

Министерство образования Свердловской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Свердловской области, реализующее адаптированные
основные общеобразовательные программы,
«Центр «Дар»

«Утверждаю»

Директор ГБОУ «Центр «Дар»

Н.И.Шляпникова

Приказ № ____ от « ____ » _____ 20__ г

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Игротека»

для обучающихся 3 класса

(АООП 2 вариант)

Учитель : Потапова С. В.

Реж 2025-2026 год

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Игротека» для учащихся 3 класса с интеллектуальными нарушениями направлена на реализацию ФГОС начального общего образования. Программа разработана на основе методических рекомендаций и примерной программы по организации внеурочной деятельности учащихся начальной школы (М., Просвещение, 2010 г.)

Актуальность. Двигательная активность необходима детям для нормального роста и их развития, в том числе детям с ОВЗ. Игра – ведущая деятельность детей, одно из важных средств, всестороннего воспитания детей младшего школьного возраста.

Характерная ее особенность — комплексность воздействия на организм и на все стороны личности ребенка: в игре одновременно осуществляется физическое, умственное, нравственное, эстетическое и трудовое воспитание.

По содержанию все предложенные игры соответствуют возрастным и физическим особенностям детей с ОВЗ. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. В играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы детей, развитию их мышления и самостоятельности действий. Образовательный процесс в современной школе постоянно усложняется, и это требует от учащихся значительного умственного и нервно-психического напряжения.

Доказано, что успешность адаптации к новым условиям обеспечивается, помимо других важных факторов, определенным уровнем физиологической зрелости детей, что предполагает хорошее здоровье и физическое развитие, оптимальное состояние центральной нервной системы и функций организма, определенный уровень сформированности

двигательных навыков и развития физических качеств. Это дает возможность выдерживать достаточно серьезные психофизические нагрузки, связанные со школьным режимом и новыми условиями жизнедеятельности. Однако невысокий уровень здоровья и общего физического развития многих детей,

поступающих в первый класс, дальнейшее его снижение в процессе обучения представляют сегодня серьезную проблему. У многих первоклассников наблюдается низкая двигательная активность, широкий

спектр функциональных отклонений в развитии опорно-двигательного аппарата, дыхательной, сердечно - сосудистой, эндокринной и нервной систем, желудочно-кишечного тракта и др. Детский организм по своим анатомо-физиологическим особенностям более чувствителен к неблагоприятным влияниям окружающей среды, а потому нуждается в таких внешних условиях обучения и воспитания, которые исключили бы возможность вредных влияний и способствовали бы укреплению здоровья, улучшению физического развития, повышению успешности учебной деятельности и общей работоспособности.

В связи с этим обязательная оздоровительная направленность развивающего образовательного процесса должна быть напрямую связана с возможностями игры, которыми она располагает как средством адаптации младших школьников к новому режиму. Игра способна в значительной степени обогатить и закрепить двигательный опыт детей и минимизировать те негативные моменты, которые имелись в их предшествующем физическом развитии и/или продолжают существовать. Результативно это может

происходить только в том случае, если педагог хорошо знает индивидуальные особенности и потребности физического развития своих учеников, владеет рациональной технологией «встраивания» разнообразных подвижных, спортивных игр в режим жизнедеятельности младшего школьника и обладает широким арсеналом приемов использования их адаптационного, оздоровительно-развивающего и коррекционного потенциала. Деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем. Возникающие в игре неожиданные ситуации приучают детей целесообразно

использовать приобретенные двигательные навыки. Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом и притом много раз одни и те же движения, не замечая усталости. В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели. Цель программы: удовлетворить потребность детей в двигательной активности, стабилизировать эмоции, научить владеть своим телом, развить физические, умственные и творческие способности, нравственные качества.

Достижению данной цели способствует решение следующих задач:

- 1 укрепление здоровья учащихся, посредством развития физических качеств;
- 2 развитие двигательных реакций, точности движения, ловкости;
- 3 развитие сообразительности, творческого воображения;
- 4 воспитание внимания, культуры поведения, дисциплинированности, доброжелательного и внимательного отношения к людям, оказание помощи тем, кто в ней нуждается;
- 5 создание проблемных ситуаций, активизация творческого отношения учащихся к себе;
- 6 обучение умению работать индивидуально и в группе,
- 7 развить природные задатки и способности детей;

8 формирование коммуникативных компетенций.

