

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ БЕЛГОРОДСКОГО РАЙОНА
БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «УСПЕХ»
БЕЛГОРОДСКОГО РАЙОНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ»**

Программа рассмотрена
на заседании педагогического совета
от «30» мая 2025 г., протокол №5



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ»
(базовый уровень)**

Направленность – социально-гуманитарная
Объем – 144 часа
Срок реализации – 36 недель
Возраст обучающихся – 7 – 18 лет

Разработчики – Твердохлебова Ольга
Станиславовна,
педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ЦДО «Успех»;
Кукин Руслан Владимирович, педагог
дополнительного образования
МАУ ДО «ЦДО «Успех»

Белгородский район, 2025

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.	Основные характеристики программы	3
	Пояснительная записка	3
	Учебный план	9
	Содержание	10
2.	Организационно-педагогические условия	12
	Формы промежуточной аттестации	12
	Календарный учебный график	13
	Методические материалы	14
	Условия реализации программы	15
	Список литературы	16
	Приложения	18
	Приложение 1	18
	Приложение 2	21
	Приложение 3	22
	Приложение 4	27
	Приложение 5	29

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Настольные игры» (далее программа) имеет *социально-гуманитарную* направленность.

Уровень программы - *базовый*, обеспечивает общую трансляцию содержательно-тематического направления программы. Обучение по данной программе позволяет наиболее полно использовать игровой и творческий характер шахмат, шашек и настольных игр, повышает уровень общей образованности детей, способствует развитию мыслительных способностей и интеллектуального потенциала, воспитывает навыки волевой регуляции характера.

Нормативные документы

– Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (действующая редакция);

– Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

– Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Актуальность программы

Актуальность Программы заключается в том, что программа отвечает ведущей деятельности школьников – межличностной коммуникации.

В настоящее время проблема воспитания личности, способной действовать универсально, владеющей культурой социального самоопределения является одной из главных задач социально-

педагогического направления. Занятия по программе позволяют сформировать опыт проживания в социальной системе, развивают у обучающихся мышление, любознательность, повышают интерес к знаниям, книгам, учат лучше считать, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. На занятиях обучающиеся познают мотивы своего поведения, изучают методики самоконтроля.

Современная настольная игра – это не только способ проведения досуга, но и отличный инструмент для формирования и развития личности ребенка, который поможет ему пройти периоды адаптации в школе и социализироваться в классе и обществе. Следует учитывать, что игра, как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом. Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

В процессе игры:

- осваиваются правила поведения и роли в социальной группе класса;
- рассматриваются возможности самих групп, коллективов;
- приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные характеристики учащихся, необходимые для достижения поставленных игровых целей.

Благодаря логическим играм ребенок научится сосредотачиваться на текущих задачах, планировать задачи на некоторое время вперед, научится гибкости мышления и анализу ситуации, расширит кругозор.

Процесс обучения включает в себя: изучение правил различных настольных игр, непосредственно игру, а также последующую рефлекссию и обсуждение решений, принимаемых во время игры.

Адресат программы

Обучение по программе рассчитано на обучающихся 7-18 лет и учитывает возрастные и психологические особенности данного возраста.

Возраст детей 7-11 лет характеризуется разным уровнем готовности к обучению, у многих не сформирована произвольная деятельность, они с трудом принимают требования педагога, часто отвлекаются, быстро устают. В этот период для обучающегося важен результат, оценка деятельности. Младший школьный возраст осложняется возрастными особенностями: слабой переключаемостью внимания, его неустойчивостью, произвольностью памяти и мышления. У обучающихся наблюдается повышенная утомляемость, что свидетельствует о необходимости смены деятельности. С этой целью в содержании учебного плана активно используются здоровьесберегающие технологии.

Переход обучающегося в основную школу совпадает с первым этапом подросткового развития (12-13 лет) – переходом к кризису младшего подросткового возраста, характеризующимся началом перехода от детства

к взрослости, при котором центральным и специфическим новообразованием в личности подростка является возникновение и развитие самосознания – представления о том, что он уже не ребенок, т. е. чувства взрослости, а также внутренней переориентацией подростка с правил и ограничений, связанных с моралью послушания, на нормы поведения взрослых. Вторым этапом подросткового развития (14-15 лет), характеризуется бурным, скачкообразным характером развития, т. е. происходящими за сравнительно короткий срок многочисленными качественными изменениями прежних особенностей, интересов и отношений подростка, появлением у подростка значительных субъективных трудностей и переживаний; стремлением подростка к общению и совместной деятельности со сверстниками; особой чувствительностью к морально-этическому «кодексу товарищества», в котором заданы важнейшие нормы социального поведения взрослого мира.

