Этап «Знакомство» (на выполнение 1,5 месяца)

Видеовизитка

Запиши видеовизитку продолжительностью от 1 до 2 минут и расскажи в ней о своих достижениях, хобби или проекте, планируемом к реализации или уже реализованном. Поделись тем, что для тебя важно и ценно, чем по-настоящему гордишься или что отличает тебя от других.

Нам также интересно, почему ты выбрал именно этот вызов.

Тема шестого сезона — «От мечты к свершению», поэтому мы хотим узнать подробнее о твоей мечте, ведь какое детство без мечты?

Расскажи нам, о чём ты мечтаешь и что ты можешь сделать, чтобы твоя мечта стала реальностью. Или, возможно, твоя мечта уже осуществилась, и тогда ты можешь рассказать, как это произошло и есть ли у тебя теперь новая мечта, к которой ты стремишься.

В видеовизитке нам важно увидеть тебя, поэтому очень надеемся, что большую часть ролика ты будешь присутствовать в кадре и расскажешь о себе самостоятельно. Представь, будто ты разговариваешь с реальным собеседником, который сидит напротив. Постарайся не вставлять слишком много сменяющихся кадров, не делай большое количество склеек и не увлекайся закадровым голосом.

Можешь монтировать видео, вставлять изображения, анимацию или спецэффекты. Но не забывай, что важно не столько качество видео, сколько твой рассказ о себе. Даже простая видеовизитка, снятая одним дублем на камеру телефона, отлично подойдет, если рассказывает о таком прекрасном человеке, как ты.

Эссе

Тема шестого сезона — «От мечты к свершениям». Но достичь чего-то, не помня своих корней и историю, невозможно, и в год 80-летия Победы в Великой Отечественной войне мы вспоминаем о том вкладе, который внесли люди в приближение этого дня.

Опиши, какой вклад твоя семья или твоя малая родина внесли в победу в Великой Отечественной войне. Масштаб влияния не важен: победа ковалась и на фронте, и в тылу, и производственными предприятиями, и каждым человеком. Дорога к Победе складывалась из маленьких шагов, каждый из которых ценен и важен.

Может быть, твой родственник воевал или трудился в тылу. Возможно, какие-то предприятия из твоего родного края работали на нужды фронта. Рассмотри вопрос с разных сторон, опираясь на семейные истории, рассказы старшего поколения, архивные документы или материалы местных музеев.

Если ты хочешь описать вклад своей семьи, то расскажи следующее:

- Кто из твоей семьи внес вклад в Победу?

- Сколько ему или ей было лет?

- Как именно твой родственник повлиял на приближение Победы?

Если ты хочешь описать вклад своей малой родины, то ответь на следующие вопросы:

- Как называется регион/территория, о которой ты хочешь рассказать?

- В какой сфере этот регион/территория оказал(-а) помощь фронту?

- Каким конкретно образом твоя малая родина внесла свой вклад в Победу?

В годы войны народ проявил невероятную силу духа, это было время, когда каждый человек не оставался равнодушен к судьбе своей страны. Общими усилиями формировалась дорога к победе: одни трудились в тылу, обеспечивая фронт всем необходимым, другие сражались на передовой, защищая свою землю, а третьи оказывали помощь раненым, восстанавливая надежду на мирное будущее. Среди тех, кто вносил свой вклад в общую победу, был и мой прадед. Бабушка с большой гордостью много раз рассказывала мне о его службе.
Николай Иванович Васютин был старшим сержантом разведки на Волховском фронте. Ему был 21 год, когда началась война, он отправился на фронт и там занимался сбором информации о местах дислокации, вооружении, численном составе и предполагаемых намерениях противника. Его работа была крайне важной, ведь именно разведка помогала командованию принимать стратегически важные решения, которые могли изменить ход сражений. Семейный архив сохранил историю его маленького подвига: в ходе выполнения важного задания ему удалось захватить противника и принести его в штаб, за что он был представлен к награде. Но награду получить не успел, потому что был ранен и попал в плен во время выполнения другого задания. В плену Николай Иванович смог собраться с духом, там он захватил вражеское оружие и нейтрализовал охрану, после чего сбежал из плена. В родной части попал в госпиталь, где очень долго восстанавливался и в итоге был комиссован. В мирное время был награждён орденом Красной Звезды.
История моего прадедушки не только вызывает чувство гордости, но и ещё раз подтверждает смелость и отвагу нашего народа. Миллионы людей внесли свой вклад в приближение дня Победы. Важно помнить о каждом из них, о тех маленьких и больших шагах, которые вели к этому великому дню.