В основу программы положены следующие принципы:

Принцип сознательности и активности предусматривает воспитание сознательного отношения к занятиям. Принцип активности предполагает умение учащихся быстро принимать и уверенно осуществлять тактические решения. Активность достигается четкой организацией тренировки и живым и интересным её проведением. Принцип наглядности предполагает образцовый показ изучаемых действий, образцовое, доходчивое объяснение и использование разнообразных наглядных пособий.

Принцип доступности и индивидуальности предусматривает, чтобы перед занимающимися ставились посильные задачи и подбирались посильные средства для их решения. Принцип систематичности и последовательности предусматривает последовательность в обучении, регулярные занятия, логическую связь предыдущего учебного материала с последующим, постепенное увеличение нагрузки. Принцип прочности предусматривает усвоение знаний, умений, навыков. Основным условием реализации этого признака является многократное повторение упражнений, приемов, действий. При обучении все изложенные выше принципы применяются во взаимосвязи. Основная задача педагога состоит в умении правильно сочетать принципы обучения на занятиях в зависимости от возраста учащихся, их индивидуальных способностей. К концу обучения по программе: «Игротека» осуществляется интеллектуальное и эстетическое развитие ребенка, формируются психологические черты личности,

удовлетворяется потребность ребёнка в естественной двигательной активности, формируется техника выполнения спортивных соревновательных движений, соответствующих умений и навыков, осуществляется освоение техники и формирование привычки к занятиям определёнными видами физических упражнений, использование которых позволит сохранить здоровье и работоспособность на

протяжении всей жизни человека.

Режим занятий:

Программа рассчитана на 1 год обучения и предназначена для детей младшего школьного с ОВЗ.

Продолжительность занятий: 3 класс – 40 минут.

Программа «Игротека» включает 34 занятий: одно занятие в неделю:

-1 час в неделю, 34 учебные недели.

Формы занятий:

Занятия полностью построены на игровых обучающих ситуациях с использованием

спортивного инвентаря, наглядных материалов и без них. Планируемые результаты реализации программы внеурочной деятельности «Весёлая игротека».

Личностные результаты:

- 1 – оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие;
- 2 – уметь выражать свои эмоции;
- 3 – понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать.

Метапредметные результаты:

- 4 формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные универсальные учебные действия:

- 5 - определять и формировать цель деятельности с помощью учителя;
- 6 - проговаривать последовательность действий во время занятия;
- 7 - учиться работать по определенному алгоритму;
- 8 - оценка качества и уровня исполнения.

Познавательные универсальные учебные действия:

- 1 – умение делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- 1 – умение выражать свои мысли;
- 2 – слушать и понимать речь других;

3 – договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им;

4 – учиться работать в паре, г р у п п е , в коллективе; выполнять различные роли (лидера исполнителя).

Ожидаемые результаты:

- снижение негативных последствий учебной перегрузки;
- увеличение уровня двигательной активности;
- совершенствование физических возможностей и интеллектуальных способностей;
- сохранение и укрепление здоровья.

В результате освоения программы «Игротека» обучающиеся должны иметь представление:

- о традициях народных праздников;
- о культуре общения со сверстниками в условиях игровой и соревновательной деятельности;

должны знать:

- историю возникновения народных игр;
- правила проведения игр, эстафет и праздников;
- основные факторы, влияющие на здоровье человека;
- правила безопасного поведения во время проведения игр.

должны уметь:

- выполнять упражнения в игровой ситуации (равновесие, силовые упражнения, гибкость, броски, метание);

- проявить смекалку и находчивость, быстроту и хорошую координацию;
- владеть мячом, скакалкой, обручем и другим спортивным инвентарём;
- сотрудничать друг с другом во время проведения занятий;
- применять игровые навыки в жизненных ситуациях;
- участвовать в организации и проведении игр в группе и классе.

Представление результатов работы по программе

Участие обучающихся в играх, конкурсах, викторинах, соревнованиях. Итоговый

контроль занятий каждого года обучения пройдет в форме спортивно-игрового праздника.

Содержание программы.

Содержание программы отвечает требованию к организации внеурочной деятельности. Подбор игр и заданий отражает реальную физическую, умственную подготовку детей, содержит полезную и любопытную информацию, способную дать простор воображению.

- по интенсивности используемых в игре движений (игры бывают малой, средней и высокой интенсивности);
- по содержанию и сложности построения игры (простые, переходящие, командные);
- по способу проведения (с водящим, без водящего, с предметами, без предметов, ролевые, сюжетные);
- по физическим качествам, преимущественно проявленным в игре (игры,

преимущественно способствующие воспитанию силы, выносливости, ловкости, быстроты, гибкости);

- по отношению к структуре занятий (для подготовительной, основной, заключительной частей занятий).

