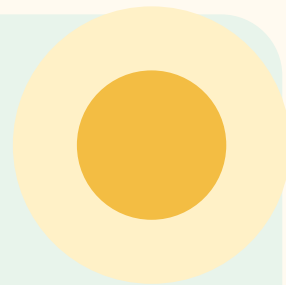


# Чек-лист выбора развивающей игры

2–13 лет

5 минут на выбор



## ЦЕЛЬ

За пять минут подобрать игру, в которой учебная цель и способ управления соответствуют текущим возможностям ребёнка.

1

### Назовите одну цель занятия

Фраза «хочу полезную игру» слишком широка. Выберите одно наблюдаемое действие: различать цвета, читать по слогам, решать примеры, удерживать...

2

### Проверьте требуемое действие

Рассмотрите первый экран до начала игры. Нужно ли только нажимать, вести героя стрелками, перетаскивать детали, читать длинный текст или...

3

### Сверьте сложность с текущим навыком

Для 2–4 лет подходят крупные цели и одно короткое условие. В 5–7 лет можно добавлять два последовательных действия, первые слова и простые...

4

### Назначьте короткую первую попытку

Для знакомства достаточно 5–7 минут в 2–4 года, 8–12 минут в 5–7 лет и 10–20 минут у школьников. Завершите после понятного маленького результата:...

5

### Оцените реакцию после ошибки

Подходящая игра позволяет попробовать снова и понять причину ошибки. Если ребёнок после подсказки исправляет выбор и хочет продолжить, сложность близка к рабочей. Если он начинает наугад, просит взрослого отвечать вместо него или раздражается, задание стоит упростить.

### Быстрые ориентиры

- Одна конкретная цель
- Одно знакомое действие
- Первая попытка чуть проще

### Проверьте в конце

- Ребёнок понял правило своими словами?
- Он управлял игрой без постоянной помощи?
- После ошибки смог попробовать снова?

### ЗАМЕТКИ