

Министерство образования и науки Смоленской области  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Угранский Дом детского творчества» Угранского района Смоленской области

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г.  
Протокол №

Утверждаю  
Директор  
Е.С. Арефьева  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г.  
Приказ №

Адаптированная дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа для детей с ОВЗ и инвалидностью  
(нарушения опорно-двигательного аппарата)  
социально-гуманитарной направленности  
**«Игротека»**

Возраст обучающихся: 10-15 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Гончарова Анастасия Петровна,  
педагог дополнительного  
образования

с. Угра  
2024 г.

## Пояснительная записка

**Актуальность программы** заключается в том, что адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей с ОВЗ и инвалидностью (обучающиеся с нарушениями опорно-двигательного аппарата (далее – НОДА)) «Игротека» направлена на удовлетворение потребностей детей, детей с НОДА и их родителей в социализации и повышении интеллектуальной, творческой активности обучающихся, создание условий для социализации личности через интеллектуальные игры.

АДООП «Игротека» пользуется популярностью среди обучающихся, она востребована. На занятиях посредством игры стимулируются все когнитивные функции. Кроме того, обучающиеся через игровую форму без каких-либо трудностей получают дополнительные знания, относящиеся к точным, социальным, гуманитарным и естественнонаучным предметам.

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей с ОВЗ и инвалидностью (обучающиеся с нарушениями опорно-двигательного аппарата) «Игротека» разработана в контексте нормативных документов:

- **Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании «Российской Федерации»;**
- **Федерального закона от 24 ноября 1995 г. № 181-ФЗ «О социальной защите инвалидов в Российской Федерации»;**
- **Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;**
- **Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28.09. 2020 г. № 28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;**
- **Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.03.2020 г. № 103 «Об утверждении временного порядка сопровождения реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;**
- **Письмо Министерства образования и науки РФ «О направлении информации» от 18 ноября 2015 г. № 09- 3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;**
- **Письмо Министерства образования и науки РФ от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»;**
- **Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678–р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;**
- **Примерными адаптированными основными образовательными программами основного общего образования для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата <https://fgosreestr.ru/>;**

## **- Устав МБУ ДО Угранский ДДТ.**

Одна из задач адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игротека» – развитие социальных навыков, а также социальной адаптации обучающихся, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата.

Взаимодействие и отношения со сверстниками – это то, как дети учатся не только сотрудничеству, доверию, лояльности и поддержке, но и самим себе, пониманию и выражению собственных эмоций, принятию обдуманных решений, преодолению трудностей и принятию на себя ответственности.

Программа «Игротека» поможет обучающимся в приобретении ключевых навыков, таких как:

Этические – следованию правилам, умению проигрывать, уважению к другим игрокам;

Личностные – делиться и быть открытым, рассказывать истории, просто соревноваться;

Коммуникативные – общению, сотрудничеству, творчеству и критическому мышлению;

Когнитивные – саморегуляции, когнитивной гибкости, решению проблем, оценки рисков, самостоятельному принятию решений, метапознанию, обучению обучению.

Одним из важных результатов программы является разработка обучающимися собственной настольной игры. Настольные игры создаются на базе объединения, где реализуется программа «Игротека».

Настольные игры также оптимальны для того, чтобы обучающиеся практиковались в таких учебных предметах, как математика, история, география, или естественные науки. Для обучающихся игра может выступать, как средство саморазвития, самореализации, саморегуляции, стрессового контроля.

**Педагогическая целесообразность** данной образовательной программы обусловлена тем, чтобы приобщить обучающихся к социальной, интеллектуальной и творческой культуре через игры.

Для социальной адаптации детей с НОДА при обучении учитываются принципы индивидуально-дифференцированного подхода, для предотвращения утомляемости обучающихся, используются разнообразные средства (чередование умственной и практической деятельности, преподнесение материала небольшими дозами, использование дидактического материала и средств наглядности). Проведение дополнительных индивидуальных консультаций по программе. Оказание помощи при подготовке к аттестации.

**Направленность (профиль) программы:** социально-гуманитарная.

**Особенности реализации программы** заключаются в её доступности, разнообразии разделов содержания, возможности индивидуального подхода в образовательном процессе. Индивидуализация процесса обучения происходит через проектную деятельность обучающихся, поддержку наиболее интересных тем для работы, индивидуализацию заданий. Обучающиеся в процессе занятий через игровую форму без каких-либо трудностей получают дополнительные знания, повышают интеллектуальную активность.

Создание условий для социализации личности происходит посредством командной игры и работой над проектами как групповыми, так и индивидуальными. Обеспечение особой пространственной и временной организации образовательной среды в образовательном учреждении, где обучаются обучающиеся с НОДА. Создание безбарьерной среды, обеспечение индивидуально адаптированным рабочим местом при необходимости.

### ***Целевая аудитория***

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игротека» разработана для детей с НОДА от 10 до 15 лет, не имеющих специальной подготовки.

**10-12 лет** - игровая деятельность представляет наибольший интерес для данной категории обучающихся. С данного возраста, ребенок живо интересуется окружающим миром. Критически размышляет, выстраивать свои мысли. Для этого возраста подходят активные игры на внимательность, расширение знаний, развитие памяти и скорости реакции, выносливости.

**13-15 лет** - в подростковом возрасте формируются жизненные установки, осуществляется самоопределение, происходит осознание себя в этом мире. Появляется интерес к ранее неинтересным сферам жизни: социальной, экономической, политической, духовной. Для данного возраста актуальны интеллектуальные игры - индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

***Язык обучения:*** русский язык.

### ***Психолого-педагогическая характеристика***

По адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Игротека» рекомендовано обучение обучающихся с двигательными нарушениями разной степени выраженности (от легких до средних нарушений двигательных функций), имеющих нормальное интеллектуальное развитие. У обучающихся могут выявляться недостатки устной речи: от легких до выраженных нарушений звукопроизношения. У обучающихся данной группы отсутствуют выраженные сопутствующие нарушения зрения и слуха. Особенности учебно-познавательной деятельности обучающихся с НОДА на этапе обучения в возрасте 10-15 лет могут проявляться в виде сниженной работоспособности.

