**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Тема:«БОГИ ГРЕЦИИ И РИМА: СХОДСТВА И РАЗЛИЧИЯ»**

**Состав проектной группы:**

руководитель проекта – Батухтин А. Е.

участник проекта – Ахапкин С. Д.

участник проекта – Кузьмичёв Г. С.

консультант проекта – Каменева Кира Дмитриевна

**Актуальность проекта**

 Довольно часто люди, посещающие музеи, рассматривающие фасады зданий, сталкивающиеся с репродукциями и фотографиями произведений искусств, на которых изображены боги античных мифов, допускают ошибки в определении греческие это боги или римские. Это происходит из-за их сходства, к тому же пантеон римских богов отчасти произошел от греческих. Они схожи внешне, и мы знаем похожие сюжеты мифов, которые и запечатлены художниками и скульпторами . А с этим мы и хотим разобраться в своем проекте: греческие или римские боги являются героями того или иного произведения искусства.

**Проблема проекта**

 Многие школьники знают основные сходства в пантеонах греческих и римских богов, но среди отличий знают лишь различия в именах. А встретив их в живописи, скульптуре или архитектуре, вовсе теряются к какому пантеону отнести изображенного героя.

**Цель проекта**

 Расширить познания гимназистов в области культуры и истории античного мира, увеличить их кругозор.

**Задачи:**

* Отобрать источники информации, необходимые для реализации проекта
* Составить анкеты и провести анкетирования. Обработать результаты
* Защитить тему проекта
* Составить энциклопедию, разместить на отдельном сайте (электронная версия)
* Создать плакат, который повествует школьникам краткие сведения о нашем проекте
* Создать сценарий урока для школьников 6-7 классов
* Создать правила обучающей игры для школьников 6-7 классов
* Провести урок и следующее за ним анкетирование школьников для проверки того, усвоили ли они материал. Обработать анкеты
* Провести обучающую игру и следующее за ним анкетирование школьников для проверки того, усвоили ли они материал. Обработать анкеты
* Сравнить полученные результаты анкетирования после урока и игры
* Создать презентацию, наглядно отражающую проделанную нами работу
* Успешно защитить проект

**Продукты проекта**

**1. Энциклопедия "Сравнение богов и мифов о богах Древней Греции и Древнего Рима"**

 Энциклопедия поможет школьникам разобраться в сходствах и различиях между пантеонами богов античного мира. Ученики смогут изучить её на сайте гимназии или на сайте <https://www.wattpad.com/> (по названию «Боги Греции и Рима: сходства и различия»

 В энциклопедии представлены 10 пар богов, описание каждого из них и их атрибутов. Таблица сравнений греческих богов с их римскими аналогами помогает систематизировать материал. В приложении энциклопедии находятся репродукции и фотографии произведений искусства, на которых изображены боги. (Из-за большого объёма информации эта часть прикреплена отдельным файлом на сайте гимназии )

 В печатном варианте энциклопедия будет храниться в школьной библиотеке.

Наша энциклопедия будет в свободном доступе, и любой желающий сможет её прочитать. Мы надеемся, что информация, накопленная нами во время работы над проектом, будет полезна ученикам, которым нужно будет выполнить задание, связанное с искусством античности по МХК, подготовить рассказ про влияние Древней Греции на Римскую империю по истории, изучить героев античных мифов по литературе и др.

**2. Сценарий обучающего урока**

 Цель подготовленного сценария: используя, данный материал легко рассказать ребятам 6-7 классов о сходствах и различиях античных богов.

В сценарии есть информация об основных богах. Урок предполагает анкетирование, для проверки усвоенного материала. Анкета разработана нами. Сценарий снабжен презентацией для проведения урока. Она помогает визуализировать образы богов, о которых мы рассказываем. Презентация и сценарий находятся на сайте гимназии.

 Предполагается, что сценарий для проведения урока и презентация помогут учителям МХК, истории и литературы.

**3. Обучающая игра**

 Настольная ролевая игра для увеличения знаний о богах обоих пантеонов, в которой игрокам предстоит разделится на две команды (греков и римлян) и с помощью богов своего пантеона одержать победу, по средствам захвата контрольной точки.

