

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Худин Александр Николаевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 03.07.2024 12:50:16

Уникальный программный ключ:

08303ad8de1c60b987361de7085aeb509ac3da143f415362ffaf0ee37e73fa19

Оценочные материалы

Оценка качества освоения Программы включает в себя:

- промежуточную аттестацию в форме тестовых заданий;
- итоговую аттестацию в форме итогового тестирования.

Программа считается успешно пройденной в случае, если обучающийся выполнил учебный план (посетил дистанционные лекции и семинары) программы и получил зачет по итоговой аттестации.

1.1. Организация промежуточной аттестации

Примерные вопросы заданий.

Модуль 1. Основные понятия игры в нарды

Тема 1. История и основные правила игры в нарды. Игровой этикет. Тест.

Кто автор базовой книги «Нарды», вышедшей в 1976 году?

1. Кит Вулси
2. **Пол Магрил**
3. Фил Симборг
4. Дирк Шиман

Где каждый год проходит чемпионат Мира по нардам?

1. Лас-Вегас
2. Дубай
3. Нью-Йорк
4. **Монте Карло**

Кто является единственным трехкратным чемпионом Мира по нардам?

1. Масаюки Мочизуки
2. Билл Роберти
3. Михаэль Майбург
4. **Йорген Гранштедт**

Тема 2. Ходы шашками. Игровые стратегии. Тест.

Сколько ходов можно шашками сделать при выпадении дупля 4-4?

1. 1
2. 2
3. 3
4. **4**

Сколько шашек разрешается максимально разместить на одном игровом пункте?

1. 5
2. 7
3. 9
- 4. нет ограничений**

Для какой игровой стратегии желательно отставать в гонке?

1. Стремительная игра
- 2. Блокирующая игра**
3. Атакующая игра

Тема 3. Куб удвоения в нардах. Тест.

Когда можно показать куб удвоения?

1. В любой момент партии
2. Перед чужим броском
- 3. Перед своим броском**
4. После начала выброса шашек

Какие числа расположены на кубе удвоения?

- 1. 2, 4, 8, 16, ...**
2. 2, 3, 4, 5, ...
3. 2, 4, 6, 8, ...
4. 1, 3, 5, 7, ...

Какого максимального значения может достигать куб удвоения?

1. 16
2. 32
- 3. Нет ограничений**
4. 64

Тема 4. Матчи в нардах. Учебные партии. Тест.

До какого числа очков обычно играют партии в нардах?

1. До любого числа очков
2. До четного числа очков
- 3. До нечетного числа очков**

Что означает правило Кроуфорда?

1. Игрок не имеет право удваивать в первой партии, когда сопернику до победы в матче остается 1 очко

2. Игрок обязан удваивать при первой возможности, если сопернику до победы в матче остается 1 очко

3. Игрок не имеет право удваивать, если показатель куба удвоения превышает длину матча

4. Игрок не имеет право удваивать, если на предыдущем ходу он бросил дубль

Как называется повторное удвоение в матче?

1. Тейк

2. Марс

3. Редабл

4. Трипл

Модуль 2. Интеграция игрового образования в школы

Тема 1. Практическая и межпредметная значимость игры в нарды.

Задание. Составьте сценарий занятия по нардам

Тест.

Какой раздел математики часто используется при игре в нарды?

1. Алгебра

2. Математический анализ

3. Теория вероятностей

Какое утверждение справедливо для игры в нарды?

1. Результат матча – сочетание мастерства и удачи

2. В нардах все зависит только от удачи

3. В нардах все решает мастерство, т. к. значения бросков известны до начала игры

Тема 2. Игровая педагогика школы. Тест.

... — это педагогически организованный целенаправленный процесс развития обучающегося как личности, гражданина, освоения и принятия им ценностей, нравственных установок и моральных норм общества.

1. Социализация

2. Обучение

3. Воспитание

4. Гуманизация

В соответствии с ФГОС НОО, предметом итоговой оценки освоения обучающимися основной образовательной программы начального общего образования должно быть:

1. достижение предметных результатов
- 2. достижение предметных и метапредметных результатов**
3. достижение предметных, метапредметных и личностных результатов
4. все ответы верны

Ведущим видом деятельности младшего школьника является:

1. учебно-профессиональная деятельность
2. коммуникативная деятельность
- 3. учебная деятельность**
4. трудовая деятельность

Тема 3. Организация и проведение соревнований по нардам в школе. Задание. Составьте положение турнира

Тест.

