

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования

Детско-юношеский центр города Новоалтайска

## **РАЗРАБОТКА И СОЗДАНИЕ ИГР в образовательных целях**



Новоалтайск  
2024

Разработка и создание игр в образовательных целях/ сост. и ред. А.В. Жукова – Новоалтайск, 2024. – 21 с.

Представленный сборник методических материалов адресован педагогам, использующим игровую деятельность в образовательных целях. Материалы будут интересны педагогам общеобразовательных учреждений, дошкольных образовательных учреждений, работникам учреждений дополнительного образования.

## ***Классификация настольных игр***

Игры, одно из старейших педагогических средств обучения и воспитания, в настоящее время переживает свой период расцвета. В чем же причины нынешнего растущего интереса к играм? С одной стороны, это связано с развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, а с другой – с социально-экономической потребностью в развитии разносторонних и активных личностей.

Игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические и другие.

По характеру игровой методики делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.

Игра — лишь одна из многих образовательных технологий. Будет большой ошибкой выбрать ее не в то время и не для тех целей... и навсегда разочароваться.

### **Игра не работает:**

- Если вы хотите заменить игрой образовательный процесс. Возможно, лучше подойдет игрофикация.
- Когда ситуация не может быть добровольной.
- Если вам нужно провести контрольную для всех, лучше не делать ее игрой.
- Когда вам нужно оценить детей. Оценка убивает игру.
- Если вам нужна предсказуемость.
- Когда у вас мало времени — как на подготовку, так и на взаимодействие с учениками.

### **Вам подойдет игра:**

- Когда вам нужно провести метапредметное погружение. Игра системна.
- Когда вы хотите узнать об истинных способностях учеников и убрать страх оценочности.
- Когда вам нужно потренировать навыки принятия решений у детей.
- Если вы желаете вовлечь детей в изучение предмета.
- Когда вам нужно организовать групповое взаимодействие.
- Если вы задумались о развитии социального и эмоционального интеллекта детей.
- Когда вы нуждаетесь в параллельных действиях. В игре участники могут совершать действия одновременно, а не ждать, когда выступит кто-то один.

Важно помнить о разделении игровой и образовательной цели. Игровая цель — это то, что игрок должен сделать, чтобы победить. Образовательная цель — результат, который учитель хочет получить в конце игры.

| <b>ИГРОВАЯ ЦЕЛЬ</b>   | <b>ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ</b>   |
|---|---|
| стоит перед игроком   | стоит перед педагогом, игрок может о ней не знать                         |
| помогает управлять поведением игрока  | принимается в расчет педагогом при разработке игры                        |
| привлекательна для игрока и связана с тем опытом, который он получит в игре | может быть связана с опытом, который игрок получает в игре, а может и нет |

В настоящее время настольные игры начинают приобретать значительную популярность. Появились антикафе, специализирующиеся на прокате настольных игр, открылись специализированные магазины и клубы настольных игр. И можно с уверенностью сказать, что сейчас есть игры на любой вкус. Необходимо помнить, что игры - это не только увлекательное времяпрепровождение, но и развивающий инструмент, который педагоги должны активно использовать как во время обучения, так и в не его.

Однако, чтобы понять ассортимент игр и их функции, мы рекомендуем сначала разобраться с их классификацией. И как всегда бывает – таких классификаций довольно много, предлагаем самые распространенные:

#### Классические настольные игры

Классика остается в тренде и пользуется популярностью. Правила игр из этой категории знают все поколения игроков. Они подходят и для детей, и для взрослых. Данные игры появились многие годы (некоторые – даже тысячелетия) назад. Они, развиваясь и совершенствуясь, стали частью истории и жизни человека.

Эту категорию отличает наличие богатой и продолжительной истории. Большинство из них не просто развлекают, но и развивают ум. Часть носит случайный характер. В них большая роль отводится простому везению. В другой части надо подключать все свои интеллектуальные способности, навыки анализа ситуации, просчета предстоящих ходов. Они обладают разными уровнями сложностями. Правила одних понять очень легко, в них можно разобраться за один раз. С другими намного сложнее. На изучение всех подводных камней могут уйти годы. На основе некоторых классических игр со временем стали появляться их модификации.

Примеры: Шахматы, Домино, Шашки, Лото, Го, Бридж.

#### Интеллектуальные настольные игры

Группа предназначена для людей, кто хочет повысить образованность и показать знакомым свои интеллектуальные возможности. Такие игры не просто забавные и красивые, они очень полезны. Они увлекают и развивают навыки. Формы проведения существуют самые разнообразные. Можно собирать комбинации из фигур (это больше для детей, но затягивает даже взрослых), складывать и вычитать числа, вспоминать слова на заданную букву, собирать слова в виде кроссворда, выстраивать последовательности, устраивать викторины и многое другое.

К данной группе можно отнести известные классические игры (например, Шахматы и Шашки), но также представлено много вариантов для людей, желающих попробовать что-то новое, не настолько распространенное. Для них понадобится

компания от 2-х человек. В этих играх не поможет удача, надо продумывать стратегию и следовать ей.

Примеры: Пиратская математика, Цветовой код, Соображарий, Эрудит, Квиз, Мозговойны.

### Логические настольные игры (головоломки)

Это одна из самых распространенных и древних категорий с играми. Они помогают отвлечься от бытовых задач, тренируют мозг. Во многие из головоломок можно играть одному. Они развивают логическое мышление, смекалку и внутреннее чутье. Решение головоломок – отличное упражнение. Их отличают друг от друга уровни сложности и время, которое дается на составление ответа. На некоторых даже есть возрастные ограничения.

Независимо от сюжета и особенностей забавы, цель одна – участникам (или участнику) необходимо решить логическую задачку. Она может быть сложной, но для нее не требуется наличие специальных знаний из какой-либо области. Достаточно применить сообразительность. В этой категории есть такие развлечения для ума, как загадки, логические парадоксы, графические головоломки, задания на пространственное мышление. Одни обладают строгим дизайном, другие на первый взгляд кажутся яркими и легкомысленными. Некоторые игры даже не требуют стола. Они представлены предметом, который можно держать в руках.

Примеры: Пятнашки, Кубик Рубика, Бином, Прятки в джунглях, Золотая жила, Данетки.

### Обучающие настольные игры

Они предназначены для детей. Психологи говорят, что дети развиваются и обучаются именно во время игр. Они помогают осваивать назначение окружающих предметов, знакомят с животным и растительным мирами, готовят к школе. Есть игры, которые подойдут младшим школьникам и даже подросткам. Многие сделаны как дополнение к общеобразовательным предметам. В эту же категорию входят различные конструкторы, 3D-пазлы. Имеются и классические взрослые игры, адаптированные под интересы и особенности восприятия детей. Их механика продумана и интуитивно понятна. У них простые правила и незамысловатые логические конструкции. Детям постарше надо прикладывать больше сообразительности.

Такие забавы развивают детскую творческую фантазию, аналитическое, абстрактное и логическое мышление. У детей появляется тяга к знаниям, стимулируются интеллектуальные способности. Некоторые развлечения развивают речевой аппарат, пополняют словарный запас. В каких-то играх тренируются глазомер и моторика. Дети учатся соблюдать правила.

Примеры: Словодел, Синий слоник, Активити для Малышей (или для Детей), Экспромт, Халли Галли, Пойми меня.

### Ходилки (бродилки)

Это не новшество. Ходилки появились в средневековье. Они заняли отдельную нишу среди всего ассортимента игр. Для этих игр обычно собирается вся семья. Часто за их основу берутся сюжеты сказок, мультфильмов.

У ходилок простые и понятные правила. В набор входит несколько фишек, устанавливающих максимальное количество игроков (минимальное – 2). Цель одна – довести свою фишку до конца определенного маршрута. Количество шагов, кото-

рое должен сделать участник, определяется при броске кубика. Какая цифра выпадает – на такое расстояние фишка продвигается вперед. Кубик бросается по очереди.

Во многих бродилках имеются дополнительные правила, поощряющие или наказывающие участников, попавших фишкой на конкретное поле. Например, игрок должен переместиться на несколько клеток вперед или назад.

Есть разные сложности забавы. Для малышей на поле короткий путь, понятная тематика. Для старших дошкольников увеличивается количество шагов. Нередко уже надо подключать стратегическое мышление. В ходилки для школьников и взрослых добавляются задания в виде вопросов и действий.

Примеры: Путешествие по миру, Сокровища фараона, Акуля охота, Ушастые гонки, В океане, Большая бродилка.

### Азартные настольные игры

Они намного безопаснее, чем настоящие казино, тотализаторы и игорные клубы. В отличие от перечисленных мест, вызывающих зависимость, настолки – законны. В них человек не разорится. Для детей тоже есть азартные игры.

В этой категории развлечений (как и в реальных азартных играх) важное значение имеет случай, удача. В процессе человек предвкушает успех, испытывает яркие эмоции, рискует. В них есть элементы, характерные для азартных развлечений. Это карты, игральные кости, жетоны (деньги) в мешочке и т. п. Но в настолках азарт показан с более светлой и конструктивной стороны. Генерируются интересные события и игровые ситуации. Перед участниками встает выбор: рискнуть или нет? Продолжить играть или остановиться на достигнутом? Испытать удачу, рискнуть потерять все «заработанное» или довольствоваться тем, что есть?

Такие игры могут быть просто карточными, а могут имитировать казино.

Примеры: Блэджек, Взрывные котята, Жадюги, Кварц, Карта сокровищ.

### Психологические настольные игры

Эта категория испытывает возможности психики. Зачастую игры обладают криминальным сюжетом, требуют отгадывания сложных загадок. Одни участники плетут интриги, другие – пытаются их разгадать. Надо применить все свои навыки психологического анализа, чтобы выявить убийцу, предателя, грабителя и иных персонажей, отличающихся от мирных жителей. Во многих таких играх есть голосования, определяющие ход и результат деятельности.

Люди учатся прислушиваться к чужому мнению, тактично договариваться, уступать друг другу и отстаивать собственную позицию, приходиться к общему решению. Не во всех играх присутствует криминал. В части, наоборот, создается позитивная атмосфера. В них участники сообща творят истории, учатся общаться и слушать товарищей. Они узнают много нового о других людях и самих себе.

Примеры: Мафия, Серый кардинал, Лепешка, Хранительницы сада, Поддержка, Путь к мечте.

### Экономические настольные игры

Они учат распоряжаться деньгами, получать выгоду. Прививают детям навыки обращения с финансами, грамотного распределения бюджета. Игры из этой категории не становятся заменой учебнику по бизнесу, но формируют понимание основ экономики.

