**ГБОУ ГИМНАЗИЯ №1505**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКАЯ К ПРОЕКТУ**

**История государства Украинского: Украина, Россия и Речь Посполитая в период с 1648 по 1667 гг.**

****

**Состав группы:**

Комаров Олег 8 «В» – руководитель

Любич Лев 8 «В» - участник

**Консультант:**

Кириллов Дмитрий Анатольевич

**МОСКВА 2016 г.**

Настольные игры появились очень давно, их история тесно переплелась с историей многих народов. Безусловно, с течением времени, видоизменялся внешний вид, совершенствовались правила, неизменной осталась лишь суть, так как любая игра, в том числе и настольная была придумана человеком для более лёгкого способа передачи опыта и овладения знаниями. Именно в форме игры намного легче и удобнее передавать молодому поколению полезную и важную информацию.

**Цель и задачи проекта:**

**Цель:**

* Разработать настольную игру, воссоздав историческую действительность событий тех лет, тем самым развить интерес к истории и помочь в ее изучении с помощью интерактивной деятельности.

З**адачи:**

* Собрать информацию об истории Украины, России и Речи Посполитой в период с 1648 по 1667 года;
* Изучить и систематизировать полученные данные;
* Разработать книжно-иллюстративную выставку – историческую справку по данной теме из собранного материала;
* Создать настольную игру, составив вопросы, подобрав текстовой материал и продумав сюжетное и художественное оформление;
* Протестировать игру с целью выявления недостатков и их исправления;
* Провести опросы о качестве продуктов;
* Оформить рекламу;
* Подготовить материал к защите и защитить проект.

**Продукты проекта:**

1. **Историческая обучающая настольная игра «Воссоединение».**

Игра создана в жанре исторического квеста. Основной ее целью является знакомство игроков с историей России, Украины и Речи Посполитой в период с 1648 по 1667 гг. Продукт был разработан на основе исторических событий, подтвержденных документальными свидетельствами и научными данными. Как показывает практика с помощью настольных игр исторический материал усваиваться лучше, т.к. это нестандартный и интерактивный способ получения информации.

**Игровой набор включает в себя:**

* буклет, содержащий историческую справку по теме игры (основные события, исторические личности). Представленный в нем материал позволит погрузиться в атмосферу предлагаемых событий не только изучившим данный материал на уроках истории или самостоятельно, но и тем, кто еще не знаком с рассматриваемым историческим периодом;
* карточки с вопросами по теме;
* перечень правильных ответов;
* правила, содержащие описание сюжета;
* карточки игроков и экипировки;
* игровое поле, фишки игроков, игральные кости.

Набор содержит два взаимозаменяемых комплекта карточек с вопросами. По желанию игроков можно использовать оба комплекта карт одновременно.

**(Приложение 1)**

1. **Книжно-иллюстративная выставка-историческая справка** **«…Грань между древнею и новою Россиею».**

Чтобы проект стал информационно полноценным была разработана книжно-иллюстративная выставка-историческая справка «…Грань между древнею и новою Россиею».

**Выставка включает в себя:**

* исторические источники;
* энциклопедические и справочные издания;
* иллюстративный материал.

Для создания выставки была отобрана необходимая литература и иллюстрации, разработан план выставки с аннотациями к каждой представленной книге.

 **(Приложение 2)**

1. **Обзор книжно-иллюстративной выставки-исторической справки «…Грань между древнею и новою Россиею»**

Данный обзор был разработан для быстрого погружения в исторический контекст игры перед ее тестированием. Сжатая информация позволяет за короткий промежуток времени (а именно 10-15 минут) вникнуть в тему и уже не тратить время на знакомство с исторической справкой, которая прилагается к игре. Для обзора была отобрана информация в доступной форме, со ссылками на источники, представленными на выставке. По ходу обзора слушателям задавались вопросы, что позволяло в некоторые моменты переходить на формат беседы. Подобный интерактив позволял выяснять понятна ли суть вопроса и корректировать дальнейшее повествование.

**(Приложение 3)**

1. **Экспресс-опрос по игре и книжно-иллюстративной выставке -исторической справке в рамках проекта «История государства украинского: Украина, Россия и Речь Посполитая с 1648 по 1667 гг.**

Для определения эффективности продуктов был составлен экспресс-опрос, который проводился сразу после обзора выставки и тестирования игры. Благодаря полученным результатам были выявлены и учтены некоторые недостатки.

**(Приложение 4)**

1. **Публицистическая статья «Вся наша жизнь – игра» для школьной газеты**

Еще одним продуктом проекта является публицистическая статья «Вся наша жизнь – игра» для школьной газеты Пугачевка 6. В ней рассматривается история появления, цели создания, а также возможность применения настольных игр в образовательном процессе.

**(Приложение 5)**

1. **Реклама**

Для анонса продукта был самостоятельно разработан и выполнен рекламный плакат.

**(Приложение 6)**

А также придуман, смонтирован и озвучен видеоролик альтернативной рекламы <https://yadi.sk/i/XVOy3FZNzwTVM>

**Продукты проекта и их предназначение:**

* Наработанный материал может оказаться интересен и полезен в преподавании курса отечественной истории**;**
* Материалы выставки могут быть взяты за основу уроков истории;
* Настольная игра может использоваться в качестве дополнительного материала на уроках истории или для его закрепления.

**Критерии оценивания продуктов:**

* высокая активность и самостоятельность каждого участника проектной группы;
* полнота раскрытия темы;
* оригинальность и высокое качество выполнения заявленных продуктов;
* наглядность, лаконичность, оригинальность, художественное качество, и техническое исполнение игры «Воссоединение» и выставки «…Грань между древнею и новою Россиею»;
* раскрытие содержания проекта в выставке, игре, обзоре;
* полученные итоги по опросам о выставках и обзорах среди учеников.