ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА. Морозова Дарья 8В

1. Тема проекта – настольная игра «окно слов», развивающая словарный запас.

 Руководитель проектной группы – Сидорская Ксения Алексеевна. Состав: Морозова Дарья.

Проблема проекта – зачастую в школе ставят задачу самостоятельно написать рассказ или стих, в котором должно быть не менее определенного количества слов, а их не хватает. Так же в своих произведениях многие ученики совершают речевые ошибки в виде слишком часто повторяющихся слов, из-за чего текст звучит не очень хорошо, а балл за работу может быть снижен.

Цель проекта – создать увлекательную игру, которая поможет расширить словарный запас и укрепить знания об уже изученных словах, которыми можно заменить повторы.

Задачи – поиск информации, создание игры, правил и карточек, проведение игры, анализ проделанной работы и апробация.

Актуальность – тавтология является головной болью для многих школьников при написании текстов. Игра даст возможность узнать или вспомнить и закрепить информацию о синонимичных словах для тех, которые встречаются в тексте чрезмерно часто.

1. Продукт – настольная игра, в которой есть 6 окошек с заданиями. Игроки по очереди передвигают фишки по ним от первого к шестому. В начале игры все стоят на старте. Конец наступает тогда, когда последний оставшийся игрок проходит последнюю карту. Каждый по очереди кидает кубик и берет из конверта одну бумажку с соответствующим номером. Далее игроки друг за другом выполняют задание. Выполнение следующего можно начать только тогда, когда на следующее окошко перейдут все игроки кроме тех, кто не справился с заданием. Победителем становится человек или несколько людей, которые набрали наименьшее количество штрафных бумажек. Штрафные выдаются за невыполненное задание. Число игроков – от двух до шести.
2. Продукт предназначен для людей всех возрастов, но больше подходит ученикам средней и старшей школ. Применять можно как для игры, не связанной с русским языком(заменить задания в карточках), так и для закрепления материала по другим предметам. Игру опробовали на двух компаниях: группа подростков в возрасте от 12 до 14 лет, а так же группа их родителей в возрасте от 30 до 55 лет. После проведения были заданы такие вопросы, как «насколько интересной была игра?», «как вы думаете, для кого данная игра была бы полезна?». Об имени создателя игры никто не был оповещен, поэтому ответы можно считать правдой. Так же создатель в самой игре не участвовал. На первый вопрос 7 из 9 опрашиваемых ответили «10 из 10», оставшиеся 2 оценили игру на 8.5 из 10. На второй вопрос 8 опрашиваемых ответили «для школьников», оставшийся 1 назвал игру полезной для учеников девятых и одиннадцатых классов. Создатель оценивает свою игру на «5».
3. Критерии оценивания:

Работа оценивается на «5», если игра успешно создана, мероприятие проведено, получены положительные отзывы(нет ни одного с оценкой «5 из 10» и ниже).

Работа оценивается на «4», если игра создана, но присутствуют оплошности, мероприятие проведено, получены относительно хорошие отзывы(нет ни одного с оценкой «3» и ниже).

Работа оценивается на «3», если игра создана с большим количеством неисправленных ошибок, мероприятие не проведено/проведено и получены отрицательные отзывы(более двух с оценкой проведено и получены отрицательные отзывы(более двух с оценкой «3» и ниже).