

Березовское муниципальное автономное общеобразовательное  
учреждение «Лицей № 7» имени А.А. Лагуткина

Направление: гуманитарное

Секция: история

Тип проекта: прикладной

«БЕРЕЗОВСКИЙ – ГОРОД МАСТЕРОВ»

Автор работы:

*Маслов Тимофей Константинович*

(+79565236008, [maslovtim13@gmail.com](mailto:maslovtim13@gmail.com))

Руководитель работы:

*Сулейманова Севиндж Алиджафар кызы, учитель английского языка.*

(+79588838609, [suleymanov-07@yandex.ru](mailto:suleymanov-07@yandex.ru))

Свердловская область, город Березовский

2026 г

## Оглавление

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ</b> .....	5
<b>1.1 История профессий города Березовского: от золотой лихорадки до города мастеров</b> .....	5
<b>1.2 Профессии, которые построили город Березовский</b> .....	8
<b>1.3 Особенности настольных игр как феномена современной культуры и потенциал для развития локального сообщества</b> .....	11
<b>ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 1</b> .....	13
<b>ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ</b> .....	15
<b>2.1 Подход к разработке оригинальной идеи настольной игры «Березовский – город мастеров»</b> .....	15
<b>2.2 Правила игры «Березовский -город Мастеров»</b> .....	16
<b>2.3 Telegram-бот помощник и QR-код для удобства пользователей</b> .....	18
<b>ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 2</b> .....	20
<b>ВЫВОД</b> .....	21
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ЭЛЕКТРОННЫХ ИСТОЧНИКОВ</b> .....	23
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 1</b> .....	25
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 2</b> .....	27
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 3</b> .....	29
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 4</b> .....	30

## ВВЕДЕНИЕ

Когда мы говорим о нашем городе Березовском, мы часто слышим слова «золото» и «мастера-камнерезы». Но за этими словами стоят настоящие люди и их профессии. Мне и моему однокласснику стало интересно: а много ли мы и наши друзья знаем о том, чем на самом деле занимались и занимаются шахтёры, геологи, старатели или камнерезы? Как простыми словами рассказать о сложном и важном труде, который построил наш город?

Мы решили создать настольную игру, которая стала бы увлекательным путешествием в мир профессий Березовского. **Актуальность** проекта в том, что игра — это лучший способ учиться с интересом. Вместо скучного перечисления фактов игроки смогут сами «примерить» на себя роли первооткрывателей и мастеров, отвечая на вопросы и выполняя задания.

**Цель работы:** создание настольной игры «Березовский — город мастеров», которая в интересной форме познакомит игроков с главными профессиями нашего города.

Для этого мы поставил перед собой несколько **задач:**

1. Ознакомиться с историей профессий Березовского на основе анализа информации в литературе и Интернет-ресурсов
2. Изучить особенности настольных игр
3. Создать концепцию игры, включающую сюжет, игровое пространство, персонажей и правила взаимодействия.
4. Спроектировать визуальное решение игрового поля, карточек заданий, игровых фигур и остальных компонентов.
5. Разработать Бот-помощник в Телеграмм канале.
6. Выпустить финальную версию продукта

**Гипотеза моего исследования:** я предполагаю, что через увлекательную игру мои сверстники смогут узнать и запомнить гораздо больше о профессиях родного города, чем из обычного текста в учебнике.

**Практическая значимость** проекта в том, что готовую игру можно будет использовать на уроках краеведения, на классных часах, в школьной библиотеке или даже в городском музее. Она поможет не только узнать новое, но и с гордостью сказать: «Березовский — это город умелых рук и настоящих мастеров своего дела!»

Эта работа позволила нам самим глубже узнать историю родного города и почувствовать себя в роли разработчика, историка и дизайнера одновременно.

## ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

### 1.1 История профессий города Березовского: от золотой лихорадки до города мастеров

История города Березовского — это, по сути, история труда. Каждый этап развития города рождал свои ключевые профессии, которые не просто существовали, а **определяли судьбу** поселения. Их эволюцию можно разделить на три больших исторических пласта.

*Первый пласт (середина XVIII – XIX вв.). Эпоха золотого бума. Профессии первооткрывателей.*

Всё началось с золота. Его открытие в 1745 году крестьянином-раскольником Ерофеем Марковым перевернуло жизнь небольшого заводского посёлка и дало начало первой в России промышленной золотодобыче.

- *Старатель / «Промывальщик».*

Самая первая и авантурная профессия. Это были одиночки и артели, которые с помощью простого инструмента — деревянного лотка, кирки, лопаты — вручную промывали тонны песка в речках (например, в речке Берёзовке), чтобы найти крупинки золота. Их труд был физически тяжелым, зависел от удачи и погоды. Это символ начала «золотой лихорадки» на Урале.

- *Шахтёр / Рудокон.*

Когда россыпное золото на поверхности иссякло, началась эпоха шахтной добычи коренного золота (в кварцевых жилах). Профессия шахтёра стала центральной на многие десятилетия. Работа в глубоких подземных выработках (Берёзовский рудник) была крайне опасной (обвалы, газ, вода) и

требовала не только силы, но и смелости, смелости, умения работать в команде.