Показатели развития, благоприятные для обучения по АДОПП «Игротека»:

- нормальное интеллектуальное развитие;
- отсутствие выраженных сопутствующих нарушений (зрения, слуха);
- сформированные базовые навыки самообслуживания;
- способность к различным манипуляциям хотя бы одной рукой;
- развитая речь (устная и/или письменная).

***Цель программы*** – формирование социальной, интеллектуальной и творческой культуры детей с НОДА посредством практической игры в настольные игры, а также самостоятельной разработке собственной настольной игры.

***Задачи программы:***

***Обучающие***

- обучить видам и классификацией настольных игр;
- обучить методам логического мышления;
- обучить способам взаимодействия в коллективе;
- обучить поддерживать отношение сотрудничества с окружающими людьми;

- обучить основам разработки настольной игры;

*Воспитательные*

- способствовать формированию интеллектуального, социально-нравственного, художественно-эстетического развития;

- содействовать развитию познавательных процессов: памяти, внимания, мышления, воображения, восприятия;

- воспитывать творческую активность;

- сформировать критерии оценки себя, других, своего продукта и коллектива

*Развивающие (включают коррекционные)*

- способствовать развитию творческого потенциала;

- развивать коммуникативные компетенции в процессе совместной деятельности со взрослыми и сверстниками;

- развить произвольность воображения, внимания, памяти;

- развить пространственное мышление, сенсомоторную координацию;

- развить умение работать по инструкции, планировать и отслеживать результат;

- удовлетворить индивидуальные потребности обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом и нравственном развитии;

- выявить, развить и поддержать талантливых обучающихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;

- удовлетворить иные образовательных потребностей и интересы обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации.

Кроме того, при достижении заявленных в программе цели и задач с помощью интеллектуальных игр, используются новые подходы. В частности, среди них, есть творческая причастность детей к образовательному процессу, а также использование новых альтернативных методов обучения.

Раскрытие интеллектуального и творческого потенциала детей через регулярную тренировку мозга, формирование образного мышления и пространственного воображения, развитие коммуникативных способностей и уверенности в собственных силах. Развитие творческих, познавательных способностей и социальной активности обучающегося средствами игровой деятельности.

**Уровень программы** – базовый.

**Срок реализации программы** «Игротека», составляет 1 год.

**Объем программы** – 144 академических часа.

**Форма организации образовательного процесса:** очная.

**Виды занятий** по программе «Игротека» проходят в игровой форме, а также посредством теоретических, практических, самостоятельных работ, турниров, устных опросов.

**Срок освоения программы** «Игротека» 1 год.

**Режим занятий** по 2 ак.ч. два раза в неделю с обязательным перерывом между ак.ч. 10 минут;

Продолжительность 1 академического (учебного) часа равна 40 минут.

### ***Особенности организации образовательного процесса***

Процесс обучения по АДОП «Игротека» выстраивается с учетом рекомендаций ПМПК или ИПРА, в которых учтены психолого-педагогические особенности обучающихся и их особые образовательные потребности.

Занятия по программе «Игротека» осуществляется в форме групповых занятий (численностью до 10 человек). Данная форма занятий позволяет педагогу построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов. Занятия в малых группах способствуют обучающимся быстрому включению в социальную активность с другими детьми.

Обеспечение особой пространственной и временной организации образовательной среды. Увеличение времени на выполнение заданий (в зависимости от физического и/или психоэмоционального состояния обучающегося). Обеспечение вспомогательными средствами для облегчения самообслуживания и обучения (карандаши и кисти со специальными держателями). Соблюдение допустимого уровня нагрузок, возможность перерыва во время занятий. Обеспечение обстановки сенсорного и эмоционального комфорта.

Система занятий построена таким образом, что на каждом занятии обучающиеся:

- получают новые знания, обогащая свой словарный запас, постигая лексическое многообразие и образность родного языка;
- приобретают следующие навыки во время игры: математические навыки (подсчет очков, ходов, денег, ресурсов), социального взаимодействия (как при самостоятельной роли в игре, так и при командной игре нужно проявлять умение налаживать контакты с другими игроками), ловкости (при игре с играми балансирами оттачивается координация, мелкая моторика, концентрация внимания), воображения (игры в которых активно задействуют познавательные способности и творческое мышление), пространственного мышления (помогаем грамотно перемещать объекты, планировать, представлять, воображать и создавать в мозгу такую картину расстановки объектов, которой в реальности еще нет);
- обучаются видам и классификациям настольных игр.

### ***Планируемые результаты программы «Игротека»:***

*Обучающиеся будут знать:*

- виды и классификации настольных игр и их правила;
- методику организации различных настольных игр;
- особенности ведения различных настольных игр.

*Обучающиеся будут уметь:*

- организовывать и проводить турниры различных настольных игр;
- грамотно играть в различные настольные игры.

*Личностные результаты:*

- формирование познавательного интереса к интеллектуальной и творческой деятельности;
- формирование уверенности;
- развитие самостоятельности;

- развитие навыков сотрудничества, учиться работать в группе, в команде, учиться общаться;
- формирование представлений о правилах охраны здоровья на занятиях.

*Метапредметные результаты:*

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- умение работать индивидуально и в команде;
- умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

*Коррекционные результаты:*

- достижение эффективной приспособленности к меняющимся условиям общественной жизни;
- реализация творческих задач и самоактуализации;

*По окончании освоения программы обучающиеся:*

- повысят свои навыки аналитических способностей;
- сформируют основы толерантного взаимодействия;
- активизируют умственную и развивающую творческую деятельность;
- сформируют коммуникативные навыки;
- смогут реализовать свой потенциал в сфере настольных игр;
- увеличат возможность собственных познавательных процессов: память, внимание, мышление, воображение, восприятие.

**Формы аттестации/контроля**

Индивидуальная: практическая работа, тестирование.

Фронтальная: устный опрос, выставка.

**Входной контроль** проводится с детьми во время предварительного собеседования, определяющего индивидуальные способности детей, а также наличие или отсутствие знаний, умений работать по инструкции и соблюдению правил. Это способствует наиболее точному определению педагогических приемов на первых, так важных для последующего процесса обучения, занятиях.