Сюжеты бывают совершенно разными. Участники процесса осваивают неизведанные территории, возделывают земли, прокладывают дороги, развивают сельское хозяйство и занимаются торговлей. Они управляют экономикой и промышленностью стран, делают научно-технические перевороты, совершают финансовые операции. Основная задача – управлять ресурсами и получать из них максимум выгоды. В сюжет некоторых игр включены интриги, военные действия. Обычно игровое поле сопровождается карточками с заданиями, поощрениями и наказаниями для участников.

Примеры: Монополия, Менеджер, Супер Фермер, Великий бизнес, 7 чудес, Колонизаторы.

### Приключенческие настольные игры

Отправляют семью или компанию друзей в увлекательное путешествие. Создают особую атмосферу, соответствующую приключениям. Есть самые разные варианты: покорение морей и океанов, экспедиция в дальние страны, полет в космос и многое другое. Такие забавы полностью погружают участников в водоворот приключений не хуже, чем это делают фильмы. Люди отправляются в неизведанные миры. Они разгадывают загадки, открывают тайны, ищут сокровища, совершают кругосветные плавания. Есть немало опасных приключений, из которых возвращается только один игрок.

Большинство приключенческих игр сопровождается карточками. Из-за них действия участников приобретают случайный характер. Но над выполнением заданий придется хорошо подумать. Развлечения из этой категории игр могут затянуться на весь вечер. Часа недостаточно для прохождения приключения.

Примеры: Властелин колец: Странствия в Средиземье, Затерянный мир, Нечто, Гравити Фолз, Зона: Тайны Чернобыля.

### Развивающие настольные игры

Это забавы для детей. Они обеспечивают всестороннее развитие, способствуют совершенствованию мелкой моторики, быстрой реакции, памяти, логического мышления, внимания, координации движений. Развивающие игры отвлекают ребенка от телевизора и компьютера, обеспечивают интересное и полезное времяпрепровождение со взрослыми и сверстниками. Дети учатся считать, придумывать ассоциации, выполнять бытовые действия и даже изучают иностранные языки.

Многие игры из этой категории – динамичные и эмоциональные. Детям надо бить по звонку, ронять деревянные фигурки. Другие, наоборот, требуют усидчивости и концентрации внимания, подразумевают решение задач на память и логическое мышление. Они могут быть представлены разрезными картинками, карточками, предметами, игровыми полями.

Примеры: Скрабл Джуниор, Вышивание без иголки, Простоквашино: Английский язык, Диксит, Детское лото, Подбери ключик, Доббль.

### Спортивные настольные игры

Для занятия спортом необязательно посещать оборудованный зал, теннисный корт, волейбольное или футбольное поля. Есть игровые наборы, занимающие относительно мало места. Их можно использовать дома, на даче, во дворе. Сохраняется дух азарта, ведь развлечение организуется в соревновательной форме. Спортивные настолки снимают и с детей, и со взрослых интеллектуальную нагрузку и психоло-

гическое напряжение. Они обеспечивают активный досуг. Участникам не надо проходить утомительные тренировки. Победа определяется не уровнем физической силы, а ловкостью, подвижностью и сообразительностью. Настольные игры имитируют разные виды спорта. Они развивают глазомер, тактическое мышление, ловкость, быстроту реакции.

Примеры: Настольного теннис, Настольный футбол, Бильярд на ножках, Настольный аэрохоккей, Настольный хоккей, Шаффлборд.

#### Стратегические настольные игры

Развивают логическое мышление. Учат мозг работать для достижения результата, анализировать ситуацию, принимать грамотные решения, добиваться заданных целей. В настолках представлены абстрактные стратегии с искусственными правилами. Они прозрачные и четкие, более сложные, чем в других сюжетных играх. Удача участников почти не влияет на процесс и результат.

Стратегические игры занимают немало времени, над ходами надо тщательно думать. Сюжеты есть разные. Участники могут создавать собственные государства и колонизировать чужие, управлять эволюцией живых существ, развивать города и т. д.

Примеры: Сквозь века, Цивилизация, Brass. Бирмингем, Колонизаторы. Мореходы, Серп, Наше море.

#### Подвижные настольные игры

За обычными настолками люди сидят на одном месте. Подвижные добавляют элементы активности в посиделки с компанией. Дети и взрослые демонстрируют свою гибкость, физические способности. Можно выполнять странные трюки, бросать кольца и другие предметы и даже катать шары.

Примеры: Твистер, Крокодил, Воображарий. Вечеринка, Разноцветные колечки, Статуи, Настольный боулинг.

#### Карточные настольные игры

Они представлены классическими и специальными колодами карт. Эта категория сочетает в себе азартные и развлекательные игры. Можно придумать собственную забаву. Ее правила будет знать только узкий круг лиц.

Здесь сочетаются удача и ум. Есть традиционные игры, при которых участники как бы сражаются картами. Есть фанты с заданиями, которые надо выполнять. Варианты для взрослых подразумевают употребление алкогольных напитков за отказ от действий. Для этих забав не надо раскладывать поле, они занимают мало места.

Примеры: UNO, Элиас, Манчкин, Дурак, Ерш, Эврика.

#### Дорожные настольные игры

Дорожные игры отличаются компактными размерами. Их можно взять в путешествие, в лес, на дачу, на море. Они поместятся в сумку и детский рюкзак. В них можно играть и дома.

В этой категории сочетаются разные виды и типы игр. Участники могут отвечать на вопросы, выполнять задания, отгадывать детективные загадки, строить бизнес, отправляться в экспедиции и т. д.



Примеры: Морской бой, Дорожная Монополия, Барабашка, Руммикуб, Угадай, кто?, Рик и Морти.

Каждая из этих игр нацелена на определённый возраст игроков, аудиторию, интерес и количество участников. К сожалению, не каждая из представленных игр подойдёт для целой группы обучающихся, однако, если понадобится поработать с несколькими детьми, у которых сложно проходит адаптационный период или сложности в коммуникации и др., то они будут ненавязчивым подспорьем в решении подобных задач. Можно по аналогии с известными играми разработать свои. Эту работу педагог может выполнить сам или привлечь обучающихся к разработке и созданию.

## *Алгоритм действий для создания настольной игры*

Создание игры включает в себя несколько этапов:

### **Этап 1. Разработка игры**

**1. Идеи по разработке игры.** На первом этапе записываются все возможные идеи касательно игры, как только начали ее придумывать. Это поможет быстро отделить хорошие идеи от недостойных внимания.

**2. Постановка целей.** Когда выбрали основную идею своей будущей игры, предстоит поставить также дизайнерские цели, которые помогут придать форму игре. В процессе формирования целей необходимо обратить внимание на следующее:

- количество участников игры;
- среднюю продолжительность игры;
- сложность игры;
- конечный результат. Стоит продумать несколько разных вариантов победы и держать их в уме в процессе работы над игрой.

**3. Основные правила.** Несомненно, они будут меняться в процессе разработки игры, но основной набор правил даст вам возможность сразу же начать испытывать игру и экспериментировать с ней.

### **Этап 2. Создание пробного варианта игры**

Данный черновой вариант не должен быть красивым; он нужен для того, чтобы увидеть так ли все работает, как было задумано.

**1. Фишки и кубики.** Если игра выступает как проектная групповая работа детей, то целесообразно поручить более слабым обучающимся раскрыть в полной мере свои способности и создать красивый дизайн игровых фишек и костей. В то время как сильные могут потратить силы на содержание игры. Можно воспользоваться и фигурками из «киндер сюрприза», что позволяет обойтись и без самодельных фишек.

**2. Эскиз дизайна доски.** В зависимости от тематики и механизма игры, игра может включать следующие элементы:

- Дорожка. Помните, что должны быть старт, финиш и четкое направление для игроков. Дорожку можно разделить или сделать петлю, чтобы добавить разнообразия или продлить время игры.

- Игровое поле. Оно заменяет дорожку. Игры с игровым полем не имеют дорожек, там есть области, на которых взаимодействуют игроки в зависимости от механизма игры.

- Позиции с дополнительными функциями. Их можно сделать разной формы (квадраты, круги, треугольники) или изобразить какие-то объекты/локации (камни, острова, облака). Они могут направлять игроков, давать указания брать карточки или давать им возможность набирать/терять очки.

- Карточки. Карточки можно сделать разных типов:

- 1) задания (когда игрокам нужно что-то сделать: сосчитать до 100; прыгнуть; принести что-либо);

- 2) карточки, которые изменяют позицию игрока;

- 3) карточки, которые нужно собирать во время всей игры, чтобы показать свои достижения;

- 4) и, наконец, самые мною любимые – карточки с лексическими, грамматическими, культурологическими и пр. заданиями на английском языке.

3. Следующий этап работы с игрой подразумевает предварительное тестирование игр. (Приложение 1)

### **Этап 3. Создание конечного продукта**

Сборка. Когда завершен процесс тестирования и игра спроектирована, можно приступить к созданию ее финальной версии.

#### Примерный список элементов, которые должна содержать игра:

• Игральное поле делается обычно из плотного картона или листа ДСП — в таком случае она долго прослужит и будет выглядеть довольно профессионально. Поле — это главный элемент игры, так что приветствуется яркий, оригинальный дизайн, способный привлечь и удержать интерес игроков. Но стоит убедиться, что игровые элементы изображены отчетливо и все указания легко читаются.

- Для игральных карточек используется картон или плотная бумага.
- Жетоны, фишки и прочие необходимые материалы делаются основательно, чтобы они не рассыпались и не падали во время эксплуатации.

Безусловно, конечный вариант настольной игры требует большой концентрации внимания и дополнительных ресурсов (см. Приложение 2).

## *Методические рекомендации к игровому пособию*

Каждому из нас, возможно, придется представлять свой опыт работы на образовательных конференциях и различных конкурсах. Часто приходится знакомить с игровой средой и отдельными элементами. При подготовке игрового пособия педагоги учитывают множество деталей. Ценность пособия заключается, в том числе, и в его доступности для других учителей, педагогов и специалистов. С этой целью разрабатываются так называемые методические рекомендации к игровым пособиям (играм). Разберем, что же они включают.

**Титульный лист**, оформленный в соответствии с принятыми нормами и содержащий:

- наименование учреждения;
- наименование документа (методические рекомендации по использованию дидактического игрового пособия «...»);
- автор (должность, ФИО, квалификация);
- город, год.

### **Фотографии игрового пособия**

Необходимо отразить общий вид (крупный план), а так же отдельные элементы.

### **Непосредственно методические рекомендации**

Они могут быть представлены в следующем порядке.