- *Горный офицер / Маркшейдер / Горный инженер*

Управление сложным шахтным хозяйством требовало знаний. Горные офицеры (выпускники Петербургского горного корпуса) руководили работами. Маркшейдеры выполняли роль подземных геодезистов: составляли планы выработок, рассчитывали направления проходки, чтобы не было обрушений. Без них шахта была бы слепым лабиринтом.

*Итог эпохи:* Березовский стал городом шахтёров и горных инженеров. Его ландшафт и инфраструктура формировались вокруг рудников.

### **Второй пласт (XIX – XX вв.). Рождение искусства. Профессии творцов.**

Золото было главным, но не единственным богатством недр. Рядом добывали уникальные уральские камни: яшму, малахит, родонит. Так зародилось ремесло, прославившее Березовский на весь мир.

- *Камнерез / Гранильщик / Шлифовщик*

Изначально это были рабочие, которые обрабатывали камень для простых нужд. Но постепенно, благодаря таланту и традициям уральских мастеров, сформировалась уникальная художественная профессия. Камнерез — это высококвалифицированный художник-прикладник. Он должен знать геологию (свойства каждого камня), владеть сложными станками (пилами, шлифовальными кругами) и иметь тонкий художественный вкус, чтобы «увидеть» будущую вазу или картину внутри грубого куска породы.

- *Модельщик и Скульптор.*

На Березовской гранильной фабрике (позже — завод «Уральские самоцветы») создавали сложные произведения. Модельщики из воска или

гипса делали эскиз будущего изделия. Это связующее звено между рисунком и камнем.

- *Ювелир.*

Мастера, которые оправляли обработанные каменные вставки в драгоценные металлы, создавая законченные украшения.

Березовский из города шахтёров превратился в город мастеров-камнерезов. Его продукция (шкатулки, вазы, каменные картины, глобусы) стала эталоном качества и красоты, поставлялась к императорскому двору и на мировые выставки.

### **Третий пласт (XX – XXI вв.). Современность и преемственность.**

В советское и настоящее время старые профессии видоизменились под влиянием технологий, а новые — отвечают вызовам времени.

- *Горный инженер-технолог и обогатитель.*

Добыча стала высокотехнологичной. Сегодня горный инженер управляет сложными процессами с помощью компьютеров, а обогатитель контролирует работу фабрик, где с помощью флотации, цианирования и других методов из тонны руды извлекают граммы золота.

- *Художник-камнерез (потомственный мастер).*

Традиция жива. Это уже не просто ремесленник, а носитель уникального нематериального культурного наследия. Мастера используют и старинные приёмы, и современные инструменты (алмазные резцы, пневмоинструмент), создавая авторские произведения.

- *Геолог-поисковик.*

По-прежнему ключевая профессия. Используя современные методы (спутниковые снимки, геофизика), геологи ищут новые, более труднодоступные месторождения.

- *Специалист в сфере туризма и культуры (экскурсовод, музейный работник).*

Новые профессии, возникшие из-за интереса к истории города. Их задача — сохранять и рассказывать о славном профессиональном прошлом и настоящем Березовского, превращая его историю в туристический продукт.

## **1.2 Профессии, которые построили город Березовский**

Город Березовский имеет уникальную историю, которую можно назвать **«историей труда»**. Его развитие от небольшого прииска до известного центра напрямую связано с людьми разных профессий, чей навык, смекалка и упорный труд создали его славу. Для моей игры важно было понять, какие же профессии были и остаются его главным богатством. Моё исследование я разделил на три группы: *профессии-основатели, профессии-творцы и современные мастера*.

### *1. Профессии-основатели: с чего всё начиналось*

История Березовского началась с золота. Поэтому самые первые и важные профессии были связаны с его поиском и добычей.

- *Старатель и золотодобытчик:* Это самая первая профессия нашего города. В 1745 году Ерофей Марков нашёл первый золотой самородок. Старатели — это одиночки или небольшие артели, которые вручную, с помощью простых инструментов (лоток, кирка, лопата), мыли золотосодержащий песок в речках. Их труд требовал огромного терпения, острого глаза и физической выносливости.

- *Шахтёр (рудокон)*: Когда поверхностное золото закончилось, началась подземная добыча. Появились шахты. Труд шахтёра — один из самых тяжёлых и опасных. Они спускались под землю, чтобы добывать золотоносную руду. Для игры важно показать, что это не просто человек с киркой, а специалист, который должен был разбираться в породах, укреплять своды шахты и соблюдать технику безопасности.
- *Геолог и маркшейдер*: Эти профессии — «мозг» золотодобычи. Геологи изучали строение земли, искали новые месторождения золота. Маркшейдеры — это подземные картографы. Они точно рассчитывали, в каком направлении рыть шахты, чтобы не обрушились стенки и чтобы работа была эффективной. Без их знаний добыча была бы слепой и очень рискованной.

*Вывод*: В игре эти профессии могут быть «стартовыми» — они закладывают фундамент города, добывают первый капитал (в виде игровых очков или ресурсов «золото»).

## 2. Профессии-творцы: создающие красоту

Березовский — это не только место, где добывают, но и место, где создают. Уникальные уральские минералы подарили городу вторую знаменитую профессию.