**Текущий контроль** – проводится в процессе обучения, знание теоретического материала отслеживается путем опроса и выполнения заданий.

**Итоговая аттестация** – проводится по завершению реализации образовательной программы, с целью определения усвоения обучающимися учебного материала. На этих занятиях проводится индивидуальный контроль усвоения изученных тем. В итоговой аттестации обучающимся предлагается создать авторскую работу. Данная форма контроля определяет усвоение программ.

**Оценочные материалы:**

Проводится устный опрос, тестирование для проверки и оценки овладения обучающимся полученными при теоретических и практических занятиях тем и методик.

Во время объяснения новой темы и перед выполнением каждого задания перед обучающимся ставятся конкретные задачи. В зависимости от качества выполнения этих задач оценивается работа обучающегося.

**«высокая»** оценка - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

**«средняя»** оценка - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, с незначительным количеством ошибок в работе.

**«низкая»** оценка - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности).

## Содержания учебного плана первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<b>Раздел 1.</b> Что такое настольные игры. История возникновения настольных игр	10	5	5	Наблюдение, устный опрос, игровая практика
2.	<b>Раздел 2.</b> Интеллектуальные настольные игры	22	6	16	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
3.	<b>Раздел 3.</b> Командные настольные игры	14	4	10	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
4.	<b>Раздел 4.</b> Стратегические настольные игры. Разработка настольной игры	22	7	15	Устный опрос, наблюдение, игровая практика, практическая работа
5.	<b>Раздел 5.</b> Игры балансиры	12	4	8	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
6.	<b>Раздел 6.</b> Квест-игры	22	7	15	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
7.	<b>Раздел 7.</b> Настольные игры на внимание, логику и реакцию. Разработка настольной игры	22	6	16	Устный опрос, наблюдение, игровая практика, практическая работа
8.	<b>Раздел 8.</b> Мы здесь живем	10	3	7	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
9.	<b>Раздел 9.</b> Игры головоломки	8	2	6	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
10.	Викторина. Выполнение тестового задания.	2	1	1	Викторина. Тестирование
		144	45	99	

## Содержание программы

### **Раздел 1. Что такое настольные игры. История возникновения настольных игр**

*Теория.* Что такое настольные игры. Настольная игра в ассоциации. Правила игры. Демонстрация игры. Инструктаж по технике безопасности.

*Практика.* Партия в настольную игру на ассоциации.

*Текущий контроль:* устный опрос.

*Теория.* История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры. Зачем нужны правила в настольных играх. Настольная игра балансиры. Правила игры. Демонстрация игры.

*Практика.* Партия в настольную игру балансиры.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

*Теория.* Виды и классификация настольных игр. Логическая настольная игра. Правила игры. Демонстрация игры.

*Практика.* Партия в настольную логическую игру.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

*Теория.* Основные компоненты настольных игр. Настольная игра бродилка. Правила игры. Демонстрация игры.

*Практика.* Партия в настольную игру бродилка.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

*Теория.* Победа и проигрыш. Настольная игра стратегия. Правила игры. Демонстрация игры.

*Практика.* Партия в настольную стратегическую игру. Выполнение тестового задания.

*Текущий контроль:* Тестирование знаний.

### **Раздел 2. Интеллектуальные настольные игры**

*Теория.* Интеллектуальные настольные игры. Интеллектуальные игры на грамотность и эрудицию, математические игры, тематические викторины.

*Практика.* Партия в настольную интеллектуальную игру.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

### **Раздел 3. Командные настольные игры**

*Теория.* Что такое командная настольная игра.

*Практика.* Партия в настольную командную игру.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

### **Раздел 4. Стратегические настольные игры**

*Теория.* Стратегия и тактика в настольных играх. Настольные игры на логику. Абстрактные настольные игры. Стратегические настольные карточные игры на внимание и реакцию.

*Практика.* Партия в настольную стратегическую игру.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

*Теория.* Разработка настольной стратегической игры.

*Практика.* Разработка настольной стратегической игры.

*Текущий контроль:* анализ практической работы.

### **Раздел 5. Игры балансиры**

*Теория.* Настольные игры балансиры. Логические балансиры. Игры башенного типа.

*Практика.* Партия в настольную игру балансиры.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

### **Раздел 6. Квест-игры**

*Теория.* Настольные квест-игры. Тематические квест-игры.

*Практика.* Партия в настольную квест-игру.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

### **Раздел 7. Настольные игры на внимание, логику и реакцию**

*Теория.* Внимание, логика и реакция в настольных играх. Механические настольные игры на реакцию и внимательность. Карточного типа настольные игры на внимательность, логику и реакцию. Игры-ходилки на действие и последствия.

*Практика.* Партия в настольную игру.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

*Теория.* Разработка настольной игры.

*Практика.* Разработка настольной игры.

*Текущий контроль:* анализ практической работы.

### **Раздел 8. Мы здесь живем**

*Теория.* Интеллектуально-познавательная игра. Настольная игра-ходилка. Игра на внимательность.

*Практика.* Партия в настольную игру.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

### **Раздел 9. Настольные игры головоломки**

*Теория.* Настольные игры головоломки. Головоломки конструкторы. Логические головоломки. Механические головоломки.

*Практика.* Партия в настольную игру.

*Текущий контроль:* наблюдение, устный опрос.

### **Подведение итогов года**

Викторина. Выполнение тестового задания.

