

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
«КАЗАНСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ»

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
МАУ ДО «Казанский центр
развития детей»

Протокол № 6
от «10» 06 2026 года

Утверждаю
Директор

МАУ ДО «Казанский центр
развития детей»

Е.В. Терентьева

Приказ № 19
от «10» 06 2026 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«ИгроЛогика»

Направленность: социально-гуманитарная

Срок реализации: 1 год (68 часов)

Возраст учащихся: 7 – 15 лет

Уровень программы: базовый

Автор-составитель:

Калентьева Мария Сергеевна
педагог дополнительного образования

с. Казанское 2026 г.

Паспорт программы

1	Название организации	МАУ ДО «Казанский центр развития детей»
2	Название программы	«ИгроЛогика»
3	Направленность	Социально-гуманитарная
4	Срок реализации	68 часов
5	Возраст учащихся	7-15 лет
7	Автор - составитель	Калентьева Мария Сергеевна
8	Цель	Интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся посредством настольных игр.
9	Задачи	Обучающие: 1) научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи; 2) научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия, контролировать эмоции; 3) формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи; 4) формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других; 5) формировать навыки творческого мышления; Развивающие: 1) развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения; 2) развивать умение решать нестандартные задачи; 3) развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся; Воспитательные: 1) воспитывать волю к победе, целеустремленность. 2) сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества.

10	Планируемый результат	Должны знать: 1) существующие в мире игровые направления в настольных играх; 2) названия простых настольных игр, предусмотренных программой и правила игры в них; 3) нормы и правила поведения общения со сверстниками в обществе. Должны уметь: 4) работать в группе, проявлять умение взаимодействовать и ладить со сверстниками в совместной игре; 5) бережно относиться к настольным играм; 6) придерживаться игровых правил в разученных играх; 7) доводить начатую игру до конца; 8) принимать самостоятельные решения.
11	Адресат программы	МАУ ДО «Казанский центр развития детей» ул. Ленина 16 Сетевое взаимодействие: МАОУ Новоселезневская СОШ, ул. Школьная 21 МАОУ Казанская СОШ, ул. Ленина 64

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности **«ИгроЛогика» разработана в соответствии с нормативными требованиями:**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ред. от 25.12.2023);
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р);
3. Указ Президента России от 07 мая 2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года;
4. Указ Президента РФ от 09 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Письмо Министерства просвещения российской федерации «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 31 января 2022 г. N ДГ-245/;
7. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
8. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
9. Приказ Минпросвещения России от 03 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (изм. 21.04.2023 г.);
10. Постановление «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21» "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания", от 28 января 2021 года N 2. (с изменениями на 30 декабря 2022 года);

11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" 22 декабря 2020.

Актуальность.

Сейчас во всем мире активно развивается направление настольных игр. Они изменились, стали другими. Современные, качественные настольные игры — это уже не просто "ходилки". Это ролевые игры для детей и взрослых, моделирующие различные ситуации или особенности какой-либо профессии, направленные на развитие интеллекта игроков, яркое и образное ассоциативное мышление, стремление логически выстраивать события, умение искать нестандартные выходы из ситуации — всему этому учат настольные игры.

Во время игр ребенок учится поддерживать общение с людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя с ребёнком, можно закреплять определенные знания, развивать фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительное восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Например, ребёнок учится анализировать последовательность своих действий во время игры. Более того, игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

Педагогическая целесообразность: современные настольные игры помогают адаптироваться к меняющимся жизненным обстоятельствам, искать и находить решение сложных ситуаций, развивают умение работать в команде, учат принимать информацию по множеству разных каналов и анализировать ее, учат достойно проигрывать, планировать свои действия и принимать решения.

Программа направлена на развитие способностей и талантов у детей, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение обучающихся.

Процесс обучения включает в себя: изучение истории, жанров и правил различных настольных игр, непосредственно игру, а также последующую рефлекссию и обсуждение решений, принимаемых во время игры.

Направленность программы: социально-гуманитарная

Отличительные особенности реализации программы.

Данная программа даёт возможность познакомиться с самыми успешными настольными играми в мире. В программе представлены несколько видов настольных игр, содержание данной программы позволяет обучающимся знакомиться с настольными играми постепенно, двигаясь от самых простых к более сложным, постигая вместе с этим исследовательское содержание приведенных игр.

Новизна программы «ИгроЛогика» выражается в особом отборе содержания обучения, которое строится на эмоциональной включенности обучающихся в учебный материал, на получении опыта переживаний и чувств во время игры.

Адресат программы.

Обучение проводится по возрастным категориям: младшая: 7-10 лет, и старшая: 11-15 лет. Возрастные категории выбраны с учётом психологических особенностей детей.

Наиболее благоприятными для воспитания и развития детей посредством игры являются периоды младшего и среднего школьного возраста. В этом возрасте происходит

наиболее активное накопление информации об окружающем мире предметов и явлений: усваиваются новые понятия, формируются все органы чувств.