- *Камнерез (мастер-камнерез)*: Это визитная карточка и гордость Березовского. Мастера-камнерезы не добывают руду, а работают с уже добытым камнем — яшмой, малахитом, родонитом. Они превращают кусок породы в произведение искусства: шкатулки, вазы, картины и даже глобусы! Эта профессия требует не силы, а тонкого художественного вкуса, точности рук, огромного терпения и знаний о свойствах каждого минерала. Камнерез — это одновременно художник, скульптор и инженер.

- *Ювелир*: Часто работал в паре с камнерезом, обрамляя каменные вставки в драгоценные металлы, создавая законченные украшения.

*Вывод*: В игровой механике эти профессии — это «апгрейд». Они позволяют превратить простой добытый ресурс (камень) в дорогой и ценный предмет искусства (шедевр), который приносит больше победных очков.

### *3. Современные мастера: профессии сегодняшнего дня*

Город продолжает развиваться, и многие старые профессии видоизменились, появились новые.

- **Горный инженер и обогатитель**: Сегодня золото и другие полезные ископаемые добывают не вручную, а с помощью сложной техники и технологий. Горный инженер управляет современными процессами на руднике. *Обогатитель* — это специалист, который на обогатительных фабриках отделяет ценные металлы от пустой породы с помощью химических и физических процессов.
- **Мастер-художник (в камнерезном деле)**: Традиции камнерезного искусства живы. Современные мастера используют как старинные методы, так и новые технологии, например, компьютерное моделирование будущего изделия. Они создают работы для музеев и выставок по всему миру.
- **Специалист в сфере туризма и экскурсовод**: Так как история и ремёсла Березовского уникальны, появилась важная профессия — *рассказывать о них миру*. Экскурсоводы, музейные работники, организаторы туристических маршрутов помогают гостям города узнать о его славном прошлом и настоящем.

*Общий вывод*:

Главными для Березовского навсегда остались профессии, связанные с земными богатствами (золото, камень) и с превращением этих богатств в

ценность (добыча → обработка → производство искусства). Цепочка «Геолог-Шахтёр-Камнерез» — это история превращения природного дара в предмет гордости. Именно эти профессии, их связь и преемственность, я и взял за основу для создания карточек, вопросов и заданий в моей настольной игре «Березовский — город мастеров». Они показывают, что сила нашего города — в умелых руках и светлых головах его жителей.

### **1.3 Особенности настольных игр как феномена современной культуры и потенциал для развития локального сообщества**

В цифровую эпоху ценность физического объекта возрастает. Качество компонентов — дерева, картона, пластика, текстуры карт — напрямую влияет на впечатление. Это напрямую пересекается с темой мастерства: резные фигурки, художественная графика, проработанное игровое поле являются объектами прикладного искусства. Березовский, с его традициями обработки материалов, мог бы стать площадкой для экспериментов в создании эксклюзивных игровых компонентов (например, тематических наборов на тему золотодобычи или уральских сказов).

В отличие от онлайн-игр, настольные игры требуют прямого контакта «здесь и сейчас». Они учат договариваться, аргументировать, проигрывать и побеждать, читать эмоции соперника. Это мощный инструмент социализации для разных возрастов, формирования локальных клубов по интересам, укрепления семейных связей. Для города это означает создание точек притяжения (кафе, клубы, библиотеки), где формируется здоровое и интеллектуально насыщенное сообщество.

Современные игры — это сложные системы, развивающие критическое мышление, логику, ресурсное планирование, базовые экономические навыки. Существует целый пласт образовательных игр по истории, экологии, городскому планированию. Это открывает возможности для сотрудничества с

образовательными учреждениями Березовского, создания профорientационных игр (например, о профессиях горнодобывающей отрасли или ремесленника), что полностью соответствует образу «города мастеров».

Многие игры строятся вокруг сюжета, будь то детективное расследование, колонизация новых земель или развитие цивилизации. Игрок становится соавтором истории. Эта особенность позволяет через игру транслировать локальную идентичность. Представьте игру «Березовский: Золотая лихорадка», где игроки в роли рудопромышленников, инженеров и геологов строят предприятие, или кооперативную игру по мотивам сказов П.П. Бажова.

Настольные игры имеют низкий порог входа (можно научиться за вечер) и высокий «потолок» мастерства. Они могут объединять людей разного возраста, профессий и социальных статусов. Это демократичное хобби, которое может стать одним из символов открытого и гостеприимного Березовского.

Настольные игры — это современная, динамичная и социально ориентированная культура, идеально отвечающая духу «города мастеров». Они требуют тех же качеств, что и любое ремесло: терпения, стратегического видения, креативности и умения работать в команде. Развитие этого направления в Березовском способно не только разнообразить досуг жителей, но и создать новый, привлекательный образ города — как места, где ценят живое общение, интеллект, творческий подход и где умеют создавать собственные, уникальные миры, будь то в реальности или на игровом столе. Это путь к формированию сообщества не только потребителей, но и создателей — истинных мастеров игрового дела.

## ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 1

Игра «Березовский – город мастеров» создана на основе глубокого изучения исторического пути города, его уникальных профессиональных традиций и современного состояния. Её концепция отражает эволюцию местных профессий, начиная с периода золотодобывающих старателей и заканчивая современными специалистами, работающими в области высоких технологий и творческих отраслей.

Главная идея игры заключается в передаче ценности преемственности поколений и важности профессий, которые сделали город известным далеко за пределами Урала. Освоение золотых месторождений, рождение художественных промыслов и адаптация старых занятий к современным реалиям формируют сюжет и игровые механизмы. Настольная игра представляет собой симбиоз образовательной и развлекательной функций, позволяя молодым людям задуматься о выборе профессии, осознать вклад различных специальностей в экономическое процветание и культурное наследие родного края.

Таким образом, проект служит инструментом воспитания патриотизма, уважения к местным историческим традициям и стимулирует профессиональный рост молодёжи. Он показывает, что развитие города возможно лишь благодаря сплочённости профессионалов и бережному отношению к прошлому. Важным элементом проекта стало внедрение современных технологий (Telegram-бот и QR-коды), облегчающих понимание правил и повышающих привлекательность игры среди молодого поколения.

Игра не только воссоздаёт прошлое, но и даёт надежду на будущее, вдохновляет молодежь изучать местные обычаи и развивать таланты, делая выбор в пользу востребованных и престижных профессий. Через игру дети и взрослые получают возможность почувствовать себя частью большой

истории, раскрыть своё призвание и внести личный вклад в дальнейшее развитие города Березовского.

## ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

### 2.1 Подход к разработке оригинальной идеи настольной игры «Березовский – город мастеров»

Мы постарались объединить в игре темы профессия, будущее и Малая Родина, т.к. для подростков очень важно осознать важность разных специальностей и их роль в прогрессе нашего государства.

На игровом поле предстают значимые объекты и достопримечательности родного города Березовского, отражающие его историю, культуру и неповторимый колорит (Приложение 1).

Объекты и достопримечательности на игровом поле гармонично сочетаются с красочными игровыми карточками, каждая из которых раскрывает уникальность места, погружая участников игры в атмосферу родного города Березовского (Приложение 2).

Немалое значение имеют также оригинальные фигурки, выполненные в образе представителей различных профессий, специально предназначенные участникам игры.

Интересные вопросы, посвящённые различным профессиям, позволяют подросткам глубже понять их значимость и ощутить вклад каждой специальности в развитие общества и Малой Родины.

Особенность нашей игры заключается в интеграции современных технологий: бот-помощник в Telegram-мессенджере оперативно отвечает на вопросы игроков о правилах, помогая легко освоить игровой процесс и насладиться игрой в полной мере. С помощью QR-кода, при наведении камеры телефона, игрок попадает в Telegram чат с бот-помощником (Приложение 3).

## 2.2 Правила игры «Березовский -город Мастеров»

Участников – от 2 до 4

4 фишки – фигурки

Кости – 1 кубик

Карточки – вопросы

Карточки – локация

3D игровое поле

Подготовка к игре

Выберите себе фишку и разместите её на старте игрового поля.

Разложите карточки следующим образом:

- Карточки-приглашения

каждый участник получает по три карты с заданиями. Найдите соответствующие локации на игровом поле. Как только ваша фишка окажется на нужной клетке, вы получите бонусную букву.

- Вопросы и буквы

положите карточки с вопросами рубашкой вверх около поля, а запас букв расположите отдельно. Один из участников назначается ответственным за выдачу букв игрокам.

Ход игры

Игру начинает самый старший участник. Остальные игроки ходят по очереди согласно следующему порядку действий:

Очередной ход состоит из трёх шагов:

1. Кубик: бросьте игральный кубик.

2. Движение: передвиньте вашу фишку ровно на столько клеток, сколько очков выпало на кубике. Двигайтесь исключительно по указанным на игровых клетках стрелкам.

3. Действие на локациях:

- Посещение локации: всякий раз, оказавшись на какой-либо игровой локации, озвучьте её название и опишите особенности места, перечислив профессии, характерные для неё. За посещение локации вы получаете одну букву.
- Специальные клетки: некоторые ячейки содержат стрелочки или специальные обозначения. Если вы остановились на такой клетке, возьмите соответствующую карточку. Эти карточки либо предоставляют дополнительные буквы, либо требуют выполнить определённые задания (ответить на вопрос, показать пантомиму или найти предмет).
- Задания типа "пантомима": обе стороны выигрывают букву, если задание успешно выполнено и разгадано другим игроком.
- Каждая локация может быть посещена только единожды.

Дополнительные правила:

Если вы переходите мимо своей собственной локации в течение текущего хода, вы можете выбрать остановку на ней даже при наличии оставшихся ходов.

В случае одновременного закрытия полей с буквами двумя игроками организуется блиц-игра с пятью вопросами из карт заданий. Победителем становится игрок, первым набравший большее число правильных ответов.

Победителем становится участник, который первым соберёт необходимое количество букв, составляющих его индивидуальное ключевое слово. Задача каждого ребёнка заключается в своевременном выполнении условий игры, позволяющих завершить процесс сбора нужных символов и продемонстрировать достижение цели раньше остальных игроков.