## Календарный учебный график

№ п/п	Дата		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
	месяц	число						
1.	сентябрь			Фронтальная, индивидуальная.	2	Что такое настольные игры. Настольные игры в ассоциации	Угранский ДДТ	Устный опрос, игровая практика
2.	сентябрь			Фронтальная, индивидуальная.	2	История возникновения настольных игр. Зачем нужны настольные игры	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
3.	сентябрь			Фронтальная, индивидуальная.	2	Виды и классификация настольных игр. Логическая настольная игра	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
4.	сентябрь			Фронтальная, индивидуальная.	2	Основные компоненты настольных игр. Настольная игра бродилка	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
5.	сентябрь			Фронтальная, индивидуальная.	2	Победа и проигрыш. Настольная игра стратегия	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
6.	сентябрь			Фронтальная, индивидуальная.	2	Интеллектуальные настольные игры	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика

7.	сентябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Интеллектуальные игры на грамотность и эрудиция	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
8.	сентябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Интеллектуальная игра по математике	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
9.	октябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Интеллектуально-познавательная игра по биологии	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
10.	октябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Игра по экологической устойчивости	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
11.	октябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Интеллектуально-познавательная игра по истории	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
12.	октябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Интеллектуальная игра по астрономии	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
13.	октябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Интеллектуально-познавательная игра по географии	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
14.	октябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Интеллектуально-познавательная игра по разным темам	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
15.	октябрь			Фронтальная,	2	Интеллектуально-познавательная	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение,

				индивидуальная		игра по разным темам		игровая практика
16.	октябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Интеллектуальная познавательная игра по разным темам	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
17.	ноябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Командные настольные игры. Что такое команда	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
18.	ноябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Я- член команды. Что это значит	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
19.	ноябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Кто такой капитан команды и какова его роль	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
20.	ноябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Название команды. Командная настольная игра	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
21.	ноябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Командная настольная игра	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
22.	ноябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Командная настольная игра	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика

23.	ноябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Командная настольная игра	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
24.	ноябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Стратегические настольные игры	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
25.	ноябрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Стратегия и тактика	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
26.	декабрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Игры на логику	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
27.	декабрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Абстрактная игра	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
28.	декабрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Игра на воображение	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
29.	декабрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Простые карточные стратегические игры	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
30.	декабрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Карточные стратегические игры на внимание и реакцию	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика

31.	декабрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Разработка стратегической настольной игры	Угранский ДДТ	Наблюдение, практическая работа
32.	декабрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Разработка стратегической настольной игры	Угранский ДДТ	Наблюдение, практическая работа
33.	декабрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Разработка стратегической настольной игры	Угранский ДДТ	Наблюдение, практическая работа
34.	декабрь			Фронтальная, индивидуальная	2	Презентация своей игры	Угранский ДДТ	Промежуточная аттестация: практическая работа
35.	январь			Фронтальная, индивидуальная	2	Игры балансиры	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
36.	январь			Фронтальная, индивидуальная	2	Игры балансиры	Угранский ДДТ	Наблюдение, игровая практика
37.	январь			Фронтальная, индивидуальная	2	Логические балансиры	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
38.	январь			Фронтальная, индивидуальная	2	Логические балансиры	Угранский ДДТ	Наблюдение, игровая практика

39.	январь			Фронтальная, индивидуальная	2	Игры башенного типа	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
40.	январь			Фронтальная, индивидуальная	2	Игры башенного типа	Угранский ДДТ	Наблюдение, игровая практика
41.	февраль			Фронтальная, индивидуальная	2	Квест-игры	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
42.	февраль			Фронтальная, индивидуальная	2	Квест-история	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
43.	февраль			Фронтальная, индивидуальная	2	Квест-детектив	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
44.	февраль			Фронтальная, индивидуальная	2	Квест-головоломка	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
45.	февраль			Фронтальная, индивидуальная	2	Химический квест	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
46.	февраль			Фронтальная, индивидуальная	2	Астрономический квест	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика

47.	февраль			Фронтальная, индивидуальная	2	Географический квест	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
48.	февраль			Фронтальная, индивидуальная	2	Исторический квест	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
49.	февраль			Фронтальная, индивидуальная	2	Эколого-биологический квест	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
50.	март			Фронтальная, индивидуальная	2	Квест-игры	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
51.	март			Фронтальная, индивидуальная	2	Квест-игры	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
52.	март			Фронтальная, индивидуальная	2	Настольные игры на внимание, логику и реакцию	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
53.	март			Фронтальная, индивидуальная	2	Реакция и везение	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
54.	март			Фронтальная, индивидуальная	2	Внимательность и везение	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика

55.	март			Фронтальная, индивидуальная	2	Реакция и внимательность	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
56.	март			Фронтальная, индивидуальная	2	Внимание и реакция	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
57.	март			Фронтальная, индивидуальная	2	Логика и реакция	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
58.	март			Фронтальная, индивидуальная	2	Тактика и внимательность	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
59.	апрель			Фронтальная, индивидуальная	2	Эрудиция и реакция	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
60.	апрель			Фронтальная, индивидуальная	2	Разработка настольной игры	Угранский ДДТ	Наблюдение, практическая работа
61.	апрель			Фронтальная, индивидуальная	2	Разработка настольной игры	Угранский ДДТ	Наблюдение, практическая работа
62.	апрель			Фронтальная, индивидуальная	2	Презентация своей игры	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, практическая работа

63.	апрель			Фронтальная, индивидуальная	2	Мы здесь живем	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
64.	апрель			Фронтальная, индивидуальная	2	Грамотность и эрудиция	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
65.	апрель			Фронтальная, индивидуальная	2	Игра стратегия	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
66.	апрель			Фронтальная, индивидуальная	2	Исторический квест	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
67.	май			Фронтальная, индивидуальная	2	Игра на внимательность	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
68.	май			Фронтальная, индивидуальная	2	Настольные игры головоломки. Логические головоломки	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
69.	май			Фронтальная, индивидуальная	2	Головоломки конструкторы	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика
70.	май			Фронтальная, индивидуальная	2	Механические головоломки	Угранский ДДТ	Беседа, наблюдение, игровая практика

71.	май			Фронтальная, индивидуальная	2	Механические головоломки	Угранский ДДТ	Устный опрос, наблюдение, игровая практика
72.	май			Фронтальная, индивидуальная	2	Подведение итогов года. Викторина. Выполнение тестового задания	Угранский ДДТ	Викторина. Тестирование

## Методическое обеспечение программы

### **Методические материалы**

презентация тематических заданий программы Игротека (слайды, видео фрагменты);

учебно-методические разработки для преподавателя (рекомендации, пособия);

варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ.