У обучающихся 16-18 лет происходит формирование системы значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности, ценностных ориентаций, мировоззрения как системы обобщенных представлений о мире в целом, об окружающей действительности, других людях и самом себе, готовности руководствоваться ими в деятельности. Ведущее место у обучающихся занимают мотивы, связанные с самоопределением и подготовкой к самостоятельной жизни, с дальнейшим образованием и самообразованием. Эти мотивы приобретают личностный смысл и становятся действенными. Данный период отличается сложностью становления личностных черт. Центральным психологическим новообразованием юношеского возраста является предварительное самоопределение, построение жизненных планов на будущее, формирование идентичности и устойчивого образа «Я». Направленность личности в юношеском возрасте характеризуется ее ценностными ориентациями, интересами, отношениями, установками, мотивами, переходом от подросткового возраста к самостоятельной взрослой жизни. Социальное и личностное самоопределение в данном возрасте предполагает не столько эмансипацию от взрослых, сколько четкую ориентировку и определение своего места во взрослом мире.

Объем программы и срок освоения программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 144 часа. Число занятий в неделю 2 раза по 2 часа. Срок реализации программы – 1 год.

Формы, периодичность, продолжительность и режим занятий

Форма обучения – очная. В случае ухудшения оперативной обстановки в регионе возможно обучение с использованием дистанционных образовательных технологий.

Количество обучающихся в группе: 10-30 человек. Группы формируются по возрасту обучающихся. Возможно формирование разновозрастных групп.

Продолжительность занятий в день 2 часа по 45 минут, предусмотрены перерывы – 10 -15 минут в конце каждого часа.

Язык обучения: русский.

Цель программы – развитие комплекса когнитивных способностей и навыков социального взаимодействия обучающихся через обучение различным видам настольных игр, воспитание познавательной активности, формирование аналитического мышления и логического рассуждения.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с разнообразием настольных игр, историей их возникновения;
- познакомить с правилами настольных игр;
- обучить выстраиванию логики ходов в играх;
- обучить нормам ролевых и межличностных взаимодействий;
- познакомить с сопутствующими темами, расширить кругозор.

Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать память, пространственное воображение;
- развивать внимание и способности к его концентрации;
- развивать восприятие;
- развивать речь;
- развивать гибкость мышления.

Воспитательные:

- помочь выявлению своих сильных и слабых сторон;
- помочь воспитанию волевых качеств: стремления к достижению результата, способности действовать и принимать самостоятельные решения;
- воспитывать способность работать в команде, качество коллективизма и взаимопомощи;
- формировать умение взаимодействия с другими обучающимися;
- формировать общие этические нормы и правила поведения;
- воспитывать адекватное отношение к ситуации собственного выигрыша и проигрыша и умение сделать необходимые выводы для выстраивания более эффективных стратегий в последующих игровых ситуациях.

Планируемые образовательные результаты

*В конце реализации программы, обучающиеся **будут знать:***

- жанры и типы логических настольных игр;
- правила, содержание изучаемых настольных игр;
- нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;

*обучающиеся **будут уметь:***

- объяснять правила настольных игр;
- выстраивать логику ходов в играх;
- и принимать самостоятельные решения и реализовывать их на практике;
- взаимодействовать с другими игроками и соперниками.

- самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владеть навыками коммуникации и социального взаимодействия
- владеть основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Воспитательный компонент

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие.

В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года воспитательная работа в организации осуществляется в рамках программы воспитания МАУ ДО «ЦДО «Успех» «Путь к успеху».

Цель – создание максимально благоприятных условий для развития обучающегося с учетом его образовательных потребностей и способностей, особенностей психофизиологического развития, формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих основных *задач*:

- поддерживать традиции образовательной организации и инициативы по созданию новых в рамках уклада образовательной организации, реализовывать воспитательные возможности ключевых дел;
- реализовывать воспитательный потенциал и возможности учебного занятия, поддерживать использование интерактивных форм занятий с обучающимися на занятии;
- организовать работу с родителями или законными представителями, направленную на совместное решение проблем личностного развития обучающихся;
- реализовывать потенциал наставничества в воспитании обучающихся как основу взаимодействия людей разных поколений, мотивировать к саморазвитию и самореализации на пользу людям;
- создавать инновационную среду, формирующую у обучающихся изобретательское, креативное, критическое, мышление через освоение дополнительных общеобразовательных программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;

– оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у обучающихся, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся;

Ожидаемый результат в образе обучающегося:

– формирование компетенций, направленных на продуктивное сотрудничество с людьми разных возрастов и разного социального положения; формирование отношения к миру как главному принципу человеческого общежития, к своему Отечеству;

– в историко-краеведческой сфере: осознание ответственности за судьбу страны, формирование гордости за сопричастность к деяниям предыдущих поколений;