Это увлекательное путешествие поможет вам глубже изучить профессии родного края, выполняя интересные задания и расширяя кругозор. Играйте и развивайте свои знания вместе с друзьями и семьёй!

### **2.3 Telegram-бот помощник и QR-код для удобства пользователей**

Особенность нашей игры заключается в интеграции современных технологий: бот-помощник в Telegram-мессенджере оперативно отвечает на вопросы игроков о правилах, помогая легко освоить игровой процесс и насладиться игрой в полной мере. С помощью QR-кода, при наведении камеры телефона, игрок попадает в Telegram чат с бот-помощником.

Целью нашей идеи является создание удобного инструмента для погружения игроков в игровой процесс через удобный интерфейс мессенджера Telegram. Основной задачей бота становится помощь игрокам разобраться в правилах игры, особенностях её механики, целях и заданиях.

Основные функции и возможности бота включают обучение правилам: пошаговую инструкцию и наглядные объяснения основных игровых принципов.

#### *Особенности дизайна*

Интерфейс бота выполнен в стиле минимализма с яркими элементами. Использование интуитивно понятных команд и меню позволяет легко ориентироваться даже новичкам. Все команды озвучены простыми и понятными словами.

#### *Технические характеристики:*

1. Платформа разработки: Python + библиотеки Telegram API
2. Преимущества технологии:

- Простота интеграции с различными платформами и системами.
- Высокая скорость обработки запросов и отправки сообщений.
- Надежность и стабильность благодаря проверенным инструментам программирования.

## ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 2

Игра «Березовский – город мастеров» разработана с целью объединения ключевых аспектов профессионального развития и культурного наследия малой родины. Игровой процесс построен вокруг тематического исследования значимых объектов и достопримечательностей города Березовского, знакомит участников с разнообразием профессий и их влиянием на общество и экономику региона. Благодаря гармоничному сочетанию визуального оформления игрового поля, красочных карточек и оригинальных фигурок игра создаёт уникальную атмосферу, способствующую развитию интереса подростков к разным специальностям и повышению их осведомлённости о местной культуре и истории.

Интеграция современной технологической составляющей в виде Telegram-бот помощника и QR-кодов значительно упрощает освоение правил и улучшает взаимодействие игроков с игровым процессом. Бот помогает быстро адаптироваться к новым условиям игры, обеспечивая удобную навигацию и доступ к важной информации прямо в мобильном устройстве игрока. Таким образом, игра способствует формированию осознанного отношения подростков к выбору будущей профессии, развивает интерес к культурному наследию своего города и формирует позитивное отношение к труду и профессиональному росту (Приложение 4).

## ВЫВОД

Проект «Березовский – город мастеров» разработан как уникальное сочетание образовательного и развлекательного элемента, направленное на изучение истории, культурных особенностей и профессиональной специфики города Березовского. Основная цель игры — привлечь внимание молодежи к важным профессиональным направлениям, подчеркнуть взаимосвязь между прошлым и настоящим, воспитывая уважение к историческому наследию и стимулируя профессиональный рост.

Игра основана на глубоком изучении эволюции профессий Березовского, начиная с эпохи золотого бума и заканчивая современностью.



Она отражает уникальный опыт и достижения горожан, подчёркивая важность преемственности и уважения к труду.

Проект направлен на повышение уровня информированности молодых людей о многообразии профессий, формировании правильного представления о карьерных перспективах и мотивации к изучению местного культурного наследия.

Внедрение современных технологий (Telegram-бот, QR-коды) облегчает знакомство с правилами игры и повышает уровень вовлеченности игроков, демонстрируя преимущества цифровых возможностей.

Игра создает условия для семейного досуга, укрепляет межличностные связи и развивает коммуникативные навыки. Возможность взаимодействия в группе делает её отличным инструментом для социальной адаптации и повышения уверенности в собственных силах.

Создание персонажей, сценарии и оформление игры способствуют развитию фантазии, креативности и творческой активности у детей и взрослых.