Технические и электронные средства обучения: электронные учебники и учебные пособия;

видеофильмы.

Справочные и дополнительные материалы: нормативные материалы;

справочники;

словари;

гlossарий (список терминов и их определение) и т. п.;

ссылки в сети Интернет на источники информации.

### **Краткое описание общей методики работы**

Освоение программы «Игротека» проходит в игровой форме. Программа «Игротека» предназначена для развития детей младшего и среднего школьного возраста. Работа с детьми по данной программе обеспечивает их общее психическое, интеллектуальное, социальное и творческое развитие, способствует успешному развитию коммуникативных способностей и навыков межличностного общения.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи и практических приемов ее решения.

Одним из действенных и результативных методов в освоении программы является проведение коротких показательных турниров, которые дают возможность обучающимся увидеть результат, к которому нужно стремиться.

### **Методы обучения**

Для достижения поставленной цели и реализации задач программы используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);

- наглядный (наблюдение, демонстрация);

- практический;

- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественных мотивов).

Предложенные методы работы в рамках адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игротека» являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач программы.

### **Организационно-педагогические условия реализации программы**

Для организации процесса обучения по АДОП «Игротека» создаются специальные условия:

- обучение реализуется с учетом рекомендаций ПМПК, в которых учтены психолого-педагогические особенности обучающихся и их особые образовательные потребности;

- занятия в малых группах способствуют обучающимся быстрому включению в социальную активность с другими детьми;
- обеспечение особой пространственной и временной организации образовательной среды;
- обеспечение вспомогательными средствами для облегчения самообслуживания и обучения (карандаши и кисти со специальными держателями);
- предоставление различных видов дозированной помощи;
- соблюдение допустимого уровня нагрузок, возможность перерыва во время занятий;
- обеспечение обстановки сенсорного и эмоционального комфорта.

**Формы организации образовательного процесса** очная групповая.

Занятия по программе «Игротека» проводятся в форме мелкогрупповых занятий численностью до 10 человек.

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Рекомендуемый объем программы в неделю по программе «Игротека» составляет 4 ак.ч. аудиторных занятий.

**Формы организации учебного занятия:** блочная теория, практика, турнир.

#### ***Педагогические технологии***

Обучение включает в себя две части – процесс обучения и процесс самообучения, которые дополняют друг друга. Процесс обучения проходит как в групповой форме обучения, так и индивидуальной, работа над проектами, их защита, презентация, активизация воображения и творческого представления, сравнение и сопоставление. Поэтому практическая и самостоятельная работа обучающихся должна стать эффективной и целенаправленной работой обучающегося.

## **Воспитательный компонент**

Воспитательный процесс – сложный и многофакторный процесс, который направлен на создание условий для позитивной самореализации личности обучающегося.

**Целью воспитания** является развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно–нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

**Задачи воспитания** обучающихся заключаются в усвоении ими знаний норм, духовно–нравственных ценностей, традиций, социально значимых знаний. Формировании и развитии личностных отношений к нормам, ценностям, традициям (их освоение и принятие). Приобретении соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний. Достижение личностных результатов в освоении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игротека».

### ***Формы и методы воспитания***

Практические занятия проходят как в словесной форме в виде бесед, бесед–рассуждений, дискуссий, так и в практической – при ведении работ, подготовке и участии в конкурсах, выставках, что способствует усвоению и применению полученных правил и коммуникаций, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых участвуют обучающиеся.

### ***Условия воспитания, анализ результатов***

- педагогическое наблюдение за проявлением в деятельности обучающихся результатов, определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы;

- оценка творческих работ и проектов составом жюри (формируется состав жюри) с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных творческих работах, неизбежно отражаются личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого ребёнка;

- отзывы, материалы рефлексии, которые предоставляют возможности для выявления и анализа продвижения обучающихся (индивидуально и в группе в целом) по выбранным целевым ориентирам воспитания в процессе и по итогам реализации программы, оценки личностных результатов участия детей в деятельности по программе.

## Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Сроки	Форма проведения
1.	Техника безопасности для обучающихся ДДТ в воспитательном процессе. Ознакомление с правилами поведения (вводный инструктаж)	сентябрь 2024	беседа с обучающимися внутри объединения
2.	Познавательная беседа о соблюдении правил дорожного движения	сентябрь 2024	беседа с обучающимися внутри объединения
3.	Беседа–рассуждение «Семья»	октябрь 2024	беседа–рассуждение с обучающимися внутри объединения
4.	Районный семейный конкурс «Моя семья»	октябрь 2024	выставка работ участников конкурса в МБУ ДО Угранский ДДТ
5.	Познавательная беседа по экологическому воспитанию	ноябрь 2024	беседа с обучающимися внутри объединения
6.	Игра–викторина «Дружба без границ»	ноябрь 2024	игра–викторина с обучающимися внутри объединения
7.	Игра–викторина «Правила дорожного движения»	декабрь 2024	игра–викторина с обучающимися внутри объединения
8.	Конкурсная игровая программа «Новогодняя перезагрузка»	декабрь 2024	игровая программа с обучающимися ДДТ внутри учреждения
9.	Познавательная программа «Был город–фронт, была блокада...»	январь 2025	беседа, просмотр видеоролика с обучающимися внутри объединения

10.	Муниципальный конкурс «Дорога жизни»	январь 2025	выставка работ участников конкурса в МБУ ДО Угранский ДДТ
11.	Беседа «Пожарная безопасность»	февраль 2025	беседа с обучающимися внутри объединения
12.	Муниципальный этап областного конкурса детско-юношеского творчества по пожарной безопасности «Неопалимая купина»	февраль 2025	выставка работ участников конкурса в МБУ ДО Угранский ДДТ
13.	Игра-викторина «Космос»	март 2025	игра-викторина с обучающимися внутри объединения
14.	Беседа «Светлая Пасха»	март 2025	беседа с обучающимися внутри объединения
15.	Районный конкурс, посвященный Дню космонавтики	апрель 2025	выставка работ участников конкурса в МБУ ДО Угранский ДДТ
16.	Районный Пасхальный конкурс-фестиваль детского творчества «Радость души моей»	апрель 2025	выставка работ участников конкурса в МБУ ДО Угранский ДДТ
17.	Районная добровольческая акция «Неделя добра»	апрель-май 2025	сбор и передача пожертвований на районную акцию
18.	Игра-викторина «Экология»	май 2025	игра-викторина с обучающимися внутри объединения
19.	Итоговая выставка работ	май 2025	выставка работ обучающихся внутри учреждения

### ***Материально-техническая обеспечение***

Для реализации АДОП «Игротека» необходимо обеспечить доступность предметно-пространственной среды (в соответствии с ПМПК): наличие пандусов, поручней, расширенных дверных проемов, организация рабочего места с учетом особенностей ребенка с НОДА (увеличение расстояния между столами).