Психолого-педагогическая характеристика:

7-10 лет – возраст достаточно заметного формирования личности. Для него характерны новые отношения с взрослыми и сверстниками, включение в целую систему коллективов, включение в новый вид деятельности – учение, которое предъявляет ряд серьезных требований к ученику. Всё это решающим образом сказывается на формировании и закреплении новой системы отношений к людям, коллективу, к учению и связанным с ними обязанностям, формирует характер, волю, расширяет круг интересов, развивает способности.

В младшем школьном возрасте закладывается фундамент нравственного поведения, происходит усвоение моральных норм и правил поведения, начинает формироваться общественная направленность личности. Характер младших школьников отличается некоторыми особенностями. Прежде всего, они импульсивны – склонны незамедлительно действовать под влиянием непосредственных импульсов, побуждений, не подумав и не взвесив всех обстоятельств, по случайным поводам. Причина – потребность в активной внешней разрядке при возрастной слабости волевой регуляции поведения.

11-15 лет – этот период развития ребенка принято считать младшим подростковым возрастом. Именно в этом возрасте происходит наиболее интенсивное психофизическое развитие ребенка и перестройка его социальной активности. Мощные сдвиги, которые происходят во всех областях жизнедеятельности ребенка, делают этот возраст «переходным» от детства к взрослости. Поэтому данный возраст богат драматическими переживаниями, трудностями и кризисами. Характерно для младших подростков и то, что у них отсутствует авторитет возраста. Они очень критичны к взрослым. В этом возрасте своеобразное видение мира: ребята очень хорошо замечают и ценят человеческие качества и они сильно подвержены первому впечатлению.

Педагогу надо уметь снять дистанцию в отношениях, надо прививать навыки общения – диалога.

Методические условия.

Программа обосновывается ее соответствием социальному заказу общества и современным тенденциям развития российского образования, а также возможностью расширения кругозора обучающихся, созданием для них в процессе деятельности ситуации успеха. Возможна реализация данной программы в дистанционной форме, в случаях выхода обучающихся на дистанционный формат обучения.

Настоящая программа составлена на основе типовых художественных программ, рекомендованных Министерством образования Российской Федерации и адаптированных к условиям клубной работы с учетом возраста детей, их интересов, материально-технической базы.

Формы и режим занятий

Целевая аудитория: в реализации программы участвуют обучающиеся в возрасте 7-15 лет.

Уровень программы: Базовый

Формы организации образовательного процесса: Занятия проводятся в разновозрастных группах и содержат постоянный состав обучающихся на протяжении всего срока обучения.

Форма обучения очная с применением дистанционных технологий.

Принцип формирования – набор детей - на добровольной основе.

Состав группы от 10 – 20 человек.

Место проведения занятий – учебный класс.

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Срок освоения программы 1 учебный год

Объем: 68 часов.

Учебная нагрузка на ребенка – 2 часа 1 раз в неделю, длительность одного занятия 45 минут.

Форма обучения: очная с применением дистанционного обучения в случаях выхода обучающихся на дистанционный формат обучения.

Форма проведения занятий. Занятия проводятся как индивидуально, в группах (в парах), так и всем составом.

Программа реализуется в сетевой форме взаимодействия, между муниципальными общеобразовательными учреждениями МАОУ Новоселезневская СОШ, МАОУ Казанская СОШ для обучающихся на основе договора сетевого взаимодействия с МАУ ДО «Казанский центр развития детей».

Муниципальные общеобразовательные учреждения МАОУ Новоселезневская СОШ, МАОУ Казанская СОШ на основе договора сетевого взаимодействия предоставляют для работы помещения (учебные кабинеты).

В дистанционном формате обучение проходит на платформе ZOOM либо в мессенджере МАХ - 2 часа 1 раз в неделю, длительность одного занятия 30 минут.

Цель программы: интеллектуальное и эмоциональное развитие обучающихся посредством настольных игр.

Задачи:

Обучающие:

- 1) научить решать предлагаемые в игре развивающие задачи;
- 2) научить анализировать последовательность своих действий, самостоятельно принимать решения, планировать свои действия, контролировать эмоции;
- 3) формировать умение работать в команде, воспитывать чувства ответственности, взаимопомощи;
- 4) формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, уважать мнение других;
- 5) формировать навыки творческого мышления;

Развивающие:

- 1) развивать психические процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- 2) развивать умение решать нестандартные задачи;
- 3) развивать познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся;

Воспитательные:

- 1) воспитывать волю к победе, целеустремленность.
- 2) сформировать у обучающихся высокую общую культуру, нравственные, морально-психологические, деловые и организаторские качества.

Планируемые результаты обучения.

Должны знать:

- 1) существующие в мире игровые направления в настольных играх;
- 2) названия простых настольных игр, предусмотренных программой и правила игры в них;
- 3) нормы и правила поведения общения со сверстниками в обществе.

Должны уметь:

- 1) работать в группе, проявлять умение взаимодействовать и ладить со

сверстниками в совместной игре;

- 2) бережно относиться к настольным играм;
- 3) придерживаться игровых правил в разученных играх;
- 4) доводить начатую игру до конца;
- 5) принимать самостоятельные решения.