#### **Целевая аудитория**

**Ключевой вопрос:** С детьми какого возраста данное пособие может использоваться?

*Варианты теста:*

- Дидактическое игровое пособие предполагает использование детьми раннего (младшего, среднего, старшего) дошкольного возраста.
- Дидактическое пособие предназначено для детей 4–5 лет.

#### **Назначение дидактического игрового пособия**

##### **Ключевые вопросы:**

Развитию, формированию, воспитанию чего способствует?

Каковы варианты применения пособия в воспитательно-образовательном процессе (фронтальная, подгрупповая, индивидуальная работа, организованная или самостоятельная детская деятельность)?

*Варианты теста:*

- Многофункциональное дидактическое пособие представляет собой мобильный, полифункциональный набор дидактических материалов и игр развивающей направленности. Данное пособие позволяет в недирективной форме общения поддерживать индивидуальность и инициативу детей в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, познавательной и др.).
- Игровое пособие позволяет развивать мелкую моторику, формировать основные мыслительные операции: анализ, синтез, сопоставление, обобщение, классификация, а также сенсорные представления.
- Ценность состоит в возможности применения педагогом данного игрового пособия в процессе организации воспитательно-образовательного процесса с детьми раннего и младшего дошкольного возраста по многим лексическим темам, а также в создании условий для знакомства ребенка с домашними животными и их детенышами, дикими животными; овощами, фруктами, геометрическими фигурами и пр.

- Данное игровое пособие подходит для индивидуальной и подгрупповой работы с дошкольниками.

### **Цель, задачи использования дидактического игрового пособия**

### **Описание дидактического игрового пособия**

#### **Ключевые вопросы:**

Что представляет собой пособие?

Из чего изготовлено?

Из каких элементов состоит?

#### *Варианты теста:*

- Пособие представляет собой книгу, состоящую из 10 мягких съёмных страниц, изготовленных из ткани и фетра. Включает в себя съёмные детали, которые ребенок сам может перемещать в нужное поле. Детали имеют различные виды крепления: пуговицы, кнопки, крючки, липучки, ленточки, застёжки и т.д.

- Данное пособие представляет собой настенное панно, имеющее тканевую основу разной фактуры (плотные портьеры, драп, сатин, шерсть, искусственная кожа). Размеры панно: длина - \_\_\_\_ см, высота – \_\_\_\_ см. По периметру тканевая основа панно крепится к деревянным рейкам при помощи кнопок.

- Дидактическое пособие разделено на 4 зоны, связанные между собой тактильными дорожками. Фоном каждой зоны служит ткань зеленого цвета. В основе дорожек – ткань коричневого цвета. Каждая зона отражает понятийные для малыша природные и социальные объекты и имеет свое название: «Поляна», «Лес», «Дом», «Паровозик». Чтобы композиция имела законченный вид, в верхней части панно создано небо, где расположены солнышко, радуга и облако, выполненные из ткани. Данные детали пособия статичны и находятся вне зоны досягаемости ребенка. Очень хорошая идея решения принципа статичности-динамичности – различные элементы крепятся к панно при помощи ленты-липучки, крючков, пуговиц, кнопок и легко заменяются. К пособию прилагается разнообразный дидактический материал: цветные картинки лесных животных, имеющих ламинированную основу. На задней стороне каждой картинки находится лента-липучка, помогающая крепить картинки к панно. В набор входят фигурки: медведь – 1 шт., заяц- 1 шт., волк –1 шт., белка – 1 шт., лиса – 1 шт.; цветные картинки рыбок – 3 шт., уток – 3 шт., ламинированные, с липучкой на обратной стороне.

### **Описание примеров использования в разных видах детской деятельности**

#### **Ключевые вопросы:**

Отвечает ли игровое пособие принципам ФГОС ДО?

Является ли игровое пособие многофункциональным?

Какие варианты игровых заданий могут быть реализованы?

#### *Варианты теста:*

- Дидактическое игровое пособие является частью **развивающей предметно-пространственной среды**, отвечает принципам трансформируемости, полифункциональности и вариативности.

- Игровое пособие стимулирует познавательно-исследовательскую, коммуникативную, игровую, двигательную деятельность детей.

- Цветы к панно крепятся пуговицами, «липучками», кнопками. Ребенок имеет возможность собрать цветы в корзинку и «посадить» на полянке новые и т.д. Ярким примером дидактических игр на цветочной полянке служат игры «Собери в корзинку», «Подбери по цвету», «Большие и маленькие», «Вверху и внизу» и другие, где задачи могут быть разнообразными: закреплять умение различать и соотно-

сить предметы (цветы) по величине; закреплять представления о понятиях «один – много»; закреплять умение определять положение предмета в пространстве. Для развертывания самостоятельных игровых действий на поляну может быть помещена кукла Катя (кукла Ваня), которая вместе с детьми будет собирать цветы в корзинку, рассаживать новые цветы на поляну. Корзинка является пришитым элементом панно.

Конечно, мы с вами не будем разрабатывать такие подробные рекомендации к каждому игровому пособию (Приложение 3), однако это отличный вариант для подготовки игрового пособия к демонстрации перед аудиторией.

## ***Использование программы «MicrosoftPowerPoint» для создания дидактических игр***

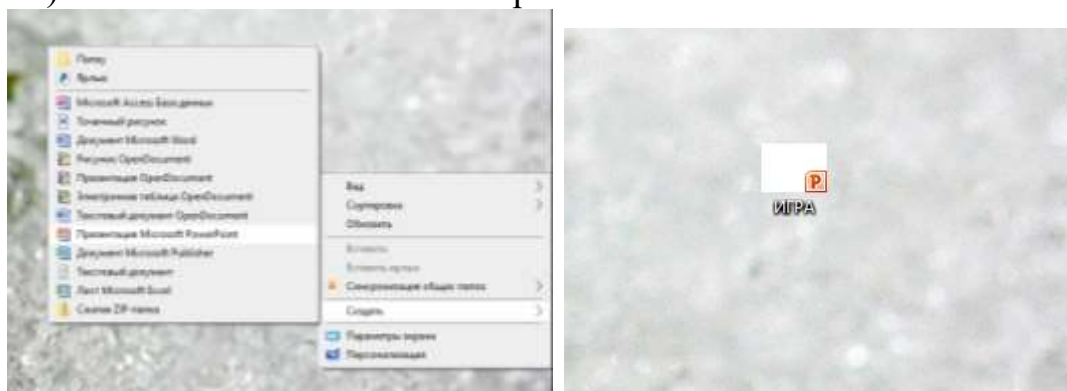
Все дети любят играть! Игра - одно из средств, с помощью которого дети поддерживают и развивают свои познавательные интересы. Поскольку современные дети живут и растут в информационном веке, ИКТ (информационно-коммуникационные технологии) все активнее внедряются в образовательный процесс. Основное преимущество интерактивных игр - визуализация, инструмент для изучения новых понятий, характеристик и явлений, а также способность воспринимать информацию на слух и с помощью движения предметов. Кроме того, играя в интерактивные игры самостоятельно, дети могут контролировать темп и объем заданий.

Педагоги активно осваивают и используют имеющиеся программы Microsoft Office. MicrosoftPowerPoint позволяет им создавать дидактические игры. Поскольку все игры имеют анимационные эффекты, которые активируются при нажатии на определенные объекты, работа в группах или подгруппах требует демонстрации на интерактивной доске. Игры можно использовать и для индивидуальной работы с детьми, в этом случае в них можно играть на ПК или ноутбуке с помощью мыши. Простая, нестандартная подача материала, красочное оформление, задания игрового типа с вариантами ответов, анимация и звуковые эффекты - детям это нравится!

### **Алгоритм создания интерактивной игры**

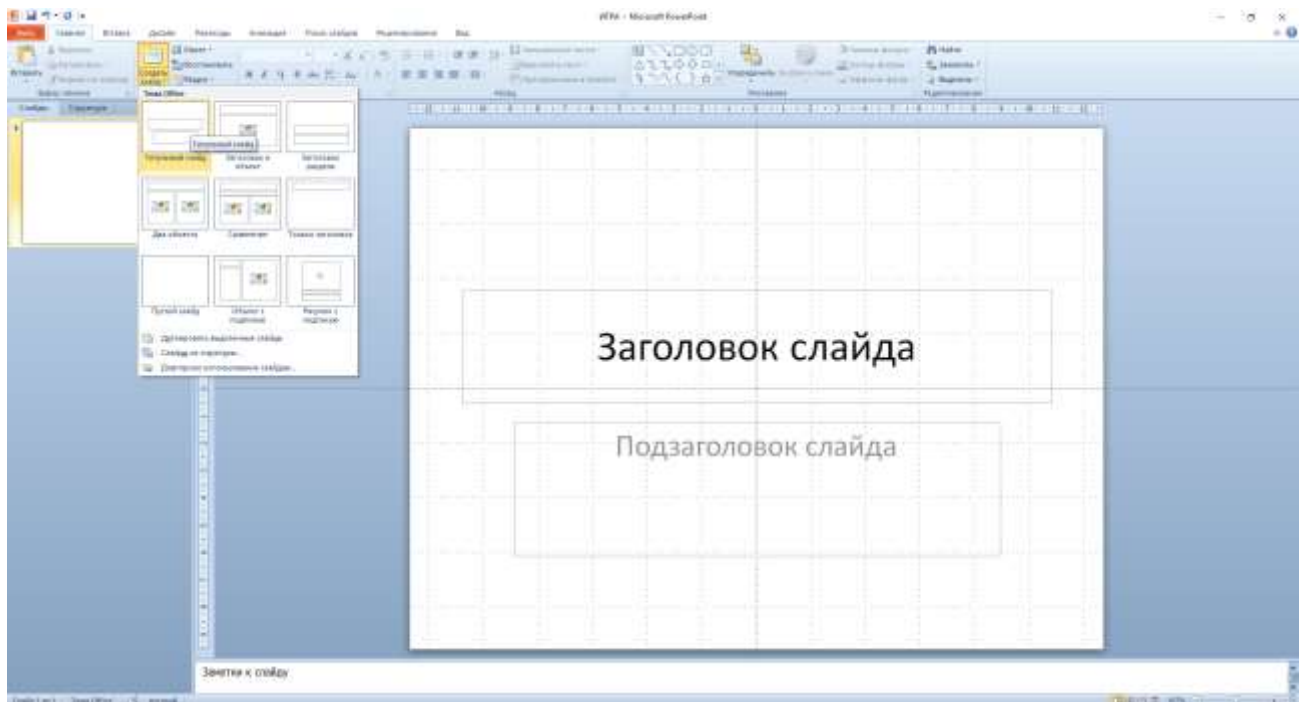
#### ***Шаг 1. Создание документа в программе MicrosoftPowerPoint***

На пустом поле рабочего стола нажимаем правой кнопкой мыши. На панели выбираем раздел «СОЗДАТЬ» (наводим на него курсор мыши), и на всплывающем окне выбираем раздел «ПРЕЗЕНТАЦИЯ MicrosoftPowerPoint». У нас получился на рабочем столе значок презентации, теперь нам нужно написать его название, для этого мы правой кнопкой мыши нажимаем на этот значок и во всплывающем окне выбираем переименовать. Пишем название своей презентации (в нашем случае «ИГРА») и нажимаем в любом месте рабочего стола.



