

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Новгородской области

Комитет образования Администрации Новгородского муниципального района

МАОУ "Борковская СОШ"

РАССМОТРЕНО  
методическим объединением  
учителей :  
. Протокол №1  
от "30" 08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор

Гришина Н.В. Приказ №1  
от "30" 08.2023 г.



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Настольные игры древности и современности» на базе центра «Точка роста»

5-7 классы

Педагог дополнительного образования:

Андреев Артем Игоревич

Возраст обучающихся: 13-14 лет

Срок реализации: 1 год

д. Борки 2023

### **Пояснительная записка.**

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон РФ № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. "Об образовании в Российской Федерации";
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Стратегия развития воспитания в РФ до 2025 года от 29.05.2015 г № 996;
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 года N 1726-р;
- План мероприятий на 2015-2020 годы по реализации концепции развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 №729-р;
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы. СанПиН 2.4.4.3172-14. Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 N 41;

Настоящая программа является не имеющей аналогов авторской новаторской разработкой, охватывающей широкий круг древних настольных игр различных народностей и цивилизаций, а также современных игр, и базируется на более чем пятидесятилетнем опыте увлечения автора древними настольными играми.

**Направленность:** социально-педагогическая.

Всю свою историю существования человечество играло в различные игры, начиная от имитации того или иного действия, например, танцы, символизирующие охоту или обряд инициации, и заканчивая играми, отражающими представления об устройстве мира, жизненного пути человека и его места во Вселенной.

Игра является основным видом деятельности ребёнка, она не только развивает или формирует позицию ребенка в окружающем мире, но и дает возможность координации этой позиции в дальнейшем.

Практически с древнейших времён игры выступали как форма обучения. Исторически одной из целей игр являлась выработка и закрепление необходимых человеческих качеств, привычек, навыков, а также развитие определенных способностей.

Естественное стремление детей к игре, в настоящее время с большим успехом используется в педагогической практике. Существуют научно обоснованные игровые методики и технологии, рассчитанные на детей разного возраста. Основным отличием игры как метода обучения является наличие четкой цели.

Развивающие игры — это игры на развитие внимания, памяти, мышления и т.п. Одной из разновидностей развивающих игр являются настольные игры, которые в той или иной форме учат ребёнка самостоятельности, сообразительности, образности мышления. Например, детское домино с изображением геометрических фигур на фишках, не только научит ребёнка взаимодействовать в коллективе, но и запомнить основные фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).

Настольные игры способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы. Одной из характерных черт ребенка является любознательность, которую необходимо постоянно подпитывать и стимулировать.

Настоящая программа представляет собой систему интеллектуально-развивающих занятий для детей различного возраста и несет в себе комплексный подход с

использованием изучения настольных игр древности и современности. Программа объединяет в себе знания из различных предметных областей - история, изобразительное искусство, мировая культура и других смежных наук.

Разнообразие предоставляемой информации по древним играм мира способствует расширению интеллектуальной сферы каждого обучающегося, что обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Традиционно сложилось, что в нашей стране культура настольных игр была развита слабо, да и сейчас находится в зачаточном состоянии и ограничивается, в большинстве случаев, шашками, шахматами, домино или играми-ходилками.

**Актуальность** данной программы заключается в том, что настольные игры древности и современности развивают мышление, тренируют память, воспитывают настойчивость, смекалку, трудолюбие, целеустремленность, точный расчет, формируют характер.

Считается, что игры в шахматы и шашки развивают ребенка, бесспорно это так, но и изучение только этих игр ограничивает развитие ребенка, формирует стереотипное мышление, основанное на определенной геометрии игрового поля, на передвижении фигур только определенным образом и по определенным траекториям.

Допустим, шашки - ходы делаются только по диагонали, взятие происходит путем перепрыгивания через шашку соперника, одними из основных задач являются, как можно быстрее пройти в "дамки" или захватить все шашки соперника.

Однако, есть древние игры шашечного типа, например Харбага, где геометрия поля дает свободу передвижению на все восемь направлений, что несомненно увеличивает сложность анализа игровой ситуации, а у древних игр Тукванавопи и Тукванавухпи, в которые играют индейцы племени Хопи из Аризоны (США) и Мексики помимо движения на восемь направлений еще и во время игры уменьшается игровое поле.