– в социальной сфере: способность к самореализации в пространстве своей малой Родины, формирование активной жизненной позиции; знание и соблюдение норм правового государства;

– в духовно-нравственной сфере: осознание обучающимися высших ценностей, идеалов, ориентиров, способность руководствоваться ими в практической деятельности;

– в познавательной сфере: готовность и способность к реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности, социальной и профессиональной мобильности на основе моральных норм, непрерывного образования и универсальной духовно-нравственной установки «становиться лучше»;

– в социальной сфере: формировать готовность и способность к духовному развитию, нравственному самосовершенствованию, самооценке, пониманию смысла своей жизни, индивидуально-ответственному поведению;

– воспитание ответственного отношения к состоянию своего здоровья.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы текущего контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Входная диагностика
2.	Ассоциативно-коммуникативные игры	4	2	2	Педагогическое наблюдение
2.1.	Ассоциативные игры	2	1	1	контрольная игра
2.2.	Коммуникативные игры	2	1	1	контрольная игра
3.	Логические игры	112	44	68	Педагогическое наблюдение
3.1.	Шашки	28	10	18	контрольная игра
3.2.	Шахматы	84	34	50	контрольная игра

4.	Игры на внимательность и реакцию	6	1	5	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
5.	Образовательные игры	6	2	4	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
6.	Игры на развитие мелкой моторики	4	1	3	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
7.	Основы игротехники	6	1	5	Педагогическое наблюдение, контрольная игра
8.	Итоговое занятие	4	-	4	Итоговая работа.
Итого		144	52	92	

Содержание

Раздел 1. Вводное занятие (2 часа)

Теоретические знания. Жанры настольных игр, их истории и развитие в разных народах мира. Инструктаж по технике безопасности в учебном помещении, правила поведения на занятии.

Практическая деятельность. Проведение вводной игры.

Раздел 2. Ассоциативно-коммуникативные игры. (4 часов)

2.1 Ассоциативные игры (2 часа)

Теоретические знания. Что такое ассоциации? Зачем нам нужно ассоциативное мышление? Зачем нам нужно уметь объяснить какое-то явление? Творческий подход в ассоциативных играх.

Практическая деятельность. Практикум по играм, разбор тонкостей. Освоение игры «Пантомима» и «Ассоциации» (Приложение 4)

2.2 Коммуникативные игры (2 часа)

Теоретические знания. Знакомство с понятием коммуникация. Знакомство с понятием коммуникативная игра. Для чего нужны коммуникативные игры.

Практическая деятельность. Освоение таких игр как «Что изменилось?», «Угадай», «Поменяй местами», «Дорисуй рисунок», «Конкурс хвастунов», «Повтори движение» (Приложение 4)

Раздел 3. Логические игры (112 часов)

3.1. Шашки (28 часов)

Теоретические знания. История логических игр, их место в жизни. Сюжетные и абстрактные логические игры. Правила логических игр. Изучение понятия баланса в играх. Правила игры. Арифметика шашечной игры. Ходы и взятие. Проход в дамки. Изолированные шашки. Дебют. Окружение центра. Комбинации и задачи, «Лестница» Окончания. Шашечная композиция. Роль шашек в нашей жизни. Разновидность шашек «Уголки» и «Поддавки»

Практическая деятельность. Практикум по логическим играм, разбор тонкостей в играх. Тактические подходы, подводные камни. Разбор партий мастеров, решение задач и тренировочные партии. Сеанс одновременной игры.

3.2 Шахматы (84 часа)

Теоретические знания Правила игры. Знакомство с шахматной доской и фигурами. Шах и мат, рокировка в длинную и короткую сторону. Ладейные окончания; мат одной ладьей и 2 ладьями (линейный мат). Способы постановки мата одинокому королю разными фигурами. Дебют. Миттельшпиль. Понятие о тактике. Основные тактические приемы. Защита и атака в шахматной партии. Партии ловушки. Что такое центр, открытые и полуоткрытые линии. Эндшпиль. Простейшие окончания. Правило «квадрата».

Практическая деятельность. Разбор партий мастеров, решение задач и тренировочные партии. Сеанс одновременной игры.

Раздел 4. Игры на внимательность и реакцию (4 часов)

Теоретические знания. Что такое произвольное внимание и эффективная реакция и для чего они необходимы в повседневной жизни? Способы развития внимания и реакции. История игр на внимательность и реакцию. Основы механики игр на внимательность и реакцию. Техника безопасности в игры данного направления.

Практическая деятельность. Практикум по играм «Анаграммы», «Разгадай загадку», «Найди сокровище», «Крестики-нолики», «Занимательные головоломки», разбор тонкостей, проведение турнира по играм на внимательность и реакцию.

Раздел 5. Образовательные игры (6 часов)

Теоретические знания. История образовательных игр. Что нового мы можем узнать из образовательных игр? Разбор правил.

