Аннотация: В нашем проекте рассматривается временной отрезок с 1132 по 1237.В этот период в древней Руси ещё не было сформировано единое государство, а были отдельные княжества и города. Нас заинтересовало, что это были за княжества, и какие города входили в них. Мы решили найти информацию про это и создать поучительную игру по княжествам Древней Руси

1. Формулировка проблемы (противоречия, нерешенного

вопроса, трудности) На уроках информация в виде текста или слов запоминается плохо или быстро забывается. Игра позволяет лучше усвоить информацию, вызывает азартный интерес. Настольная игра в отличие от  компьютерной игры объединяет людей в непосредственном общении.

2. Цель проекта (Зачем мы делаем проект?)  Познакомиться с историей древнерусских земель и княжеств в период политической раздробленности до татаро-монгольского нашествия.

3. Ожидаемый результат проектной деятельности,

Определение формата продукта  Настольная стратегическая игра «Древнерусские земли и княжества в период до татаро-монгольского нашествия (XII-XIII вв.)»

4. Задачи проекта (Что мы делаем для реализации цели?) 1) найти информацию об истории древнерусских земель и княжеств в период политической раздробленности до татаро-монгольского нашествия;  2) собрать и выстроить найденную информацию в хронологическом порядке, чтобы можно использовать ее для планирования циклов и содержательных условий игры; 3) познакомиться с правилами различных настольных игр; 4) придумать правила своей игры; 5) создать все необходимые атрибуты игры (поле, фишки, карточки и т.д.); 6) провести апробацию игры (проверить игру на готовность);

5. Оценка наличия необходимых ресурсов и способов получения отсутствующих или недостающих

Наличие у нас и у наших друзей различных настольных игр (Каких?), из правил которых будем придумывать свою игру. Доступны книги по истории древнерусских земель и княжеств в период политической раздробленности до татаро-монгольского нашествия. Правила Игры будем создавать следующим образом: возьмем за основу формат какой-то одной игры, потом выберем интересные дополнительные правила из других игр, содержательно игру наполним информацией об истории древнерусских земель и княжеств в период политической раздробленности до татаро-монгольского нашествия.

6. Составление примерного плана работы  1.09- 8.09 поиск консультанта. 9.09-18.10 подготовка к защите темы. 19.10-26.10 поиск информации 27.10-9.11 обработка информации 10.11- 17.11 подготовка игрового поля. 18.11-1.12 создание правил 1.12-дата защиты проекта подготовка текста и презентации к защите проекта.

7. Распределение заданий в группе: Поиск и сбор информацию осуществляют все. Обработку тоже все. Составлением правил для игры занимаются Панкрат Лыков и Александр Смятских. Создание игровой доски и распределением по ней игровых объектов занимаются Егор Кривошапкин и Федор Сопор. Подготовка презентации к защите проекта занимаются Егор Кривошапкин и Федор Сопов. Подготовка текста к защите проекта лежит на Александре Смятских и Панкрате Лыкове.

8. Собственные критерии оценивания продукта проекта Критерии оценивания: 5, если игра получилась правдивая с точки зрения истории и правил 4, если были небольшие неточности в плане истории 3, если были значительные недочеты, а историческом плане, а также в плане правил 2, если с исторической точки зрения, все было не так и правила сделаны некорректно

9. Ведение электронного портфолио

10. Предметная специфика (актуальность, особенности работы, личная инициатива, т.д.) Интерес к настольным играм в нашем классе и у наших классных руководителей.