Настольные игры древности не утратили своей значимости и магического очарования, обладая многообразием своих проявлений они позволяют ребенку быстрее адаптироваться к школьным условиям, легче усвоить учебный материал, развивают память и усидчивость, способность предвидеть и находить нестандартные решения.

Актуальность также заключается в формировании творческих способностей и воображения ребенка. Представленные игры позволяют воспитать психическую устойчивость, выносливость и надежность для безошибочной работы, качества, которые трудно приобрести в зрелом возрасте.

**Новизной и новаторской идеей** программы является системно-деятельностный подход, закладывающий основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, компетенций:

- реализация педагогической идеи формирования у младших школьников умения учиться - самостоятельно добывать и систематизировать новые знания;
- воспитание и развитие качеств личности, которые отвечают требованиям информационного общества;
- признание решающей роли содержания образования и способов организации образовательной деятельности и учебного сотрудничества в достижении целей личностного, социального и познавательного развития обучающихся;
- учет индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся, роли и значения видов деятельности и форм общения для определения целей образования и воспитания и путей их достижения.
- посредством игр налаживание контакта и укрепление отношений с ребенком, как внутри коллектива со сверстниками и педагогом, так и внутри семьи с родственниками и родителями.

**Педагогическая целесообразность** программы состоит в том, что ее содержание направлено на развитие личности ребенка, его культурного воспитания в рамках общепризнанных норм морали и нравственности, повышения мотивационных факторов, направленных не только на познание предмета и окружающего мира, но и занятие активной жизненной и социальной позиции. Программа дает возможность получения

новых знаний, являющихся наследием мировой культуры, которые ребенок может применять, как в повседневной жизни, так и на олимпиадах, конкурсах, научно-практических конференциях.

#### **Отличительные особенности программы.**

В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.

Программа педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в практической деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Познавательная-творческая внеурочная деятельность обогащает опыт коллективного взаимодействия, что в совокупности даёт большой воспитательный эффект.

#### **Цели и задачи.**

##### **Цели:**

- создание условий для расширения творческо-интеллектуальных возможностей обучающихся путем познавательной деятельности.
- популяризация и развитие настольных спортивных игр, повышение спортивного мастерства.

##### **Задачи:**

- воспитание отношения к играм как к серьезным, полезным и нужным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;
- формирование устойчивого интереса и потребности в научных знаниях;
- воспитание морально-волевых качеств, чувства товарищества, коллективизма и умения работать в команде;
- развитие и совершенствование эрудиции и интеллектуального уровня;
- развитие творческой исследовательской активности;
- формирование интереса к организованным и самостоятельным интеллектуально-игровым видам проведения досуга;
- развитие логического мышления, памяти, внимания, усидчивости и других положительных качеств личности;
- умение сохранять выдержку, критическое отношение к себе и сопернику;
- введение в мир логической красоты и образного мышления, расширение представлений об окружающем мире;
- бережное отношение к окружающим, стремление к развитию личностных качеств;
- прививание навыков самодисциплины, воспитание волевых качеств, самосовершенствования и самооценки;
- стимулирование интереса обучающихся к знаниям в разных областях современной культуры, поддержка стремления ребёнка к самостоятельному изучению окружающего мира;
- формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве, развитие умения самостоятельно и совместно принимать решения (умение вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности), создание ситуаций комфортного межличностного взаимодействия;
- формирование позитивной самооценки и взаимоуважения, социально адекватных способов поведения.

##### **Возраст детей.**

Программа реализуется непрерывным последовательным процессом от простого к сложному, она рассчитана на любого обучающегося в возрасте от 13-ти до 14-и лет.

##### **Объем и сроки реализации.**

Программа рассчитана на 1 год обучения, после получения обучающимися теоретических и практических знаний они могут в дальнейшем совершенствовать приобретенные навыки по той или иной игре участвуя в тренировочных партиях, турнирах и соревнованиях.

При необходимости, в зависимости от возраста и сложности конкретной игры, для лучшего усвоения материала учащиеся могут разбиваться на подгруппы.

### **Режим занятий.**

Занятия проводятся 3 раза в неделю.