Практическая деятельность. Практикум по играм «Словодел», «Эрудит», «Верю-не верю» разбор тонкостей. Соревнование по образовательным играм.

Раздел 6. Игры на развитие мелкой моторики (4 часа)

Теоретические знания. Что такое мелкая моторика и важность ее развития для повседневной деятельности.

Практическая деятельность. Практикум по играм «Пазлы» на развитие мелкой моторики, разбор тонкостей, сравнительный анализ различных игр данного жанра.

Раздел 7. Основы игротехники (6 часов)

Теоретические знания. Компоненты настольной игры. Правила поведения во время игры. Алгоритм объяснения правил игры. Особенности проведения настольных игр различных направленностей. Обратная связь от педагога по результатам практической части.

Практическая деятельность. Проведение обучающимися игр на развитие мелкой моторики, древним и образовательным играм внутри учебной группы.

Раздел 8. Итоговое занятие (4 часа)

Практическая деятельность. Использование полученных знаний, умений и навыков в играх. Викторина «Отгадай-ка».

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Формы аттестации

Вид контроля	Время проведения	Цель проведения	Формы проведения
Промежуточная аттестация	На начало обучения	Определение уровня развития обучающихся.	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование.
Текущий контроль	В течение всего обучения	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности обучающихся к восприятию нового материала. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение.	Педагогическое наблюдение, контрольная игра.
Промежуточная аттестация	По окончании обучения	Определение уровня развития обучающихся, их способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение.	Контрольное занятие, защита проектов, тест, соревнование, коллективная рефлексия, анкетирование.

Оценочные материалы

Реализация программы «Настольные игры» предусматривает текущий контроль, и промежуточную аттестацию обучающихся. Текущий контроль осуществляется в форме выполнения практических заданий.

Промежуточная аттестация проводится в форме:

теоретическая часть - тестирование

практическая часть - выполнение практических заданий

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение.

Позиции педагогического наблюдения:

- активность участия во всех проводимых мероприятиях;
- позиционирование себя членом коллектива (объединения, подразделения, учреждения);
- осознанное стремление продолжения обучения по другим образовательным программам в подразделении или в других подразделениях учреждения;
- самоконтроль поведения и деятельности;

- конструктивное отношение к себе в деятельности, к мнению окружающих;
- умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме участия в соревнованиях по настольным играм.

Оценка освоения программного материала

Контроль освоения обучающимися программы осуществляется в процессе оценивания следующих параметров:

1. Знание классификации логических настольных игр;
2. Знание и выполнение норм ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
3. Умение объяснять правила настольных игр;
4. Умение выстраивать логику ходов, принимать самостоятельные решения в ходе игры.

Степень усвоения программы оценивается по нескольким критериям:

– *теоретические знания* (система тестовых заданий, разработанных с учетом возрастных особенностей);

– *практические умения и навыки* (задания, позволяющие выявить уровень освоения программы, определение уровня умений и навыков, сформированных в период обучения по программе).

Форма оценки – баллы. Показатели усвоения образовательной программы:

8-10 баллов – высокий уровень обученности (80-100%);

5-7 баллов – средний уровень обученности (50-79%);

1-4 баллов – низкий уровень обученности (20-49%).

Высокий уровень – программный материал усвоен обучающимися полностью: точное знание терминологии, содержания разделов программы, практические навыки и умения сформированы.

Средний уровень – неполное владение теоретическими знаниями, терминами, практические навыки и умения сформированы не в полном объеме.

Низкий уровень – слабое усвоение теоретического и практического программного материала, низкая сформированность практических навыков и умений.

Календарный учебный график

Уровень обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
Базовый	01.09.2025 г.	31.05.2026 г.	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

Методические материалы

Формы

Форма образовательной деятельности – групповые учебные занятия, в процессе которых осуществляется индивидуализация обучения и применение дифференцированного подхода к обучающимся.

Занятия имеют интегрированный характер: проектирование, беседы, лекции, репетиции, творческая мастерская, практическая работа, тесты.

Учебно-методические условия реализации программы

Реализация программы «Настольные игры» предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: учебное занятие, мастерская, ролевые игры, досуговые, массовые мероприятия.

Основными формами занятий являются теоретические и практические занятия в учебной аудитории и на территории образовательного учреждения, участие в проведении игр на праздниках.

Программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения.

В процессе реализации программы «Настольные игры» учитывается значительный объём практических занятий. Особое внимание в методическом плане уделяется вопросам предметно-игровой деятельности, организации коллективного взаимодействия в группе.