 Игра должна стать примером «интересного и познавательного» в нашем проекте, так как уже упомянутая механика «помощь богов» будет включать в себя наглядные свойства и особенности отдельных богов.

Настольная-ролевая игра «War of Gods» (правила)

**Аннотация (о богах)**

*Религия древних греков и римлян это политеизм (почитание многих богов; многобожие). Согласно этой религии каждый бог имел своё особенное значение и выполнял отведенную ему функцию.*

*Несмотря на то, что боги Греции были бессмертными и обладали большими силами, они были во многом похожи на людей. Им было свойственно ссорится и мириться, лгать и плести интриги, любить и ненавидеть, быть как милосердными так и грозными. Греки сделали мир своих божеств обширным и разнообразным, украсили его, показывая всю свою страсть к художественному творчеству, воспели в поэмах.*

*Римлян куда больше интересовала практическая сторона. Их боги отличались жёсткой дисциплиной и суровостью и имели в основном практическое направление: им молились, у них испрашивали совета.*

**Цель игры (для чего была создана)**

Показать различие между греческими и римскими богами в понятной и доступной форме, на основе сражения македонян (верящих в олимпийцев) и римлян.

**Историческая привязка**

*Конфликты между Римом и Грецией происходили на самом деле.*

*Так, пока Рим был втянут в разорительный конфликт с Карфагеном, македонский царь Филипп V решил ввязаться в борьбу за Грецию и расширить свои территории на запад. Когда в 216 году до нашей эры римляне потерпели серьёзное поражение при Каннах, Филипп направил послов в лагерь карфагенского полководца Ганнибала с предложением о заключении союза.  Союз был заключён в 215 году до нашей эры, однако послы Филиппа и сопровождающие их послы Ганнибала были захвачены римлянами по пути в Македонию, и заговор был раскрыт. Филипп попытался вторгнуться в Иллирию (Балканский полуостров) с моря, захватил Орик и взял в осаду Аполлоний. Римские легионы быстро среагировали на военную кампанию греков, и атаковали их. Римляне победили, но теперь у Вас появилась возможность изменить ход битвы. Или оставить его неизменным. Вам решать.*

**Состав игры**

Поле, фигурки воинов (македонян и римлян), фигурки крипов (воинов-дезертиров), правила, флажки контроля.

**Цель игры (как победить).**

Существует 2 команды (македоняне и римляне). Каждая команда состоит из 5-6 бойцов. Бой проводится на специальном поле. В центре поля – контрольная точка.. Задача игроков обоих команд – захватить и удерживать эту точку. За каждый ход, когда команда контролирует точку, она получает 10 очков. Чтобы контролировать точку нужно, чтобы на ней не находилось игроков противника. Команда, которая первой соберёт 500 очков (число может меняться в зависимости от скорости развития событий в игре) считается победительницей. По краям находятся лагеря, где начинают игру игроки. Вокруг точки – лес, по бокам поля – воды моря.

**Правила, касающиеся непосредственно игроков.**

Вы будите играть за разнообразных бойцов. Для описания бойцов используется 9 характеристик, называемых профилем модели. Характеристики могут иметь значение от 0 до 10. Чем выше значение – тем выше соответствующие умение модели.

Юнит – модель, фигурка, которой управляет игрок.

WS – мастерство ближнего боя. Определяет насколько натренирован боец для ведения ближнего боя. Чем выше значение, тем больше вероятность в ближнем бою нанести удар противнику или парировать вражескую атаку.

BS – стрелковое мастерство. Показывает, насколько метко воин стреляет из любого доступного ему оружия. Чем выше умение стрелять – тем больше вероятность попадания в противника.

S – сила. Определяет, насколько физически силён боец. Чем выше сила, тем больше у бойца шанс ранить противника в ближнем бою.

T – стойкость. Показывает возможность бойца противостоять травмам и боли. Чем выше стойкость, тем выше шанс отразить удар врага и меньше вероятность критического ранения.