Общее количество учебных часов - 102 ч.

Учебная группа состоит от 10 до 12-ти обучающихся. При проведении занятий особое внимание уделяется развитию личностных качеств учащихся, таких как логическое мышление, анализ ситуации, выдержка, дисциплина, терпение, хладнокровие, находчивость, сосредоточенность, благородство.

Учебно-тематический материал программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Представленные в программе темы создают целостную систему получения знаний. При отборе теоретического материала и установлении его последовательности соблюдаются принципы:

- структурирование учебного материала с учётом объективно существующих связей между его темами;
- актуальность, практическая значимость учебного материала для воспитанника.

### **В основе программы лежат следующие принципы:**

- гуманизация образовательного процесса;
- научная организация;
- добровольность и заинтересованность обучающихся;
- системности во взаимодействии общего и дополнительного образования;
- непрерывность и преемственность процесса образования;
- личностно-деятельностный подход;
- детоцентризм (в центре находится личность ребенка);
- комплексный подход в реализации программы;
- взаимодействие и координация всех образовательных социокультурных институтов в оказании педагогической помощи и поддержки детям разного уровня социализации.

### **Связь содержания программы с учебными предметами.**

Разработанная программа усиливает вариативную составляющую общего образования. В содержании программы рассматриваются аспекты, которые предлагаются в рамках базовых предметов (русским языком, литературой, окружающим миром, изобразительным искусством, риторикой, математикой, информатикой, мировой художественной культурой, историей, философией).

### **Показателями эффективного функционирования кружка настольных игр древности и современности служат:**

- наличие единого контингента воспитанников;
- взаимосвязь спортивного, нравственного коммуникативного и адаптированного направлений образовательной деятельности;
- единый образовательный процесс, построенный на принципах непрерывности, преемственности, доступности, увлекательности, результативности;
- осуществление единства обучения, воспитания и развития детей на основе индивидуализации и персонификации образовательного процесса;
- обеспечение базовых знаний, умений и навыков;
- определенные достижения обучаемых и возможности прогнозирования их личностного роста
- система оценок достижений обучающихся.

### **Основные методы обучения.**

Формирование аналитического мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются при знакомстве с логикой и механикой той или иной игры, обучении

правилам игры.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на представленном поле игры свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт — ход.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические ходы, построение ловушек, невыгодных для соперника ситуаций и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий, творческое осмысление которых помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

## II. Учебно-тематический план.

№9 п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теор.	Практ.	
1	Инструктаж по технике безопасности				
2	Игровой этикет. Правила поведения во время игры. Вводное занятие. Классификация настольных игр.	1	1		
<b>Основополагающий ознакомительный уровень предыдущих программ по играм древности.</b>					
3	3-5-6-7-9 шашечная мельница.  (Мельница; ок.3000-2500 гг. до н.э.; по всему древнему миру) Алькерк (Шашечноподобная; ок.1000 г. н.э.; Испания) Четырехпольное коно, Пятипольное коно, Джул Гону (Халмаподобная (игры-переходы); Корея)  Сига, Сиджа.  (Комбинаторная; ок. 500 г. до н.э.; Египет, Судан)	2	1		
4	Лен Чоа; Хэт Дивиян Келия.  (Охотничьи игры, асимметричные; Азия - Таиланд, Шри-Ланка) Адуго.  (Охотничьи игры, асимметричные; Бразилия, Боливия)  Баг Чал, Баг Гути, Баг Банди.  (Охотничьи игры, асимметричные; XI в.; Индия,	4	1		