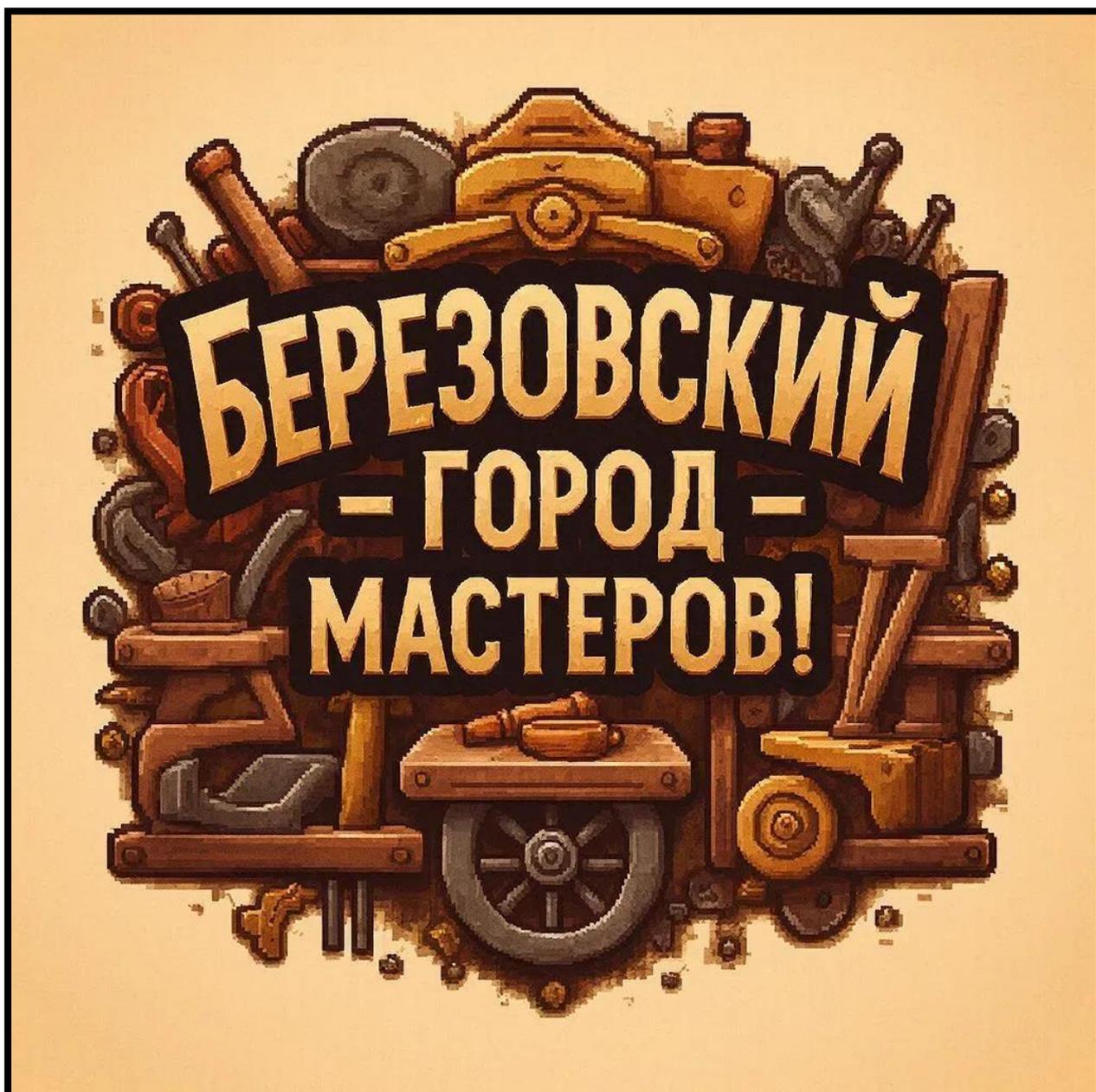
Разработанная игра способна служить основой для создания сети клубов и мероприятий, направленных на популяризацию городской культуры и укрепление чувства принадлежности к своему краю.

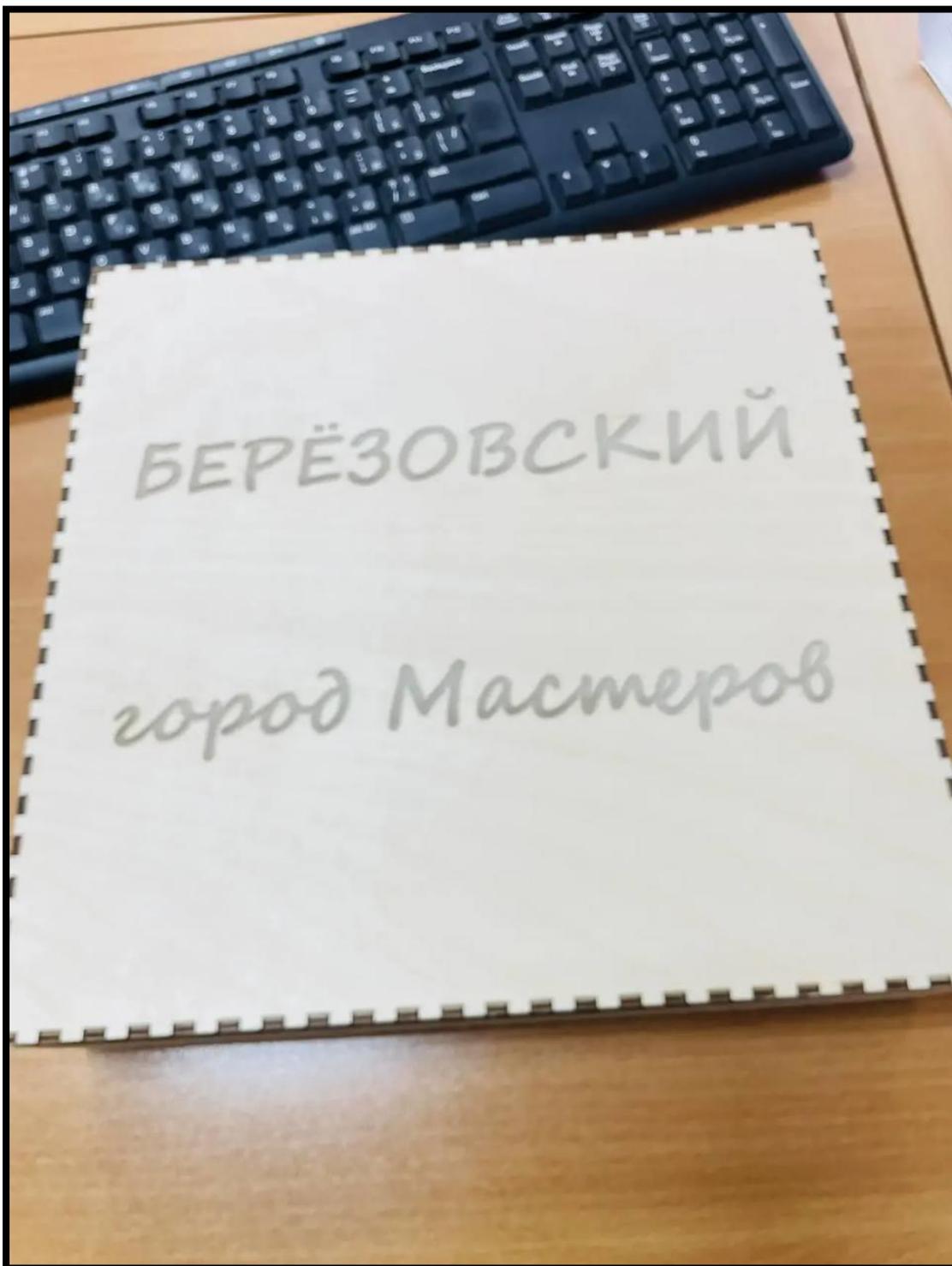
Настольная игра «Березовский – город мастеров» является мощным инструментом для комплексного развития подростков, формирования здорового образа жизни и активного участия в культурной жизни родного города.

