**ТЕКСТ ЗАЩИТЫ ПРОЕКТА 28 ДЕКАБРЯ**

Добрый день. Меня зовут Нина Ульбашева и я являюсь руководителем проекта НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ТАЙНА ГЕОГРАФИЧЕСКОЙ КАРТЫ».

***Целью*** моего проекта было создание настольной игры "Тайна географической карты" для проведения игры и тестирования на учениках гимназии 24 декабря; для личного пользования (игры с сестрой 7 лет, родителями друзьями) и предложения идеи компании Hobby World.

***Проблема проекта:***   
Данный проект дает возможность использования наглядного материала и игровой формы обучения на уроках географии, а также позволяет познакомить детей от 7 до 11 лет с этим предметом.

| ***Задачи:*** |
| --- |
| 1. [Заполнение электронного портфолио](http://project.gym1505.ru/node/9398) |
| 1. [Самостоятельный выбор формата игры](http://project.gym1505.ru/node/9366) |
| 1. [Самостоятельная разработка концепции игры](http://project.gym1505.ru/node/9363) |
| 1. [Подготовка к защите темы проекта](http://project.gym1505.ru/node/9402) |
| 1. [Письмо "БАНДЕ УМНИКОВ"](http://project.gym1505.ru/node/8232) |
| 1. [Изготовление макета игры](http://project.gym1505.ru/node/10959) |
| 1. [Сканирование карточек](http://project.gym1505.ru/node/10961) |
| 1. [Размещение заказа на ламинирование игры](http://project.gym1505.ru/node/10962) |
| 1. [Создание письменного описания игры](http://project.gym1505.ru/node/9415) |
| 1. Вырезание карточек |
| 1. [Тестирование игры на девятиклассниках](http://project.gym1505.ru/node/10964) |
| 1. [Игра для пятиклассников](http://project.gym1505.ru/node/10965) |
| 1. [Защита проекта](http://project.gym1505.ru/node/10966) |

***Продукт:*** Продукт моего проекта представляет собой настольную игру, состоящую из 42 ламинированных игральных карт и опознавательной карты. Я расскажу о процессе создания игры.

Первоначально был выбран формат игры, основанный на форматах двух игр компании Банда Умников. Далее я создавала макет игры. Рисовала 42 картонных карточки и опознавательную карту. Это заняло у меня больше недели. Далее каждая карточка была отдельна отсканирована с двух сторон с телефона программой CamScanner вместе с опознавательной картой. На компьютере 42 карточки были размещены по 6 штук на лист A4 и был отправлен заказ в копировальный центр RuCafe. Там все было распечатано и заламинировано. Далее были созданы два трафарета из плотного прозрачного материала с диаметром больше реального на 1 см (+0,5 с каждой стороны). Они прикладывались к центру заламинированных карточек, обводились маркером и карточки вырезались. В конце каждая карточка протиралась тряпочкой для очищения от следов маркера.

***Критерии оценки:***

Изготовили картонную версию игры для личного пользования и дальнейшего преобразования в электронные файлы; отправили запрос на изготовление игры в компанию Hobby World; заламинировали печатный вариант карточек в копировальном центре; протестировали игру на пятиклассниках; представили игру на защите проекта --- 5  
Изготовили картонную версию игры для личного пользования и дальнейшего преобразования в электронные файлы; отправили запрос на изготовление игры в компанию Hobby World; заламинировали печатный вариант карточек

в копировальном центре; представили игру на защите проекта --- 4  
Изготовили картонную версию игры для личного пользования и дальнейшего преобразования в электронные файлы; заламинировали печатный вариант карточек в копировальном центре; представили игру на защите проекта --- 3  
Изготовили картонную версию игры для личного пользования; представили игру на защите проекта --- 2  
Изготовили картонную версию игры для личного пользования --- 1  
Ничего не сделали --- 0