1765 / 2000

Знакомство

Эссе

Содержание эссе: 10 баллов Качество речи: 10 баллов

Обязательное задание

Видеовизитка

Самопрезентация: 10 баллов Качество речи: 10 баллов Содержание визитки: 10 баллов

Навыки аргументации: 10 баллов

Обязательное задание

Дополнительные материалы

Необязательное задание

Вернуться назад

Этап «Ответь на вызов» (2 недели на решение кейса)

12 НАПРАВЛЕНИЙ («ВЫЗОВОВ»)

- «Создавай будущее!»
- «Расскажи о главном!»
- «Твори!»
- «Познавай Россию!»
- «Помни!»
- «Делай добро!»
- «Меняй мир вокруг!»
- «Открывай новое!»
- «Служи Отечеству!»
- «Будь здоров!»
- «Сохраняй природу!»
- «Предпринимай!»

Изучаем историю, развиваем туризм

Свернуть

Задача кейса

Многие города обладают богатой историей и уникальной культурой, о которых знают далеко не все жители и туристы. Городской квест – это интерактивная игра, которая позволяет участникам в увлекательной форме изучать историю города, знакомиться с его достопримечательностями и узнавать интересные факты. Организация городского квеста может стать не только прибыльным бизнесом, но и внести вклад в развитие туризма и повышение интереса к местной истории и культуре.

Твоя задача

Проанализировать туристические возможности своего города и разработать концепцию городского квеста для него.
Тебе предстоит продумать тематику, маршрут, задания, призы и другие элементы, которые сделают квест интересным и познавательным для участников.
В твоем решении мы будем ждать следующие разделы:
Название: Название должно быть креативным и отражать легенду.
Целевая аудитория: Определи для какой возрастной группы ты делаешь квест. От выбранного возраста будут зависеть и легенда, и задания квеста.
Длительность: Определи минимальную и максимальную длительность своего квеста.
Описание темы: Коротко напиши тематику квеста, которая на твой взгляд будет наиболее интересна выбранной целевой аудитории.
Легенда квеста: В основе любого квеста лежит сюжет, есть некая проблема, которая постепенно решается заданиями квеста. Формально легенда — это текст истории, с которой знакомятся участники в начале квеста.
Карта локаций: Создатель квеста должен учитывать расстояния между локациями, доступ к ним, безопасность участников. Проект подразумевает наличие карты с маршрутом — пронумерованными локациями.
Задания-головоломки: Для каждой локации нужно придумать задание, решив которую участник узнает следующую локацию и сможет продолжить маршрут. Всего тебе предстоит разработать не менее 5-ти заданий. Изучи существующие типы заданий и постарайся не повторяться. Нам нравятся разнотипные задания с фотографиями, картинами, пазлами, стихами, ребусами, загадками и пр.
Подсказки: Нужно предусмотреть подсказки, которые могут взять участники, если выполнить задание с первой попытки не получится. Сделай так, чтобы к каждому заданию была хотя бы одна подсказка.
Оценивание: Определи, как поощрять или наказывать участников за решенное/нерешенное задание или взятую подсказку (баллы за каждое задание, снижение за дополнительное время или подсказку, общее количество баллов и т.д.). А также общие ограничения на прохождение квеста, например, время на выполнение задания.
Формат взаимодействия организатора с участниками: Требуется продумать, как участники будут получать задания на каждой локации (находить что-то самостоятельно, звонить по телефону, получать данные через мессенджеры, общаться с организатором лично, использовать цифровые решения и пр.)?
Каналы продвижения: Опиши какие каналы коммуникации с потенциальными участниками квеста ты будешь задействовать.
Визуализация: Покажи, как будет оформлен твой квест, например, лендинг, маршрут и другие элементы.
Мы ценим креативность, но помни, что твой квест должен быть реализуемым.

Погрузись в тему

Изучи историю своего города/района. Познакомься с успешными примерами городских квестов в других городах. Протестируй свой квест на друзьях и знакомых, чтобы получить обратную связь. Обратись за поддержкой к местным властям и организациям, занимающимся развитием туризма.

Погрузись в тему!