Личностные результаты:

- 1) активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- 2) проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- 3) оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы;
- 4) социальные нормы, правила поведения, роли и формы социальной жизни в группах и сообществах;
- 5) толерантность, дружелюбное отношение к сверстникам

Метапредметные результаты:

- 1) уметь планировать последовательность своих действий в игре;
- 2) анализировать свои действия, которые привели к тому или иному результату
- 3) уметь организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- 4) уметь осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств, мыслей и потребностей планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- 5) уметь определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно- следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы.

Предметные результаты:

- 1) освоение различных приёмов в решении логических задач;
- 2) приобретение опыта в обучении интеллектуальным играм разной направленности;
- 3) овладение умением понимать, прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе;
- 4) развитие наблюдательности, внимания, памяти, воображения, мышления.
- 5) обучающиеся смогут освоить в ходе обучения знания, умения и способы действий, специфические для данной программы;
- 6) свободное владение игровой терминологией: знание основных видов игр, этапов игрового мастерства; понимание основ этики игроков, основ этики зрителя; знание теоретических основ игры и методики постановочной работы над словом.

Формы аттестации:

Итоговая аттестация – турнир по играм, выявляющим основные знания, навыки и качества обучающегося: знание правил игр, навыки планирования, управление своими эмоциями (Приложение 1).

Формы отслеживания образовательных результатов:

Журнал посещаемости, турнир, обещающая беседа.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Турниры

Тестирование

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проводятся в хорошо освещённом, проветренном помещении.

Оборудование:

- 1) рабочее место для педагога дополнительного образования (стол, стул);
- 2) рабочие места для обучающихся (столы, стулья соответствующих ростовых размеров);
- 3) классная доска магнитно-маркерная;
- 4) места для хранения игр, расходных материалов, (шкафы, стеллажи, и т.п.)
- 5) настольные игры по темам программы. Список игр, данный в программе, является примерным. Этот список можно изменять и дополнять новыми играми в зависимости от потребностей и возможностей учреждений дополнительного образования.

Информационное обеспечение: для дистанционного обучения организация общения с детьми и родителями будет осуществляться в группе «В контакте», с помощью приложения мессенджера МАХ, платформы ZOOM. Данные программы позволят обеспечить текстовую, голосовую и видеосвязь посредством сети интернет.

Кадровое обеспечение: педагог, реализующий данную программу должен иметь педагогическое образование, требований к стажу педагогической работы нет.

Учебный план

№ п/п	Содержание темы	Количество часов			Формы промежуточной (итоговой) аттестации	Формы организации занятий
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие	2	1	1	Вводная диагностика	Очное/Дистанци онное занятие
2	Игры на развитие ловкости и скорости реакции	8	2	6	Обобщающая беседа	Очное/Дистанци онное занятие
3	Игры на развитие логики, внимания и памяти	8	2	6	Обобщающая беседа	Очное/Дистанци онное занятие
4	Игры на развитие речи, творческих способностей и воображения	12	3	9	Обобщающая беседа	Очное/Дистанци онное занятие
5	Игры на развитие тактического и стратегического мышления	12	3	9	Обобщающая беседа	Очное/Дистанци онное занятие
6	Игры на развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры	8	2	6	Обобщающая беседа	Очное/Дистанци онное занятие
7	Экономические игры	6	1,5	4,5	Обобщающая беседа	Очное/Дистанци онное занятие
8	Познавательные игры	6	1,5	4,5	Обобщающая беседа	Очное/Дистанци онное занятие
9	Турниры по настольным играм	4	0	4	Турнир	Очное/Дистанци онное занятие
10	Итоговое занятие	2	0,5	1,5	Тестирование	Очное/Дистанци онное занятие
	Итого	68	16,5	51,5		

Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие. 2 часа.

Теория 1 час.

Знакомство обучающихся с планом работы объединения на учебный год. Что такое настольные игры, их классификация. Инструктаж по технике безопасности.

Практика 1 час.

Первичная диагностика – тестирование на внимание, память, логику мышления.

Тема 2. Игры на развитие ловкости и скорости реакции. 8 часов

Теория 2 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»

Практика 6 часов

Игра в настольные игры, развивающие ловкость и скорости реакции «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»

Тема 3. Игры на развитие логики, внимания и памяти. 8 часов

Теория 2 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котят», «Неудержимые единорожки»

Практика 6 часов.

Игра в настольные игры на внимание, логику и память «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котят», «Неудержимые единорожки»

Тема 4. Игры на развитие речи, творческих способностей и воображения. 12 часов.

Теория 3 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кawaiiные питомцы»

Практика 9 часов.

Игра в настольные игры «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кawaiiные питомцы»

Тема 5. Игры на развитие тактического и стратегического мышления. 12 часов.

Теория 3 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Лоскутное королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»

Практика 9 часов.

