ПЛАН СОЗДАНИЯ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА

«Народы России» (Интерактивное детское лото)

Разработчики: педагоги-организаторы и методисты ДЮЦ «Восхождение»

№ п/п	Перечень мероприятий	Содержание мероприятия, методы деятельности	Сроки реализации	Прогнозируемые результаты реализации мероприятия
ЭТАП 1. Анализ потребностей и обоснование инновации				
1.1.	Выявление проблемы и обоснование актуальности	1. Анализ существующих дидактических материалов по этнографии (плакаты, презентации, статичные игры). 2. Проведение экспресс-опроса среди детей и педагогов ДЮЦ на предмет интереса к теме народов России. 3. Формулировка проблемы: фрагментарность знаний детей о культуре народов России. 4. Сопоставление концепции проекта с государственными задачами воспитания	Сентябрь (1-я неделя)	1. Сформулирована актуальность проекта. 2. Определены «точки роста»: чего не хватает в текущем образовательном процессе.

№ п/п	Перечень мероприятий	Содержание мероприятия, методы деятельности	Сроки реализации	Прогнозируемые результаты реализации мероприятия
1.2.	Определение целевой аудитории и её потребностей	1. Составление портрета аудитории: возраст, интресы, какие форматы игр предпочитает, какие навыки должны быть развиты. 3. Анализ запросов педагогов на новые формы работы по патриотическому и этнокультурному воспитанию.	Сентябрь (1-я неделя)	1. Составлена модель игрового поля. 2. Определены ключевые навыки для развития: память, коммуникация, кругозор.
1.3.	Обоснование инновационности продукта	1. Сравнительный анализ игры с классическими методическими пособиями. 2. Выделение трех ключевых инновационных признаков: а) мультимодальность (визуал, аудиал, кинестетик), б) элемент неопределенности (бонусные карточки), в) совместное участие детей в создании дизайна макета.	Сентябрь	1. Сформировано четкое описание новизны продукта. 2. Доказано, что продукт не дублирует существующие пособия, а дополняет их.
ЭТАП 2. Проектирование и разработка концепции				

№ п/п	Перечень мероприятий	Содержание мероприятия, методы деятельности	Сроки реализации	Прогнозируемые результаты реализации мероприятия
2.1.	Разработка педагогической концепции и дидактического наполнения	1. Формулировка цели, задач (обучающих, развивающих, воспитательных). 2. Составление списка народов для игровых полей (не менее 12). 3. Разработка содержательных блоков для каждого народа (костюм, блюдо, жилище, инструмент, ремесло). 4. Создание картотеки «Интересных фактов» (30 шт.) и вопросов для карточки «?» (20 шт.). 5. Отбор и проверка безопасных ссылок для QR-кодов (аудио и видео).	Сентябрь (2–3 недели)	1. Сформулированы цели и задачи продукта как педагогического инструмента. 2. Создан полный пакет дидактических материалов (контент-база игры). 3. Готовы QR-коды с ссылками на аутентичную этническую музыку, приветствия и т.п.
2.2.	Разработка механики, правил и «чернового» прототипа	1. Создание пробного «чернового» прототипа вручную: игровое поле, комплект фишек, бонусные карточки. 2. Проведение закрытого тестирования с фокус-группой (6-10 детей + педагог). 3. Фиксация времени игры, сложности заданий, интереса детей. 4. Корректировка правил на основе обратной	Сентябрь – Октябрь (1-я неделя)	1. Готовый, отлаженный прототип игры. 2. Написанные и утвержденные «Правила игры» (чистовая версия). 3. ТЗ готово и передано исполнителю.

№ п/п	Перечень мероприятий	Содержание мероприятия, методы деятельности	Сроки реализации	Прогнозируемые результаты реализации мероприятия
		связи. 5. Подготовка Технического задания (ТЗ) для создания дизайна и макетов игрового поля, фишек, правил и т.д.		
2.3.	Разработка критериев оценки эффективности	1. Разработка качественных показателей (познавательный интерес, коммуникативные навыки). 2. Разработка количественных показателей (количество участников, % положительных отзывов). 3. Создание форм для сбора обратной связи (анкеты для детей, опросные листы для педагогов).	Октябрь (1-я неделя)	1. Готовы инструменты для измерения успешности продукта. 2. Заложена доказательная база для отчета.
ЭТАП 3. Реализация и производство				
3.1.	Создание дизайна коробки	1. Проведение установочного занятия в изостудии «Азбука цвета» на тему «Многонациональная Россия».	Октябрь-ноябрь	1.Разработан уникальный авторский дизайн коробки, созданный учащимися ДЮЦ

