

КЕЙС - 2026

Цифровой след: от школьного порога до сердца района

Концепция: Школьники выступают в роли «цифровых краеведов». Необходимо создать интерактивную карту, где школа становится отправной точкой (хабом) для изучения всего района.

Задание: Изучить историю школы и её связь с районом, найти «забытые» объекты поблизости, которые требуют внимания, и спроектировать вокруг них интерактивный маршрут.

Технологический акцент: Съёмка объектов с квадрокоптера (или имитация полета через 3D-моделирование) для создания виртуального тура.

Результат: Готовый мультимедийный гид, который связывает историю школы с будущим района.

1. О нас

Проект «WheelSity» объединяет любовь к родному краю и культуру безопасного передвижения. Мы помогаем жителям города по-новому взглянуть на привычные улицы, используя индивидуальные средства мобильности (велосипеды, самокаты, скейтборды и др.). Наша цель — сделать городское пространство доступным, понятным и безопасным для каждого. **Мы создаем экосистему, где обучение превращается в реальный опыт, а школьные проекты становятся частью жизни города.**

2. В чем суть проблемы?

Сегодня популярность электротранспорта растет, но инфраструктура и знания пользователей не всегда успевают за этим трендом. Мы видим разрыв между желанием молодежи активно передвигаться по городу и отсутствием качественных знаний о правилах безопасности и истории мест, мимо которых

они проезжают. Наш кейс связывает урбанистику, краеведение, IT-технологии и основы безопасности жизнедеятельности, чтобы превратить обычную поездку в увлекательное образовательное путешествие.

3. Ваша задача - разработать сценарий интерактивного маршрута, который станет «цифровым следом» вашего района.

Комментарий от разработчика кейса о том, что нам важно:

Преимственность: Мы связываем личную историю ребенка (его школа) с глобальной повесткой (экология, развитие территорий).

Профориентация: Ребята пробуют себя в ролях экскурсоводов, урбанистов, операторов дронов и экологов.

Практическая польза: Это не «бумажные» проекты, а реальные инструменты, которые могут быть внедрены в жизнь школы и района.

Что нужно для этого сделать:

Провести аудит текущих городских экскурсий по району (если есть) и оценить их эффективность.

Создать собственную экскурсию (план мероприятий), объединяющую краеведение, культурное наследие, правила дорожного движения и ЗОЖ.

Работа пройдет в четыре этапа:

Блок I (Виртуальный): Знакомство, командообразование и формирование концепции виртуальных точек маршрута.

Блок II (Подготовительный): Сбор данных, разработка механик взаимодействия с пользователем.

Блок III (Полевой): Тестирование маршрута «в полях», сбор обратной связи от реальных пользователей.

Блок IV (Итоговый): Упаковка проекта, презентация результатов и финальная рефлексия.

Ожидаемый результат: Готовый сценарий интерактивного экскурсионного маршрута (желательно для пользователей средств индивидуальной мобильности!) с четким планом реализации и доказанной эффективностью.

4. Как подойти к решению?

Мы предлагаем двигаться пошагово:

Этап 1: Исследование

Погрузитесь в историю своего района. Какие легенды скрывают здания? Какие события происходили на этих улицах? Изучите культурный код территории, чтобы ваш маршрут был не просто «путем из точки А в точку Б», а историческим квестом.

Этап 2: Практика и разработка

Используйте открытые архивы, карты и городские порталы.

Для создания проекта используйте как библиотечные фонды – печатные источники, архивные данные, так и современные цифровые сервисы (конструкторы карт, чат-боты, приложения для создания квестов).

Не пытайтесь охватить всё сразу. Сделайте акцент на качестве контента в каждой точке маршрута.

Ваш финальный продукт — это не просто отчет, а готовый к запуску сценарий интерактивного экскурсионного маршрута (желательно для пользователей средств индивидуальной мобильности!), который поможет жителям вашего района стать более осознанными, активными и знающими участниками городского движения.

ДОРОЖНАЯ КАРТА кейса

«Цифровой след: от школьного порога до сердца района»

Срок выполнения: октябрь - апрель.

Этапы работы

Этап 1: Погружение и «археология» (Октябрь – Ноябрь)

Задача этапа: понять, что именно исследуем.

Сбор данных: Изучаем архивы школы, общаемся с ветеранами педагогического труда, ищем старые фотографии района.

Формирование команды: Распределение ролей (историки, операторы, IT-специалисты, дизайнеры).

Выбор объектов: Составления списка «забытых» мест в радиусе 1–2 км от школы. Это могут быть заброшенные скверы, памятные таблички, старые здания или необычные деревья.

Этап 2: Полевые исследования и проектирование (Декабрь – Январь)

Задача этапа: выход «в поле».

Маршрутизация: Прокладываем экотропы, которые соединят школу с выбранными объектами. Важно, чтобы путь был не только исторически значимым, но и комфортным для прогулок.

Технический аудит: Определяем, как мы будем фиксировать объекты. Если есть возможность — планируем съемку с квадрокоптера (с соблюдением всех правил безопасности). Если нет — осваиваем софт для 3D-моделирования, чтобы создать «цифровые двойники» объектов.

Этап 3: Создание контента (Февраль – Март)

Задача этапа: творческий этап.

Виртуальный тур: Сбор отснятого материала в единую мультимедийную платформу. Это может быть интерактивная карта на базе Google Maps, Яндекс.Карт или авторский сайт-лендинг.

Сторителлинг: Написание текстов для гида. Задача — не просто перечислить факты, а рассказать историю: как этот объект связан с жизнью школы и почему

он важен для будущего района.

Тестирование: Проводим «тест-драйв» маршрута с одноклассниками или жителями района, собираем обратную связь.

Этап 4: Финализация и защита (Апрель)

Задача этапа: Подготовка и защита проекта

Упаковка проекта: Оформляем финальную презентацию, где показываем «цифровой след» — от школьного порога до сердца района.

Презентация: Готовимся к защите на финале «Школы Реальных дел». Ваша задача — показать экспертам, что ваш проект — это не просто отчет, а готовый инструмент для развития локального туризма.

Совет от куратора:

Не бойтесь ошибок. Если объект, который вы выбрали, оказался «неинтересным» — меняйте его. Если 3D-модель не получается с первого раза — пробуйте другой софт. Главное в этом кейсе — ваш личный взгляд на привычные улицы.