Как определяется направление движения шашек в начале партии?

1. В случае спора решает игрок, бросивший большее число на кости

2. Решает игрок, указанный в рассадке первым
3. Решает судья

Должны ли игроки, закончившие свои партии, покинуть игровую площадку?

- 1. Да**
2. Нет
3. На усмотрение арбитра

Какие санкции влечет просрочка времени игроком?

1. Дисквалификация
2. Поражение в партии
- 3. Поражение в матче**

1.2. Организации итоговой аттестации

Итоговая аттестация в формате тестирования является заключительным этапом Программы и выполняется в целях контроля полученных знаний и навыков.

Примерные вопросы итогового тестирования:

1. Закончи предложение. Современные правила нард были утверждены

- **В XX веке**
- В XIX веке
- В XVIII веке

2. Слово «нарды» в переводится на английский язык как

- longgammon
- **backgammon**
- nardegammon

3. В нарды играют два .

- соперника
- человека
- **партнера**

4. Доска состоит из ____ полей (пунктов)

- **24**
- 15
- 64

5. В начале партии у каждого игрока имеется _____ шашек.

- 10
- **15**
- 20

6. Шашку можно переместить на любое поле, кроме _____.

- Поля, на котором расположено 5 шашек
- **Поля, на котором расположено 2 и более шашек противника**
- Поля, на котором расположена хотя бы одна шашка противника

7. Сигналом окончания хода является

- Завершение перемещения шашек
- Постукивание по столу
- **Нажатие кнопки часов**

8. Устройство для совершения бросков называется

- **Баффл-бокс**
- Чекер плей
- Броски выполняется руками

9. Победителем в партии является игрок
- **Первым выбросивший все свои шашки**
 - Первым подбивший все шашки противника
 - Первым переместивший все шашки в дом
10. Подбитые шашки должны располагаться
- Вне доски
 - **На баре**
 - В специальном отсеке
11. С какой стороны от доски располагается баффл-бокс?
- Со стороны домов
 - **Со стороны дворов**
 - Справа от игрока, указанного в рассадке первым
12. Контроль времени, используемый в нардах:
- Чистое время на весь матч
 - Контроль с добавлением времени за каждый ход (часы Фишера)
 - **Время на матч + время на ход (контроль Бронштейна)**
13. У игрока две сбитых шашки. Он кинул 4-4, в доме соперника свободно 4 поле
- **Он может зарядиться двумя шашками в 4 поле и сыграть еще две 4-ки любыми шашками**
 - Он может только зарядиться двумя шашками в 4 поле и закончить ход
 - Он может зарядиться двумя шашками в 4 поле и сыграть еще две 4-ки этими же шашками
14. Игрок показал куб удвоения, не дожидаясь окончания хода противника
- **Он обязан показать куб перед своим броском**
 - Он может не показывать куб, а сделать бросок
 - Он не имеет права показать куб на следующем ходу
15. Игрок, проигравший марс с кубом 4 проигрывает ____ очков
- 2
 - 4
 - 6
 - **8**
16. Закончи предложение, являющиеся одним из правил поведения во время игры в нарды. Проиграл - .
- **пожми партнёру руку и поздравь его с победой**
 - молча встань и уйди
 - скажи партнеру, что он выиграл не справедливо

17. Игрок сделал бросок до окончания хода противника
- Судья выносит ему предупреждение
 - **Бросок засчитывается, соперник может сделать ход исходя из этого броска или попросить перебросить**
 - Бросок не засчитывается, сопернику добавляется 2 минуты времени

18. Счет 6-0 в матче до 7 очков. Может ли игрок с 0 очков показывать куб в следующих партиях?

- Может во всех партиях
- Не может во всех оставшихся партиях
- **Не может только в первой, может во всех последующих**

1.3.Критерии оценки итоговой аттестации

Оценка	Критерии оценки
Зачтено	- «зачет» выставляется слушателю, если он твердо знает материал курса, грамотно и по существу использует его, не допуская существенных неточностей в ответе на тестовые вопросы, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. Не менее 70% правильных ответов при решении тестов.
Не зачтено	- «незачет» выставляется слушателю, который не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями решает практические вопросы или не справляется с ними самостоятельно. Менее 70% правильных ответов при решении тестов.