	<p>Непал)</p> <p>Заяц и гончие.</p> <p>(Охотничьи игры; асимметричные; ок.1870 г. н.э.; Европа) Рёфскак.</p> <p>(Охотничьи игры, асимметричные; XV в.; Европа)</p> <p>Доу Шоу Ци.</p> <p>(Шахматоподобная; Китай)</p>				
5	<p>Сенет, Асэб, Собаки и шакалы.</p> <p>(Гонки; ок.3500 г. до н.э.; Древний Египет)</p> <p>Королевская игра Ур.</p> <p>(Гонки; ок. 2600 г. до н.э.; Шумер)</p>	4	1		
	<p>Пулук.</p> <p>(Боевые гонки; Мексика, Сальвадор, Гватемала, Белиз) Таблан.</p> <p>(Боевые гонки; Индия)</p> <p>Дальдоза.</p> <p>(Боевые гонки; XVII в.; Дания, Норвегия)</p> <p>Пачиси, Чопар, Чаупат.</p> <p>(Игры типа «Крест и круг», гонки; ок. 400 г. н.э.)</p>				
<b>Древние игры.</b>					
6	<p>11-12 шашечная мельница.</p> <p>(Мельница; ок.3000-2500 гг. до н.э.; по всему древнему миру) Болотуду.</p> <p>(Мельница; Судан)</p> <p>Йотай.</p> <p>(Комбинаторная; Мали, Сенегал)</p>	8	2	6	Все турниры
7	<p>Таб.</p> <p>(Боевые гонки; Египет, Судан, Сомали)</p>	1	0	1	Тренир. партии

8	Табула, Дуодецим Скрипта. (Боевые гонки, нардоподобная; 50 г. н.э.; Рим)	1	0	1	Тренир.партии
9	Сахко. (Боевые гонки; ок. XVII в.; Норвегия, Финляндия, Россия)	1	0	1	Тренир.партии
10	Ад Эльта Стелпур. (Боевые гонки, нардоподобная; Исландия)	1	0	1	Тренир.партии
11	Ярмо, Джейсир. (Гонки; ок. XIII в.; Монголия, Польша)	1	0	1	Тренир.партии
12	Сянци. (Шахматоподобная; VIII в.; Китай)	6	2	4	Все турниры
13	Макрук. (Шахматоподобная; Таиланд)	2	2		Все турниры
14	Суракарта. (Шашечноподобная; Индонезия о.Ява)	3	1	2	Все турниры
15	Апит-содок, Мак-йек. (Шашечноподобная; Малайзия, Таиланд, Бирма) Нам Дин. (Алькеркоподобная; Вьетнам)	4	1	3	Все турниры
16	Брандуб, Таблут, Хнефатафл. (Тафл; ок. 800 г. н.э.; Скандинавские страны)	4	1	3	Все турниры
17	Фанорона. (Алькеркоподобная; ок.1680 г. н.э.; Мадагаскар)	10	4	6	Все турниры
18	Харбага. (Алькеркоподобная; XVII в.; Северная Африка)	10	4	6	Все турниры
19	Коловис Авитлакнаннаи, Мосона Авитлакнаннаи. (Алькеркоподобная, шашечноподобная; XV в.; Нью-Мексико)	2	1	1	Все турниры
20	Мин Манг.	4	1	3	Все турниры



	(Комбинаторная, логическая; Тибет)				
21	Алемунгула. (Манкала; Африка - Эфиопия)	2	1	1	Тренир.партии
22	Бечи. (Манкала; Африка - Эритрея)	2	1	1	Тренир.партии
23	Айоайо. (Манкала; Африка - Нигерия)	4	1	3	Все турниры
24	Гиути. (Манкала; Африка - Кения)	4	1	3	Внутр.турнир
25	Оваре. (Манкала; Африка - Гана, Кот-д'Ивуар)	6	1	5	Все турниры
26	Охочичи. (Манкала; Африка - Кот-д'Ивуар)	4	1	3	Внутр.турнир
<b>Основополагающий ознакомительный уровень предыдущих программ по играм современности.</b>					
27	Королевская долина. (Комбинаторная; 2006 г.) Кофе.	4	2	2	
	(Комбинаторная; 2011 г.) Сквава. (Комбинаторная; 2011 г.) Екзимо. (Комбинаторная, шашечноподобная; 2013 г.) Кенсингтон. (Комбинаторная, мельница; 1979 г.) Линжа. (Комбинаторная; 2003 г.) Му рус Гали кус. (Комбинаторная; 2009 г.) Доджем. На досках 8x8.				

