**Пояснительная записка**

**к проекту «В мире собак»**

**I. Общая информация**

*Состав проектной группы:* Ученицы 6 «В» класса Рычагова Полина, Андреенко Ира, Текучева Ника.

*Руководитель проекта:* Рычагова Полина

*Консультант проекта:* Шалимова Елена Георгиевна

**II. Подробное описание продукта проекта**

Собака – друг человека. Но многие люди – дети и взрослые очень мало знают о них. Наш проект поможет людям узнать о породах собак, об особенностях ухода за ними. Познакомиться с миром собак мы предлагаем, не просто сидя в одиночестве с книгой или перед экраном компьютера, а за интересной игрой в веселой компании друзей.

Мы придумали и создали настольную игру, которую назвали «В мире собак».

Игра предназначена для детей от 6 лет и старше. Взрослые тоже с удовольствием играют в нашу игру.

В игре участники превращаются в собак и проживают несколько собачьих жизней. В каждой новой жизни собака меняет породу. Может так случится, что в одной жизни собака принадлежит к породе сенбернар - живет на улице и охраняет дом, а в следующей уже - бишон фризе – маленькая домашняя собачка.

В процессе игры участники сталкиваются с ситуациями, которые могут произойти с собакой в настоящей жизни. Ситуации могут быть положительными (собака спасла утопающего, победила на выставке собак и т.п.) или отрицательными (собака испортила мебель, искусала прохожего и т.п.). На игровом поле предусмотрены ситуации, когда игроку необходимо подробно ознакомится с породой, к которой в настоящий момент принадлежит его герой.

**Состав игры.**

1. Брошюра с подробным описанием пород собак. Игрок в любой момент может обратиться к брошюре и узнать полную информацию о породах собак.
2. Игровое поле. Игровое поле представляет из себя размеченное пространство с клетками разного цвета. Игровое поле это и есть собачья жизнь с ее радостями и разочарованиями. Каждая клеточка поля – определенный этап в жизни собаки.
3. Карточки пород собак. Карты содержат краткое описание породы собак, необходимое игроку для преодоления различных препятствий во время игры. Игрок берет карту – породы собак при попадании на красную клетку игрового поля.
4. Карточки- ситуации. Карты содержат описание ситуаций, которые могут произойти с собакой в настоящей жизни. Эти карточки влияют на действия игрока: остаться на месте, пропустить ход, двигаться на несколько клеток вперед или назад.
5. Правила игры. Правила игры представлены в двух видах – подробное описание (1 экземпляр) и краткие правила (6 экземпляров).
6. Фигурки собак и кубик.

**Процесс игры**

Игра начинается на клетке «Старт». Игроки передвигают свои фигурки собак по очереди на столько клеток, сколько очков выпало на кубике.

На игровом поле изображены картинки с разными ситуациями, связанными с характеристиками пород, которые замедляют или наоборот сокращают игру. Такие клетки выделены *зеленым* цветом.

Клетка 7 – на пути высокий забор и перепрыгнуть его может только собака высокой породы. Если вы собака высокой породы переходите на клетку 15. Остальные собаки обходят забор и продолжают путь в обычном порядке.

Клетка 20 – перед вами нора и проползти по ней могут только собаки мелких и средних пород. Если вы принадлежите к такой породе, переходите на клетку 26. Остальные собаки обходят нору и продолжают путь в обычном порядке.

Клетка 39 – перед вами река, мост далеко. Если вы хорошо умеете плавать (крупные и охотничьи породы), то переходите на клетку 45. Остальные собаки идут к мосту и продолжают путь в обычном порядке.

Клетка 54 – собака увидела кошку и погналась за ней, к сожалению, в направлении назад. Вернитесь на клетку 45.

