**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Тема проекта – Историческая игра по теме «Основные княжества Древней Руси»

Состав проектной группы и обязанности участников:

* Александр Смятских. Руководитель проектной группы. Организовывал и контролировал работу участников проектной группы, занимался поиском, анализом и обобщением информации, подготавливал окончательную версию тезисов для защиты темы проекта и презентации для защиты проекта.
* Сергей Семенов. Участник проекта. Занимался поиском и анализом информации, участвовал в подготовке тезисов для защиты темы проекта и создании презентации для защиты проекта, участвовал в создании правил игры и карточек городов
* Панкрат Лыков. Занимался поиском и анализом информации, участвовал в подготовке тезисов для защиты темы проекта и создании презентации для защиты проекта, участвовал в создании правил игры и карточек городов.
* Федор Сопов. Занимался поиском и анализом информации. Искал требования для создания игрового поля. Занимался создание игрового поля и карточек извещения и карточек вопросов.
* Егор Кривошапкин. Занимался поиском и анализом информации. Искал требования для создания игрового поля. Занимался создание игрового поля и карточек извещения и карточек вопросов.
* Консультант проекта – Орловский Алексей Яковлевич

Продукт проекта – Поучительная игра по теме « Основные княжества Древней Руси». В ней есть 3 основных княжества Древней Руси и Новгородская Земля. Также есть большое количество городов. Также есть карточки извещение и карточки вопросов. В правилах прописаны основные аспекты данной игры. Если нужны дополнительные указания, спрашивайте их у ведущего. Настольная игра, являющийся продуктом проекта, может быть использована в учебных целях в качестве наглядного пособия по изучению княжеств Древней Руси, а также просто в развлекательных целях.

Мы считаем, что качество продукта проекта следует оценивать по следующим критериям:

1. Точность соответствия игры правилам, а также точность соответствия карточек городов с реальными историческими событиями.
2. Удобство настольной игры для восприятия: удобно сделано поле для игры. Понятность и удобство карточек городов, извещений и вопросов.
3. Отсутствие в настольной игре и правилах фактических, логических и грамматических ошибок, неточностей и противоречий.