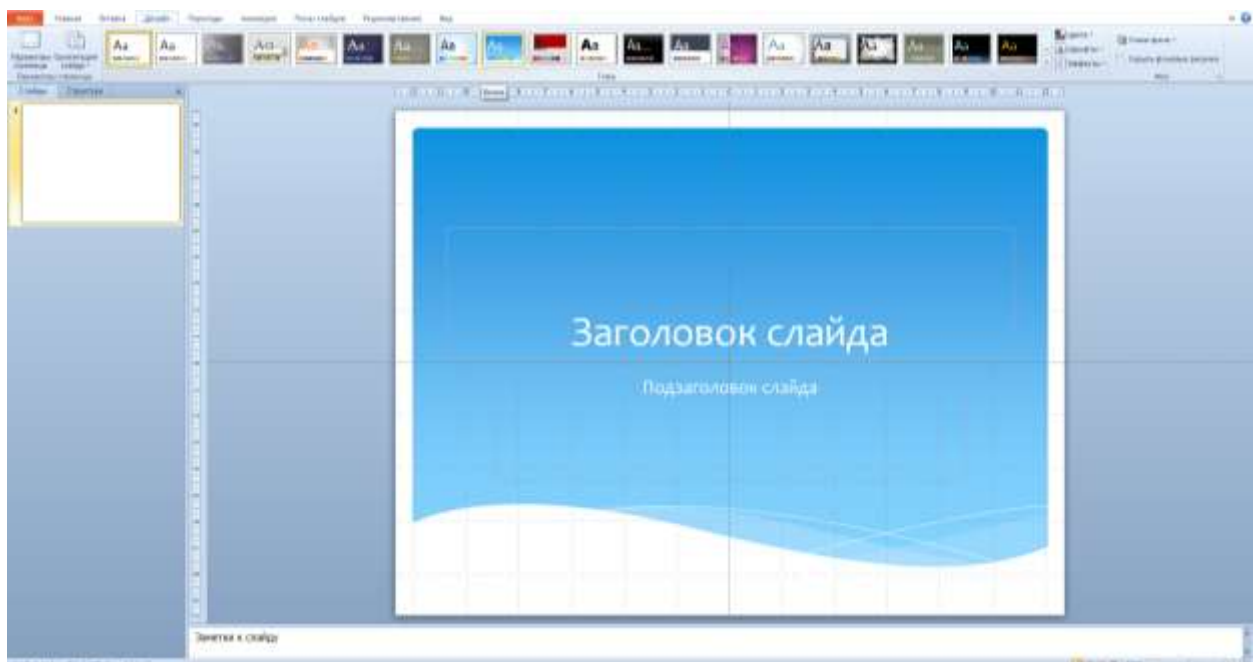
#### ***Шаг 2. Создание слайдов***

Двойным щелчком мыши открываем нашу игру. На рабочей панели находим значок создать слайд. И выбираем какой слайд вам нужен (в нашем случае создаем слайд «титульный»).



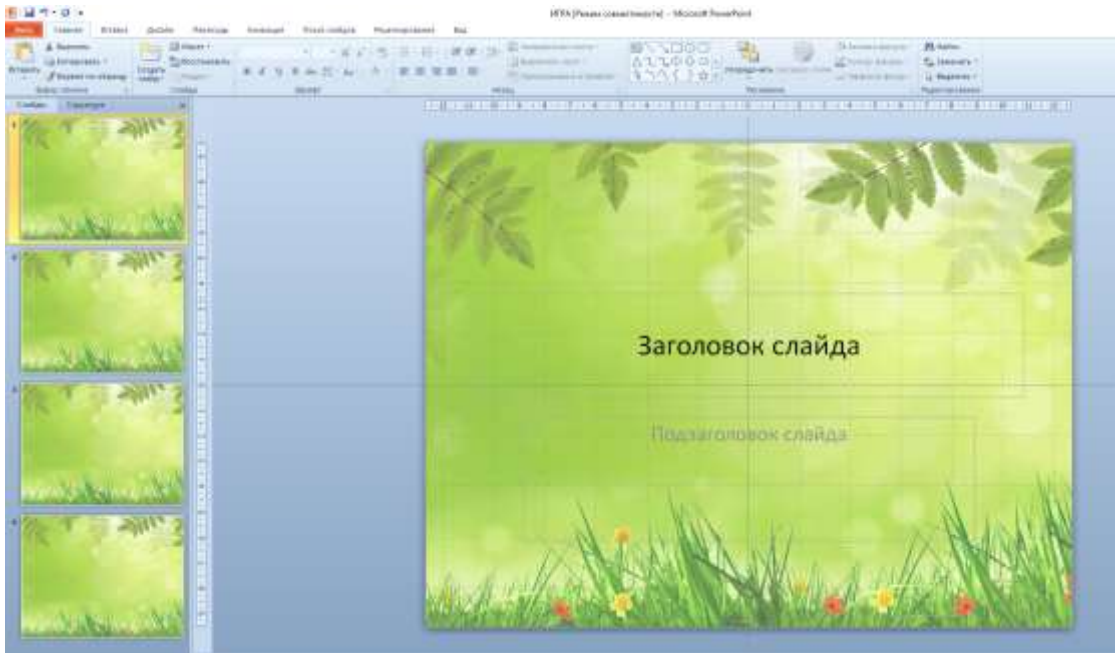
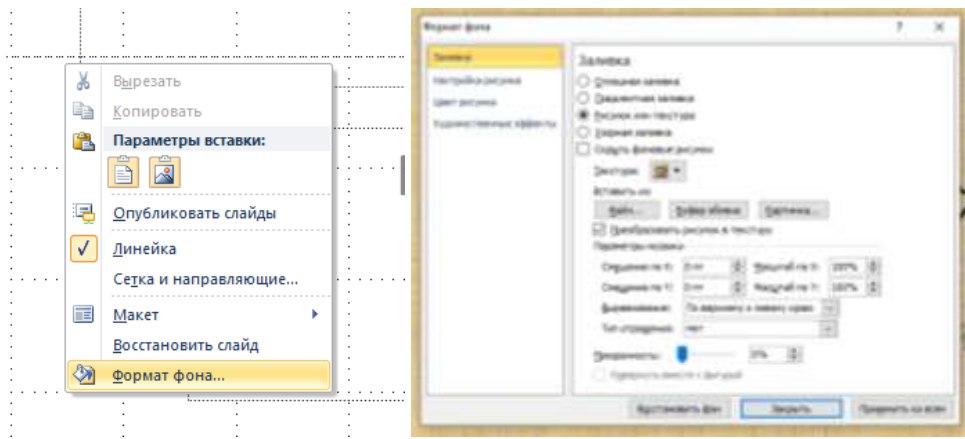
### ***Шаг 3. Создание названий слайдов и фона***

В первую очередь добавим на слайд фон. Для этого на рабочей панели находим вкладку «ДИЗАЙН» и выбираем понравившуюся нам тему нажимаем левой кнопки мыши на тему.



Можем создать свой авторский фон. Для этого выполняем следующие операции: левая кнопка мыши – формат фона – рисунок или текстура – файл – выбираем место хранения необходимо рисунка – редактируем прозрачность и размещение на слайде – применить ко всем.

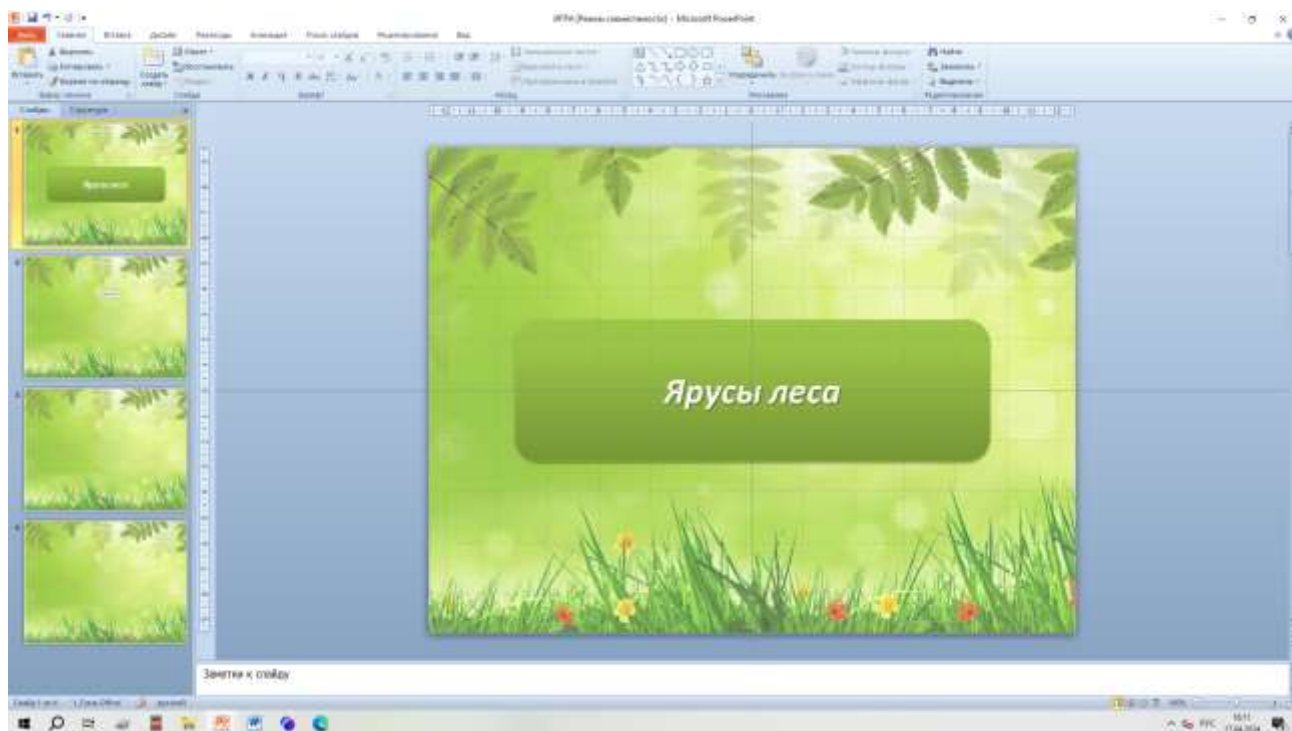




В первом слайде, он еще называется «Титульный», мы пишем название нашей игры. Для этого левой кнопкой мыши мы щелкаем на выделенную пунктиром область «Заголовок слайда» и на клавиатуре набираем название нашего слайда «**Ярусы леса**». Затем нажав на левую кнопку мыши, не отпуская ее, выделяем все слова и на рабочей панели выбираем шрифт, размер шрифта.