Попадая на *красный* квадрат на игровом поле, игрок берет карту из стопки «Породы собак». На каждой карте-породы представлено изображение собаки определенной породы и дано ее краткое описание. Выбирая карту с определенной породой, игрок становится собакой выбранной породы. В ходе игры участники сталкиваются с ситуациями, когда характеристики породы могут поменять маршрут следования – либо продвинуть игрока вперед, либо задержать.

Попадая на *желтый* квадрат, игрок берет из стопки карту- ситуации. Каждая карта-ситуации обозначает какое-либо событие, которое может случится с собакой.

Положительным - тогда игрок может в зависимости от породы либо продвинуться на несколько клеток вперед или назад, либо пропустить ход или остаться на месте.

Отрицательным – тогда игрок может потерять баллы либо вернуться на несколько клеток назад, либо пропустить ход.

Нейтральным – событие не влияет на дальнейший ход игры.

Одной из особенностей нашей игры является дополнительный круг на игровом поле – «Жизнь в городе». Попадание на *синюю* клетку игрового поля означает, что собака осталась на улице (потерялась, убежала от хозяев, выгнали и т.п.) и вынуждена выживать в городе. На поле расположены красные клетки (смена породы), а также клетки, с которых собака покидает улицу и попадает в:

«Семья» - вы возвращаетесь в основной круг, если вы собака любой породы,

«Приют» - вы возвращаетесь в основной круг, если вы собака мелкой породы,

«Работа в полиции», «Работа в МЧС» - вы возвращаетесь в основной круг, если вы собака крупной породы,

«Охота» - с данной клетки вы возвращаетесь в основной круг, если вы собака охотничьей породы.

**III. Предназначение продукта проекта**

Традиционно собак принято считать друзьями людей. Но это не совсем так. Они больше, чем друзья. Эти уникальные животные во многих сферах работают наравне с людьми, они отличные охранники, ищейки, охотники, поводыри и многое другое. Нам бы очень хотелось, чтобы люди больше любили этих животных, берегли их, заботились о них. А для этого необходимо больше знать о собаках – какие породы существуют и чем они различаются, какие особенности ухода за этими животными.

Предназначение продукта проекта (настольной игры «В мире собак») заключается в том, чтобы в развлекательной форме рассказать людям о разных породах собак, их особенностях и об уходе за ними.

Для того, чтобы понять достигли ли мы цели проекта, мы разработали анкету и предложили одноклассникам ответить на ее вопросы до проведения игры и после.

В анкету мы включили вопросы по определению породы собак, а также по знанию особенностей ухода.

Цель анкетирования — проверка уровня знаний у игроков и проверка «полезности» игры.

Анализ анкет, проверенных нашей группой показал, что более 70% учеников улучшили свои результаты после проведения игры и узнали что-то новое и, как мы надеемся, интересное.

По мнению нашей группы, игра получилась интересной и по- настоящему обучающей. Мы рекомендуем эту игру и для младшей школы в качестве досуга.

**IV. Собственные критерии оценивания продукта:**

| Критерий оценки | Отлично | Хорошо | Удовлетворительно |
| --- | --- | --- | --- |
| Доступность информации | Информация представлена в разных формах – и развернуто и сокращенно. Выделены основные моменты | Информация представлена в разных формах – и развернуто и сокращенно. Основные моменты не выделены | Не достаточно представленной информации |
| Объем информации | Количество пород собак в игре и брошюре больше 15 | Количество пород собак в игре и брошюре 10 - 15 | Количество пород собак в игре и брошюре меньше 10 |
| Оформление игры | Независимый эксперт оценил на «отлично» оформление карточек, игрового поля и брошюры | Независимый эксперт оценил на «хорошо» оформление карточек, игрового поля и брошюры | Независимый эксперт оценил на «удовлетворительно» оформление карточек, игрового поля и брошюры |
| Увлекательность игры | Игра интересна и увлекательна для учеников средней и младшей школы. | Игра не очень интересна для учеников средней и младшей школы. | Игра не интересна для учеников средней и младшей школы. Игра не доделана. |