

**Управление по образованию, спорту и туризму
Узденского районного исполнительного комитета**

**Государственное учреждение образование
«Узденская средняя школа №1 имени А.С.Пушкина»**

Гуманитарный проект

Комната «ЖИВОЙ ИСТОРИИ»

**Узда
2025**

**Гуманитарный проект «Комната «живой истории»
Управления по образованию, спорту и туризму Узденского райисполкома
Минской области**

Район/город	г. Узда
Наименование проекта	Комната «живой истории»
Срок реализации проекта	36 месяцев
Организация-заявитель, предлагающая проект	Государственное учреждение образование «Узденская средняя школа №1 имени А.С. Пушкина»
Цели проекта	Создание комнаты «живой истории» для привлечения широкого внимания к историческому наследию родного края и страны.
Задачи, планируемые к выполнению в рамках реализации проекта	1. Организовать модернизацию музейного пространства как образовательной и развлекательной интерактивной площадки для ознакомления с историей. 2. Приобщать к работе комнаты учащихся, их законных представителей, подростков «группы риска», инвалидов, заинтересованных историей людей. 3. Укреплять связи между поколениями
Целевая группа	⇒ учащиеся школ района всех возрастов ⇒ подростки «группы риска», инвалиды ⇒ законные представители учащихся ⇒ жители и гости города Узда ⇒ молодёжь и студенты ⇒ все заинтересованные историей родного края и страны
Краткое обоснование	Проект позволит провести работу по изучению истории родного края, а также вовлечь школьников, молодежь, добровольцев, общественные организации в поисковую деятельность. Комната «живой истории» — это воссозданный заново тот или иной объект (или группа объектов, зданий и сооружений) с максимально археологической и исторической точностью. Воссоздаётся: - события и факты - архитектура исторического периода - одежда - вооружение - предметы быта.
Ожидаемые результаты	1. Привлечение общественного внимания к историко - культурному наследию. 2. Вовлечение учащихся и педагогов учреждения образования в краеведческую и исследовательскую деятельность. 3. Популяризация истории родной страны, недопущение фальсификации истории.
Общий объем финансирования:	40 000 белорусских рублей (12000\$)
Источник финансирования	нет
Средства донора	нет
Место реализации проекта	223411 Беларусь, Минская область, г. Узда, ул.Интернациональная, 32
Контактное лицо	Атрахович Анатолий Анатольевич , +375 29 7774312, sch1@uzda.gov.by

Гуманитарный проект «Комната «живой истории»

1. Гуманитарный проект «Комната «живой истории»: формирование социально значимой гражданской активности у молодежи, направленной на вовлечение молодых людей в изучение истории родного края, объектов историко-краеведческого значения и организацию поисковой деятельности.

2. Наименование белорусской организации, реализующей гуманитарный проект: государственное учреждение образование «Узденская средняя школа №1 имени А.С. Пушкина»

3. Наименование иностранного партнера, в том числе соисполнителей (при наличии): нет.

4. Актуальность проекта: проект позволит провести работу по изучению истории родного края, а также вовлечь школьников, молодежь, добровольцев, общественные организации в поисковую деятельность.

Обоснование социальной значимости: комната «живой истории» — это воссозданный заново тот или иной объект (или группа объектов, зданий и сооружений) с максимально археологической и исторической точностью. Это позволит популяризировать историю родного края и страны, не допускать фальсификацию истории.

Цель проекта: Создание комнаты «живой истории» для привлечения широкого внимания к историческому наследию родного края и страны.

Задачи:

1. Организовать модернизацию музейного пространства как образовательной и развлекательной интерактивной площадки для ознакомления с историей.

2. Приобщать к работе комнаты учащихся, их законных представителей, подростков “группы риска”, инвалидов, заинтересованных историей людей.

3. Укреплять связи между поколениями




5. Период реализации гуманитарного проекта: 2025 - 2027 годы




6. Установленный объем финансирования, бюджет проекта:

12000 долларов США

7. Ожидаемые результаты реализации проекта:

Создание комнаты «живой истории» даст возможность организовать современное образовательное пространство для привлечения молодого поколения, гостей города и всех заинтересованных к мероприятиям исторической и патриотической направленности.