№ п/п	Перечень мероприятий	Содержание мероприятия, методы деятельности	Сроки реализации	Прогнозируемые результаты реализации мероприятия
	(коллективная творческая работа)	2. Проведение конкурса эскизов для обложки коробки (выдвижение 5–7 лучших работ). 3. Организация общего голосования (педагоги + дети) за лучший эскиз. 4. Доработка выбранного эскиза под требования полиграфии (с педагогом-художником).		«Восхождение». 2. Сформирована важная составляющая: дети делают продукт для детей. 3. Повышен уровень вовлеченности учащихся в жизнь Центра.
3.2.	Взаимодействие с типографией и производство	1. Подготовка итоговых макетов всех элементов (коробка, поля, карточки, фишки, правила). 2. Согласование материалов и тиража. 3. Размещение заказа в типографии. 4. Контроль качества: проверка пробных экземпляров, приёмка готового тиража. 5. Формирование игрового комплекта.		1.Готов пробный вариант игры. 2. Все элементы соответствуют педагогическим и эстетическим требованиям. 3. Продукт готов к внедрению в образовательный процесс.
ЭТАП 4. Апробация и доработка				

№ п/п	Перечень мероприятий	Содержание мероприятия, методы деятельности	Сроки реализации	Прогнозируемые результаты реализации мероприятия
4.1.	План апробации («пилотный запуск»)	1. Внедрение игры в работу 3–4 групп разного возраста в ДЮЦ «Восхождение». 2. Наблюдение за игровым процессом с фиксацией наблюдений: - какие карточки вызывают восторг; - какие моменты вызывают затруднения; - продолжительность игры.	Январь	1. Игра протестирована в реальных условиях с реальной целевой аудиторией. 2. Выявлены сильные и слабые стороны продукта.
4.2.	Сбор обратной связи и анализ	1. Проведение анкетирования детей после игры («Что понравилось?», «Что было сложным?», «Что бы ты изменил?»). 2. Проведение опроса педагогов (по форме: «Удобство», «Насыщенность», «Методическая ценность»). 3. Обобщение результатов, подсчет. 4. Выработка рекомендаций по доработке.		1. Составлен аналитический отчет по итогам апробации. 2. Собраны предложения по улучшению (например, увеличить размер шрифта, упростить некоторые вопросы).
4.3.	Внесение корректировок, доработка.	1. Доработка правил игры с учетом выявленных сложностей. 2. Корректировка содержания		1. Создан финальный, педагогически выверенный вариант продукта.

№ п/п	Перечень мероприятий	Содержание мероприятия, методы деятельности	Сроки реализации	Прогнозируемые результаты реализации мероприятия
	Создание финального продукта	дополнительных фишек и карточек (замена сложных/непонятных). 3. Разработка методических рекомендаций для ведущего (инструкция по проведению игры, комментарии к бонусным карточкам). 4. Печать финальной версии правил и вкладышей.		2. Подготовлена методическая поддержка для педагогов (инструкция). 3. Продукт полностью готов к масштабному внедрению.
ЭТАП 5. Презентация и масштабирование				
5.1.	Подготовка презентационных материалов	1. Создание краткого анонса (для сайта и соцсетей ДЮЦ «Восхождение»). 2. Подготовка визуальной презентации (фотографии игрового процесса, упаковки).		1. Готовы материалы для продвижения продукта внутри и вне Центра. 2. Сформирован позитивный имидж инновационного продукта.
5.2.	Презентация продукта руководству и	1. Демонстрация готового игрового комплекта. 2. Доклад об актуальности, инновационности		1. Проект утвержден руководством для системного использования в Центре.

№ п/п	Перечень мероприятий	Содержание мероприятия, методы деятельности	Сроки реализации	Прогнозируемые результаты реализации мероприятия
	педагогическому совету	и практической значимости. 3. Представление результатов апробации (цифры, отзывы, фотографии). 4. Обсуждение перспектив: утверждение плана внедрения в работу ДЮЦ.		2. Получены ресурсы или согласование для дальнейшего тиражирования.
5.3.	Масштабирование и тиражирование опыта	1. Внедрение игры в работу всех структурных подразделений ДЮЦ «Восхождение». 2. Создание методической публикации о разработке игры (для педагогического сообщества). 3. Участие в конкурсах профессионального мастерства с данным продуктом. 4. Проработка идеи цифрового компонента (онлайн-версия для дистанционного использования).		1. Игра тиражирована и успешно используется в масштабах ДЮЦ «Восхождение» и вне Центра. 2. Опыт разработки транслирован в профессиональное сообщество (публикации, конкурсы).