	(Логическая; 1972 г.) Ноага.				
	(Комбинаторная; 2017 г.) Соседи.				
	(Комбинаторная; 2003 г.) Нейтрито.				
	(Комбинаторная; 2001 г.) Квадтрия.				
	(Комбинаторная; 2000 г.)				
<b>Современные игры.</b>					
28	Амеба. (Комбинаторная; 2010 г.)	2	1	1	Тренир.партии
29	Дамео. (Комбинаторная, шашечноподобная; 2000 г.)	2	1	1	Тренир.партии
30	Господство. (Комбинаторная, шашечноподобная; 2012 г.)	2	1	1	Тренир.партии
31	Госикс. (Комбинаторная; 2006 г.)	4	1	3	Тренир.партии Внутр.турнир Внутр.многобо рье Сеанс одн.игры
32	Рыцарские ходы. (Комбинаторная; 2005 г.)	2	1	1	Тренир.партии
33	Аримаа. (Шахматоподобная; 2002 г.)	6	2	4	Все турниры
34	Лицо дракона. (Шахматоподобная; 1969 г.)	4	2	2	Все турниры
35	Нейтрон. (Комбинаторная; 1978 г.)	2	1	1	Тренир.партии
36	Ордо. (Комбинаторная; 2009 г.)	4		3	Тренир.партии

37	Пенталат, Явалат. (Комбинаторная; 2007 г., 2009 г.)	2	1	1	Тренир.партии
38	Квинт Икс. (Комбинаторная; 2007 г.)	2	1	1	Тренир.партии
39	Шестнадцать камней. (Комбинаторная; 2015 г.)	2	1	1	Тренир.партии
40	Стропы и камни. (Комбинаторная; 2001 г.)	2	1	1	Тренир.партии
41	Слитер. (Комбинаторная, игры на соединение; 2010 г.)	2	1	1	Тренир.партии
42	Три короны. (Комбинаторная, N в ряд; 2000 г.)	2	1	1	Тренир.партии
43	Ваулт. (Комбинаторная, шашечноподобная; 2015 г.)	2	1	1	Тренир.партии
44	Овны. (Комбинаторная; 2003 г.)	4	1	3	Все турниры
45	Прорыв. (Комбинаторная, шашечноподобная; 2001 г.)	4	1	3	Все турниры
46	Клоббер. (Комбинаторная, шашечноподобная; 2001 г.)	4	1	3	Все турниры
47	Бриллиант. (Комбинаторная; 2012 г.)	4	2	2	Все турниры
48	ГИПФ. (Комбинаторная, логическая; 1997 г.)	4	2	2	Все турниры
49	Горгона. (Комбинаторная, шашечноподобная; 2001 г.)	4	2	2	Все турниры
50	Линии действий. (Комбинаторная, шашечноподобная; 1969 г.)	6	2	4	Все турниры
51	Моментум. (Комбинаторная; 2010 г.)	3	1	2	Все турниры

52	Конго. (Шахматоподобная; 1982 г.)	6	2	4	Тренер. партии Внутр. турнир Внутр. многобо рье Сеанс одн. игры
53	ЗЕРЦ. (Комбинаторная, логическая; 1999 г.)	4	2	2	Все турниры
	<b>Всего часов</b>	<b>102</b>	<b>65</b>	<b>37</b>	

### III. Содержание учебного плана и общий план каждого урока.

#### Теоретическая часть.

История игры, классификация, предпосылки возникновения, влияние на культуру, дальнейшее развитие или трансформация.

Геометрия игрового поля, диагонали, ортогонали, другие виды векторов, например, ромби-гексагональная мозаика.

Анализ игрового поля, предпосылки возникновения отдельных элементов игрового поля.

Правила и варианты правил. Этапы игры.

Фигуры, значимость фигур, ходы отдельных фигур, моменты преобразования.

Способы захвата, блокирования, создания ловушек, захват территории.

Общий анализ игры, различные игровые ситуации.

#### Практическая часть.

Игра, простые элементы передвижений.

Создание ловушек и блокад.

Защита, атака, создание на поле групп фигур или обособленных территорий.

Возможность создания ситуации Цугцванга - ситуация, невыгодная для соперника или вынуждение его сделать неудобный ход.

Выработка оптимальной тактики и стратегии.

Анализ сыгранных партий.

