

Игротека

Игротека в библиотеке:
новый образовательный тренд





Игра – важнейший аспект детского интерактивного обучения.

В игре ребенок:

- Свободнее развивает личность
- Раскрывает индивидуальность
- Реализует природные способности и склонности
- Запоминает больше информации и лучше её усваивает
- Учится работать со своим рациональным мышлением и эмоциями

*Знания, приобретённые самостоятельно,
самые глубокие, прочные, переходящие в
убеждения.*

ОСОБЕННЫЕ ФУНКЦИИ ИГРЫ



Специфические признаки настольных игр



настольная игра предусматривает решение различных когнитивных задач, требующих развития метакогнитивных умений (пространственных, логических, знаково-символических и др.)



оптимальное решение конкретных задач, предусмотренных игрой, предполагает построение плана игровых действий каждым участником, выработку стратегий и их преобразование в процессе игрового взаимодействия, учета позиции другого при разработке стратегии.



коллективная форма проведения требует овладения разными коммуникативными умениями (сотрудничество с другими, умение работать в группе, учет позиции другого)



соревновательная мотивация в ситуации выигрыша/проигрыша в ряде игр требует, с одной стороны, развития эмоциональной саморегуляции, а с другой – способствуют ее становлению

ИГРОТЕКА

Уникальное образовательное пространство, которое растёт вместе с ребёнком. Взрослея с каждым годом, ребёнок открывает для себя новые возможности в игровых ситуациях.

- Среда, объединяющая детей и взрослых, которая развивает и формирует компетенции «4К»: креативность, критическое мышление, коммуникацию и кооперацию (взаимодействие и сотрудничество), а также терпение и настойчивость.
- Инструмент для встраивания в текущий учебный процесс, для развития и досуга.
- Творческий конструктор для разработки собственных квизов и квестов.
- Поддерживающее пространство для детей с особыми образовательными потребностями и ментальными особенностями.
- Возрастной допуск 6+ по стандартам РФ и ЕАЭС.
- Технологическая безопасность и строгий контроль качества.
- Сертификат соответствия технического регламента Таможенного союза «О безопасности игрушек».

ОБРАЗОВАНИЕ – ВАЖНЕЙШИЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕСУРС РАЗВИТИЯ СОЦИАЛЬНООРИЕНТИРОВАННОЙ ЛИЧНОСТИ, СПОСОБНОЙ К САМООПРЕДЕЛЕНИЮ В УСЛОВИЯХ МЕНЯЮЩЕГОСЯ МИРА

- **«ИГРОТЕКА»** – проект по созданию и оснащению комплексных детских игровых пространств: клубов, кружков и игротек, в которых учащиеся могут собираться в команды, играть в различные виды игр, участвовать в игровых конкурсах, турнирах и фестивалях.
- **«ИГРОТЕКА»** – глобальное решение одновременно многих задач, регламентированных нормативно-правовыми документами:
 - ознакомление детей и педагогов с видовым многообразием игровых активностей, обучение игровым техникам;
 - интеграция игровых зон в учебное пространство образовательных организаций разных типов и видов и создание сети внешкольных игротек;
 - оказание поддержки участникам проекта в проведении массовых (муниципальных/региональных/всероссийских) игровых инициатив.



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ДОМИНО

УДИВИТЕЛЬНЫЕ МЕСТА РОССИИ

Как может выглядеть гора?

Почему лес называют танцующим?

В каком регионе есть своя «большая песочница»?

Что является главным богатством России?

Набор тематических фишек домино, посвящённых удивительным природным местам и объектам России:

- знакомит детей школьного возраста в игровой форме с историей, географией, национальным многообразием;
- расширяет кругозор, тренирует память и логику.

Домино

В составе:
28 карточек,
инструкция.

ИГРОТЕКА

7-14
лет



2-4 игрока

15-20 минут

Код 51-0096-01
Размер 180 x 116 x 60 мм

ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КАЖДАЯ КАРТОЧКА ДОМИНО СОДЕРЖИТ ИЗОБРАЖЕНИЕ
ОДНОГО ИЗ УДИВИТЕЛЬНЫХ МЕСТ РОССИИ



Эльбрус

Высота западной
вершины Эльбруса –
5642 м, восточной –
5621 м



Карымская сопка

Основание в диаметре
более 1 км, а диаметр
кратера около 250 м



Байкал

Одно из древнейших
озёр планеты,
его возраст –
25-30 млн лет



Играйте всей семьёй, классом, компанией
и пополняйте знания о Родине!