Игра в настольные игры на развитие тактического и стратегического мышления «Лоскутное королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»

Тема 6. Игры на развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры. 8 часов.

Теория 2 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль»

Практика 6 часов.

Игра в настольные игры на сплочение команды и развитие коммуникативных навыков «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль».

Тема 7. Экономические игры. 6 часов

Теория: 1,5 часа

Знакомство с правилами настольных игр «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия»,

«Русское лото»

Практика: 4.5 часа

Игра в экономические настольные игры «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия», «Русское лото»

Тема 8. Познавательные игры. 6 часов.

Теория 1,5 часа.

Знакомство с правилами настольных игр «Перекасти слово», «Одним словом», «Word winder», «Эволюция»

Практика 4.5 часа.

Игра в познавательные настольные игры «Перекасти слово», «Одним словом», «Word winder», «Эволюция»

Тема 9. Турниры по настольным играм. 4 часа.

Практика 4 часа.

Турниры по настольным играм:

Тема 10. Итоговое занятие. 2 часа.

Теория 0,5 часа.

Анализ работы за год (Приложение 3)

Практика 1,5 часа.

Игра в настольные игры, понравившиеся обучающимся на предыдущих занятиях.
Награждение обучающихся.

Календарный учебный график

Название группы/ модуля	Срок учебного года (продолжительность обучения)	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего академических часов	Количество учебных недель	Кол-во занятий в неделю, продолжительность одного занятия (мин)
МАУ ДО КЦРД	1 год	14 сентября 2026	31 мая 2027	68	34	Продолжительность занятия 45 минут, 2 занятия в неделю
МАОУ Новоселезневская СОШ	1 год	14 сентября 2026	31 мая 2027	68	34	Продолжительность занятия 45 минут, 2 занятия в неделю
МАОУ Казанская СОШ	1 год	14 сентября 2026	31 мая 2027	68	34	Продолжительность занятия 45 минут, 2 занятия в неделю

Рабочая учебная программа

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «ИгроЛогика» рассчитана на один учебный год и не включает в себя модули, блоки, дисциплины. Соответственно цель, задачи, планируемые результаты, учебный план и его содержание актуальны для рабочей учебной программы.

Методическое обеспечение программы

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный, наглядный, практический, проблемный, игровой, групповой.

Методы воспитания - стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение.

Формы организации образовательного процесса - групповая.

Формы организации учебного занятия.

Игра, беседа, турнир, командная игра, зачет.

Педагогические технологии.

Игровые технологии (авторы: К.Д. Ушинский, Ф. Шиллер, П.П. Блонский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, С.А. Шмаков, Л.С. Выгодский).

Цели использования игровой технологии на занятиях:

1) расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в жизни; развитие общеучебных умений и навыков.

2) воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

3) развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения.

4) способность самостоятельно мыслить и принимать взвешенные решения, приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

5) Функции игры: развлекательно-рекреативная, коммуникативная, включая межнациональную коммуникацию, самореализация, игротерапевтическая, диагностическая, коррекционная, социализирующая.

6) Роль педагога во время игры: педагог действует совместно с детьми в роли одной из играющих сторон; педагог находится в роли наблюдателя или болельщика; педагог участвует в игре в роли ведущего, арбитра, эксперта, консультанта.

7) Каждая игра на занятии помогает решать определенные задачи: развивать функции мозга, коммуникативные умения, психические процессы, познавательную активность и самостоятельность мыслительной деятельности учащихся, воспитывать черты личности, воспитывать волю к победе, целеустремленность.

Групповая технология (авторы – В.К. Дьяченко, И.Б. Первин, М.Д.Виноградова, Н.Е. Щуркова.).

Групповое обучение — это использование малых групп (3-7 человек) в образовательном процессе. Оно предполагает такую организацию работы, при которой обучающиеся тесно взаимодействуют между собой, что влияет на развитие их речи, коммуникативности, мышления, интеллекта и ведет к взаимному обогащению.

Главное условие групповой работы заключается в том, что непосредственное взаимодействие обучающихся осуществляется на партнерской основе. Это создает

комфортные условия в общении для всех, обеспечивает взаимопонимание между членами группы.

Разделение на группы происходит после объяснения правил игры. Если игра рассчитана, например, на 6 человек, то делю детей попарно, т.е. 2 человека играют за одну команду. На занятии может быть до 6 групп.

Личностно-ориентированное развивающее обучение (автор Якиманская И.С.) ставит в центр всей образовательной системы личность ребенка, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализации ее природных потенциалов. Предусматривает дифференцированный подход к обучению с учетом уровня интеллектуального развития ребенка, его способностей и задатков.

Проблемное обучение (авторы идеи: Т.В. Кудрявцев, А. М. Матюшкин, М.И. Махмутов, В. Оконь, Максимова В.Н. и др.) помогает в формировании и развитии способности к творческой деятельности и потребности в ней. Цель проблемного обучения: усвоение не только результатов какого-либо познания, но и самого пути получения этих результатов, она включает еще и формирование познавательной самостоятельности обучающегося, и развитие его творческих способностей (помимо овладения системой знаний, умений и навыков, и формирования мировоззрения). Акцент делается на развитие логического мышления.