W – раны. Показывает, сколько ран надо нанести бойцу, чтобы он погиб. Критический удар наносит 3 раны.

I – инициатива. Характеристика скорости реакции существа, в ближнем бою воин с большей инициативой наносят удар раньше, чем воины с меньшей инициативой.

A – количество атак. Показывает, сколько раз модель может нанести удар за 1 ход ближнего боя.

SV – защита доспехов. Когда в бойца попали, он может спастись за счёт прочности доспехов. Этот фактор и отражает данная характеристика.

V – скорость модели. То, на какое расстояние она может перемещаться за ход.

Очки веры – каждый ход Вашей команды каждый состоящий в ней персонаж получает 1 очко веры. За очки веры можно молиться и получать благословение богов своего пантеона, или обрушивать на врагов их кару. За малое количество очков веры можно молиться второстепенным богам, за большое количество очков веры – главным богам (или большому числу второстепенных богов – как Вам больше нравится). Максимум очков веры – 15.

Проверки – чтобы сделать то или иное действие (кроме перемещения, вставания на точку, определения инициативы и молитвы) нужно пройти проверку. Чем выше значение умения, требующегося для проверки, чем меньшее число можно выкинуть на двадцатигранном кубике. Если Ваше умение – 1, нужно выкинуть больше 14, 2 – больше 13, 3 – больше 12, 4 – больше 11, 5 – больше 10, 6 – больше 9, 7 – больше 8, 8 – больше 7, 9 – больше 6, 10 – больше 5.

Урон – 1 шестигранный кубик.

Оглушение – Вы пропускаете свой следующий ход и не можете защищаться.

Погибшие союзники воскрешаются через 3 своих хода в лагере.

**Правила, касающиеся крипов.**

Крипы – это солдаты, дезертировавшее из римских легионов. Они начинают игру на пляже. Их убивают как македонцы, так и римляне. С каждого убитого крипа Вы получаете +1 к проверке 1 любого умения кроме защиты доспехов и числа жизней (числа ран, нужного для того, чтобы убить Вас) до конца следующих пяти ходов. Убивать крипов ради получения положительных характеристик значит *фармиться*. Крипы перемещаются в отдельный ход (перемещают их ведущие – люди, ответственные за соблюдение правил и не входящие не в одну из команд). Крипы не нападают на игроков, если их не заагрить (ударить). Если их ударили 1 раз, они начинают преследовать ударившего их игрока и атаковать его. Когда все крипы убиты, они восстанавливаются на пляже. Если игра затягивается, на поле появляется босс крипов – дезертировавший центурион. Та команда, которая убьёт его первым, побеждает. Правила, предписывающие крипам делать что-либо, действуют, даже если они противоречат *этим* правилам. Если крипы делают что-то, а потом изменение реальности заставляет их начать делать что-то другое, они меняют вид деятельности.

**Правила, касающиеся богов.**

Вы можете молиться богам, тратя на это так называемые Очки Веры. Каждый ход Вашей команды, каждый состоящей в ней персонаж получает 1 очко веры. Эти очки тратятся на молитвы (см. выше).

**Греция и Македония (боги идут от второстепенных богов, предлагающих самые «дешёвые» изменения реальности, до главных богов, предлагающих самые «дорогие»).**