Для успешной реализации цели и задач, необходимо исходить из следующих дидактических принципов:

- сознательности и активности;
- наглядности;
- систематичности и последовательности;
- прочности;
- научности;
- доступности;
- связи теории с практикой;

При реализации программы используются следующие образовательные технологии: информационно-коммуникативные, технология личностно ориентированного обучения, групповые технологии, игровые технологии, педагогика сотрудничества. Также могут быть использованы дистанционные образовательные технологии. Словесный метод включает методические приемы: беседы, описания, объяснения, пояснения, указания, инструктаж, оценку, обсуждение, убеждение. Наглядный метод включает в себя показ педагогом правил игры (показ может быть целостным и фрагментарным: целостный используется, когда в качестве обучающих элементов применяются родственные и более простые элементы, фрагментарный - разучиваются элементы и игры по частям). Практический метод включает в себя выполнение различных этапов игры с целью изучения, закрепления материала, выработки логики, отработка памяти. Воспитывающий компонент программы.

Воспитание является неотъемлемым аспектом образовательной деятельности, логично «встроенной» в содержание учебного процесса и может

меняться в зависимости от возраста обучающихся, тематики занятий, этапа обучения. В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание культуры поведения на занятиях, формирование адекватной самооценки, воспитание бережного отношения к оборудованию и оснащению учебного процесса, используемых на занятиях. Педагог особое внимание обращает на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в коллективе, дисциплинированности и ответственности.

Методы обучения и воспитания

– словесные методы (беседа, рассказ, анализ деятельности и творческого продукта и др.). Словесные методы обучения становятся ведущими на занятиях, где происходит «открытие» новых знаний, изучение нового материала;

– метод анализа деятельности и творческого продукта применяется при оценке и рефлексии процесса и результата;

– наглядные методы (показ видеоматериалов, иллюстраций, показ педагогом приемов исполнения, наблюдение, работа по образцу, просмотр презентаций и др.);

– практические методы (упражнения, соревнования, проекты и др.)

Средства, приемы

Дидактические разработки – схемы, сборники игр, тематические сборники. Карточки с заданиями и задачами. Просмотры видео-обзоров на компьютере, изучение техник ведения борьбы мастерами. Сеансы одновременной игры.

Педагогические образовательные технологии обучения и воспитания

В соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями обучения, на занятиях используются современные педагогические образовательные технологии: игровые технологии (игропедагогика), моделирующие жизненные ситуации, в обучении используются как эффективный способ передачи информации в целях образования и воспитания, его использовали в народной педагогике;

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

<i>Перечень материалов, необходимых для занятий</i>	Карандаши простые, комплекты шашек, комплекты шахмат, шахматные доски, карточки с заданиями, доска магнитная шахматная с фигурами, листы бумаги.
---	--

Информационное обеспечение программы

<i>Адрес ресурса</i>	<i>Название ресурса</i>	<i>Аннотация</i>
Официальные ресурсы системы образования Российской Федерации		
https://edu.gov.ru/	Министерство просвещения Российской Федерации	Официальный ресурс Министерства просвещения Российской Федерации.

https://www.beluo31.ru/	Министерство образования	Официальный сайт министерства образования Белгородской области
http://uobr.ru/	Управление образования Белгородского района	Официальный сайт Управления образования администрации Белгородского района
https://p31.навигатор.дети/	Навигатор дополнительного образования детей Белгородской области	Официальный сайт Автоматизированной информационной системы «Навигатор дополнительного образования Белгородской области»
https://rnc31.ru/	ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей»	Областное государственное бюджетное учреждение «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей»
http://raz-muk.uobr.ru/	МАУ ДО «ЦДО «Успех»	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Успех» Белгородского района Белгородской области

Список литературы

- 1 Губницкий С.Б. «64 урока по шахматам» Москва 2002 г.
2. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам - М.: Russian Chess House, 2015.
3. Журавлев Н.И. Шаг за шагом – М.: ФиС, 2012.
4. Зак В.Г. Пути совершенствования – М.: ФиС, 2014.
5. Карпов А. Учись шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2013.
6. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска. - М.: ФСРМПНТС, 2014.
7. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2015.
8. Костров В.В. какую силу я играю? Гамбиты – СПб.: «Литера», 2011.
9. Костров В.В. какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
10. Костров В.В. какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
11. Репринцева, Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация доктора педагогических наук: 13.00.01 Курск, 2005.
12. Погребной В.К. «Как научиться играть в шашки» Москва, 2016г.
13. Пожарский В.А. Шахматный учебник – М.: изд. МЭИ, 2016.