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ДОМИНО

АРХИТЕКТУРНЫЕ ПАМЯТНИКИ РОССИИ

Кого встречали Золотые ворота Владимира?

Кто жил в Екатерининском дворце?

Где находится башенный комплекс Эрзи?

Набор тематических фишек домино, посвящённых архитектурным памятникам и удивительным постройкам России:

- знакомит детей школьного возраста в игровой форме с историей, географией, национальным многообразием;
- расширяет кругозор, тренирует память и логику.



2-4 игрока

15-20 минут

Код 51-0097-01
Размер 180 x 116 x 60 мм

ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КАЖДОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ В ДОМИНО – ЭТО ЗДАНИЕ ОПРЕДЕЛЁННОГО
АРХИТЕКТУРНОГО СТИЛЯ



Башенный комплекс Эрзи,
Ингушетия
Башни строили с VII по XVII век. Максимальная высота башен достигает до 20 м



Золотые ворота,
Владимир
Памятник древнерусской архитектуры построен в 1164 году при князе Андрее Боголюбском



Дом архитектора Константина Мельникова,
Москва
Жилое здание, построенное в 1929 году, – яркий образец советского авангарда



Начните увлекательную игру и познакомьтесь с архитектурными памятниками России!



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА MEMO

ПАМЯТНИКИ РОССИИ

Что делает мышь в Новосибирске?

Где проходит царская охота?

Как выглядит «Египетская пирамида»?

Из чего сделан монумент «Время»?

Игра поможет узнать больше об исторических и культурных деятелях, писателях, поэтах, значимых людях разных областей, а также сказочных героях.



2-6 игроков

15-20 минут

Код 51-0097-01
Размер 180 x 116 x 60 мм

ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КАЖДАЯ КАРТОЧКА MEMO – ЭТО ИЗОБРАЖЕНИЕ ПАМЯТНИКОВ РОССИИ



Возможны несколько вариантов игры. В правилах размещён QR-код, который содержит ссылку на цифровое дополнение к игре

Играйте и узнавайте больше о безмолвных жителях российских городов!



Памятники
России



Памятники
России



Памятники
России



Памятники
России



Памятники
России



Памятники
России



Памятники
России



Памятники
России



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА MEMO

НАСЛЕДИЕ РОССИИ. ПРИРОДА И КУЛЬТУРА

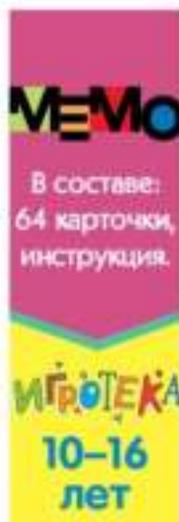
Где живут зубры?

Какие башни находятся в Пермском крае?

Как выглядят Опоки?

В какой области течёт река Волхов?

В ходе игры участники узнают о культурных памятниках разных областей России, о разнообразии природных заповедников и красотах нашей земли, смогут улучшить знания в области географии.



2-6 игроков

15-20 минут

Код 51-0100-01
Размер 180 x 116 x 60 мм



ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КАЖДАЯ КАРТОЧКА MEMO – ЭТО ИЗОБРАЖЕНИЕ
ОБЪЕКТОВ КУЛЬТУРНОГО И ПРИРОДНОГО НАСЛЕДИЯ РОССИИ

Парные карточки объединены по месторасположению в регионах РФ



Возможны несколько вариантов игры. В правилах размещён QR-код, который содержит ссылку на цифровое дополнение к игре

Познакомьтесь с природными и культурными достопримечательностями нашей страны!



Викторина



Природа
и
культура



Викторина



Природа
и
культура



Викторина

Природа
и
культура

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА MEMO

КРАСНАЯ КНИГА РОССИИ

Игра мемо «Красная книга России» – это захватывающий способ познакомиться с нашим богатым природным миром и запомнить множество интересных фактов о редких и исчезающих видах животных и растений.

Каждая карточка содержит информацию о систематическом положении и местах обитания редких представителей флоры и фауны, таких как амурский тигр, северный финвал, лотос орехоносный, женьшень настоящий, венерин башмачок и других.



2-4 игрока

15-20 минут

Код 51-0113-01
Размер 180 x 116 x 60 мм

ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КАЖДАЯ КАРТОЧКА MEMO – ЭТО ИЗОБРАЖЕНИЕ РЕДКОГО ИЛИ ИСЧЕЗАЮЩЕГО ВИДА ЖИВОТНЫХ ИЛИ РАСТЕНИЙ



Возможны несколько вариантов игры. В правилах размещён QR-код, который содержит ссылку на цифровое дополнение к игре.

