**Пояснительная записка к продукту проекта "Тренировка памяти"**

*Состав проектной группы:*

Смирнова Алиса - руководитель проекта. Отвечала за составление опроса и придумывала содержание карточек для игры.

Александра Чарковская - участник проекта. Обрабатывала данные опроса, снимала и монтировала видеоролики.

Юлия Кадейкина - участник проекта. Проводила опрос, отвечала за дизайн игры, писала сценарии для видеороликов.

Ирина Валерьевна Бурикова – наш консультант.

*Проблема проекта:*

Как мне запомнить эту формулу? Почему я не могу выучить этот текст? С этими вопросами рано или поздно столкнется любой ученик. Многие школьники не до конца уверены в своей памяти, и иногда это мешает хорошо учиться.

*Продукт 1:*

Нашим первым продуктом являются два видеоролика о тренировке памяти. Их можно посмотреть на платформе YouTube - канал Alexandra Ch - "Тренировка зрительной памяти" и "Тренировка слуховой памяти". Можно использовать для самостоятельного развития памяти.

*Продукт 2:*

Второй продукт - настольная игра. Состоит из набора карточек и игрового поля. В начале игры все участники кладут свои фишки на старт. Первый участник бросает кубик, и попадает на определенную клетку (в зависимости от того, какое число ему выпало). На клетке написан номер, всего их 36. Каждой клетке соответствует карточка с заданием. Участник выполняет задание с карточки, остальные его проверяют. За выполнение каждого задания даются баллы. Выиграл тот, у кого к концу игры больше баллов. Можно использовать данный продукт для проведения урока, что мы и сделали. Также ученики могут использовать игру для полезного развлечения на досуге, игра будет лежать в одном из школьных кабинетов.

*Урок:*

Наша проектная группа в полном составе проводила урок у 7А класса, разделив его на три группы:

1. Выполняла представленные в первом видеоролике упражнения.
2. Делала то же самое, но со вторым видеороликом.
3. Играла в настольную игру.

В конце урока мы раздали учащимся опросники. Для первой и второй группы:

**1. Тренировали ли Вы свою память до этого урока?\_\_\_\_\_\_\_**

**2. Будете ли вы тренировать Вашу зрительную/слуховую память?\_\_\_\_\_**

**3. Оцените информативность просмотренного Вами видеоролика по 5-балльной шкале\_\_\_**

**4. Оцените визуальную составляющую видеоролика по 5-балльной шкале\_\_\_\_\_**

**5. Понравился ли Вам проведенный урок в целом, и есть ли у Вас какие-либо советы и замечания?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

60 % ответили "нет" на первый вопрос, и 73% ответили "да" на второй. В среднем 81% опрошенных понравились видеоролики и проведенный урок.

Для третьей группы:

**1. Понравился ли Вам дизайн игры?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**2. Оцените карточки с заданиями по 5-балльной шкале\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**3. Хотели бы вы поиграть в эту игру еще раз?\_\_\_\_\_\_\_\_**

**4. Понравился ли Вам проведенный урок в целом, и есть ли у Вас какие-либо советы и замечания?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**5. Как вы считаете: эффективно ли использовать данную игру для тренировки памяти?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

На первый и третий вопросы ответили положительно в среднем 69%, на 5 оценили карточки 100%. 70% дали положительный ответ на пятый вопрос.

*Критерии оценивания продукта:*

* Мы создали видеоролики на «5», если на каждом из них поставлено более 40 «лайков» и более 70% опрошенных на уроке положительно оценили их.
* Мы создали видеоролики на «4», если если на каждом из них поставлено более 20 «лайков», но менее 40 и более 50%, но менее 70% опрошенных на уроке положительно оценили их.
* Мы создали видеоролики на «3», если если на каждом из них поставлено 10-20 «лайков» и 40%-50% опрошенных на уроке положительно оценили их.
* Мы создали видеоролики на «2», если если на каждом из них поставлено менее 10 «лайков» и менее 40% опрошенных на уроке положительно оценили их.
* Мы создали настольную игру на «5», если дизайн, карточки и эффективность игры положительно оценили более 60%.
* Мы создали настольную игру на «4», если дизайн, карточки и эффективность игры положительно оценили от 50% до 60%.
* Мы создали настольную игру на «3», если дизайн, карточки и эффективность игры положительно оценили 40% - 50%.
* Мы создали настольную игру на «2», если дизайн, карточки и эффективность игры положительно оценили менее 40%