1. **Арес (3 очка веры). Вы можете выбрать одно из 3 изменений реальности:**
* **Ярость безжалостного воителя**(все союзные юниты в радиусе 10 сантиметров от молившегося получают +2 к атаке ближнего боя);
* **Вихрь топоров**(молившийся персонаж может продвинуться на расстояние до 20 см и нанести 3 урона всем персонажам, находящемся во время его движения на расстояние в 5 сантиметров от него);
* **Кровавая жертва**(молившийся персонаж или любой другой союзник в радиусе 5 сантиметров от него погибает; любой враг в радиусе 20 сантиметров от молившегося погибает).
1. **Гефест (5 очков веры). Здесь и далее Вы можете выбрать одно из 3 изменений реальности:**
* **Молот и наковальня**(броня целевого персонажа становится равна 10 или 0 навсегда);
* **Пламя кузни**(все противники помолившегося персонажа получают 1 рану, а его союзники он сам восстанавливают 1 повреждение);
* **Щит Гефеста**(можно играть в чужой ход; отмените изменение реальности, вызванное целевым богом).
1. **Дионис (5 очков веры).**
* **Друзья по пьянке**(крипы становятся союзниками команды помолившегося на 2 хода, но Вы по-прежнему можете их убивать; они не дают сдачи и не оказывают сопротивления);
* **Сила вина**(помолившийся получает 1 рану и +1 к силе);
* **В плену у бога вина и растительности**(Вы (здесь и далее – помолившийся) опутываете виноградными лозами целевого персонажа противника; следующие 2 хода он может только копить очки веры и/или молиться).
1. **Афродита (5 очков веры):**
* **Привлечение**(все крипы играют за Вашу команду ближайшие 5 ходов; Вы не можете их убивать);
* **Любви не страшны расстояния**(Вы перемещаетесь к любому союзному персонажу);
* **Яблоко Раздора**(все противники, находящиеся в радиусе 10 сантиметров от Вас атакуют друг друга атакой ближнего или дальнего боя в зависимости от расстояния).
1. **Гера (7 очков веры):**
* **Узы брака**(если молившийся персонаж находится в 10 см от своего союзника противоположного пола, они получают +2 к мастерству ближнего боя и стрелковому мастерству);
* **Проклятие**(превращает персонажа противника в корову или быка в зависимости от его пола на 2 хода; в свой ход этот персонаж не может молиться или атаковать);
* **Задушен в колыбели**(персонаж воскресший в прошлом ходу умирает).
1. **Афина (7 очков веры):**
* **Мудрость**(даёт Вам способность автоматически проходить все проверки на инициативу в этом ходу);
* **Женское ремесло**(все женские персонажи получают способность ставить силки (персонаж в радиусе 5 см от поставившего силки оглушается));
* **Хранительница полисов**(Все персонажи в Вашем лагере восстанавливают своё здоровье до предела (считайте, что им не было не нанесено ни одной раны); это остаётся до конца игры).
1. **Аид (9 очков веры):**
* **Воскрешённая фаланга**(воскрешает всех Ваших погибших союзников на 3 хода, а потом снова убивает их на 2 хода);
* **Вода из Леты**(все противники в радиусе 10 см теряют все свои очки веры);
* **Призыв Цербера**(призывает цербера, все характеристики которого равны 3. Цербер исчезает после смерти. Нельзя, чтобы на поле одновременно было больше одного цербера).
1. **Посейдон (9 очков веры):**
* **Низвержение в пучину**(затапливает всю карту, кроме точки захвата, вода спадает через 5 ходов, если на точке есть персонажи обеих команд, то через 9 ходов; все утонувшие игроки и крипы умирают);
* **Кавалерия, в бой!**(перемещает Вас и всех союзников в радиусе 5 см от Вас на контрольную точку);
* **Колебатель земли**(оглушает всех персонажей противника).
1. **Зевс (10 очков веры):**
* **Дождь молний**(урон всем кроме Вас в радиусе 20 сантиметров; с расстояния в 4 см –4 урона; 10 см – 3 урона; далее 2 урона);
* **Яростный вихрь**(относит 1 любого врага в другой конец поля за его спиной);
* **Удар молнии**(уничтожает всех персонажей в радиусе 10 сантиметров; бьёт в любое место по выбору помолившегося).