Знакомьтесь с богатым природным миром России и узнавайте множество интересных фактов!



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА МЕМО

ГЕРБЫ И ФЛАГИ РОССИИ

Кто изображён на гербе Иркутской области?

Сколько регионов в нашей стране?

Какую историю нам может рассказать герб?

Набор тематических карточек «Мемо» – это отличный способ узнать больше о своей стране:

- игра даёт представление о государственных символах, знакомит с интересными фактами и некоторыми особенностями геральдики;
- расширяет кругозор, тренирует память и логику.



2-6 игроков

15-20 минут

Код 51-0107-01
Размер 180 x 116 x 60 мм



ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КАЖДОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ В МЕМО – ЭТО ГЕРБ И ФЛАГ ОПРЕДЕЛЁННОГО РЕГИОНА РОССИИ



Возможны несколько вариантов игры



Проводите время полезно и развивайте кругозор!

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА МЕМО

НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ РОССИИ

Чем отличается гжель от хохломы?
Знаете ли вы, когда появилась глиняная игрушка-свистулька?
Чем знамениты северные регионы нашей Родины?
Настольная игра мемо «Народные промыслы России» – интересный способ познакомиться с народными промыслами нашей страны. Она поможет развить память, внимание и логическое мышление.



2–6 игроков

15–20 минут

Код 51-0104-01
Размер 180 x 116 x 60 мм

ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КАЖДАЯ КАРТОЧКА МЕМО – ЭТО ИЗОБРАЖЕНИЕ
ОПРЕДЕЛЕННОГО ВИДА НАРОДНОГО ПРОМЫСЛА РОССИИ



Возможны несколько вариантов игры
Играйте и приобщайтесь к богатству культурного
наследия страны!



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА МЕМО

ДОСТИЖЕНИЯ РОССИИ. НАУКА И ТЕХНИКА

Кто на самом деле изобрёл лазер?
 Где запущена первая полупроводниковая ЭВМ?
 Когда впервые применили радиосигналы?
 Кто первым обосновался в космосе?
 Кто покорял льды?
 Куда летел «Рекорд дальности»?



2-6 игроков

15-20 минут

Код 51-0112-01
Размер 180 x 116 x 60 мм



ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КАЖДАЯ КАРТОЧКА МЕМО – ЭТО ИНФОРМАЦИЯ
О ДОСТИЖЕНИЯХ НАУКИ И ТЕХНИКИ

 <p>1980 А. В. Лукин создал первый полупроводниковый лазер, первый полупроводниковый лазер для лазерной физики. Лазер и его родственники стали основой для развития оптоэлектроники. Космический аппарат «Луна-16» использовал лазерный дальнометр для измерения дальности полета.</p>	 <p>1900 Н. П. Туннов первым в России открыл явление дифракции в тонких пленках. Дифракция света – фундаментальное явление физики. Дифракционные решетки используются в оптике, спектроскопии, лазерной технике и других областях науки и техники.</p>	 <p>1978 Н. Д. Волков создал первый в мире робот для обучения программированию и использованию микропроцессорной техники. В. П. Павлов разработал первый в мире автоматизированный обучающий комплекс «Автоматизированный обучающий комплекс». Этот комплекс стал основой для создания первого в мире учебного комплекса «Учебный комплекс».</p>	 <p>1980 Первый интеллектуальный персональный компьютер «Электроника» создан в СССР. Это был первый в мире персональный компьютер на микропроцессорной основе. Выпущено более 100 тысяч экземпляров.</p>
 <p>1926 Первый советский радиолокатор ВКР-1М создан в СССР. Он использовался для обнаружения самолетов и кораблей. Первый советский радиолокатор ВКР-1М использовался для обнаружения самолетов и кораблей. В начале 1930-х годов радиолокаторы использовались для обнаружения самолетов и кораблей. Создание радиолокатора.</p>	 <p>1978 Первый в мире цифровой синтезатор речи создан в СССР. Он использовался для синтеза речи и для создания искусственного интеллекта. Первый в мире цифровой синтезатор речи создан в СССР. Он использовался для синтеза речи и для создания искусственного интеллекта. В начале 1970-х годов синтезаторы речи использовались для синтеза речи и для создания искусственного интеллекта. Создание синтезатора речи.</p>	 <p>1965 А. А. Леонов совершил первый в мире полет в открытый космос. Первый в мире полет в открытый космос совершил А. А. Леонов. В начале 1960-х годов полеты в открытый космос использовались для изучения космоса и для создания искусственного интеллекта. Создание полета в открытый космос.</p>	 <p>1964 Г. П. Славин – советский космонавт. Первый в мире космонавт, совершивший полет в открытый космос. Создание первого в мире полета в открытый космос. Первый в мире космонавт совершил полет в открытый космос. Создание полета в открытый космос.</p>



Возможны несколько вариантов игры. В правилах размещён QR-код, который содержит ссылку на цифровое дополнение к игре

Играйте и узнавайте интересные факты о научных достижениях и изобретениях наших соотечественников!