#### Планируемые результаты.

получение новых знаний и расширение кругозора по истории мира и древних цивилизаций, мировой культуре, а также культуре отдельных племен и народностей;

иметь представление об истории игр и их принятой классификации;

иметь представление об игровых полях представленных игр, уметь ориентироваться на них;

иметь представление об элементарных правилах той или иной игры и правильно применять

определить для себя любимые игры для дальнейшего совершенствования мастерства;

учиться добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт, информацию, полученную от педагога и из других источников;

овладевать навыками сотрудничества в группе в совместном решении учебной задачи, - учиться выражать свои мысли и аргументировать;

овладевать креативными навыками, действуя в нестандартной ситуации;

развивать доброжелательность и отзывчивость;

развивать способность вступать в общение с целью быть понятым;

формировать умение понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;

формировать умение планировать и контролировать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;

соблюдать нормы этики и этикета;

овладевать логическими действиями анализа, синтеза, классификации по родовидовым признакам; устанавливать причинно-следственные связи;

уметь обобщать, классифицировать и строить рассуждения;

учиться вести дискуссию;

формировать личностный смысл учения;

формировать целостный взгляд на окружающий мир;

осваивать способы решения проблем поискового характера;

определять наиболее эффективные способы решения поставленной задачи в соответствии с этическими нормами;

учиться использовать различные способы анализа, передачи и интерпретации информации в соответствии с задачами;

учиться давать оценку и самооценку своей деятельности и других;

формировать мотивацию к работе на результат;

учиться конструктивно разрешать конфликт посредством сотрудничества или компромисса;

приобретение первого соревновательного опыта путем участия в личных/групповых соревнованиях;

более тесная эмоциональная связь, в первую очередь внутри семьи, во вторую очередь в коллективе.

### **Календарный учебный график**

Начало учебного года - 01.09.2023 г. - 24.05.2024 г.; Продолжительность учебного года - 34 недели.

Занятия по программам дополнительного образования проводятся не раньше чем через 30 минут после окончания уроков.

В каникулярный период занятия по программам дополнительного образования проходят в том же режиме, что и в течение четверти.

Занятия по дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе «Настольные игры древности и современности» проводятся 3 раза в неделю.

### **Формы проверки результатов и аттестация.**

Тренировочные партии

Внутренний турнир кружка (личное первенство).

Внутренний турнир кружка (командное первенство).

Школьный турнир (личное первенство).

Школьный турнир (командное первенство).

Сеанс одновременной игры.

Многоборье (личное первенство). Игры и их количество определяются дополнительно.

Многоборье (командное первенство). Игры и их количество определяются дополнительно.

Внутреннее многоборье. Игры и их количество определяются дополнительно.

Межшкольный турнир (личное первенство).

Межшкольный турнир (командное первенство).

Межрайонный турнир (личное первенство).

Межрайонный турнир (командное первенство).

Интеллектуальные викторины на знание правил, истории игр.

### **Условия реализации программы. Виды внеучебной деятельности:**

игровая деятельность;

познавательная деятельность;

проблемно-ценностное общение;

художественно-творческая;

трудовая деятельность;

совместно-распределенная деятельность.

### **Формы внеурочной деятельности:**

Ведущей формой организации занятий является групповая.

Наряду с групповой формой работы, во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

Программа состоит из двух частей: 1. игры древности; 2. современные игры.

Каждое занятие состоит из двух частей - теоретической и практической. Теоретическая часть планируется с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся. Практическая часть состоит из заданий и упражнений, касающихся конкретных игр или ряда

игр.

Участие в олимпиадах, научно-исследовательских конференциях, интеллектуальных конкурсах на уровне школы (района), диспутах, соревнованиях (турнирах), интеллектуальных клубах, проектах, конкурсах, викторинах.

### **VIII. Методическое обеспечение.**

*Ученики:*

Рабочая тетрадь.

*Материально-техническое обеспечение:*

Кабинет;

Наборы игровых полей с разметками, фишки;

Компьютер;

Проектор;

Экран.

### **Источники.**

Bell, R. C. Board and Table Games from Many Civilizations, New York: Dover Publications, Inc., 1979.

Murray, H. J. R. A History of Board-Games Other than Chess. Oxford: Oxford University Press, 1952.

Parlett, D. The Oxford History of Board Games. Oxford: Oxford University Press, 1999. -  
Англоязычные ресурсы Интернет.

Собственные исследования и разработки.