№ п/п	Наименование статей расходов	Детальное описание	Финансирование
1.	Планирование и разработка концепции	Составить план создания комнаты, включая необходимые ресурсы, стоимость, материалы и временные рамки. Определить основные темы и экспонаты, которые будут представлены в комнате, с акцентом на важнейшие исторические события и культурные достижения родной страны.	Собственные средства
2.	Подбор и подготовка материалов	Собрать необходимые материалы: исторические документы, фотографии, предметы быта, костюмы и др. Разработать учебные и развлекательные программы, экскурсии, мастер-классы и интерактивные занятия.	Собственные средства
3.	Приобретение оборудования и оснащения	<p>1.Сенсорный экран</p>  <p>Посетители могут выбирать разные темы, такие как исторические события, известные личности, культурные традиции.</p>	7000 руб.
		<p>2.Сенсорный киоск</p>  <p>Пользователи могут проводить пальцем по экрану, чтобы просматривать фотографии, видео, карты и тексты. Решая викторины или тесты, они могут проверять свои знания об истории края.</p>	7200руб.
		<p>3.Стенды с интерактивными картами</p>  <p>Посетители могут нажимать на точки на карте, чтобы открывать дополнительные сведения о каждом месте, включая изображения, факты и истории.</p>	8400 руб.

		<p>4.Стенд с VR-очками</p>  <p>Посетители могут участвовать в виртуальных экскурсиях, например, проходить по улицам старого города, участвовать в реконструкции исторического события</p>	3500 руб.
		<p>5.Панели дополненной реальности (AR)</p>  <p>Сканируя изображения, пользователи могут видеть дополнительные элементы, такие как 3D-модели, видео или анимации, которые показывают, как выглядели исторические объекты в прошлом.</p>	3500 руб.
		<p>6.Витрины с интерактивными элементами</p>  <p>Каждая витрина может иметь несколько экспонатов доступных для взаимодействия. Экспонаты выставлены для того, чтобы посетители могли взять их в руки и ощутить себя путешественниками во времени.</p>	10000 руб.
4.	Обучение волонтеров и кураторов	Провести обучение для волонтеров и педагогов, которые будут работать в комнате, чтобы они могли эффективно передать знания и вовлечь посетителей. Привлечь заинтересованных учащихся к проведению экскурсий, мастер-классов.	Собственные средства
5.	Открытие комнаты	Организовать мероприятие по открытию комнаты «живой истории» с приглашением местных СМИ, представителей образовательных учреждений и общественности. Провести первую экскурсию для школьников и всех желающих.	Собственные средства
6.	Промоция и реклама	Создать рекламную кампанию: разместить информацию в школьных новостях, социальных сетях и на местных радиостанциях. Установить партнерские отношения с другими образовательными учреждениями для привлечения учащихся.	Собственные средства

Department of Education, Sports, and Tourism Uzda
District Executive Committee

State Educational Institution
"Uzda Secondary School № 1
named after A.S. Pushkin"

Humanitarian project

The room of “living history”

Humanitarian project "The room of living history"
Department of Education, Sports, and Tourism
Uzda District Executive Committee of Minsk Region

District\ town	Uzda
Project name	"The room of living history"
Project implementation period	36 months
Applicant organization	State Educational Institution "Uzda Secondary School № 1 named after A.S. Pushkin"
Project objectives	Creation of a "living history" room to attract wide attention to the historical heritage of the native region and country.
Tasks planned for implementation within the framework of the project	<ol style="list-style-type: none"> 1. To organize the museum space as an educational and entertaining interactive platform for learning about history. 2. To involve students, their legal guardians, at-risk adolescents, people with disabilities, and people interested in history in the room's activities. 3. To strengthen ties between generations.
Target group	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Schoolchildren of all ages from the district ⇒ At-risk adolescents, people with disabilities ⇒ Legal representatives of students ⇒ Residents and visitors of Uzda ⇒ Youth and students ⇒ Anyone interested in the history of their native region
Brief justification	<p>The project will allow to study the history of the native region and engage schoolchildren, young people, volunteers, and public organizations in research activities.</p> <p>A "The room of living history" is a recreated object (or group of objects, buildings, and structures) with maximum archaeological and historical accuracy.</p> <p>The following things are planned to be restored:</p> <ul style="list-style-type: none"> - events and facts - architecture of the historical period - clothing - weapons - household items.
Expected results	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raising public awareness of historical and cultural heritage. 2. Engaging students and teachers in local history and research activities. 3. Popularizing the history of the native country and preventing the falsification of history.
Total funding:	40 000 belarusian rubles (12000\$)
Source of funding	none
Donor funds	none
Project implementation location	223411 Belarus, Minsk Region, Uzda, Internatsionalnaya Street, 32
Contact person	Atrakhovich Anatoly Anatolyevich, +375 29 7774312, sch1@uzda.gov.by

