**Рецензия на проект “Польза и вред компьютерных игр”**

Состав участников:

Хмельницкий Илья

Локтионов Антон

Раздьяконов Илья

Консультант : Маргаритов В.С.

Данная тема является актуальной в наше время. Ребята пытаются систематизировать возможную пользу от некоторых, самых популярных игр.

В представленной пояснительной записке сформулирована очень странная цель проекта “помочь решить спор между родителями и детьми”. Такая цель созданием буклета не может быть достижима.

По поводу критериев эффективности: нет конкретных показателей.

Как оценивать, отразила ли созданная брошюра все плюсы и минусы? Почему нет критерия оценки качества брошюры?

В пояснительной записке не представлено, какие конкретно задачи решались участниками проекта. Написано, что в начале проекта проводился опрос . О чем был этот опрос, что он дал участникам, остается неясным. Каким образом были выбраны именно те игры, речь о которых идет в брошюре? На основании каких данных?

По поводу итогового продукта - брошюры, можно сказать следующее. Авторы проекта постарались систематизировать информацию в брошюре, разобрали жанры возможных игр, привели информацию по 6 различным играм, попытавшись представить в наглядной форме их характеристики, которые могли бы подсказать родителям плюсы этих игр.

Замечания к содержательной части брошюры:

1. в таблицах характеристик встречается ответ “да\нет” или “нет\да”. Читателю остается непонятным вопрос, как это трактовать. Нет никакой легенды к этим таблицам.
2. В разделе “Минусы игр” представлена информация в очень размытом и неконкретном виде.
3. большинство информации, представленной в брошюре, просто скопировано из интернета. Только в первых двух играх Minecraft и Heroes III видно, что автор этих текстов хоть как-то пытался прочитать и осмыслить то, что он делает.

Замечания к оформлению:

1. брошюрой неудобно пользоваться: нет нумерации страниц, плохо распределена информация по страницам;
2. не выполнены требования к оформлению текстов для публикаций;
3. грамотность написания текстов. Авторы этой брошюры очень не любят ставить запятые.

Общее замечание: в названии проекта фигурирует термин “видеоигры”, в брошюре “компьютерные игры”. Если авторы описывают и то, и другое , то необходимо это прописать в своей работе.

В данном случае работу можно оценить на 3,5 балла.

Рецензент А.А.Павлова