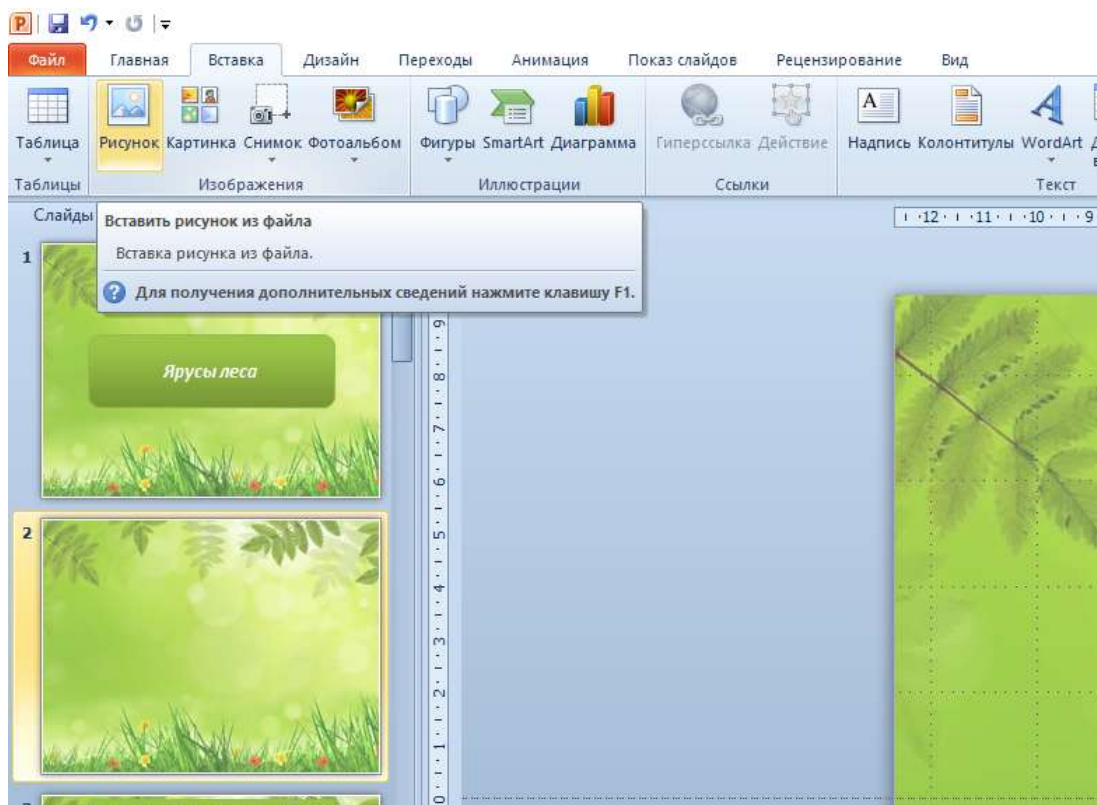


Под заголовком можно сделать цветную подложку: средства рисования – стили фигур.



#### **Шаг 4. Создание основы под игру**

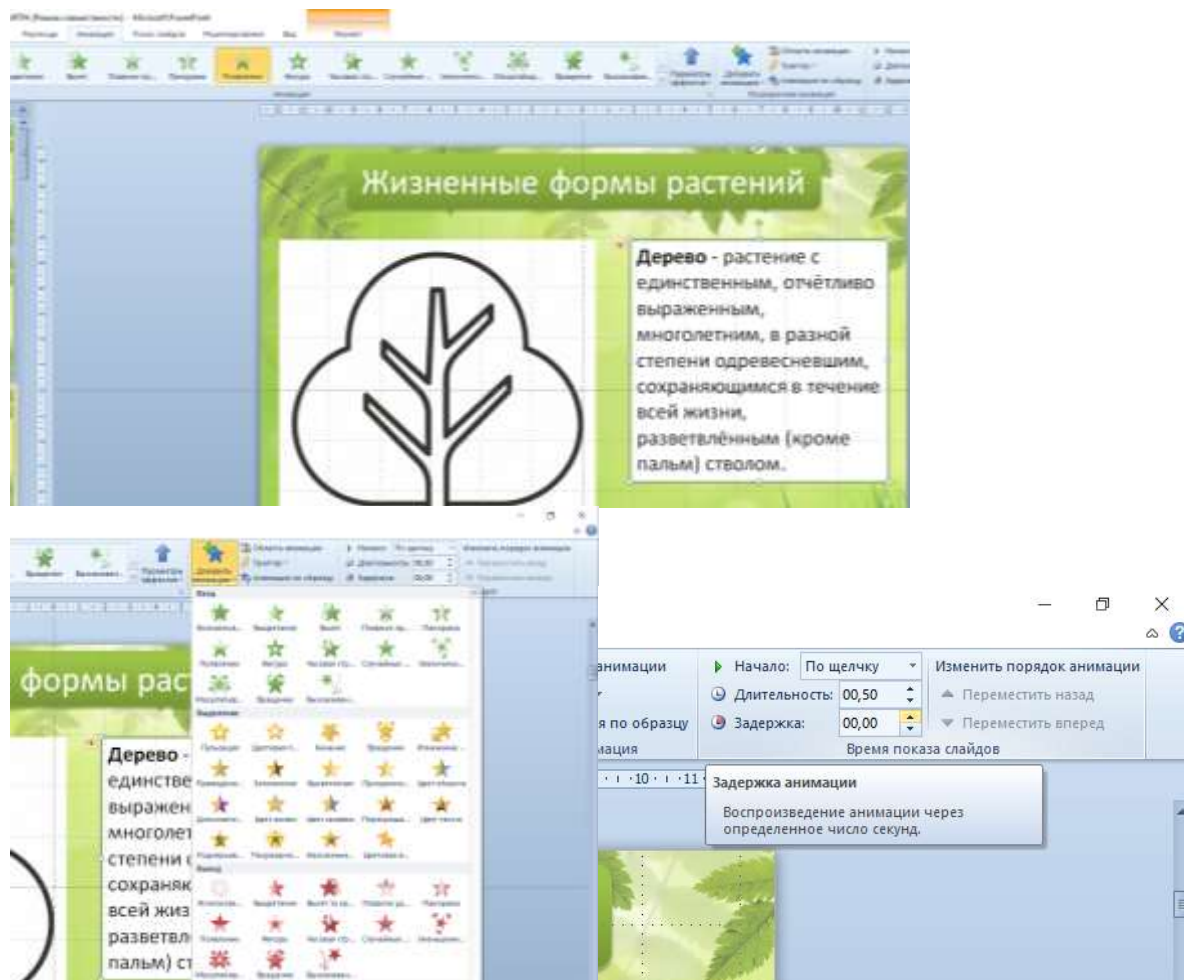
Для того, чтобы создать игру необходимо скачать и сохранить картинки в определенную папку, для того чтобы мы могли с ними работать. На пустой слайд (после слайдов «Титульный» и «Только Заголовок») вставляем нужные картинки. На рабочей панели находим вкладку «**ВСТАВКА**» нажимаем на нее левой кнопкой мыши, выбираем «**РИСУНКИ**», выбираем нужную папку (в нашем случае это папка «Картинки к игре»).



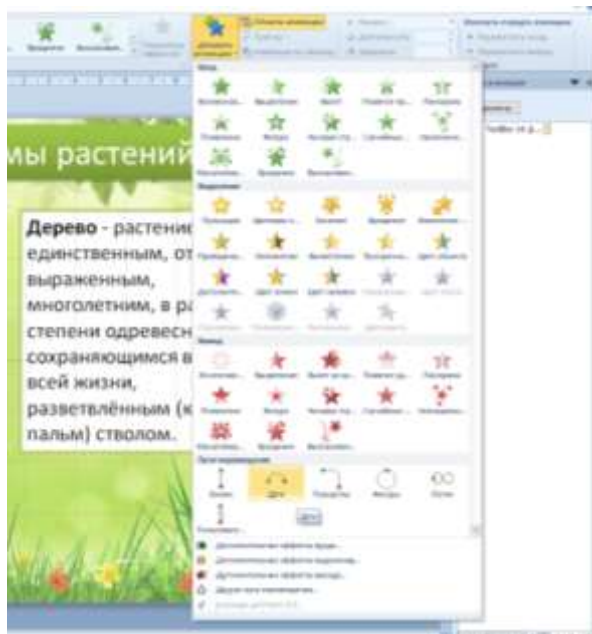
Помещаем все нужные картинки на слайд – форматируем рисунок по нашему усмотрению.

### **Шаг 5. Настраиваем анимацию и триггеры для овощей к первому заданию**

Сначала создаем анимацию для объектов слайда. Анимировать можно и рисунок, и текст. В нашем случае, применяли анимацию к тексту. Для этого выполнили следующие операции: выделить объект – анимация – добавить анимацию – выбрать анимационный эффект. Обращаем внимание на выбор времени начала воспроизведения анимации. Анимация может запускаться после щелчка мышью, одновременно с предыдущей анимацией или после завершения предыдущей анимации. Можно определить и назначить порядок анимации.



Для того, чтобы выбранный объект мог передвигаться по слайду выполняем операции: **Анимация → Область анимации → Добавить анимацию → Пути перемещения → Другие пути перемещения**. Теперь объект перемещается всякий раз, когда вы просматриваете презентацию.



Триггер в PowerPoint — инструмент, который создаёт «горячую клавишу» для запуска анимации, аудио- и видеоэффектов.

Один клик мышью — и выбранный объект (картинка, фигура, отдельное слово) приходит в движение на слайде: исчезает, выезжает справа или слева, меняет цвет.

На примере игры «Собираем урожай», мы видим, если щелкнуть по овощу (фрукту), то он перемещается в корзину. Так работает триггер.