Данная классификация предназначена для того, чтобы облегчить учителю планирование занятий с младшими школьниками и наглядно обозначить соответствие игр разделу программы.

- Прогнозируемые результаты применения программы направлены:

- на формирование первичных общеучебных умений и навыков у учащихся. Игры развивают ловкость, гибкость, силу, моторику рук, воображение, функции зрения, тренируют реакцию и координацию движений, воспитывают навыки общения, в них познаются этические нормы и законы физики. Они разнообразны, развлекательны и эмоциональны.

Помимо того, народные игры имеют огромное значение для духовно-нравственного, эстетического, семейного воспитания .

- введение детей в предметную область физической культуры. Овладение детьми способом игровой деятельности позволит им применять умения и навыки и в другие периоды жизни в зависимости от меняющихся обстоятельств. Обучение должно быть ориентировано на зону ближайшего развития, то есть на опережающее актуальное состояние способностей ребенка, но не ограничивающее развитие других способностей (содействуя развитию силы, мы в тоже время угнетающе действуем на

развитие гибкости и т.д.).

Содержание программы.

Календарно-тематическое планирование программы «Игротека».

внеурочной деятельности 3 класс

№ темы	дата	тема	Количество часов	примечание
1		Подвижная игра: «Перетягивание каната»	1	Перетягивание каната - вид спорта, целью которого является гармоничное развитие человека, воспитание его волевых качеств, развитие силы, ловкости и выносливости.
2		Подвижная игра: «Перетягивание каната»	1	На площадке проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат. По сигналу водящего «Раз, два, три- начинай!» каждая команда старается перетянуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победительницей. Правила игры. Начинать перетягивание каната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежденной.
3		Подвижная игра: «Перетягивание каната»	1	Практическая игра
4		Подвижная игра: «Домики»	1	Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.
5		Подвижная игра: «Домики»		В различных местах зала (площадки) , ближе к ее границам , раскладывают предметы высотой 25 – 30 см: гимнастические скамейки, кубы, чурбаки и другие невысокие и устойчивые предметы. Выбирается ловишка. Дети размещаются на возвышении. По сигналу учителя они прыгают и бегают по всему залу. Ловишка принимает участие в общем движении. По сигналу «Лови!» все дети должны быстро взобраться на расставленные предметы. Ловишка ловит тех , кто не успел подняться на возвышение. Пойманные садятся в стороне. После 2-3 повторений подсчитывают пойманных, выбирают нового ловишку, и игра возобновляется. Перед началом игры учитель предупреждает детей, что прыгать на пол (землю)

				необходимо с мягким приземлением, сгибая колени; бегать надо по всей площадке подальше от домиков.
6		Подвижная игра: «Домики»	1	Практическая игра
7		Подвижные игры «Кольцо»	1	Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.
8		Подвижные игры «Кольцо»	1	Играющие становятся в круг и держат в руках шнур или ленту, концы которой связаны. На ленту нанизано колечко. В центре круга стоит водящий. Водящему нужно найти кольцо, которое играющие незаметно для него передают друг другу и прячут в ладони. Если водящий угадал, в чьей ладони кольцо, он меняется с этим игроком местами. Правила игры. по сигналу все играющие должны движением рук имитировать передачу кольца, чтобы сбить водящего с толку.
9		Подвижные игры «Кольцо»	1	Практическая игра
10		Подвижные игры «Зайка»	1	Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе, координацию движений.
11		Подвижные игры «Зайка»	1	Один, два, три, четыре, пять, Встанем, дети, в круг опять. Пять, четыре, три, два, один – В «зайку» играть хотим! Раз, два, три, четыре, пять! Вышел зайчик погулять. (Ходьба на месте) Что нам делать, как нам быть? Надо зайку ловить. (Разбегаются ловят «зайку»)
12		Подвижные игры «Зайка»	1	Практическая игра
13		Подвижная игра: «Море волнуется»		Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.
14		Подвижная игра: «Море волнуется»	1	Играющие сидят на стульях. Поставленных по кругу. Капитан присваивает каждому играющему название какого-либо предмета из корабельной