Мыслительный процесс начинается тогда, когда перед обучающимися возникает задача или проблема, у которой нет готового способа решения. Психологи говорят, что мышление начинается с удивления, недоумения или с противоречия. В современных настольных играх «готовых ходов» нет.

В результате использования проблемного обучения приходит понимание, что каждое действие в настольной игре приводит к тому или иному результату, той или иной цели; дети приобретают навыки планирования и возможность увидеть результаты своих действий; развивается нестандартное, творческое мышление.

Здоровьесберегающие технологии (авторы: В.А.Лищук, Н.М. Амосов, И.И. Брехман) направлены на сохранение здоровья обучающихся. Беседы о здоровом образе жизни проводятся в течение всего учебного года по 10-15 минут. Общий инструктаж по технике безопасности обязательно проводится 1 раз в полугодие. На занятиях обучающиеся получают эмоциональную разрядку, снятие зажатости и напряжения, восстановление положительного энергетического тонуса. Просветительские беседы о здоровом образе жизни способствуют формированию навыков этого образа жизни.

Алгоритм учебного занятия.

- Оргмомент: приветствие, тема и цель занятия.
- Повторение пройденного: игры, изученных на предыдущих занятиях.
- Новый материал: правила игры, пробный тур - игра всей группой.
- Разделение на пары, группы, возможно индивидуальные игры.
- Физкультминутка и/или беседа о здоровом образе жизни.
- Продолжение игры, анализ игры.
- Рефлексия, обсуждение занятия.
-

**Методическое обеспечение дополнительной образовательной
программы по разделам и темам**

№	Наименование раздела и темы	Приемы и методы	Формы организации и проведения	Средства обучения Очно и очно-дистанционно
1	Тема. Вводное занятие (2 часа)			
1.1.	Теория (1 час). Знакомство обучающихся с планом работы объединения на учебный год. Что такое настольные игры, их классификация. Инструктаж по технике безопасности.	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ	Форма организации: коллективная. Форма проведения: мультимедийное занятие	Мультимедийное оборудование
1.2.	Практика (1 час). Первичная диагностика – тестирование на внимание, память, логику мышления.	Метод организации: частично-поисковый Прием: показ	Форма организации: фронтальная, групповая Форма проведения: игровое занятие	Материалы для тестирования
2	Тема Игры на развитие ловкости и скорости реакции (8 часов)			
2.1.	Теория 2 часа. Знакомство с правилами настольных игр: «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
2.2.	Практика 6 часов Игра в настольные игры, развивающие ловкость и скорости реакции: «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Дженга», «Тако, кот, коза, сыр, пицца», «Уно», «Выдерни морковку», «Гусь-обнимусь», «Жукобойка»
3.	Игры на развитие логики, внимания и памяти. 8 часов			

3.1.	Теория 2 часа. Знакомство с правилами настольных игр «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котята», «Неудержимые единорожки»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
3.2.	Практика 6 часов. Игра в настольные игры на внимание, логику и память «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котята», «Неудержимые единорожки»	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Мемо», «Тик-так. Бум», «Лаборатория», «Зельеварение», «Взрывные котята», «Неудержимые единорожки»
4	Игры на развитие речи, творческих способностей и воображения. 12 часов.			
4.1	Теория 3 часа. Знакомство с правилами настольных игр «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кавайные питомцы»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
4.2	Практика 9 часов. Игра в настольные игры «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кавайные питомцы»	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Крокодил», «Элиас», «Мафия», «Спорим», «Большая бродилка», «Активити», «Экивоки», «Имаджинариум», «Кавайные питомцы»
5	Игры на развитие тактического и стратегического мышления. 12 часов.			
5.1	Теория 3 часа. Знакомство с правилами настольных игр «Лоскутное	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный	Форма организации: коллективная Форма	Мультимедийное оборудование

	королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»	Прием: показ, диалог	проведения: рассказ	
5.2	Практика 9 часов. Игра в настольные игры на развитие тактического и стратегического мышления «Лоскутное королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Лоскутное королевство» «Шакал», «Билет на поезд. Северная Америка», «Билет на поезд. Азия», «Коварный лис», «Вулкан», «Каркассон», «Цитадели», «Колонизаторы»
6	Игры на развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры. 8 часов.			
6.1	Теория 2 часа. Знакомство с правилами настольных игр «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
6.2	Практика 6 часов. Игра в настольные игры на сплочение команды и развитие коммуникативных навыков «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль»	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Тип топ», «Зомби в доме», «Последний день Атлантиды», «Штиль»
7	Экономические игры. 6 часов			
7.1	Теория: 1,5 часа Знакомство с правилами настольных игр «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия», «Русское лото»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование

7.2	Практика: 4.5 Игра в экономические настольные игры «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия», «Русское лото»	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Мачи Коро», «Роскошь», «Монополия», «Русское лото»
8	Познавательные игры. 6 часов			
8.1	Теория 1,5 часа. Знакомство с правилами настольных игр «Перекасти слово», «Одним словом», «Эволюция», «Word winder»	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
8.2	Практика 4.5 часа. Игра в познавательные настольные игры «Перекасти слово», «Одним словом», «Эволюция», «Word winder»	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры: «Перекасти слово», «Одним словом», «Эволюция», «Word winder»
9	Турниры по настольным играм. 4 часа.			
9.1	Практика 4 часа. Турниры по настольным играм	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры на выбор
10	Итоговое занятие. 2 часа.			
10.1	Теория 0,5 часа. Анализ работы за год.	Метод организации: объяснительно-иллюстрационный Прием: показ, диалог	Форма организации: коллективная Форма проведения: рассказ	Мультимедийное оборудование
10.2	Практика 1,5 часа. Игра в настольные игры, понравившиеся обучающимся на предыдущих занятиях. Награждение обучающихся	Метод организации: репродуктивный Прием: показ	Форма организации: групповая Форма проведения: игровое занятие	Игры на выбор

Оценочные материалы

Диагностика результатов по общеразвивающей программе.

В течение учебного года ведется мониторинг эффективности образовательного процесса (Приложение 2), который оформляется отдельным документом и сдается в учебную часть в конце учебного года. В нем отражаются итоговая аттестация по разделам дополнительной общеразвивающей программы, делаются выводы по организации образовательного процесса и корректировки программы.

Критерии оценивания теоретических знаний:

Высокий уровень – обучающийся знает изученный материал. Может дать развернутый, логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом. Понимает место излагаемого материала в общей системе изучаемого предмета. Свободно оперирует терминами, может их объяснить. Может объяснить порядок действий на уровне причинно-следственных связей. Понимает значение и смысл своих действий.

Средний уровень – обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы. Взаимосвязь материала с другими разделами изучаемого предмета находит с помощью педагога, но комментирует самостоятельно. Знает термины, но употребляет их не достаточно. Может объяснить порядок действий, но совершает незначительные ошибки при объяснении теоретической базы своих действий.

Низкий уровень – обучающийся фрагментарно знает изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами. Не может самостоятельно построить материал темы в общую систему полученных знаний, требуется значительная помощь педагога

Критерии оценивания практических навыков и умений:

Высокий уровень – обучающийся умеет самостоятельно подготовиться к выполнению предстоящей задачи. Последовательность действий отработана. Порядок действия выполняется аккуратно; тщательно; в оптимальном временном режиме. Видна нацеленность на конечный результат. Результат не требует исправлений.

Средний уровень – обучающийся умеет самостоятельно подготовиться к выполнению предстоящей задачи, но не учитывает всех нюансов ее выполнения. Для активизации памяти самостоятельно используются алгоритмические подсказки. Порядок действия выполняется аккуратно, видна нацеленность на конечный результат. Результат требует незначительной корректировки.

Низкий уровень – Подготовительные действия носят сумбурный характер, недостаточно эффективны или имеют ряд упущений, но в целом направлены на предстоящую деятельность. Порядок действий напоминает педагогом. Порядок действий выполняется аккуратно, но нацелено на промежуточный результат. Результат в целом получен, но требует серьезной доработки.

Критерии оценивания личностных качеств:

Высокий уровень – сформированность гражданской и этнокультурной идентичности выражается – «я знаю», «я люблю», «я ценю и уважаю», «я делаю (готов сделать)»; так же выражаются на когнитивном, эмоциональном и деятельностном уровнях:

- сформированность гуманистических и демократических ценностных

ориентаций,

- навыков адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире, личностного смысла в учении и непрерывном образовании, самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;

- сформированность эстетических потребностей, ценностей и чувств, потребности к творческому труду, установки на безопасный и здоровый образ жизни.

Средний уровень – имеются представления о гражданской и этнокультурной идентичности, гуманистических и демократических ценностных ориентаций, но отличаются фрагментарностью и отсутствием эмоционально позитивного отношения к категориям «гражданин», «национальная принадлежность», «культура моего народа», «человек, личность», «уважение прав и достоинств человека»;

- имеются предпосылки к адаптивному поведению, но проявляются неустойчиво и фрагментарно, ситуативно;

- имеются представления, но отличаются фрагментарностью и отсутствием эмоционально позитивного отношения к категориям «учение», «образование»,

«самостоятельность», «ответственность», «ответственное поведение», «искусство»,

«жизнь», «здоровье», «здоровый образ жизни».

Низкий уровень – не сформированность представлений:

- о гражданской и этнокультурной принадлежности;

- о гуманистических и демократических ценностях;

- навыков адаптивного поведения, личностного смысла в учении и образовании, самостоятельности и ответственности за свое поведение;

- эстетической потребности, о безопасном и здоровом образе жизни.

Вводный контроль

В начале обучения проводится тестирование - входной контроль обучающихся с целью определения их отношения к природе и общих знаний.

Текущий контроль

В течение учебного года для подбора наиболее эффективных методов и средств обучения проводится текущий контроль в виде опроса, анкетирования, тестирования или тематической игры.