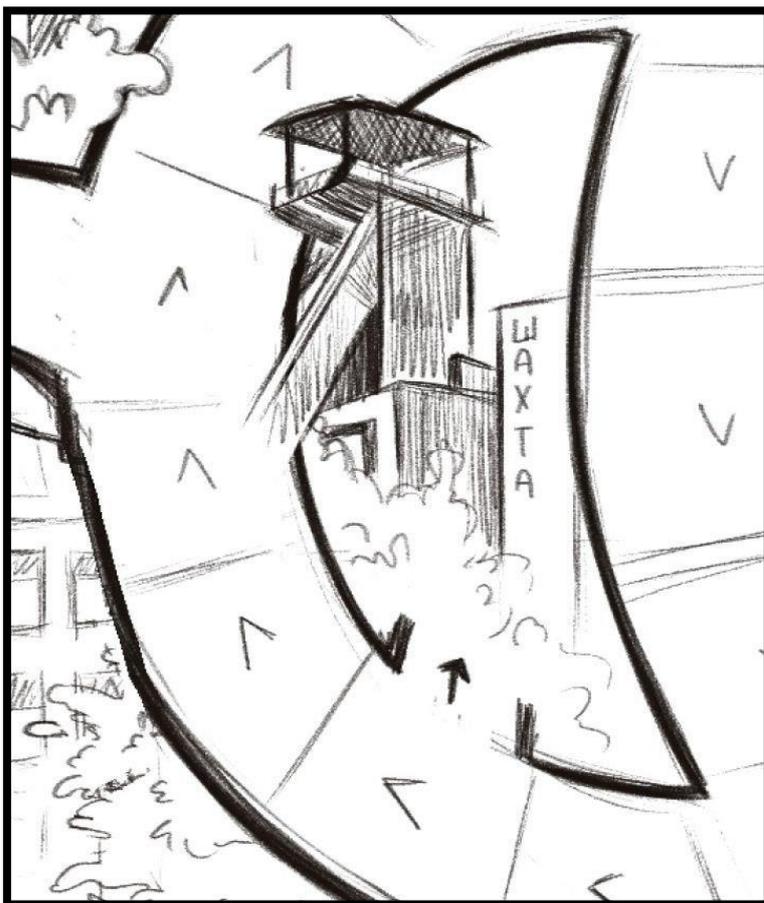
## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ЭЛЕКТРОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

