАЯ СТАДИЯ ПРОЕКТА





В основу проекта заложена первая играпутеводитель и красочный одноименный альбом «В поисках потерянных свитков» (более 250 страниц) по изучению истории и архитектурных объектов Московского Кремля, а также фрагментов биографий героев прошлого.

Подробное представление игры по ссылке



Через игру участники погружаются в мир Московского Кремля, после чего переходят к процессам создания мультфильмов, исследованию своего края с созданием своих игр по примеру прототипа «В поисках потерянных свитков». Многие уже созданные в первой игре персонажи встречаются и в истории других земель.







ТЕКУЩАЯ СТАДИЯ ПРОЕКТА



Для просмотра примера фрагмента мультфильма, создаваемого детьми, пройти по ссылке (3 мин)











ЗАПРОС НА ПОДДЕРЖКУ



Мы хотим, чтобы любой ребенок в РФ и за рубежом, который интересуется историей России, народов, населяющих ее и их культурой, мог присоединится к нашему проекту. Поэтому поддержите нас на своем уровне, в своем регионе!

Наша цель до 2027 года запустить минимум по одной студии в каждом регионе РФ, создать с детьми 50 и более игр и мультсериал на 5-7 сезонов по 10 минут.



+ 7 916 9902113 tls@albireo-company.ru