А для того, чтобы картинки перемещались при нажатии на любой овощ, нам придётся добавить триггер. Для этого надо выделить картинку овоща ещё раз. Перейдите в раздел **Анимации** → **Триггер** → **По щелчку** и выбрать нужную картинку. Аналогично проделать с остальными картинками.

# ***Методическая разработка настольно-печатной игры по ПДД. Интерактивный Куб «Изучаем ПДД»***

Автор-составитель:

Ильдерякова Елена Александровна –

педагог-организатор

## **Пояснительная записка**

Предлагаю вашему вниманию настольно-печатную игру «Интерактивный Куб «Изучаем ПДД» для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

### **Актуальность:**

Иногда бывает сложно объяснить ребенку правила дорожного движения на языке взрослых, тогда на помощь приходят игры, которые более понятны и интересны ребенку любого возраста. В своей практической деятельности при подготовке детей к соревнованиям «Безопасное колесо» на этапе «Знатоки правил дорожного движения» я столкнулась с тем, что дети плохо ориентируются в современной, постоянно меняющейся среде дорожного движения. Опыт работы с детьми показал, что, внедряя игровые технологии в образовательный процесс, можно добиться повышения уровня знаний обучающихся и активизировать их учебно-познавательную деятельность.

### **Новизна:**

В данной разработке нашли применение наиболее актуальные на сегодняшний момент правила для участников дорожного движения: необходимость использования световозвращающих элементов, умение избегать «дорожных ловушек», правильное использование средств индивидуальной мобильности, знание групп дорожных знаков, проезд перекрестков, алгоритм перехода через проезжую часть, определение безопасного маршрута для пешеходов.

**Цель:** совершенствовать знания, умения и навыки посредством настольной игры «Интерактивный куб «Изучаем ПДД».

### **Задачи:**

- закрепить знания детей в области правил дорожного движения;
- развивать у детей память, внимание, за счет умения правильно ориентироваться в дорожных ситуациях;
- прививать интерес к игре, воспитывать умение работать в коллективе.

### **Технология создания игрового поля:**

Для создания игры нужно из картонной коробки вырезать куб, обклеить его самоклеющейся бумагой, наклеить перекресток во внутреннюю часть куба, распечатать карточки с дорожными знаками и ситуациями на дороге на цветном принтере, вырезать их и для того, чтобы они были более плотными, можно наклеить на картон или заламинировать. Карточки с заданиями размещаются в кармашках, которые крепятся на внешнюю часть куба с помощью двустороннего скотча.

### **Категория участников:**

Игра предназначена для индивидуальных или групповых занятий с детьми дошкольного или младшего школьного возраста от 5 до 10 лет. Возможно применение

ние игры для подготовки команды детей в возрасте от 10 до 13 лет к участию в соревнованиях «Безопасное колесо».

Предварительная работа с обучающимися:

Изучение тем: «Дорожные знаки», «Участники дорожного движения», «Части дороги», «Правила пешеходов», «Дорожные ловушки», «Проезд перекрестков».

### **Оборудование:**

- Многофункциональный куб, с четырех сторон которого расположены кармашки с заданиями по темам: «С СИМ безопасно колесим», «Световозвращатели – наши спасатели», «Дорожные ловушки не прогляди», «Знаки дорожные знать нам положено»;

- макеты дорожных знаков, автомобилей, участников дорожного движения;

**1 вариант игры.** На гранях куба расположены карманы, в которых находятся карточки - задания для детей по темам:

«Знаки дорожные знать нам положено»

1. Установите соответствие - «Изображение дорожного знака – название дорожного знака»

2. Разделите знаки на группы.

3. Разгадайте загадку про дорожный знак (приложение к игре 1).

«С СИМ безопасно колесим» (приложение к игре 2)

1. Отметьте ситуации, где участники движения нарушают требования ПДД и объясните почему?

2. Отметьте ситуации, где участники движения соблюдают требования ПДД и объясните почему?

«Световозвращатели – наши спасатели» (приложение к игре 3)

1. Отметьте ситуации, где участники движения нарушают требования ПДД и объясните почему?

2. Отметьте ситуации, где участники движения соблюдают требования ПДД и объясните почему?

«Дорожные ловушки не прогляди» (приложение к игре 4)

1. Отметьте ситуации, где изображены «дорожные ловушки» - ситуации, когда соблюдения пешеходом ПДД не гарантирует безопасность

**2 вариант игры.** Куб – многофункциональный, изготовлен таким образом, что сняв верхнюю часть в виде крышки, он превращается в макет проезжей части, где дети могут развернуть игру на макете, обыграть разную дорожную ситуацию, заданную педагогом или придумать свою:

1. Расставьте правильно светофоры и дорожные знаки.

2. Расскажите алгоритм перехода проезжей части по пешеходному переходу.

3. Назовите части дороги.

4. Определите порядок проезда регулируемого и нерегулируемого перекрестка.

5. Определите безопасный маршрут для пешеходов из одного пункта следования в другой.

Литература:

1. Т.В. Цветкова. Учебное издание «Дорожные знаки». ООО «ИД Сфера образования».

2. «Добрая дорога детства» Всероссийская газета №1 (547), январь 2024

### Загадки о дорожных знаках

1. День и ночь три глаза –  
Зеленый, желтый, красный –  
Охраняют путь опасный. («Светофорное регулирование».)
2. Водитель, нужно сбавить ход –  
Впереди... (Пешеходный переход).
3. Велосипедисту знак напоминает:  
Ты машины пропусти,  
А потом уже спеши! («Пересечения с велосипедной дорожкой»)
4. Что за знак такой?  
Дети бегают губой!  
А водителю все ясно –  
Ехать быстро здесь опасно! («Дети»)
5. Посмотри на этот знак,  
И сразу станет ясно –  
Ходить здесь безопасно! («Пешеходная дорожка»)
6. Что за знак такой? Не знаю?  
Круг имеет синий цвет,  
А в кругу велосипед! («Велосипедная дорожка»)
7. Какой знак распределяет:  
Все машины - над землей,  
А пешеходы- под землей? («Подземный пешеходный переход»)
8. Пешеходы на мосту,  
А машины все внизу...  
Какой знак нам помогает,  
От машин оберегает? («Надземный пешеходный переход»)
9. Этот знак с питаньем дружит –  
Выручит в беде!  
Он не скажет «до свидания»,  
А покажет...( пункт питания)
10. Что за знак такой?

С виду он простой,

Зато укажет путь

В медицинский ... (пункт)

11. Этот знак предупреждает:

Сбавь, водитель, в быстрый ход –

Здесь пешеходный... (переход)

12. Этот знак подскажет ловко,

Где автобусная.. (остановка)

13. Знак подскажет ребятам -

Играйте только во дворе!

Запомнить это важно –

В других местах – опасно! («Жилая зона»)

14. Назови мне этот знак:

Пешеходу здесь не место –

Очень страшно, очень тесно! («Движение пешеходов запрещено»)

15. Езду на велосипеде запрещает –

Пройтись пешком предлагает.

А зовется этот знак... как? («Движение на велосипедах запрещено»)

16. Этот знак шутить не любит –

Как «огреет» кирпичом! -

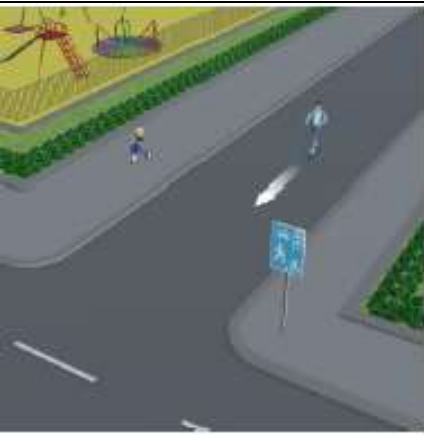
Враз поймешь... (въезд запрещен)