Лента времени



НАУКА И ТЕХНИКА

1



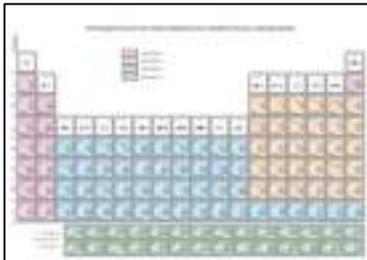
1724

Первая русская подводная лодка.
«Гарайно судно» Е. П. Некхова.
Построена по указанию Петра I.
Длина — около 6 м,
ширина — около 2 м.

В движение приводилась веслами.



2



1869

Д. И. Менделеев впервые выдвинул гипотезу о том, что между атомной массой химических элементов и их расположением в системе должна быть взаимосвязь. Свойства веществ периодически повторяются.
На основании таблицы Менделеев предсказал открытие новых элементов и исправил значительные атомные массы некоторых уже известных.

3



1872

А. Н. Лодыгин впервые пропустил ток через угольные стержни, помещенные в стеклянную вакуумную колбу.
Позже он сделал нить накаливания из кобальта.
Такую лампу назвали «лампочка Ильича».



4



1930

САИ-13А — первый советский вертолет.
Превысил мировой рекорд того времени по высоте полета в 34 раза.
Конструктор — А. М. Черемухин.



5



1986

Станция «Мир» — советская (позже российская) орбитальная научная космическая станция.
Состояла из семи модулей.
Время работы на орбите — 15 лет.



6

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА МЕМО

НАША ИСТОРИЯ

Кто построил деревянный Московский Кремль?

Что происходило в Русском государстве, когда Христофор Колумб собирался в свою первую экспедицию?

Когда было основано первое высшее заведение в России?

Игрокам предстоит оказаться в разных исторических периодах и прикоснуться к загадкам истории, выстроить ленту времени от истоков XVIII века, сопоставив значимые события всемирной истории и истории нашей страны.

МЕМО

В составе:
64 карточки,
инструкция

ИГРОТЕКА

10-16
лет



2-4 игрока

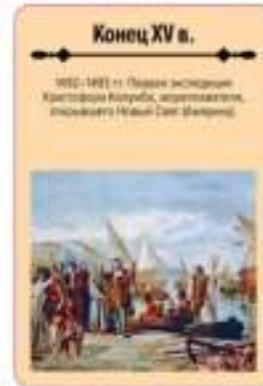
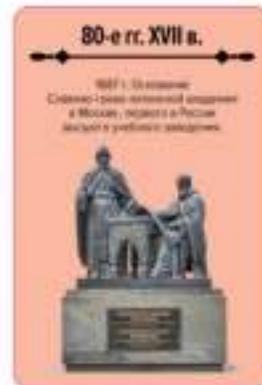
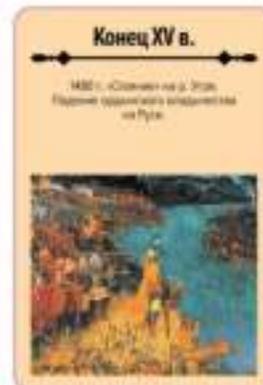
15-20 минут

Код 51-0106-01
Размер 180 x 116 x 60 мм

ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КАЖДОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ В МЕМО – ЭТО СОБЫТИЯ
ИСТОРИИ РОССИИ И ВСЕОБЩЕЙ ИСТОРИИ

Парные карточки объединены одним временным периодом



Возможны несколько вариантов игры

Изучайте историю в формате захватывающего путешествия!



АВТОРСКАЯ ИГРА

Я шагаю по стране

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПО ГЕОГРАФИИ

АВТОР ИДЕИ ИГРЫ – С. П. УТКИН,

тренер команды участников Всероссийской олимпиады школьников по географии Республики Башкортостан, старший преподаватель высшей квалификационной категории ГАО ДПО РБ

Можно ли за вечер покорить горы, пересечь равнины, переплыть реки, озёра и моря, достичь крайних точек нашей необъятной страны, оказаться на берегу Чёрного моря, в Арктике, на Камчатке или на берегу озера Байкал? Конечно! Готовьтесь отправиться в увлекательное путешествие по бескрайним просторам России.