Нормативно-правовые акты, интернет – ресурсы:

1. Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273 – ФЗ /Электронный ресурс/https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/
2. Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»/ Электронный ресурс/ <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/>

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)/ Электронный ресурс/
<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/>
4. Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р)/ Электронный ресурс/
<http://government.ru/docs/all/140314/>
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжения Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р
6. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» /Электронный ресурс /https://sh-biryukovskaya-r38.gosweb.gosuslugi.ru/netcat_files/32/315/SP_2.4.3648_20.pdf
7. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» согласно приложению/Электронный ресурс /
<https://fsvps.gov.ru/sites/default/files/npa-files/2021/01/28/sanpin1.2.3685-21.pdf>

Тесты по разделу шахматы

Вопросы для начинающих шахматистов (промежуточная аттестация)

1. Шахматы это-...

А. спорт Б. наука В. искусство **Г. спорт, наука, искусство**

2. Победитель получает...

А. три очка **Б. одно очко** В. ноль очков Г. два очка

3. Кто ходит по диагонали...

А. ладья **Б. слон** В. король Г. пешка

4. Какая фигура «ходит» по горизонтали...

А. ферзь **Б. ладья** В. король Г. конь

5. Что «дороже» в начале партии...

А. конь Б. слон **В. ладья** Г. пешка

6. Что «дороже» в конце партии...

А. конь Б. слон **В. пешка**

7. Начало партии называется...

А. миттельшпиль **Б. дебют** В. цугцванг Г. эндшпиль

8. Какие фигуры «выводят» в начале игры...

А. фигуры **Б. пешки** В. ладьи

9. Рокировка-это действие...

А. короля и ферзя Б. короля и слона **В. короля и ладьи**

10. Рокироваться нельзя...

А. под шах Б. через битое поле **В. если ходила ладья** **Г. если король ходил**

11. Король пошел под шах...

А. случайный ход Б. ошибочный ход **В. невозможный ход**

12. Пат - это когда...

А. Король под ударом **Б. Королю некуда ходить**
В. Королю нужно уходить Г. Напали на Ферзя

13. Сколько полей на шахматной доске...

А. 16 Б. 34 **В. 64**

14. Тяжелая фигура это...

А. конь **Б. ладья** В. слон Г. король

15. Найди среди фигур - легкую фигуру...

А. Ферзь Б. Пешка **В. Слон** **Г. Конь**

16. Фигура которая ходит только вперед...

А. Король Б. Слон **В. Пешка** Г. Ладья

17. Нападение на короля называется...

А. Мат **Б. Шах** В. Пат Г. Ничья

18. Как называется шах, от которого нет защиты...

А. Рокировка Б. Пат **В. Мат** Г. Ничья

19. Фигура которая отличается исключительной маневренностью...

А. Король **Б. Ферзь** В. Ладья Г. Конь

20. Запись шахматной партии...

А. Нотация Б. Позиция В. Запись Г. Дневник

**Тестовые задания по общеразвивающей программе «Шахматы»
Итоговая аттестация**

1. Какая страна родина шахмат?

А) Россия Б) Китай **В) Индия** Г) Тува

2. Сколько полей на шахматной доске?

А) 48 **Б) 64** В) 50 Г) 16

3. Что такое диаграмма?

А) Начальная позиция В) Материальное преимущество
Б) Запись шахматной игры **Г) Печатное изображение шахматной игры**

4. Найди среди фигур «тяжелую» фигуру:

А) Конь Б) Слон **В) Ладья** Г) Пешка

5. Назови среди фигур «легкую» фигуру:

А) Ферзь Б) Пешка **В) Слон** Г) Ладья

6. Назови среди фигур ту, которая ходит только вперед:

А) Король Б) Конь **В) Пешка** Г) Ферзь

7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:

А) Слон **Б) Конь** В) Пешка Г) Ферзь

8. Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:

А) Миттельшпиль **Б) Эндшпиль** В) Дебют Г) Начальная позиция

9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:

А) Король **Б) Ферзь** В) Конь Г) Слон

10. Запись шахматной партии называется:

А) Позиция Б) Дневник **В) Нотация** Г) Запись

11. Нападение на короля называется:

А) Мат Б) Ничья В) Пат **Г) Шах**

12. Укажи три способа защиты от шаха:

А) **Уничтожить фигуру, объявившую мат** **В) Уйти от шаха**
Б) Объявить перемирие **Г) Закрыться от шаха другой**
фигурой.

13. Как называется шах, от которого нет защиты:

А) Ничья Б) Рокировка В) Пат **Г) Мат**

14. Когда невозможна рокировка?