**Рим.**

1. **Плутон (3 очка веры):**
* **Золото!**(один противник получает 3 урона тремя золотыми слитками, вылетевшими из-под земли);
* **В плену у металла**(1 противник увязает в ртути; он оглушён на протяжении 2 ходов и каждый из этих ходов получает по ране);
* **Власть над мёртвыми**(один из погибших по Вашему выбору управляет одним из крипов, пока не воскреснет; если крипа убивают, игрок просто ждёт своего воскрешения, или воскрешения крипа).
1. **Нептун (3 очка веры):**
* **Морская волна**(маленькая волна из моря наносит 1 рану любому персонажу на расстоянии до 10 см от моря);
* **Лошадь сюда!**(Вы можете дополнительно переместиться на 10 см на пони);
* **Воды!**(маленький гейзер оглушает одного противника (поднимает вверх, а затем исчезает, заставляя его упасть)).
1. **Бахус (4 очка веры):**
* **Призыв к ответственности!**(поскольку люди должны быть ответственны, команда противников вынуждена убрать мусор в своём лагере (все они мгновенно отправляются в лагерь и пропускают свой следующий ход));
* **Пьём только в меру!**(Вы получаете +1 к силе и +1 к максимальному числу ран, которые нужно нанести юниту, чтобы его убить);
* **Пора пожинать плоды**(крипы идут собирать виноград (они отправляются в лес); когда Вы убиваете крипов, Вы можете получить +1 к максимальному числу ран).
1. **Минерва (4 очка веры):**
* **Кара богини ремёсел**(Ваши противники садятся на землю и начинают лепить горшки; они оглушены на 2 хода, если не выкинут на двадцатигранном кубике 10 или больше);
* **Блага медицины**(молившийся восстанавливает 2 здоровья (исцеляет 2 раны или получает +2 к максимальному числу ран) и получает +2 к мастерству ближнего боя);
* **Квинкватрии настали!**(Крипы празднуют Квинкватрии; они трубят в трубы и несут горшки и масло; Ваши персонажи исцеляют 1 рану, а враги получают 1 рану).
1. **Вулкан (5 очков веры)**
* **Извержение**(до конца хода контрольная точка превращается в жерло вулкана; все находящиеся на ней персонажи погибают);
* **Очаг милого дома**(на 3 хода крипы уходят домой – выходят из игры; если они играли за команду противников, то когда они возвращаются в игру они вновь сами за себя);
* **Пожары**(враги, находящиеся в черте лагеря противника получают 3 урона).
1. **Венера (5 очков веры)**
* **Эпидемия садоводства**(крипы становятся садоводами; убивая их, Вы исцеляете 1 рану или получаете +1 к максимальному числу ран; Ваши враги не получают от убийства крипов ничего; это действует следующие Ваши 2 хода);
* **Сила любви**(Вы исцеляете 2 раны или получаете +2 к максимальному числу ран);
* **Красота природы (теперь Ваши союзники возрождаются в лесу; они пропускают 1 ход наблюдая за зайцами);**
1. **Юнона (7 очков веры)**
* **Свадьба!**(у крипов свадьба; они уходят на пляж; их нельзя атаковать 3 хода);
* **Град**(Начинается град. Все противники получают 2 раны);
* **Дар Юноны – покровительницы женщин**(персонажей женского пола нельзя атаковать).
1. **Марс (10 очков веры):**
* **Весна близко (**все крипы превращаются в быков и начинают бежать ы сторону команды врага; противники должны выкинуть 10 или больше; при провале они умирают);
* **Слава мужскому началу**(сила всех мужских героев Вашей команды равна 10 навсегда);
* **Тактика**(1 ход Ваших оппонентов Вы перемещаете их сами).
1. **Юпитер (10 очков веры):**
* **Гроза**(противники и крипы оглушаются и получают 2 раны);
* **Влияние владыки**(все отрицательные эффекты, сыгранные противниками, распространяются на них самих; положительные работают как обычно; данное изменение реальности можно разыгрывать в чужой ход);
* **Орлы!**(помолившейся садится на гигантского орла; его скорость удваивается и его можно атаковать только стрелковым мастерством; после его смерти орёл улетает).

**Критерии оценивания продуктов:**

 Информативность наших продуктов: достаточно ли в продуктах информации, чтобы ученики или учителя смогли извлечь из них пользу.

 Достоверность: не будут ли в наших продуктах допущены ошибки.

 Востребованность и практическая значимость: понадобятся ли кому-нибудь наши продукты.

 Новизна: ранее такой проект с такими продуктами не существовал, все продукты придуманы и выполнены участниками проекта.