Перечень настольных игр:

- Игра «Кто я?» - коммуникативная логическая забава на угадывание. Данная игра позволит окунуться в мир словесных шарад и пантомим. Кроме того, оно способствует развитию логики, коммуникации и внимательности. Рассчитана на 2-10 игроков, 7+ лет, 25-40 мин;
- Игра настольная «Шашки» - относится к числу классических игр для 2 соперников. Игра способствует развитию тактического и логического мышления у детей. Рассчитана на 2 игрока, 7 + лет, 10-30 мин;
- Игра настольная «Шахматы» - относится к числу классических логических игр для 2 соперников с 16 фигурами на доске из 64 клеток. Игра способствует развитию стратегическое и системное мышление, логику, память, воспитывает усидчивость и учит предвидеть результаты своих ходов. Рассчитана на 2 игрока, 7+ лет, 10-30 мин;
- Игра «Ледокол» - способствует развитию внимания, стратегии, мелкой моторики. Рассчитана на 2 игрока, 7 +лет, 5-10 мин.
- Игра «Монополия» - стратегического жанра, ходилка, расширяет кругозор и развивает: логическое мышление, коммуникативные навыки, память, внимание, научит детей считать деньги в игровой, ненавязчивой манере, даст базовые знания об основах экономических стратегий. Рассчитана на 2-8 игроков, 9 + лет, 60-120 мин.
- Игра «Миллионер для детей» - поможет преподнести детям в игровой форме основы экономических знаний и обучить счёту. На примере данной игры дети научатся обращаться с деньгами, вести расчёты и планировать свои расходы. Данная игра расширяет кругозор и развивает: - логическое мышление, коммуникативные навыки, память, внимание, научит детей считать деньги в игровой, ненавязчивой манере. Рассчитана на 2-8 игроков, 7 лет, 60-120 мин.
- Игра «Эрудит» - «работает» на интеллект участников. Данная игра учитывает все особенности Русского языка, рассчитана на развитие внимательности и памяти. Рассчитана на 2-4 игрока, 7+ лет, 60 мин;
- Игра «7х9» - «работает» на аналитическим складом ума, ведь необходимо прибавлять, отнимать и считать. Рассчитана на 2-4 игрока, 7+ лет, 10-20 мин;
- Игра мемори по темам - карточного типа, способствует тренировки память и внимание. Эта настольная игра состоит из карточек с изображениями. Игрокам предстоит найти среди них пары. Игра развивает логическое и ассоциативное мышление, память и наблюдательность. 2-8 игроков, Рассчитана на 7+ лет, 20 мин;
- Игра добль по темам - карточного типа, способствует развитию логического и ассоциативного мышления, память и наблюдательность. Рассчитана на 2-8 игроков, 7 + лет, 20 мин;
- Игра - викторина «Биология» - интеллектуальная, участникам предстоит дать

правильный ответ и получить за него баллы. Игроки смогут блеснуть своими знаниями в области ботаники, зоологии и анатомии, сделать удивительные открытия и узнать для себя много нового. Рассчитана на 2-6 игроков, 10 + лет, 30 мин;

– Игра - викторина «Россия» - интеллектуальная, участникам предстоит дать правильный ответ и получить за него баллы. Игроки смогут блеснуть своими знаниями о природе, культуре и истории нашей великой страны, сделают удивительные открытия и узнать для себя много нового. Рассчитана на 2-6 игроков, 10 + лет, 30 мин;

– Игра «Экологический патруль» - игра ходилка, направлена на изучение экологии и формировании у детей интерес к окружающей среде и её проблемам. Рассчитана на 2-4 игрока, 7 + лет, 10-20 мин;

– Игра «Солнечная система» - ходилка-бродилка, развивающая игра. Данная игра направлена на познание мира и развития эмоций, учит общаться и играть по правилам. Рассчитана на 2-4 игрока, 7 + лет, 10-20 мин;

– Игра «Континенты» - ходилка, направлена на изучение всех континенты нашей планеты. У каждого материка свои правила игры и интересные факты о нём. Рассчитана на 2-4 игрока, 7 + лет, 10-20 мин;

– Игра «Волшебник Изумрудного города» - приключенческая ходилка, развивает логику и внимание. Рассчитана на 2-4 игрока, 7 + лет, 40 мин;

– Игра «Крестики нолики» - является хорошо известной игрой развивающей логическое мышление. Рассчитана на 2 игрока, 7 + лет, 5 мин;

– Игра «Морской бой» - развивающая игра на соперничество, которая развивает тактические навыки в ведении боя, воображение, фантазию и логическое мышление. Рассчитана на 2 игрока, 7 + лет, 20 мин;

– Игра «Диксит» - в основе которой загадывание и угадывание ассоциаций, развивает логическое мышление, коммуникативные навыки. Рассчитана на 4-10 игроков, 7 + лет, 30 мин;

– Игра «Уно» - требует стратегического управления картами требует внимательности игроков, развивает логическое мышление. Рассчитана на 2-10 игроков, 7 + лет, 15-45 мин.;

– Игра «Разыскиваются» - играется в бешеном темпе, поэтому различать картинки достаточно сложно, постоянно возникают либо фальстарты, либо замедления (и оппоненты успевают всё сделать). Игра развивает внимание, реакцию, очень увлекательна и проста. 3-5 игроков, 7 + лет, 20-40 мин;