Итоговая аттестация в объединении проводится в конце учебного года. На заключительном занятии подводятся итоги работы за год, оформляется портфолио, анализируются результаты, поощряются лучшие учащиеся.

Для дистанционного обучения организация контроля знаний с детьми и родителями будет осуществляться в группе «В контакте», с помощью приложения мессенджера МАХ платформы Zoom. Данные программы позволят обеспечить текстовую, голосовую и видеосвязь посредством сети интернет.

Рабочая программа воспитания

Помимо самих занятий организуются мероприятия воспитательного характера в форме бесед, игр, просмотров и обсуждения видеоматериалов. Данные воспитательные мероприятия направлены на развитие в детях чувства коллективизма, взаимопомощи, умения слушать других и учиться выражать свое мнение, работать в команде.

Цель программы воспитательной работы – воспитание высоконравственной личности, имеющей активную гражданскую позицию, разделяющей ценности здорового образа жизни, гуманизма и бережного отношения к природе родного края, а так же

развитие художественного вкуса воспитанников, его интеллектуальной и эмоциональной сферы, творческого потенциала, способности оценивать окружающий мир по законам красоты.

Задачи воспитательной работы:

1. Создание условий для личностного роста каждого обучающегося, через интерес к процессу обучения в объединении;
2. Создание благоприятного психологического климата в объединении, развитие навыков коммуникации и командной работы;
3. Развитие гражданских качеств и патриотического отношения к родному краю, пробуждение деятельной любви к своему месту жительства;
4. Развивать интеллектуальный потенциал обучающихся, их психофизические качества в период обучения и становления личности;
5. Пропагандировать работу объединений среди детей с целью организации интересного досуга и ограничения девиантного поведения;
6. Держать тесную связь с родителями обучающихся с целью своевременного консультирования по вопросам воспитания детей.

Ожидаемые результаты воспитательной работы:

В ходе воспитательной работы в рамках образовательной программы у обучающихся должны быть сформированы:

- осознанное отношение к профессиональному самоопределению;
- толерантность, умение работать в команде и налаживать коммуникации со сверстниками;
- чувства гражданственности и патриотизма;
- получение необходимого социального опыта и формирование принимаемой обществом системы ценностей

Исходя из основных направлений деятельности могут быть использованы следующие **формы работы**: выставки, беседы, мастер-классы и др.

Для усиления воспитательного эффекта формирования ценностей и развития личностных качеств, обучающихся в рамках образовательной программы используются **методы воспитательного воздействия**: убеждение, поощрение, упражнение, проводятся мероприятия профилактического, профориентационного, досугового характера, совместной деятельности обучающихся и родителей.

Календарный план учебно-воспитательной работы

№	Название мероприятия	Форма проведения	Сроки проведения
1	День открытых дверей	Презентация кружка	Сентябрь
2	5 октября, День учителя	Турнир интеллектуальных игр «Я выучил!»	Октябрь
3	3 ноября, Всемирный день косплея	Конкурс косплей костюмов	Ноябрь
4	«Скоро-скоро Новый год»	Подвижные игры «Возле елки»	Декабрь

5	«Старый – новый год»	Викторина «Что ты знаешь о празднике Старый – новый год»	Январь
6	23 Февраля – День защитника отечества	Игровая программа «Служу отечеству»	Февраль
7	8 Марта – Международный женский день	Викторина «Ах, милые дамы»	Март
8	26 апреля - Международный день настольных игр	Турнир по настольным играм «Уно» и «Крокодил»	Апрель
9	9 мая - День победы	Выставка-игротека «Пусть все войны будут настольными»	Май

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса

1. Аникеева В.А. Воспитание игрой. - Москва, Просвещение, 2000.
2. Бесова М. А. Познавательная игра от А до Я. -Ярославль, Академия умников,2004.
3. Волков Б.С. Возрастная психология В 2 частях Часть 2 От младшего школьноговозраста до юношества. -Владос, 2010 г.
4. Кукушкина А.Г. Методика организации игры. Учебное пособие. – ВеликийНовгород, 2012.
5. Панкова Л., Настольные игры для всей семьи с игровыми полями и фишками. –М., Эксмо, 2011.

Информационное обеспечение

Интернет-источники для педагога:

1. <https://tesera.ru>Тесера-основной Российский сайт о настольных играх. Дата обращения 15.08.23
2. <http://boardgamer.ru>Настольные игры: Настольный блог.Дата обращения 15.08.23
3. <http://2fishki.ru>Обзоры настольных игр для взрослых и детей. Дата обращения15.08.23
4. <https://www.boardgamegeek.com/thread/808050/nastolki-po-russki-board-games-russian> Настолки по-русски - сайт о настольных играх. Дата обращения 15.08.23
5. <http://igrokon.org>Игрокон. Ежегодный крупнейший фестиваль настольных игрв России. Дата обращения 15.08.23
6. <https://www.youtube.com/user/boardfilch> Твой игровой. Дата обращения 15.08.19
7. https://www.youtube.com/playlist?list=PLrYWSKYsJOnw-z7IAyGt4mdRReHNN_YpsLet's Play! Играем в настольные игры и видео правила игр. Дата обращения 15.08.23
8. <https://skyruk.livejournal.com> Блог Д. Скирюк о древних настольных играх. Дата обращения 15.08.23
9. [http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-deti-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery\[in_post\]/25](http://www.gamer.ru/boardgames/o-nih-mechtali-vse-deti-sovetskie-nastolnye-igry-70h-90h-godov-foto-obzor#gallery[in_post]/25)Обзор советских настольных игр. Дата обращения 15.08.23
10. <https://www.liveinternet.ru/users/natali2311/post177224225> Настольные игры царской России. Дата обращения 15.08.23

Материалы итоговой аттестации по программе «ИгроЛогика»

Педагог: Калентьева М.С.

Форма проведения: Турнир по настольным играм «Уно», «Дженга», «Крокодил»

Турнир проходит сразу для всей группы.

1. Подготовка и рассаживание игроков
2. Проведение турнира по игре играм «Уно»
3. Проведение турнира по игре «Дженга»
4. Проведение турнира по игре играм «Крокодил»
5. Объявление результатов

Критерии оценки:

Зачет:

Знание правил игры.

Планирование своих игровых действий

Управление своими эмоциями

Незачет

Незнание правил игры.

Не умение планировать свои игровые действия

Не умение управлять своими эмоциями

Мониторинг эффективности образовательного процесса

2026-2027 учебный год
Объединение «ИгроЛогика»
Педагог: Калентьева М.С.

1. Первичная педагогическая диагностика

№	ФИ обучающегося	Нет никаких знаний по предмету	Частичные знания по предмету	Определенные знания по предмету
1				
2				

2. Текущая диагностика по разделам дополнительной общеразвивающей программе (в течение всего учебного года)

№	ФИ обучающегося	Освоение темы/раздела ДООП (полностью/не полностью)						
		1	2	3	4	5	6	7
1								
2								

Расшифровка названия темы/раздела ДООП «ИгроЛогика», базовый уровень, срок реализации 1 год:

1. Игры на развитие ловкости и скорости реакции
2. Игры на развитие логики, внимания и памяти
3. Игры на развитие речи, творческих способностей и воображения
4. Игры на развитие тактического и стратегического мышления
5. Игры на развитие навыков работы в команде. Кооперативные игры
6. Экономические игры
7. Познавательные игры

3. Итоговая аттестация.

№	ФИ обучающегося	Уровень теоретической подготовки(в, ср, н)	Степень сформированности практических умений и навыков (в, ср, н)	Уровень личностных качеств обучающихся в условиях ДООП (в, ср, н)	Освоение ДООП в %	Завершение обучения
			25			

1						
2						

4. Использование современных педагогических технологий:

1. Игровая технология (К.Д. Ушинский, Ф. Шиллер)
2. Групповая технология (В.К. Дьяченко)
3. Личностно-ориентированная технология (И.С. Якиманская)
4. Проблемная технология (Т.В.Кудрявцев)
5. Здоровьесберегающая технология (В.А. Лещук)

ВЫВОДЫ:

- 1) Количество обучающихся (%),
 - полностью освоивших ДОП
 - освоивших программу в необходимой степени
 - не освоивших программу
- 2) Количество воспитанников (%)
 - переведенных на следующий год
 - не переведенных на следующий год
- 3) Причины, способствующие или препятствующие полноценной реализации дополнительной общеразвивающей программы:
 - Загруженность школьной программой.
 - Пропуски занятий.
 - Не регулярное посещение занятий.
- 4) Какие коррективы необходимо внести в содержание и методику образовательной деятельности.

Вопросы для итогового тестирования.

1. Что входит в основные компоненты настольных игр?

Ответ: Жетоны

2. Что такое сеттинг?

Ответ: Среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.

3. Что такое даунтайм?

Ответ: время от момента передачи хода следующему игроку до начала своего следующего хода

4. Что такое «пустые ходы»?

Ответ: ситуация, когда игрок не может сделать ничего для изменения позиции в свою пользу. При этом можно совершать некие действия, но по сути это равносильно пропуску хода

5. Что такое игра?

Ответ: это занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга

6. Что такое фишки?

Ответ: игровые элементы, как правило обозначающие игроков или раунды (фазы) игры, но имеющие и другие применения. Могут быть обычными всем знакомыми или в виде различных фигурок.

7. Как называется часть правил игры, покрывающая один общий или специфический её (функциональный) аспект?

Ответ: механикой

8. Как называется документ, в котором автор отражает общее видение игры?

Ответ: Концепт

9. Что такое игровое поле?

Ответ: это предварительно размеченная поверхность. Может выполнять несколько функций: является одним из основных элементов в игре, декоративный элемент, облегчает первоначальную подготовку к игре или процесс самой игры

10. Что такое реиграбельность?

Ответ: Степень интересности игры при повторных партиях.