				обстановки. Затем он начинает двигаться по внешнему кругу за спинами сидящих и рассказывать о плавании на корабле. Называя при этом предметы, необходимые для морского плавания. Все названные капитаном предметы встают, выстраиваются друг за другом, следуя за ведущим. Когда встали все игроки капитан выкрикивает: «Море волнуется!» Дети начинают двигаться, изображая волны. Команда капитана: «Море, утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится новым капитаном. Правила игры. Строиться за капитаном нужно в порядке названных предметов. Занимать места можно только по сигналу. Садиться разрешается на любой свободный стул.
15		Подвижная игра: «Море волнуется»	1	Практическая игра
16		Подвижная игра: « Гуси-лебеди»	1	Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.
17		Подвижная игра: «Гуси-лебеди»	1	Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями: -Гуси- гуси! -Га – га –га. -Есть хотите? -Да, да, да. -Гуси-лебеди! Домой! -Серый волк под горой! -Что он там делает? -Не пускает нас домой! -Ну, бегите же домой! Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком. Правила игры. Гуси должны « летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: « Ну, бегите же домой!»
18		Подвижная игра: « Гуси-лебеди»	1	Практическая игра

		Развивающие игры		
19		Развивающие игры «Отгадай слово»	1	Развивать творческую выдумку, логическое мышление. Воспитывать волю и стремление к победе.
20		Развивающие игры «Отгадай слово»	1	1. Девочкина бочка. (кукла) 2. Разноцветная дуга на небе. (радуга) 3. Предмет для ношения двух ведер на плече. (коромысло) 4. Знак, изображающий музыкальный звук. (нота) 5. Зерно гороха. (горошина) 6. Стойка для вешания платьев и головных уборов. (вешалка) 7. Как зовут иголки у сосны и елки. (хвоя) 8. Что за дождик золотой. Светлым сделал лес густой. (листопад) 9. Росла на лугу - оказалась в стогу. (трава) 10. По полю бродит, зерно молотит. Жнет, косит хлеба не просит. (комбайн) 11. Круглая шляпка, коричневый бок. Прыгнул на землю- вырос дубок. (желудь) 12. Кто из сказочных героев лечил африканских зверей. (Айболит) 13. Как звали людоеда проживающего в Африке? (Бармалей) 14. Кто является царем зверей в Африке? (лев)
21		Развивающие игры «Отгадай слово»	1	Практическая игра
22		Развивающие игры «Да и нет»	1	Развивать творческую выдумку, логическое мышление. Воспитывать волю и стремление к победе.
23		Развивающие игры «Да и нет»	1	1. Не зверь, не птица, а нос как спица. Слон- да ? (нет- комар) 2. Маленький шарик под лавкой шарит. Мяч –да? (нет-мышь) 3. Днем спит, ночью летает и прохожих пугает. Самолет-Да? (нет-сова) 4. На шесте дворец, во дворце певец. Грач- да? (нет-скворец) 5. Плотник острым долотом строит дом с одним окном. Строитель –да? (нет- дятел) 6. Хожу в пушистой шубке, живу в густом лесу.В дупле на старом дубе орешки я грызу. Заяц – да? (нет- белка) 7. Не барашек и не кот- носит шубку круглый год. Шуба серая для лета, для зимы – другого цвета. Волк –да? (нет – заяц) 8. Хозяин лесной просыпается весной. А зимой, под вьюжный вой, спит в избушке снеговой. Заяц – да? (нет – медведь)

				9. Лежит веревка, шипит плутовка. Брать ее опасно, укусит – ясно. Скакалка – да? (нет- змея) 10. Хвостом виляет, зубаста, а не лает. Собака-да? (нет- щука) 11. В руки ты его возьмешь – и тебе не страшен дождь! Портфель –да? (нет – зонт) 12. Летит птица по синему небу.крылья распластала, солнышко застлала. Самолет – да? (нет – туча) 13. Сам маленький, а шубка деревянная. Апельсин – да? (нет- орех) 14. Стоит дом без дверей, тысяча солдат внутри. Яблоко –да? (нет – огурец, дыня) 15. Гладкое, душистое, моет чисто. Нужно, чтобы у каждого было. Что это, ребята? (мыло)
24		Развивающие игры «Да и нет»	1	Практическая игра
25		Развивающие игры «Почему и потому»	1	Развивать творческую выдумку, логическое мышление. Воспитывать волю и стремление к победе.
26		Развивающие игры «Почему и потому»		1.По описанию предмета отгадать, что это. - С помощью этого предмета можно смастерить самые разные вещи, а можно убить страшного злодея – персонажа русских народных сказок. (игла) - Какой предмет заставил плакать старика и старуху после проделки маленького зверька? Они успокоились только, когда получили взамен такой же предмет, но другого качества. (яйцо) - Этот предмет на балу потеряла Золушка. (туфелька) - Этот предмет черепаха подарила Буратино. (ключик) - с помощью этого предмета главный герой сказки нашел свое счастье – мудрую жену, которая была заколдована. (стрела) 2.Лучший в мире крокодил. (Гена) - Сколько козлят у многодетной козы. (семеро) -Гордость Варвары - красы. (коса) - Самая известная курочка. (Ряба) - Кто тянул репку перед Жучкой? (внучка) - Девочка с голубыми волосами.(Мальвина) - Девочка , которая растаяла весной. (Снегурочка) -Самый добрый кот в мире. (Леопольд) - Уплетая калачи, ехал парень на печи. (Емеля) - У Аленушки – сестрицы унесли братишку птицы. (Гуси-лебеди) - Был друг у Ивана немного горбатым, но сделал счастливым его и богатым. (Конек-Горбунок) - Эта скатерть знаменита тем, что кормит всех до сыта, что сама собой она вкусных кушаний полна. (Скатерть- самобранка) 3. Дополни имя.