– Игра «Пирамиды» - развивает мелкую моторику, активизирует участки мозга отвечающие за сенсорику и мышление. Рассчитана на 1-3 игрока, 7 + лет, 10-25 мин;

– Игра «Логические колпачки» - развивает мелкую моторику, чувства баланса, ловкость рук и логическое мышление. Рассчитана на 1-4 игроков, 7 + лет, 10-25 мин.;

– Игра «Дженга» развивает мелкую моторику, активизирует участки мозга, отвечающие за сенсорику и мышление. Дженга развивает командный дух: дети могут играть в неё вместе и улучшать свои навыки коммуникации. Рассчитана на 1-4 игрока, 7 + лет, 10-25 мин.;

- Игра «Чемодан приключений» - игра-ходилка по темам. Игра улучшает навыки коммуникации, счёта, внимания, логики. Рассчитана на 2-4 игрока, 7 + лет, 25 мин.;
- Игра «Клуэдо» - способствует логическому рассуждению, интеллектуальной разминки, оттачивает умение строить логические цепочки 2-6 игрока, 8+, 20-60 мин.;
- Игра - викторина «Для знатоков» - интеллектуальная, участникам предстоит дать правильный ответ и получить за него баллы. Игроки дают ответы на темы: география, история, спорт, искусство, наука, развлечения. Рассчитана на 2-6 игроков, 10 + лет, 30 мин;
- Игра «Вокруг света» - увлекательная стратегия, игра-ходилка, которая поможет ребенку почувствовать себя настоящим путешественником и первооткрывателем, развить пространственное мышление и воображение, а также изучить разнообразие и специфику материков нашей планеты. Рассчитана на 2-5 игроков, 10 + лет, 60 мин;
- Игра «Путешествие по России» - информационно-образовательная, дети узнают много нового о нашей стране, ее полезных ископаемых и населяющих территорию животных. Рассчитана на 2-4 игроков, 7 + лет, 45 мин.;
- Игра «Алиас» - коммуникативная логическая забава на угадывание. Данная игра позволит окунуться в мир словесных шарад и пантомим. Кроме того, оно способствует развитию логики, коммуникации и внимательности. Рассчитана на 2-10 игроков, 7+ лет, 25-40 мин;
- Игра «Крокодил» - коммуникативная логическая забава на угадывание. Данная игра позволит окунуться в мир словесных шарад и пантомим. Кроме того, оно способствует развитию логики, коммуникации и внимательности. Рассчитана на 2-10 игроков, 7+ лет, 25-40 мин;
- Игры головоломки направлены на развитие внимания, логики, образного мышления и воображения. Рассчитана на 1 игрока, 7+ лет, 7 мин.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

### Список методической литературы

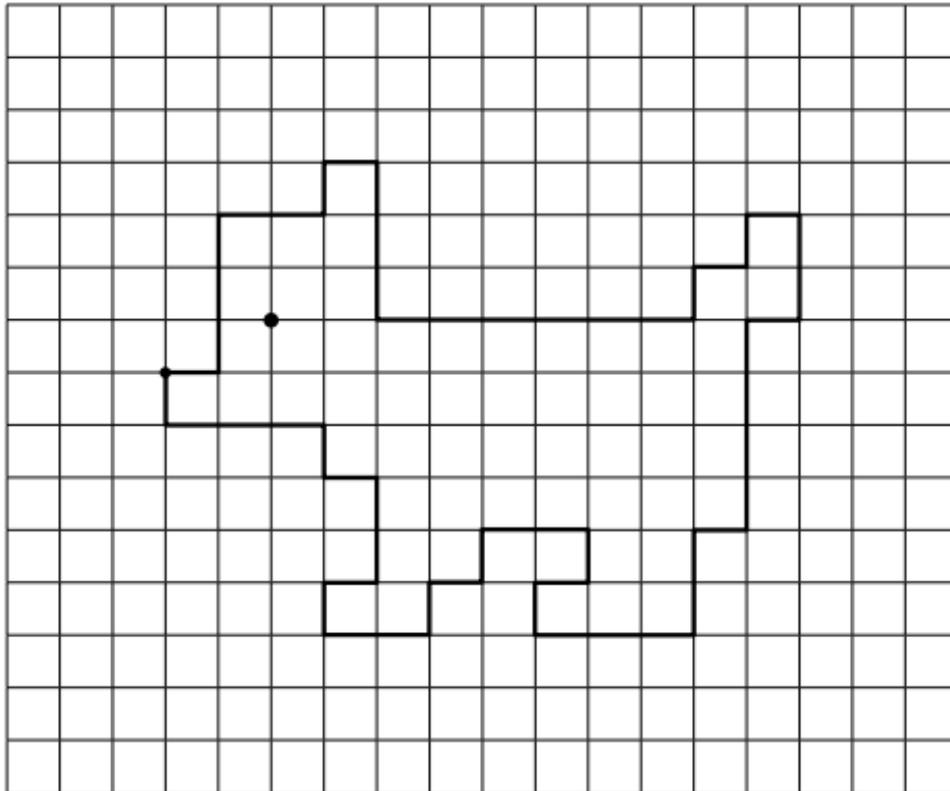
1. Абраменкова В.В. Ценность детства в Современном Мире и образовании.- М.: ФГБНУ «ИИДСВ РАО», 2019. – 232 с.
2. Иванова Ж.Б. Комплексный подход обучения и воспитания как гарантия подготовки высококвалифицированных кадров // Инновации в образовании. - М.: СГА. 2020. №5. 131с.
3. Илюшина М.И., Краснощеченко И.П. Создание персонального профиля ресурсов в процессе использования ассоциативной психологической игровой технологии «Калейдоскоп ресурсов» // Россия и мир: развитие цивилизаций. Уроки прошлого, угрозы будущего. Материалы X международной научно-практической конференции. – М., 2020. – 312с.
4. Илюшина М.И. Сборник III международной научно-практической конференции «Игра и игрушки в истории и культуре, развитии и образовании». – Прага, 2014.
5. Подымова Л.С. Интерактивные методы в обучении и воспитании школьников. - УЦ: Перспектива, 2021. – 32 с.
6. Салмина Н. Г. Построение развивающих программ с использованием настольных игр // Н. Г. Салмина, И. Г. Тиханова, О. В. Черная. // Психологическая наука и образование, 2021. – № 2. –76 с.

