

## Паспорт проекта: Дидактическая игра «Химическое домино и мемо»

Название проекта	«Химическое домино и мемо»	
Автор проекта	ученица класса ГБОУ УР «Лицей № 41» г. Ижевска	
Руководитель проекта	Феклисова Ольга Витальевна, учитель химии, заместитель директора по УВР и безопасности образовательной деятельности ГБОУ УР «Лицей № 41»	
<b>Проблема проекта</b>	<p>В современном образовательном процессе игры выступают не просто как средство развлечения, но и как эффективный инструмент обучения. Использование игр в обучении способствует снижению уровня стресса у школьников при проверке знаний и развивает их познавательную активность. Еще В.А. Сухомлинский писал: «Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».</p> <p>В отличие от стандартных форм контроля, таких как тесты и контрольные работы, дидактические игры создают менее формализованную и более дружелюбную атмосферу. Это позволяет учащимся чувствовать себя более уверенно и свободно проявлять свои знания и навыки. Игры стимулируют интерес к предмету, способствуют развитию критического и логического мышления, а также умения работать в команде, способствуют повышению мотивации к учёбе и улучшению усвоения материала. Они помогают активизировать учебный процесс, развить познавательную активность и самостоятельность учащихся.</p> <p>Проект «Химическое домино и мемо» направлен на создание настольной дидактической игры, которая будет способствовать повторению и закреплению знаний школьников по темам: химические элементы, неорганические вещества, их классификация и свойства</p>	
<b>Цель проекта</b>	Создать настольную игру «Химическое домино и мемо», которая поможет проверить школьникам свои знания	
<b>Задачи проекта</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Познакомиться с правилами настольных игр - Домино и Мемо.</li> <li>2. Найти информацию для создания настольной игры по темам: химические элементы, неорганические вещества, их классификация и свойства.</li> <li>3. Разработать макет игры «Химическое домино и мемо», правила игры.</li> <li>4. Провести игру с учениками своей школы и получить отзывы о ней.</li> </ol>	
<b>Целевая группа</b>	обучающиеся 7-8 классов ГБОУ УР «Лицей № 41»	
<b>Продукт</b>	Настольная дидактическая игра «Химическое домино и мемо», Домино состоит из 33 «доминошек», которые должны соединяться между собой по смыслу. В Мемо, состоящем из 64 карточек, выбирать надо пару по типу «вопрос - ответ»	
<b>Сроки реализации проекта</b>	сентябрь	<i>Определение проблемы и темы проекта</i>
	октябрь	<i>Формулировка цели, задач, определение целевой аудитории; начало заполнения дневника проекта. Определение критериев оценки продукта проекта</i>
	октябрь - ноябрь	<i>Работа с источниками информации, подбор материала для игры, заполнение дневника проекта</i>
	ноябрь - декабрь	<i>Разработка макета игры мемо с выбранной информацией по теме «ОВР», проверка макета карточек руководителем на достоверность информации</i>

	январь - февраль	Заполнение дневника проекта, печать карточек в типографии. Аprobация игры на учениках 7-8 классов. Формулировка выводов. (Оформление вордовского документа проекта для участия в НПК вне школы)
	март	Подготовка к защите проекта: составление доклада, создание презентации к нему (или стенда)
	апрель	Публичное выступление - презентация продукта проекта
Финансирование проекта	Бюджет семьи	

## Этапы реализации проекта «Дидактическая игра „Химическое домино и мемо“»

### Подготовительный этап:

- изучение правил настольных игр «Домино» и «Мемо»;
- определение целей и задач игры (например, закрепление знаний о химических элементах, неорганических веществах, их классификации и свойствах, развитие памяти и логического мышления);
- подбор информационного материала по темам: химические элементы, неорганические вещества, их классификация и свойства.

### Этап разработки:

- создание макета игры: разработка дизайна карточек, определение количества и содержания карточек для «домино» и «мемо»;
- формулировка правил игры, определение условий победы, разработка системы подсчёта очков (если применимо)

### Этап создания прототипа:

- изготовление пробного набора карточек для игры;
- тестирование прототипа игры среди небольшого числа учеников для выявления возможных недочётов и получения первичной обратной связи.

### Этап апробации:

- организация и проведение игры с учениками 7-8 классов в рамках внеурочной деятельности;
- наблюдение за ходом игры, фиксация возникающих трудностей и интересных моментов;
- сбор отзывов от участников игры об удобстве и эффективности игры.

### Этап анализа и доработки:

- анализ полученных отзывов и результатов апробации.
  - если требуется - внесение необходимых изменений в макет игры и правила (например, корректировка сложности заданий, изменение дизайна карточек);
  - создание окончательного варианта игры.



Фото 1. Химическое домино.



Фото 2. Химическое мемо