				Кошей.....(Бессмертный), Елена....(Прекрасная), Иван.....(царевич), Василиса.....(Премудрая), Спящая.....(красавица), Мальчик -с.....(пальчик), Змей...(Горыныч), Крошечка.....(Хаврошечка)
27		Развивающие игры «Почему и потому»		Практическая игра
28		Игры на развитие ловкости: «Бой крашенками»	1	Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.
29		Игры на развитие ловкости: «Бой крашенками»	1	Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Деит считают по порядку до пяти, пятый- водящий. Можно использовать считалку. Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто – то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего. Правила игры. отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.
30		Игры на развитие ловкости: «Бой крашенками»	1	Практическая игра
31		Игры на развитие ловкости: «Шапочники»	1	Развивать ловкость, выносливость, проявление выдержки, творческую выдумку, быстроту движений. Воспитывать волю и стремление к победе.
32		Игры на развитие ловкости: «Шапочники»	1	Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники- шапочники. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» пастухи по очереди бросают мяч в шапочников, а те убегают от мяча. Шапочник, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех – пяти повторений подсчитывается количество пойманных шапочников. Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.
33		Игры на развитие ловкости: «Шапочники»	1	Практическая игра
34		Спортивно-игровой праздник. Игры,	1	

Список литературы:

1. Барканов С.В. Формирование здорового образа жизни российских подростков.

Учебно-методическое пособие /Владос, 2001.

2. Былеева Л.В. Подвижные игры / Москва, 1974.

3. Васильков Г.А., Васильков В.Г. От игры - к спорту, 1985.

4. Виноградов П.А. Физическая культура и здоровый образ жизни, 1991.

5. Гришина Г.Н. Любимые детские игры / Москва, 1997.

6. Игротека для всех! – Москва, 1999.

7. Литвинова М.Ф. Русские народные игры. Москва, /Просвещение/ 1986.

8. Минский Е.М. Игры и развлечения в группе продленного дня. – Москва, 1983.

9. Панкеев И. Русские народные игры.- Москва, 1998.

10. Степанова О.А. Подвижные игры и физминутки в начальной школе /Москва, Баласс,2008.

11. Фролов В.Г. Физкультурные занятия и спортивные игры на прогулке. – Москва, 1986.

12. Шмаков С. Нетрадиционные праздники в школе.- /Новая школа/, Москва, 1997.

По итогам освоения отраженных в СИПР задач и анализа результатов обучения составляется развернутая характеристика учебной деятельности ребёнка, оценивается динамика развития его жизненных компетенций по следующей шкале:

0 – отсутствие динамики или регресс.

1 – динамика в освоении минимум одной операции, действия.

2 – минимальная динамика.

3 – средняя динамика.

4 – выраженная динамика.

5 – полное освоение действия.

Система оценки результатов отражает степень выполнения обучающимся СИПР, взаимодействие следующих компонентов:

- что обучающийся знает и умеет на конец учебного периода,
- что из полученных знаний и умений он применяет на практике,
- насколько активно, адекватно и самостоятельно он их применяет.

При оценке результативности обучения учитываться особенности психического, неврологического и соматического состояния обучающегося.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 162597629024552560771860534290451572951297962795

Владелец Шляпникова Надежда Ивановна

Действителен с 02.10.2024 по 02.10.2025