А) **Король и ладья уже ходили** Б) Король не находится под шахом
В) Король в результате рокировки не попадает под шах
Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры

15. Какая шахматная фигура равноценна слону:

А) Пешка Б) Ферзь В) Ладья **Г) Конь**

БЛАНК ОТВЕТОВ К ТЕСТАМ ПО ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ

Фамилия, Имя _____

№ вопроса	Варианты ответов					№ вопроса	Варианты ответов				
	а	б	в	г	д		а	б	в	г	д
1						11					
2						12					
3						13					
4						14					
5						15					
6						16					
7						17					
8						18					
9						19					
10						20					

Количество правильных ответов _____

Подписи проверяющих _____

БЛАНК ОТВЕТОВ К ТЕСТАМ ПО ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ

Фамилия, Имя _____

№ вопроса	Варианты ответов					№ вопроса	Варианты ответов				
	а	б	в	г	д		а	б	в	г	д
1						11					
2						12					
3						13					
4						14					
5						15					
6						16					
7						17					
8						18					
9						19					
10						20					

Количество правильных ответов _____

Подписи проверяющих _____

Викторина по шахматам «Отгадай-ка»

Когда отмечается Международный день шахмат?

- а) 22 июня;
- б) **20 июля;**
- в) 10 ноября;
- г) 12 декабря.

Что можно сказать о шахматисте?

- а) **Ходит сидя;**
- б) Бежит лёжа;
- в) Ползает стоя;
- г) Плывёт летая.

Какой из этих спортивных терминов не относится к шахматам?

- а) Дебют;
- б) **Рашиль (это напильник);**
- в) Гамбит;
- г) Эндшпиль.

Как говорят о шахматисте, который стал чемпионом мира, обыграв предыдущего чемпиона?

- а) **Отобрал корону;**
- б) Свергнул с трона;
- в) Вырвал мантию;
- г) Выхватил скипетр.

Назовите настоящую «шахматную» фамилию писателя Алексея Максимовича Горького.

- а) Конев;
- б) Слонов;
- в) **Пешков;**
- г) Королёв.

Кто из российских поэтов жил в Шахматово?

- а) Лермонтов;
- б) Есенин;
- в) **Блок;**
- г) Некрасов.

(С 1981 года Государственный историко-литературный и природный музей-заповедник А. А. Блока.)

Какая «шахматная» английская музыкальная группа была чрезвычайно популярна в 1972-1991 годах?

- а) «Пешка»;
 - б) «Ферзь»;
 - в) **«Королева»;**
 - г) «Ладья».
- («Куин»/Queen – «Королева».)

Из скольких клеток состоит шахматная доска?

- а) 32;
- б) **64;**
- в) 81;
- г) 100.

Какой шахматной фигуры не существует?

- а) Пешка;
- б) Король;
- в) Конь;
- г) **Дама.**

Сколько раз во время шахматной партии чёрные фигуры могут сделать рокировку?

- а) **Один;**
 - б) Два;
 - в) Три;
 - г) Четыре.
- (Так же, как и белые.)

Какая фигура стоит на клетке f1 перед началом шахматной партии?

- а) Чёрный король;
- б) Чёрная пешка;
- в) Белый ферзь;
- г) **Белый слон.**

Какая шахматная фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?

- а) **Конь;**
- б) Ферзь;
- в) Пешка;
- г) Слон.

Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию?

- а) Слон;
- б) Ладья;

- в) **Конь;**
- г) Ферзь.

Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?

- а) Лопатка;
- б) **Вилка;**
- в) Ложка;
- г) Нож.

В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка?

- а) Ферзь;
- б) **Король;**
- в) Конь;
- г) Слон.

Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?

- а) **Проходная;**
- б) Пробивная;
- в) Пронырливая;
- г) Козырная.

Как называется середина шахматной партии?

- а) **Миттельшпиль;**
- б) Гамбит;
- в) Цугцванг;
- в) Мидлтайм.

Какой рукой, согласно правилам, игроки должны переключать шахматные часы?

- а) Правой;
- б)левой;
- в) Любой;
- г) **Той, которой сделали ход.**
(Чтобы не нажать на часы прежде, чем сделан ход.)

Назовите самую шахматную республику в составе России.

- а) **Калмыкия;**
- б) Татарстан;
- в) Карелия;
- г) Мордовия.

Какую фразу избрала своим девизом Международная шахматная федерация – ФИДЕ?

- а) **«Мы одна семья»;**
- б) «Весь мир в шахматном порядке»;
- в) «Мы все свои в доску»;
- г) «Сильнее, хитрее, умнее».

Как называется шахматный гроссмейстер, который борется за звание чемпиона мира?

- а) Экс-чемпион;
- б) **Претендент;**
- в) Делегат;
- г) Кандидат.

К какому виду программ относятся компьютерные шахматы?

- а) Шутеры;
- б) Квесты;
- в) **Стратегии;**
- г) Симуляторы.

Кто победил первого чемпиона мира по шахматам?

- а) **Э. Ласкер;**
- б) А. Алёхин;
- в) Х.Р. Капабланка;
- г) М. Эйве.

Кто был первым российским чемпионом мира по шахматам?

- а) **Алехин;**
- б) Карпов;
- в) Крамник;
- г) Смыслов.