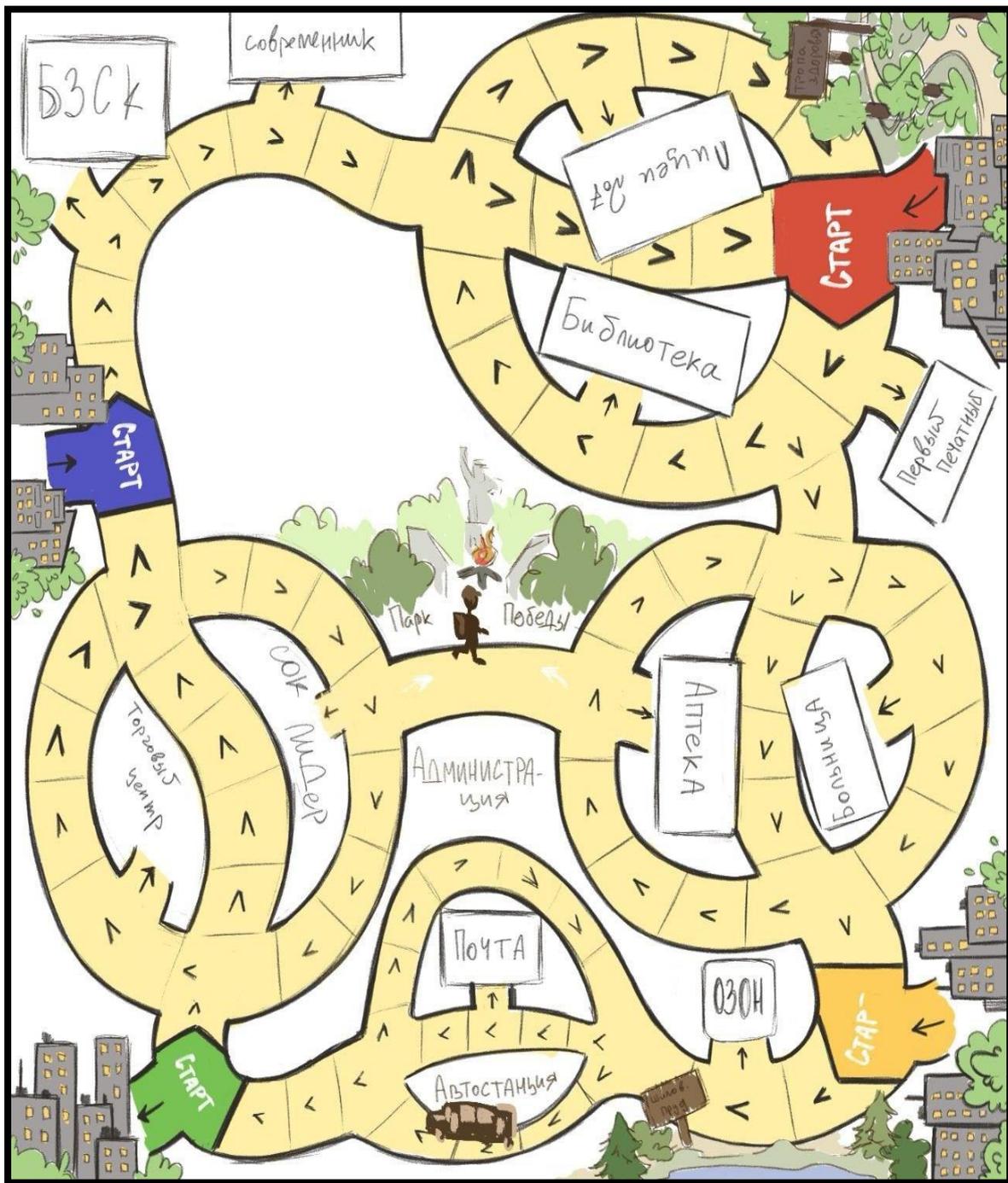
1. Берёзовский: век XVIII — век XXI. — Екатеринбург: Издательство «Сократ», 2013. — (Коллективная монография по истории города, содержит главы о развитии промышленности и ремёсел).
2. Козинец, Л. А. Каменная летопись города. — Екатеринбург: Уральское издательство, 2008. — (Книга посвящена истории камнерезного искусства и завода «Уральские самоцветы»).
3. Машков, А. В. Берёзовский золотой: История первого русского золота. — Свердловск: Средне-Уральское книжное издательство, 1990. — (Основной источник по истории золотодобычи и профессии шахтёра).
4. Свод памятников истории и культуры Свердловской области. Том 1. — Екатеринбург: Сократ, 2007. — (Содержит раздел о памятниках индустриального наследия Берёзовского).
5. Путеводитель по Берёзовскому / Авт.-сост. Н. В. Акимова. — Берёзовский: [б.и.], 2019. — (Современный путеводитель, информация о музеях и мастерах).
6. Статьи из местной периодики (газеты «Берёзовский рабочий», «Золотая горка») за последние 5-10 лет, посвящённые ветеранам труда, камнерезам, современным предприятиям.
7. Берёзовский: век XVIII — век XXI. — Екатеринбург: Издательство «Сократ», 2013. — (Коллективная монография по истории города, содержит главы о развитии промышленности и ремёсел).
8. Козинец, Л. А. Каменная летопись города. — Екатеринбург: Уральское издательство, 2008. — (Книга посвящена истории камнерезного искусства и завода «Уральские самоцветы»).

9. Машков, А. В. Берёзовский золотой: История первого русского золота. — Свердловск: Средне-Уральское книжное издательство, 1990. — (Основной источник по истории золотодобычи и профессии шахтёра).
10. Свод памятников истории и культуры Свердловской области. Том 1. — Екатеринбург: Сократ, 2007. — (Содержит раздел о памятниках индустриального наследия Берёзовского).
11. Путеводитель по Берёзовскому / Авт.-сост. Н. В. Акимова. — Берёзовский: [б.и.], 2019. — (Современный путеводитель, информация о музеях и мастерах).
12. Статьи из местной периодики (газеты «Берёзовский рабочий», «Золотая горка») за последние 5-10 лет, посвящённые ветеранам труда, камнерезам, современным предприятиям.









### ПРИЛОЖЕНИЕ 3



