**ФИО рецензента: Ищенко С.Ю.**

**Проект: "Математическая игра после лета для 7 класса"**

**Общее впечатление о проекте:**

Продуктом проекта является настольная игра-«ходилка». Для продвижения по игровому полю нужно отвечать на вопросы, содержащиеся в карточках трех уровней сложности. Уровень сложности выбирает играющий. Количество пройденных игровых полей определяется с помощью игрального кубика, а также бонусов за верные ответы или, наоборот, штрафом – за неверные ответы.

Вопросы карточек взяты из курса математики за 5-6 класс. Цель проекта- провести повторение в группе учащихся до 6 человек в игровой форме.

Общее впечатление – положительное. Форма для повторения выбрана соответственно возрастным интересам 7-го класса, задания разнообразны. Они содержат и примеры на вычисления, и простейшие уравнения и текстовые задачи, в т. ч логические, а также вопросы по теории. Правила изложены доступным языком и несложные. Техническое исполнение продумано. Игровое поле магнитное, фишки для игры сделаны на 3D- принтере одной из участниц проекта и также магнитные, что позволяет фишкам не падать во время игры. Результат отчуждаемый. В игру может играть любой ученик или группа учеников.

**Рекомендации по доработке:** изменить систему бонусов за карточки третьего, самого сложного уровня, а также проверить грамотность текста в карточках первого уровня. *Убрать слово «вычь» ))*

|  |  |
| --- | --- |
| **Количество баллов** | **Критерий для 7/8 класса** |
| **7** | **Полнота реализации проектного замысла: 0-7 балла**  (уровень воплощения исходной цели, требований в полученном продукте, все ли задачи оказались решены, соответствие назначению, есть возможная сфера использования);  7 - максимум  6-5 - цель в целом достигнута, задачи в целом решены, но есть небольшие огрехи, чего-то не хватило - какого-то элемента задачи либо практики  4-3 - цель не достигнута, выполнена половина задач на приемлемом уровне  2-1 - цель не достигнута, выполнена только одна задача, на формальном уровне/попытка выполнить задачи |
| **4** | **Социальная /практическая/теоретическая значимость: 0-5 балла**(продукт помогает решению проблемы проекта);  5 – максимум, есть успешная апробация продукта  4 - продукт в целом может помочь решению проблемы, при условии небольшой доработки  3-2 - продукт может помочь решить проблему, но лишь в какой-то ее части  1 - продукт создан, но по какой-либо причине не может способствовать решению проблемы (нет практики, апробации) |
| **8** | **Эксплуатационные качества: 0-8 балла**  (удобство, простота и безопасность использования, наличие сопровождающей документации – инструкции, профессионализм исполнения);  8 - максимум  7-6 - использовать удобно, просто, безопасно, продукт высокого качества, но нет данных об опыте его использования  5-4 использовать удобно, просто, безопасно, хорошего качества, нет данных об опыте его использования  3-2 –использовать сложно, есть инструкция, нет данных об опыте его использования  1- использовать неудобно, нет инструкции |
| **5** | **Транслируемость: 0-5 балла**  **(**возможность использовать отчуждаемый продукт другими людьми);  5 - максимум  3-4 - продукт можно использовать другим, но с обязательными пространными комментариями, инструкциями и т.д.  1-2 - продукт крайне трудно, хотя и возможно использовать другим (техническая, практическая сторона вопроса) |
| **1** | **Инновационность:0-2 балла**  **Новизна** (ранее не существовал) или  **Оригинальность** (своеобразие, необычность) или  **Уникальность** (продукт единственный в своем роде, проявление индивидуальности исполнителя); |
| **3** | **Продукт имеет  пояснительную записку: 0-3 балла**  3 - пояснительная записка характеризуется полнотой содержания, понятна, имеет структуру, не содержит грамматических ошибок  2 - пояснительная записка характеризуется полнотой содержания, однако не оформлена должным образом (в т.ч. учитывается грамотность)  1 - пояснительная записка не полностью раскрывает качества продукта |