**Пояснительная записка к проекту "English learn"
(Игра на английском языке для пятиклассников)**

1. **ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ. Состав проектной группы:**
**Полякова Анна,** 6 класс "Г" - руководитель проекта - составитель словарного материала к игре, занималась половиной оформления, организатор проведения двух игр у

пятиклассников.
**Идиатуллина Элина,** - 6 класс "Г" - участник проекта - искала информацию о видах игр, занималась второй половиной оформления, помогала проводить игры у пятиклассников.
Консультант проекта - Садикова Анастасия Юрьевна

1. **Подробное описание продукта проекта**

**Как был выбран формат продукта?** Изначально ключевым замыслом проекта являлось создание продукта, который поможет пятиклассникам изучать английский язык весело и интересно. Игра на английском языке прекрасно подходила для этого.

Определившись с темой и названием игры мы задумались какой формат игры более удобный. В итоге мы пришли к выводу, что лучше сделать настольную игру потому, что её будет легче использовать небольшой группой людей без дополнительных приспособлений.

Игра поможет ребятам запомнить небольшое количество английских слов.

В своей игре мы смешали 2 типа игры: викторины и настольные игры. Мы таких игр лично нигде не видели, но скорее всего похожие уже существуют.

**Проблемы, с которыми мы столкнулись.** Изначально мы планировали, что Идиатуллина Элина будет полностью заниматься оформлением, но подбор словарного материала у нас занял больше запланированного времени. Для решения

этой проблемы мы разделили оформление на двоих, и оно заняло намного меньше времени.

После первой проведённой нами игре мы внесли поправки в инструкцию. И ко второй апробации игра была полностью доработана.

**Цель продукта.** Настольная игра "English learn" - это игра, которая разработана с целью расширить словарный запас английского языка пятиклассников в области географии, истории и биологии.

**Задачи продукта:** 1. Развивать английскую речь. 2. Приучать детей к изучению новых слов.

**Наш запланированный график работы**
**1.** поиск информации о видах игр и выбор вида - Идиатуллина Элина до 7 октября
**2.** подбор лексики и картинок для игры - Полякова Анна до 11 ноября.
**3**. оформление игры - Идиатуллина Элина с 11 ноября по 8 декабря.
**4.** апробация - Полякова Анна с 8 по 14 декабря

**Как нам удалось выполнить график**
**1.** поиск информации о видах игр и выбор вида - Идиатуллина Элина до 7 октября
**2.** подбор лексики и картинок для игры - Полякова Анна до 4 декабря
**3.** оформление игры - Идиатуллина Элина и Полякова Анна с 6 по 8 декабря
**4.** апробация - Полякова Анна с 12 по 13

**Рекомендации по использованию игры.**

Игра "English learn" включает в себя игровое поле, 26 карт с вопросами, ответы на карточки, 4 фишки, один кубик, 4 методички, 4 книжечки с упражнениями, песочные часы, инструкция. Игрокам понадобится лист бумаги и ручка.
Карточки делятся на три типа : вопросы по истории, географии и биологии.

**Цель игры -** Первым довести свою фишку к финишу

Мы считаем, что продукт проекта решает проблему проекта, может помочь детям выучить новые слова

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

**Подготовка к игре.** Игроки берут по методичке, читают слова и пытаются их запомнить. После они могут выполнить упражнения чтобы запомнить слова. Примерное время подготовки 10-30 минут

**Начало игры.** игроки выбирают по фишке и ставят на ход **СТАРТ**. Карточки с вопросами кладутся рядом с полем вопросами вниз. Игроки бросают кубик. Кому выпадет большее число, тот и начинает игру. В последующей игре кубик не нужен, игра идет по часовой стрелке. Первый игрок берет карточку и засекает время. Если игрок успевает правильно ответить за минуту, то он делает ход фишкой. Если игрок отвечает неправильно, то у других игроков есть шанс ответить за него. Правильно ответивший делает ход. После ответа карточка кладется под низ колоды.

1. **Предназначение продукта**

Настольная игра "English learn". Игра предназначена для 5 классов и старше для использования во внеклассное время.

1. **Критерии оценивания качества продукта**

После игр мы анкетировали играющих пятиклассников (анкеты для игроков (приложение 1); в анкете варианты пронумерованы в зависимости от количества баллов, которые мы можем получить за тот, или иной ответ. Считаем сколько мы заработали за каждую апробацию. Далее мы находим среднее арифметическое количество баллов за 2 апробации (макс. 48 баллов) и считаем процент.

"5" - 90-100%
"4" - 60-89%
"3" - 30-59%
"2" - 10-29%
"1" - 0-10%

результаты анкетирования (приложение 2)