2-6 игроков

30 минут

Код 51-0098-01
Размер 180 x 116 x 60 мм



ГЕОГРАФИЯ И ПРИРОДНОЕ ДОСТОЯНИЕ



Проверьте свои знания по географии и узнайте, какие интересные географические объекты находятся на территории нашей страны!

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РОССИИ. УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПОСТРОЙКИ



Игровой комплект направлен на знакомство с удивительными архитектурными сооружениями России. Коллекция включает знаковые объекты разных периодов постройки. Авторские акварельные иллюстрации, географическая карта России и конструктор составляют тематическое единство и создают условия для целостного восприятия культурного достояния России.

5+

ОБЪЕКТЫ ДЛЯ КОНСТРУИРОВАНИЯ:

1. Собор Святой Софии, г. Великий Новгород
2. Кафедральный собор, г. Калининград
3. Ростральные колонны, г. Санкт-Петербург
4. Дом Н. И. Севастьянова, г. Екатеринбург
5. Замок-дворец «Ласточкино гнездо», Республика Крым
6. Областной краеведческий музей, о. Сахалин
7. МГУ им. М. В. Ломоносова, г. Москва
8. Иволгинский дацан, Республика Бурятия
9. Коммунальный мост, г. Красноярск
10. Мемориальный комплекс, г. Мурманск
11. Стела «Полярный круг», г. Салехард
12. Центральная мечеть «Сердце Чечни», г. Грозный
13. Дальневосточный федеральный университет, г. Владивосток
14. «Арктический трилистник», Земля Франца-Иосифа
15. Плавучая атомная теплоэлектростанция «Академик Ломоносов», г. Певек



ВЫХОД НОВИНКИ – НОЯБРЬ 2023 г.

Возможна разработка объектов
под региональный заказ

СОСТАВ КОМПЛЕКТА

- Книга-путешествие. Графический роман
- Карта России из высококачественного материала
- Технологические карты для педагогов с примерами конструирования
- Сценарии проведения занятий
- Конструкторский набор для сборки объектов



РАЗВИТИЕ ПРОЕКТА «ИГРОТЕКА» ДО 2025 г.

- **Интеллектуальное направление:**
настольные игры типа мемо, сборник карточек для квизов и игры в ассоциации по биологии, физике, химии, астрономии, плакаты по истории российского космоса, викторины, танграм, умное домино и магнитные истории для дошкольников.
- **Патриотическое направление:**
настольные игры, викторины, игры мемо по истории России.
- **Культурологическое направление:**
настольный музыкальный театр, наглядные пособия с произведениями русских художников, игры мемо.
- **Спортивно-оздоровительное направление:**
шахматы, настольный хоккей, настольный футбол и другие.
- **Направление по здоровому и безопасному образу жизни:**
настольные игры по безопасности на дороге и в жизненных ситуациях, игры-бродилки по правильному питанию, обучающие лото по знакам дорожного движения и ОБЖ.

Каждое из представленных направлений включает верифицированный контент и картографический материал, соответствующие нормативно-правовым документам РФ (Министерства просвещения РФ и СанПиН) и выполняющие обучающую, развивающую и воспитательную функции – обучения и закрепления знаний в игре.

Воспитываем у детей базовые ценности, формируем понятие «российский народ» как общность, объединённая многовековой историей и сходством традиций!



- **Приглашаем к сотрудничеству авторов креативных идей для новых игр!**
Если у вас есть собственные игровые разработки и вы готовы ими поделиться, пишите на адрес zakaz_soyuz@prosv.ru.
- ▼ Мы рассматриваем идеи для игровых проектов для всех уровней образования и семейного досуга. Основой игр могут стать как учебные темы школьной или профессиональной программы, так и фантазийные динамичные сюжеты.
- **Не упустите свой шанс стать частью дружной творческой редакционной команды, и, возможно, завтра вас ждёт будущее известного гейм-дизайнера!**



Сидунова Марина Алексеевна
Методист отдела внедрения развивающего обучения и
новых продуктов ООО «Просвещение-Союз»

Msidunova@Prosv.ru

Мы всегда онлайн. Присоединяйтесь!



vk.com:
Просвещение-Союз.
Образование



vk.com:
Просвещение-Союз.
Книги и игры для досуга