*Приложение к игре 2*

### **Карточки «С СИМ безопасно колесим»**



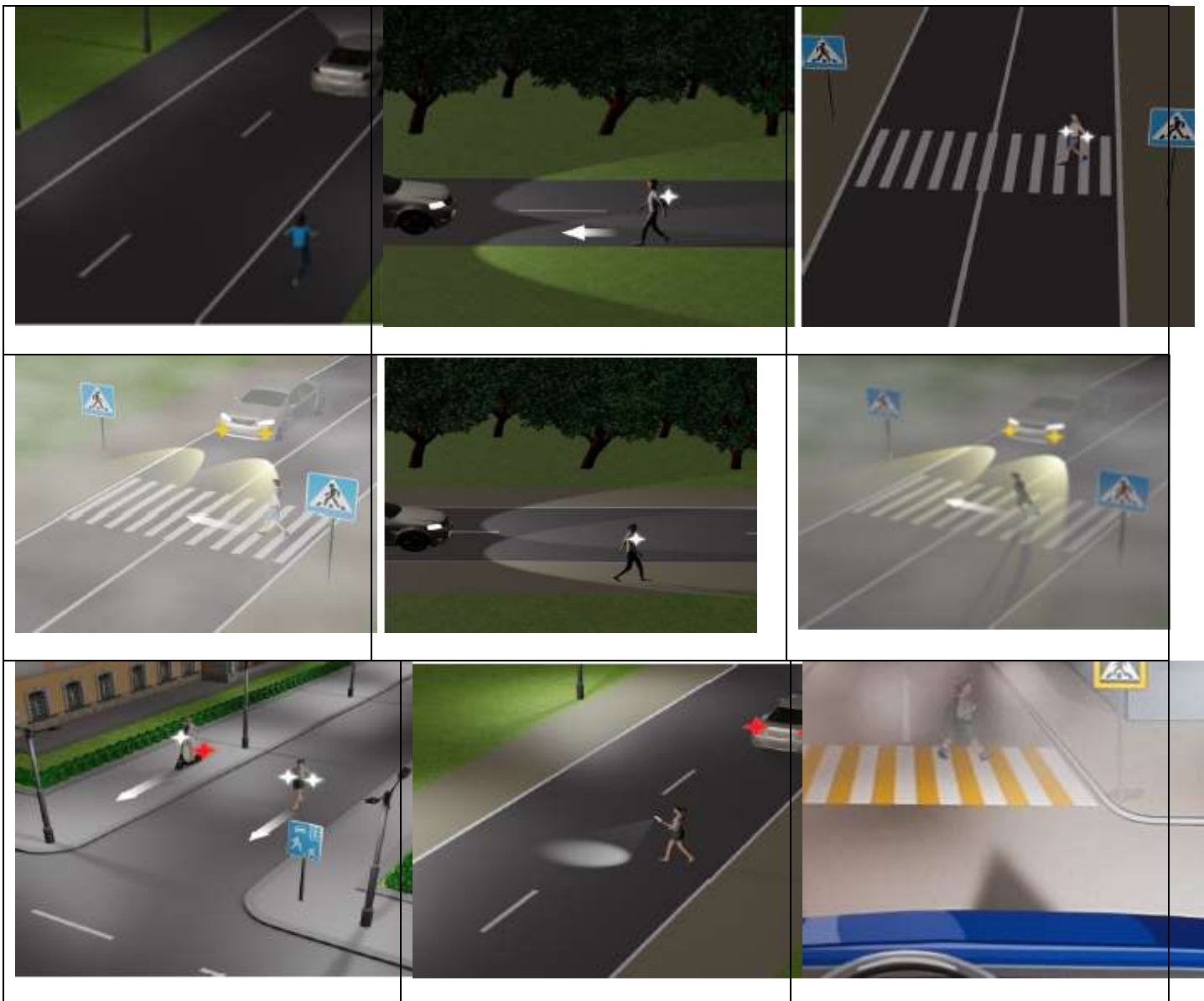






Приложение к игре 3

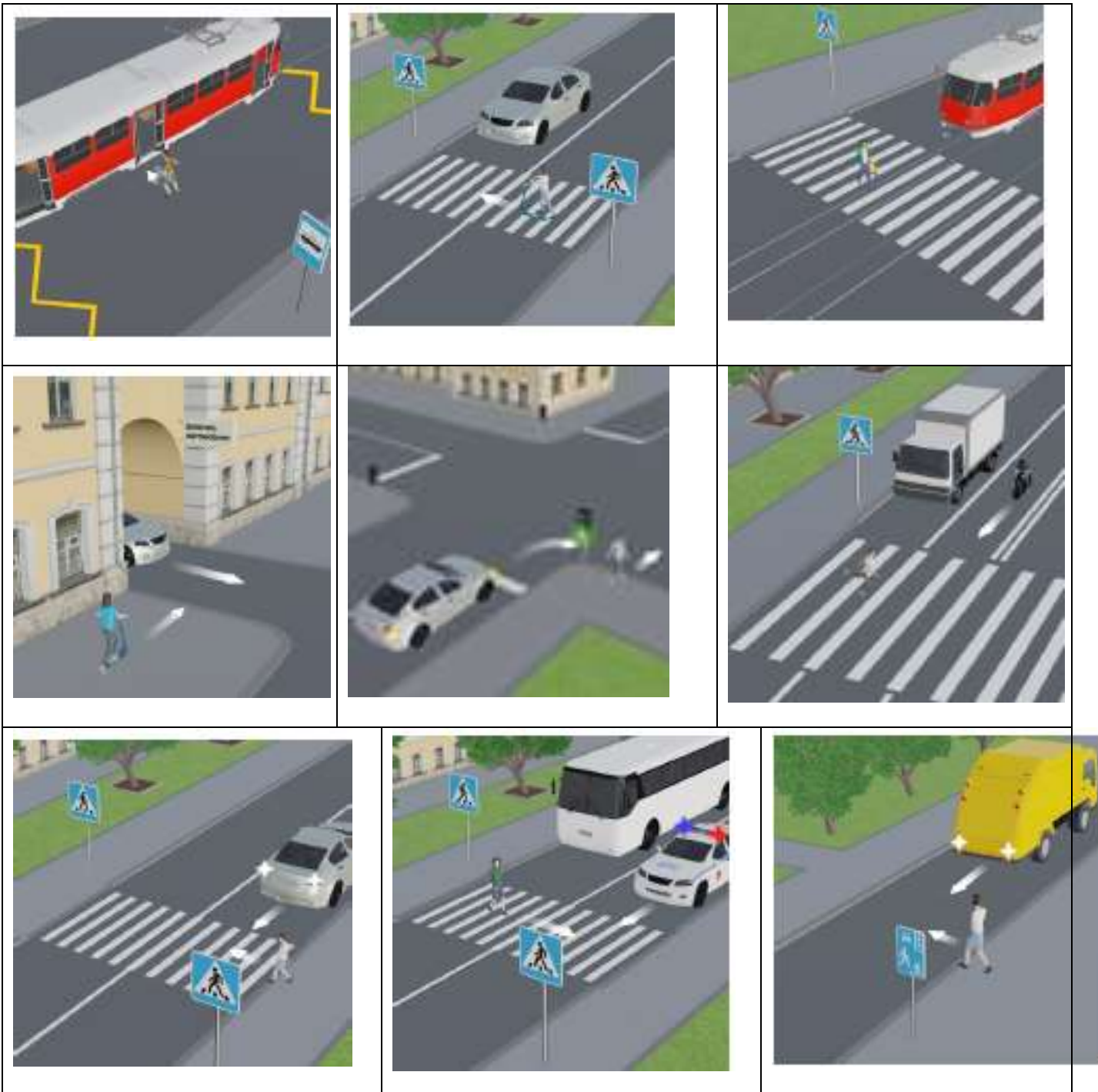
**Карточки «Световозвращатели – наши спасатели»**

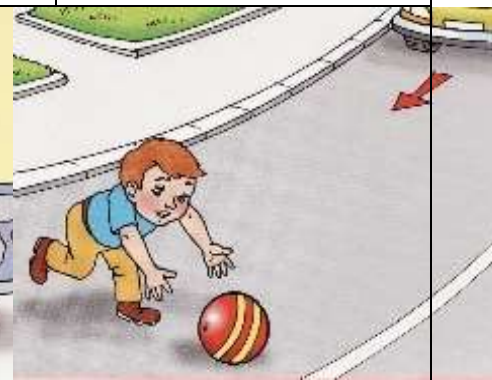
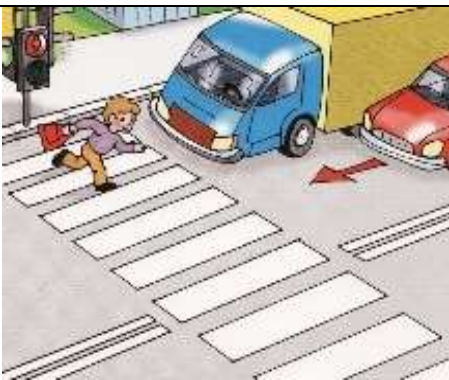
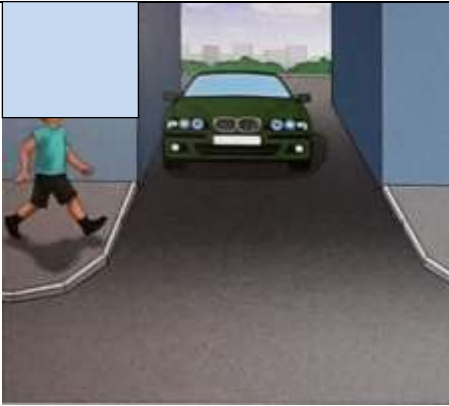


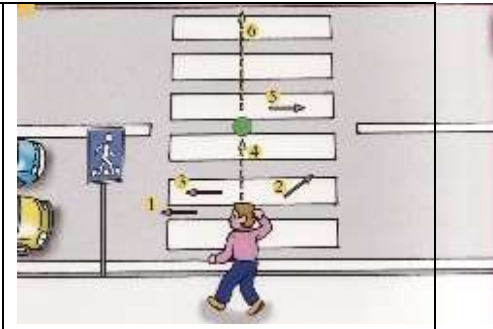
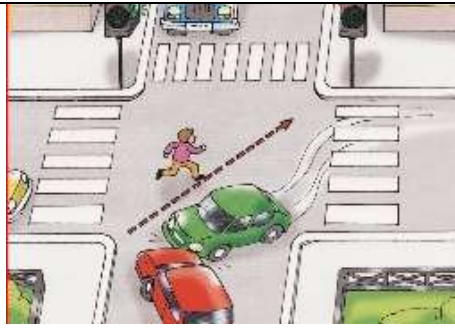


Приложение к игре 4

### Карточки «Дорожные ловушки»







# *Методическая разработка игры по ПДД. «Угадай дорожный знак»*

Автор-составитель:  
Ильдерякова Елена Александровна –  
педагог-организатор

**Цель:** совершенствовать знания по теме «Дорожные знаки» посредством игры «Угадай дорожный знак».

## **Задачи:**

- закрепить знания детей в области правил дорожного движения;
- привить интерес к игре, воспитывать умение работать в коллективе.

## **Правила игры:**

На голову каждого участника надевается специальный ободок, куда закрепляется карточка с изображением дорожного знака. Карточки на обручах видят все, кроме их обладателей. Цель игры, задавая вопросы предполагающие ответ да или нет, понять, какой дорожный знак изображен на вашей карточке.

## **Категория участников:**

Игра предназначена для занятий с детьми от 2 человек или групповых занятий с детьми дошкольного или младшего школьного возраста от 5 до 10 лет. Игра может проводиться в любом месте.

## **Предварительная работа с обучающимися:**

Изучение темы: «Дорожные знаки».

## **Оборудование:**

- Ободки на лоб, в которые крепятся карточки с изображением дорожных знаков;
- карточки дорожных знаков, распечатанные на цветном принтере и заламинированные.

**1 вариант игры.** Играющие садятся или встают в круг, чтобы каждому было видно лица остальных. Чтобы угадать свой знак, игроки по очереди задают вопросы, касающиеся цвета, формы, значения и других отличительных характеристик дорожных знаков. На их вопросы другие участники игры отвечают односложно: только «да» или «нет».

Если получен утвердительный ответ, игрок имеет право продолжать расспросы. Это может продолжаться до тех пор, пока угадывающий не услышит «нет». Следует заранее договориться о том, какое количество вопросов можно задать за один ход.

После того как первый участник получил отрицательный ответ, игру продолжает следующий.

**Окончание игры.** Игра заканчивается, когда кто-нибудь из игроков угадал свой дорожный знак. Далее борьба может быть продолжена за звание призера второго и третьего места.

Можно провести серию туров, по результатам которой определится победитель – тот, кто чаще других угадывал дорожные знаки.

**2 вариант игры.** Игра проводится между командами, которые становятся в шеренгу по одному. На голову каждого участника надевается специальный ободок, куда закрепляется карточка с изображением дорожного знака.

За определенное время или на скорость нужно объяснить впереди стоящему игроку, который повернулся к тебе, какой он дорожный знак, не называя его. Мож-

но говорить о том, какого знак цвета, какой он формы, для кого предназначен и где устанавливается.

Игра заканчивается, когда все участники команды угадали свои дорожные знаки.

**3 вариант игры.** Участникам предлагается с помощью пантомимы, без слов, объяснить название знака тому, на ком этот знак надет. Такой вариант игры можно провести между командами на наибольший результат угаданных знаков за определенное время.



