Пояснительная записка проекта «Необыкновенность обычных животных»

**Консультант** – Баранов Константин Александрович.
**Состав группы:** Рудакова Ирина – руководитель.
**Тема проекта:** стереотипы о животных.
**Цель проекта:** Рассказать школьникам об интересных свойствах животных, которые на первый взгляд кажутся совершенно обычными с помощью игры «Правда или ложь?», состоящей из 40 красиво оформленных карточек с интересными и не повседневными и не общеизвестными фактами.
**Актуальность:** Игра – это не только развлечение, но и еще узнавание чего-то нового в игровой форме, а моя игра может помочь, заинтересовать в биологии, из нее можно узнать много нового.
**Задача проекта:** Создать продукт, с помощью которого рассказать о необычных свойствах животных.
**Проблема, которую решает продукт:** Игра рассказывает о малоизвестных чертах животных, тем самым просвещая и обучая ее участников
**Описание продукта:** Продукт – игра «Правда или ложь?», состоящая из 40 карточек, разделенных на пять разделов: звери, птицы, морские звезды, земноводные и рыбы. Их легко различить по цвету: соответственно - желтый, голубой, розовый и коричневый (рыбы и земноводные вместе), надписи и картинке. С лицевой стороны карточки находятся высказывание и вопрос – «правда или ложь?». На обратной стороне находятся ответ и объяснение. Карточки заламинированы для удобства их использования. Они не порвутся и не намокнут, если случайно пролить на них воду.
Правила игры таковы: Есть один ведущий, который читает вопрос, и игроки, которые могут играть поодиночке или группами. После того, как ведущий задаст вопрос, участники отвечают либо «правда», либо «ложь». Когда все выскажутся, ведущий переворачивает карточку и читает ответ. Тому, кто ответил правильно, засчитываются очки: за каждый верный ответ одно очко. Также можно играть вдвоем, тогда каждый по очереди берет карточку и читает утверждение, а второй отвечает. Очки засчитываются так же, как и в игре с большим количеством игроков. Побеждает тот, у кого больше всего очков. Еще в эту игру можно играть через интернет, если встретиться лично не получается (карантин, дистанционное обучение, игроки находятся в разных городах/странах). Тогда тот, у кого на руках карточки, создает опрос или просто задает ответ, а остальные участники отвечают, после чего спустя какое-то время ведущий публикует ответ.
Я выбрала такую форму продукта, потому что, играя, участник не только развлекается, но и еще узнает новое. Еще одной причиной, почему я выбрала именно этот формат, было то что я уже была знакома с ним по прошлому году.
**Предназначение продукта:**
Игра предназначена для развития и развлечения школьников в поездках, на уроках биологии, как вступление к новым разделам или как завершение темы/урока, на переменах, конкурсах. Также эта игра может быть интересна всем кто увлекается зоологией, независимо от возраста.
**Критерии оценивания продукта:**
*Качество продукта:* 91% опрашиваемых\* ответили, что продукт выполнен хорошо, интересно, 9% - что продукт выполнен неплохо – 3б из 3 б.
*Количество карточек:* 40 из 40 запланированных – 5 б.
*Самоорганизация:* 1 б из 2 б – я отстала от графика на две недели, но качество продукта от этого не пострадало.
*План работы:*
Защита проекта – выполнено на 19 баллов
Сбор информации и ее фильтрация – выполнено в срок
Создание материала для карточек – были созданы все 40 карточек, но с задержкой на две недели
Создание карточек и их оформление - выполнено
*Всего* 9 б из 10 б – оценка 5-
Я считаю, что я выполнила поставленную задачу путем создания продукта, так как многие (почти все) участвовавшие в игре отметили, что игра была познавательной и интересной.

\*Тестирование продукта проводилось среди учеников 8 класса в соц.сети в виде опроса, ответ на который появлялся на следующий день. Также я проводила игру в школе на переменах вместе со своими одноклассниками.