Humanitarian Project The room of "Living History"

1. Humanitarian Project The room of "Living History": fostering socially significant civic engagement among young people, aimed at engaging them in the study of their native region's history, sites of historical and local history significance, and organizing research activities.

2. Name of the Belarusian organization implementing the humanitarian project: State Educational Institution "Uzda Secondary School № 1 named after A.S. Pushkin"

3. Name of the foreign partner, including co-investigators (if any): none.

4. Relevance of the Project: The project will enable work on the study of the native region's history and engage schoolchildren, young people, volunteers, and public organizations in research activities.

Justification of Social Significance: The room of "Living History" is a recreated object (or group of objects, buildings, and structures) with maximum archaeological and historical accuracy. This will help popularize the history of the native land and country and prevent the falsification of history.

Project Goal: Creating the room of "Living History": to attract widespread attention to the historical heritage of the native land and country.

Objectives:

1. Organize the implementation of the museum space as an educational and entertaining interactive platform for learning about history.

2. Involve students, their legal guardians, at-risk adolescents, people with disabilities, and people interested in history in the room's activities.

3. Strengthen ties between generations.

5. Duration of the humanitarian project: 2025-2027.



6. Established funding size, project budget: USD 12,000.

7. Expected project results:

The creation of the room of "Living History" will provide an opportunity to organize a modern educational space to attract the younger generation, town visitors, and everyone interested in historical and patriotic events.

No	Name of expense items	Detailed description	Financing
1.	Planning and concept development	Develop a plan for creating the room, including the necessary resources, costs, materials, and timeframe. Identify the main themes and exhibits to be presented in the room, focusing on the most important historical events and cultural achievements	Own funds

		of the home country.	
2.	Selection and preparation of materials	Collect necessary materials: historical documents, photographs, household items, costumes, etc. Develop educational and entertainment programs, excursions, workshops, and interactive activities.	Own funds
3.	Purchase of equipment and supplies	1. Touch screen  <p>Visitors can choose from a variety of topics, such as historical events, famous personalities, and cultural traditions</p>	7000 BYN.
		2. Touchscreen kiosk  <p>Users can swipe to browse photos, videos, maps, and texts. They can test their knowledge of the region's history by completing quizzes and tests.</p>	7200 BYN
		5. Stands with interactive maps  <p>Visitors can click on points on the map to discover more information about each location, including images, facts, and stories.</p>	8400 BYN.
		4. A stand with VR glasses  <p>Visitors can participate in virtual tours, such as walking through the streets of the old city or participating in a reconstruction of a historical event.</p>	3500 BYN

		<p>5. Augmented reality (AR) panels</p>  <p>By scanning images, users can see additional elements such as 3D models, videos, or animations that show what historical objects looked like in the past.</p>	3500 BYN
		<p>6. Showcases with interactive elements</p>  <p>Each display case may contain several interactive exhibits. The exhibits are displayed so that visitors can touch them and feel like time travelers.</p>	10000 BYN
4.	Training of volunteers and curators	Conduct training for volunteers and educators who will work in the room to ensure they can effectively impart knowledge and engage visitors. Involve interested students in leading tours and workshops.	Own funds
5.	Opening of the room	Organize an event to open the room of "living history" , inviting local media, representatives of educational institutions, and the public. Conduct the first tour for schoolchildren and all comers	Own funds
6.	Promotion and advertising	Create the advertising campaign: post information in school news, social media, and on local radio stations. Establish partnerships with other educational institutions to attract students.	Own funds