Рекомендации по шагу

Используй не менее 5 источников. Источниками могут быть статьи, книги, видео, фильмы, исследования, документы. Заполни форму, если нужно добавь строки. Не забудь указать источники, где ты черпал информацию. Это и правда важно. Постарайся посмотреть на задачу с разных сторон.

Факт 1

Основной факт

Челябинск – мощный индустриальный и культурный центр Южного Урала. Туристическая привлекательность города Челябинска определяется его транспортно-географическим положением на границе Европы и Азии, разнообразием природных рекреационных ресурсов вблизи города, масштабом города, его статусом административного центра Челябинской области, проведением регулярных и постоянных мероприятий различного масштаба и тематической направленности.

437 / 500

Вывод из факта

Челябинск – привлекателен для туристов, а следовательно, городской квест в самом центре города будет пользоваться популярностью.

130 / 200

Откуда узнал

Сайт Администрации города Челябинска / Информационная справка о развитии туристской индустрии в городе / https://cheladmin.gov74.ru/cheladmin/overview/Podvedy/econom/tourism/info.htm / 30.10.2024

197 / 200

Удалить факт

Факт 2

Основной факт

Согласно Стратегии социально-экономического развития города Челябинска одно из мероприятий направления «Туризм и сервиз» — это осуществление широкой просветительской деятельности, особенно среди детей и молодежи, по истории и культуре, а также о выдающихся жителях Челябинска и Южного Урала с использованием новых технологий и средств массовых коммуникаций.

358 / 500

Вывод из факта

Квест для детей с использованием новых технологий (чат-бот и искусственный интеллект) будет способствовать стратегии развития города и может получить поддержку Администрации

175 / 200

Откуда узнал

Документ: стратегия социально-экономического развития города Челябинска на период до 2035 года (страница 46)

109 / 200

Удалить факт

Опиши свой вывод по данной проблеме, учитывая всю информацию, которую тебе удалось собрать. Но помни, что это не сочинение, и важно представить аргументированные тезисы.

Минимум 200 символов

Согласно стратегии развития Челябинска в направлении "Туризм и сервис" приоритетное направление — осуществление просветительской деятельности, особенно среди детей и молодежи, по истории и культуре Южного Урала с использованием новых технологий. Поэтому решением нашего кейса будет городской квест по скверу Алое поле с заданиями в чат-боте. По итогу выполнения заданий школьники "оживят" памятники историческим личностям. С помощью искусственного интеллекта историю расскажут Н.К. Крупская, пионеры-герои. Чат-бот автоматизирует процесс, развивая командный дух и навыки общения. Такой формат квеста обеспечит увлекательное знакомство с историей, что заинтересует детей и педагогов.

684 / 700

Придумай решение!

Рекомендации по шагу

Предложи свою идею или концепцию решения . Напиши краткое описание того, как оно будет или должно работать, какую пользу принесет. Изобрази ее графически с помощью схемы, таблицы или модели.

Придумай ей название

Городской квест «Тайна Алого поля». Поговори с историей.

57 / 120

Опиши общую концепцию

Участники узнают легенды исторического места Челябинска: сквер Алое поле. Бот присылает разные задания. После правильного ответа, памятники «оживают» с помощью трендов ИИ и рассказывают свою историю. Квест может быть организован в рамках уроков истории, разговоров о важном, внеклассных мероприятий.

300 / 300

Для кого предназначено? Кто целевая аудитория?

Школьники 5-7 класс – участие в составе организованных групп.
Обучающиеся Дворца пионеров на Алом поле.
Взрослые и дети, отдыхающие в сквере Алое поле – самостоятельное участие через чат-бот.
Гости Челябинска – туристы, которые знакомятся с центром города.

259 / 300

Как должна работать твоя идея?

Для прохождения квеста нужно отсканировать QR код во Дворце пионеров и школьников им. Н. К. Крупской. По QR коду открывается чат-бот в телеграмм, который присылает задания и модерирует ответы участников. После правильного ответа участникам нужно найти данный памятник и получить его "ожившее" видео.

300 / 300

Какая польза от твоей идеи?

Ребята узнают о великих людях прошлого и уделят больше внимания местам, которые их окружают в повседневной жизни.

114 / 120

Придумай шаги!

Рекомендации по шагу

Идея твоего решения уже готова. Пришло время приступать к планированию. На этом этапе тебе предстоит разработать план реализации твоего решения и оценить, какие ресурсы потребуются, чтобы оно стало реальностью.

