**Рецензент**: Чайкина Анна Игоревна

**Проект:** «10 мест из рассказов о Шерлоке Холмсе»

Общее впечатление о проекте:

Идея проекта интересна с точки зрения повышения мотивации учащихся к изучению английского языка, а также стимулирования интереса к литературе и культурным ценностям страны изучаемого языка.

Реализация проекта в виде интерактивной игры оправдывает его назначение и делает использование продукта интуитивно понятным.

Оценка продукта:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Критерий** | **Балл** |
| 1 | Полнота реализации проектного замысла | **3** - цель в целом достигнута, задачи в целом решены, но есть небольшие огрехи, не хватило практики |
| 2 | Социальная/практическая/теоретическая значимость | **3** - продукт в целом может помочь решению проблемы, при условии небольшой доработки |
| 3 | Эксплуатационные качества | **3** - использовать удобно, просто, безопасно, хорошего качества, нет данных об опыте его использования |
| 4 | Транслируемость | **3** - максимум |
| 5 | Инновационность | **1**- оригинальность |
| 6 | Продукт имеет пояснительную записку | **3** - пояснительная записка характеризуется полнотой содержания, понятна, имеет структуру, не содержит грамматических ошибок |
|  | Общий балл | **16** |

Рекомендации по доработке:

1. Устранить многочисленные ошибки в интерактивной игре: грамматические, орфографические, пунктуационные, фактические (названия произведений, как правильно пишется имя Шерлок на английском).

2. В описании продукта необходимо раскрыть взаимосвязь интерактивной игры и плаката (ватмана).

3. Более четко проработать окончание интерактивной игры — разные ответы приводят к одному и тому же результату. Не ясен исход игры.