## *Заключение*

В настоящее время педагоги проявляют все больший интерес к разработке и производству настольных игр, однако огромное разнообразие настолок, представленных на рынке, делает довольно сложным создание чего-то оригинального и интересного. Такой вид развлечения и обучения сегодня очень востребован. Разработка игр - сложный процесс, требующий значительных творческих способностей и умственной энергии. Цель игр - развитие определенных качеств и навыков, таких как развитие навыков общения и работы в команде, развитие адаптивных навыков или укрепление способности принимать решения сообща. Важно, чтобы игра была интересной.

Критерии оценки игр можно разделить на две категории: техническое содержание и визуальное оформление. Критерии оценки технического содержания - это соответствие игровой механике, согласованность элементов, соответствие нормам русского языка, достоверность материала и описание правил. Критерии оценки визуального воплощения включают в себя соответствие концепции игры, единообразие, художественные (эстетические) особенности иллюстрации, техническое воплощение, единообразие шрифта и размера шрифта подписей и заголовков, оценку качества печати, склейки и изготовления деталей. Все эти критерии должны использоваться одновременно, и исключение одного критерия приведет к неточным и неверным выводам в отношении игры.



**Советы юным создателям игр (тестирование пробной версии):**

**Протестируйте свой прототип.** Когда вы подготовили все элементы для пробного варианта, можно начинать тестировать игру, чтобы посмотреть, как в нее играть. Перед тем, как играть с кем-то, проиграйте ее сами с собой, от лица всех возможных игроков. Возможно, будет сложно строить стратегию против самого себя, но таким образом вы можете пройти игру несколько раз и собрать очень полезную информацию.

- Всегда записывайте, что работает, а что нет, и вносите правки так, чтобы они вписывались в игру, совмещались с другими компонентами игры.
- Делайте небольшие перерывы, когда тестируете игру сами с собой. Посмотрите, могут ли игроки постоянно выигрывать, если делают какие-то определенные действия, можно ли как-то нарушать правила.

**Сыграйте в игру с друзьями и с членами семьи.** Когда вы протестировали игру сами, и все прошло более-менее гладко, пришло время пройти настоящее первое испытание. Соберите несколько друзей или членов семьи и объясните, что хотите испробовать игру, которую разрабатываете. Скажите им также, что игра в процессе разработки и вы с удовольствием прислушаетесь к их замечаниям и советам.

- Делайте заметки во время игры. Не пропустите момент, когда кому-то становится неинтересно или когда правила приводят игру в тупик. Обратите внимание на то, как заканчивается игра. Если один из игроков значительно оторвался от всех остальных, проанализируйте, как это случилось. Настольные игры намного интереснее, когда несколько игроков находятся в тесном состязании.
- Постарайтесь не становиться в оборонительную позицию, когда вашу игру критикуют. Ведь критика — это неотъемлемая часть, она помогает убедиться, что игра довольно веселая и нравится большинству. Так что просто будьте вежливы и записывайте все замечания.

**Усовершенствуйте свою игру.** Каждый раз, когда вы завершаете пробную игру, делайте необходимые изменения, которые, по-вашему, улучшат играбельность.

**Приложение 2****Советы юным создателям игр (оформление конечной версии):**

- ✓ Продумайте хорошенько правила. Например, вместо того, чтобы всегда передвигать фишки в одном направлении, предоставьте игрокам специальные карточки с заданиями, которые предусматривают движение в разные стороны за определенное время.
- ✓ Добавьте игровые поля, которые переносят игроков на другие или утрачивают ход.
- ✓ Можно сделать два варианта правил: простые и сложные, чтобы удовлетворить тех, кто любит не сложные правила, и тех, кто любит запутанные игры. Если вы все сделаете правильно, можно сначала дать игрокам простые (основные) правила, а после адаптации вводить сложные.
- ✓ Можно использовать основу для иллюстрации в качестве доски.
- ✓ Не забудьте дизайне! Подойдите к созданию игры креативно, пусть она будет яркой и разноцветной.

✓ Если для вашей игры нужно расчертить ровные квадраты, используйте линейку — чтобы все было ровненько и аккуратненько.

✓ Если вы решили сделать буклет с правилами, убедитесь, что он аккуратный и читабельный.

✓ Не делайте игру с непонятной тематикой, это может сбить с толку ваших игроков.

✓ Убедитесь, что правила игры справедливы. Цель игры — создать приятную, веселую и позитивную атмосферу — а не вызывать недоразумения между игроками. Если вы все-таки вызовете какие-то недоразумения, это может привести к большой ссоре.

#### **Что вам может понадобиться:**

- Основа для игры — картон, доска/доска от старой игры.
- Кости, вертушка, карточки — можно взять готовые или сделать свои.
- Элементы дизайна – распечатки, вырезки из газет, фотографии родных и т.д.
- Маркеры, краски, ручки, карандаши и т.д.
- Ножницы
- Клей или скотч
- Линейка
- Буклет

### **Приложение 3**

#### **Карта написания методической рекомендации к игровому пособию (игре)**

Титульный лист, оформленный в соответствии с принятыми нормами и содержащий:

- наименование учреждения;
- наименование документа (методические рекомендации по использованию дидактического игрового пособия «...»);
- автор (должность, ФИО, квалификация);
- город, год.

Фотографии игрового пособия: общий вид (крупный план), а так же отдельные элементы.

Целевая аудитория (возрастные рамки)

Назначение дидактического игрового пособия

Цель, задачи использования дидактического игрового пособия

Описание дидактического игрового пособия

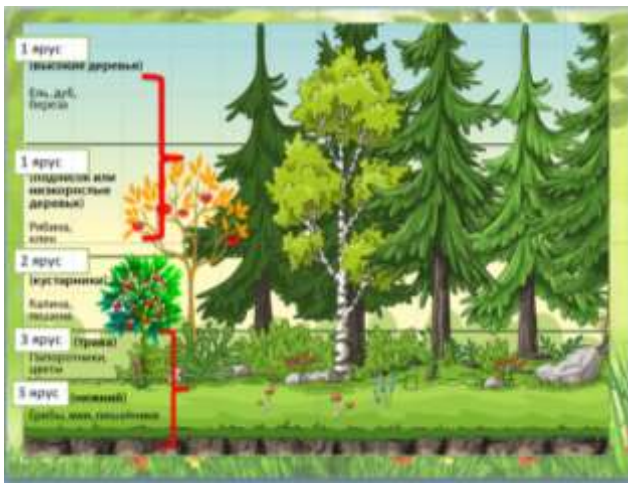
Описание примеров использования в разных видах детской деятельности

### **Приложение 4**

#### **Методические рекомендации**

**к развивающей игре**

**«Ярусы леса»**



## Целевая аудитория

Игра предназначена для обучающихся 2-3 классов.

## Назначение

Игра позволяет закрепить знания детей о видовом разнообразии леса; формировать основные мыслительные операции: анализ, синтез, сопоставление, обобщение, классификация; развивать познавательный интерес к природному окружению. Ценность состоит в возможности применения педагогом данной игры на уроках по окружающему миру и занятиях в объединениях естественнонаучной направленности в дополнительном образовании. Игра подходит для индивидуальной и групповой работы с обучающимися.

## Цель, задачи использования

- создать условия для формирования понятия экосистема леса, как природное сообщество, «этажи» леса;
- формировать предметную компетентность по распознаванию представителей растительного мира леса, устанавливать связи между компонентами природы леса (целостный взгляд на мир леса);
- воспитывать необходимость бережного отношения к лесу, как части природы, его обитателям, рационально использовать богатства леса.

## Описание игры

Игра представляет собой слайдовую презентацию, созданную в программе «MicrosoftPowerPoint», состоящую из 33 слайдов. 1-7 слайд – справочный материал общего характера «Ярусы леса», «Жизненные формы растений»; 8 слайд – задание для выполнения в ходе игры; 9-32 слайд – игровые карточки; 33 слайд – ответы для самопроверки. В заметках к некоторым слайдам имеются интересные факты об объектах.

## Описание примеров использования

1-7 слайд: В начале, педагог и дети просматривают справочный материал общего характера «Ярусы леса», «Жизненные формы растений». 8 слайд: Затем каждый игрок получает бланк таблицы или чертит ее самостоятельно. Игровое задание - определить название живого объекта и правильно расположить его в таблице. 9-32 слайд: На игровых карточках есть 2 фото объекта и общее название, которые появляются по щелчку мыши (каждый в отдельности). Педагог при переходе на слайд

делает первый щелчок. Игроки делают предположения о названии объекта. Педагог делает второй щелчок – открывается второе фото-подсказка. Игроки должны прийти к единому мнению о названии объекта. После этого педагог делает третий щелчок – открывается правильный ответ. Игроки должны внести название объекта в таблицу самостоятельно. В заметках к слайдам имеются интересные факты, с которыми педагог может ознакомить игроков. 33 слайд: Педагог открывает правильно заполненную таблицу. Каждый игрок производит самопроверку.

**Варианты:**

- ✓ играть индивидуально или командами;
- ✓ использовать соревновательный компонент: кто быстрее скажет название, кто больше скажет правильных названий, кто больше получит правильных ответов в таблице.

Источники:

[алгоритм создания игр.pdf - Яндекс Документы \(yandex.ru\)](#)

[О методических рекомендациях к игровому пособию | Методист в отставке □ | Дзен \(dzen.ru\)](#)

[«ДОРОГА БЕЗОПАСНОСТИ» ИГРА ПО БЕЗОПАСНОСТИ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ «ТВОЙ ПУТЬ – ШКОЛА – ДОМ» \(school-science.ru\)](#)

[Алгоритм создания интерактивной игры \(пошаговая инструкция\) \(infourok.ru\)](#)

[Проект «Дорога безопасности» Разработка и создание игры по безопасности дорожного движения «Твой путь - Школа – Дом» \(infourok.ru\)](#)

[Как сделать собственную настольную игру \(wikihow.com\)](#)

[Роль игры в процессе обучения и воспитания учащихся \(multiurok.ru\)](#)

<https://xn--j1ahfl.xn-->

[plai/library/vsyo\\_pro\\_igru\\_v\\_obrazovatelnom\\_protcesse\\_151054.html?ysclid=luhtmgaof8225726239](#)

<https://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh-obedinenii/library/2023/11/24/master-klass-dlya-pedagogov>

[Как сделать собственную настольную игру \(wikihow.com\)](#)

[m\\_th\\_e.v.neganova\\_2020.pdf - Яндекс Документы \(yandex.ru\)](#)

Интернет-ресурсы, картинки с Yandex.ru/