Подумай, на какие шаги ты бы разбил свои действия, если бы приступил к своему проекту прямо сейчас. Шагов должно быть не меньше 7.

Ты можешь заполнить блоки ниже или изобразить своё решение как рисунок, схему, таймлайн. Но помни, что даже на рисунке должна быть информация о шагах, времени на их реализацию и ожидаемых результатах.

Шаг 1

Название шага

Анализ туристических возможностей Челябинска

45 / 75

Время на выполнение

1 неделя

10 / 30

Результат

Выбор темы и вида квеста, места проведения.

44 / 200

Удалить шаг

Шаг 2

Название шага

Подбор исторических фактов памятников сквера Алое поле

54 / 75

Время на выполнение

2-3 недели

10 / 30

Результат

Собраны уникальные сведения, касающиеся каждого памятника сквера Алое поле. Составлен перечень ключевых фактов, значимых персонажей и событий, необходимых для разработки заданий и сюжетов.

189 / 200

Удалить шаг

Рассчитай бюджет!

Рекомендации по шагу

Теперь ты представляешь, что требуется сделать для реализации твоей идеи. Но ты же понимаешь, что для воплощения идеи в жизнь потребуются ресурсы: время, деньги, люди и т.д. Оцени ресурсы, которые потребуются для твоего проекта.

Ресурс 1

Название ресурса

Команда разработчиков: координаторы проекта 43 / 50

Стоимость ресурса

0 1 / 50

Источник

Волонтерская деятельность педагогов-организаторов и обучающихся Дворца пионеров
80 / 200

Удалить ресурс

Ресурс 5

Название ресурса

Разработка чат-бот Telegram 27 / 50

Стоимость ресурса

от 5000 р. 10 / 50

Источник

Оплата за разработку чат-бота https://m.vk.com/product-187822477_6648117
Возможна работа студентов-практикантов
113 / 200

Удалить ресурс

Городской квест «Тайна Алого поля» Поговори с историей

Концепция:
Участники узнают легенды исторического места Челябинска: сквер Алое поле. Бот присылает разные задания. После правильного ответа, памятники «оживают» с помощью трендов искуственного интеллекта и рассказывают свою историю. Квест может быть организован в рамках уроков истории, разговоров о важном, внеклассных мероприятий.

АВТОР: ВАЛЕРИЯ ПИВКИНА, Г. ЧЕЛЯБИНСК

1. Памятник Н.К. Крупской

2. Памятник Исхаку Ахмерову

3. Памятник Александру II

4. Памятник Лёне Голикову

5. Памятник Зине Портновой

КАРТА ЛОКАЦИЙ



QR-КОД ДЛЯ ПЕРЕХОДА В ЧАТ-БОТ:

@CITYKVESTTOUR_BOT

ОСОБЕННОСТЬ:
ПОСЛЕ ПРАВИЛЬНОГО ОТВЕТА С ПОМОЩЬЮ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПАМЯТНИКИ «ОЖИВАЮТ» И РАССКАЗЫВАЮТ СВОИ ИСТОРИИ



СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ ЗАДАНИЙ

Задание	Правильный ответ	Неправильный ответ	Использование подсказок	Максимальное количество баллов
1. Говорящее название	+2 балла	-0.5 балл за каждый неправильный ответ	0 = +1 балл 1 = -1 балл 2 = -2 балла	3
2. Шифр разведки	+3 балла	-1 балл за каждый неправильный ответ	0 = +2 балла 1 = -1 балл 2 = -3 балла	5
3. Карта сокровищ	+2 балла	-0.5 балл за каждый неправильный ответ	0 = +1 балл 1 = -1 балл 2 = -2 балла	3
4. Ребус в пионерском галстуке	+2 балла	-0.5 балл за каждый неправильный ответ	0 = +1 балл 1 = -1 балл 2 = -2 балла	3
5. Портрет по частицам	+3 балла	-1 балл за каждый неправильный ответ	0 = +2 балла 1 = -1 балл 2 = -3 балла	5

МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ – 19

30 баллов

Погрузись в тему!

Обязательно

70 баллов

Придумай решение!

Обязательно

30 баллов

Придумай шаги!

Обязательно

30 баллов

Рассчитай бюджет!

Обязательно

40 баллов

Покажи, что получилось!

Необязательно