### Интернет-ресурсы:

1. Настольные игры для обучения и развития детей [Электронный ресурс] –URL: <https://prosv.ru/news/v-prosveshchenii-vyshli-nastolnye-igry-dlya-obucheniya-i-razvitiya-detei/>
2. Настольные игры против гаджетов: кто кого? [Электронный ресурс] –URL: <http://https://www.parents.ru/article/nastolnye-igry-protiv-gadzhetrov-kto-kogo/>
3. Социализация играючи: как с помощью «настолок» научить детей взаимодействовать друг с другом? [Электронный ресурс] –URL: <https://rosuchebnik.ru/material/nastolnye-igry/>

Входной контроль

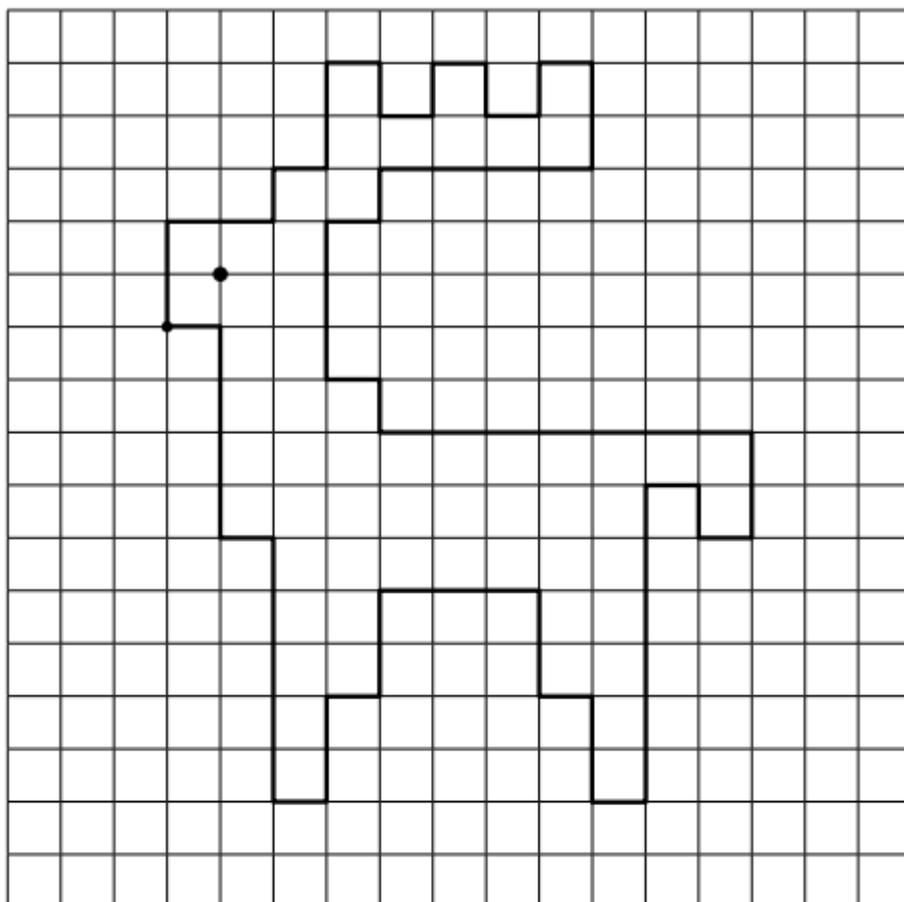
Для 10-12 лет, графический диктант.



Отступи 3 клетки слева, 7 клеток сверху, поставь точку и начинай рисовать:

1 →	1 →	3 ←	2 ←
3 ↑	1 ↑	1 ↑	1 ↑
2 →	1 →	1 →	1 →
1 ↑	2 ↓	1 ↑	2 ↑
1 →	1 ←	2 ←	1 ←
3 ↓	4 ↓	1 ↓	1 ↑
6 →	1 ←	1 ←	3 ←
1 ↑	2 ↓	1 ↓	1 ↑

Для 13-15 лет, графический диктант.



Отступи 3 клетки слева, 6 клеток сверху, поставь точку и начинай рисовать:

2 ↑	1 ↑	1 ↓	1 ↑	2 ↓
2 →	1 →	1 ←	1 ←	1 ←
1 ↑	1 ↓	3 ↓	6 ↓	2 ↓
1 →	1 →	1 →	1 ←	1 ←
2 ↑	1 ↑	1 ↓	2 ↑	5 ↑
1 →	1 →	7 →	1 ←	1 ←
1 ↓	2 ↓	2 ↓	2 ↑	4 ↑
1 →	4 ←	1 ←	3 ←	1 ←

## Проверочный тест знаний

1. Что входит в основные компоненты настольных игр?

2. Что такое игра?

3. Что такое фишки?

4. Что такое игровое поле?

5. Что такое реиграбельность?

А. Степень интересности игры      Б. Дизайн игры      В. Принятие решений

6. Как называются события, наступление одного из которых никак не влияет на наступление другого?

А. Ситуативные      Б. Независимые      В. Зависимые

7. Как называется процесс создания игры?

А. Геймдизайн      Б. художественное оформление      В. Прототипирование

8. Что является основной механикой в настольных играх?

А. Перестановка фишек по полю      Б. Броски кубиков      В. Все ответы верны

9. Что такое порог вхождения?

А. Освоение игры, после которого игрок может играть

Б. Количество опыта, после которого игрок может играть осмысленно и целенаправленно

В. Все ответы верны

10. Как называется настольная игра, в игровом процессе которой отсутствует сюжетная составляющая?

А. Абстрактная      Б. Патигейм      В. Варгейм

Ответы:

1. поле, фишки, кубик, карточки

2. вид занятия обусловленное правилами

3. эти элементы обозначают игроков

4. размеченная поверхность

5. А.

6. Б.

7. А.

8. В.

9. А.

10. А.