Кто из этих шахматистов стал чемпионом мира позже других из перечисленных?

- а) Михаил Таль;
- б) Василий Смыслов;
- в) **Борис Спасский;**
- г) Александр Алёхин.
(Чемпион мира номер десять, 1969 год.)

Кто из этих спортсменов не является шахматным гроссмейстером?

- а) Гарри Каспаров;
- б) **Марат Сафин;**
- в) Владимир Крамник;

г) Руслан Пономарёв.

Кому Бобби Фишер без боя отдал мировую шахматную корону?

- а) Борису Спасскому;
- б) Тиграну Петросяну;
- в) Василию Смыслову;
- г) *Анатолию Карпову.*

Ассоциативные игры:

Игра «Пантомима» Участники делятся на 2 команды. Поочерёдно от каждой команды выбирается ведущий, или «показывающий». Ему команда соперников предлагает слово. Ведущий показывает загаданное слово своей команде с помощью пантомимы (жестов и мимики). Команда должна угадать загаданное соперниками слово. Во время показа слова игроки угадывающей команды должны называть слово максимально быстро и предлагать много версий правильного ответа.

Игра «Ассоциации»

Наводящие по очереди говорят слова, имеющие отношение к загаданному слову, а их партнеры отвечают, надеясь назвать загаданное слово. При этом, отгадывающий может (и должен) произнести только одно слово, а у наводящего есть три возможности:

- 1) дать одну новую попытку;
- 2) повторить все наводки в том порядке, в каком они давались, и добавить одну новую наводку;
- 3) повторить все наводки в том порядке в каком они давались, и добавить вторую новую наводку.

Если партнёр назвал загаданное слово, сдача на этом заканчивается, если нет (и при этом число сделанных наводок меньше 6 – правило шести наводок) - очередь наводки переходит к другой паре.

Коммуникативные игры:

Игра «Что изменилось?» Игроки делятся на две группы. Одна группа будет загадывать, другая – отгадывать. Те, кто будет отгадывать, выходят из комнаты. Игроки, оставшиеся в комнате, вносят несколько изменений в свой внешний вид. Например, можно взять чужую сумочку себе на плечо или расстегнуть одну пуговицу на рубашке, завязать новую резинку на косичку, поменяться местами, изменить причёску. Когда игроки готовы, они зовут товарищей в комнату. Другая команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами. В игру можно играть не только командой, но и даже парой.

Игра «Угадай». Обучающиеся сидят на ковре. Один игрок - водящий - поворачивается ко всем спиной. Игроки по очереди поглаживают его по спине. Задача водящего – отгадать, кто его сейчас погладил. Затем игроки меняются местами, чтобы каждый смог побыть в роли ведущего. Игру можно проводить не только на ковре, но и стоя (например, на прогулке).

Игра «Поменяйтесь местами». Игроки либо стоят в кругу, либо сидят на стульях. Ведущий игры предлагает поменяться местами тем, кто (Далее идут задания: «Поменяйтесь местами те, кто любит конфеты», «Кто каждый день убирает свою постель», «У кого дома есть кошка» и так далее).

Игра «Дорисуй рисунок» Игра очень простая. В нее можно играть даже вдвоем. Один человек начинает рисовать – рисует на листе бумаге закорючку. Второй игрок пары продолжает рисунок и вновь передает бумагу и карандаш первому игроку. Первый игрок снова продолжает и так до тех пор, пока рисунок не будет закончен. Если играть группой, то игра проводится немного по-другому. Все игроки сидят в кругу. Они одновременно начинают рисовать рисунок на листе бумаги и по сигналу ведущего передают свой рисунок соседу слева. А сами получают рисунок от соседа справа. Каждый игрок дорисовывает полученную закорючку и по сигналу ведущего снова передает лист бумаги соседу слева. Так по кругу двигаются все рисунки до сигнала ведущего об окончании игры. Затем получившиеся рисунки рассматриваются. Обсуждаем, что было задумано первым игроком, который начинал рисовать, и что получилось. Игра дает возможность проявить себя всем детям, здесь фантазия ничем не скованна. В эту игру с удовольствием играют даже очень застенчивые дети.

Игра «Конкурс хвастунов» Обучающиеся сидят в кругу. Ведущий предлагает провести конкурс хвастунов. И выиграет в нем тот, кто лучше всего похвастается... соседом справа! Нужно рассказать о своем соседе, что в нем хорошего, что он умеет, какие поступки совершил, чем он Вам нравится. Задача – найти в своем соседе как можно больше достоинств.

Игра «Повтори движение» Игроки выстраиваются в цепочку друг за другом, повернувшись в одну сторону. Ведущий показывает движение и каждый должен показать его следующему. В итоге проверяют, то ли движение показывал ведущий.

**Календарно-тематический план
на 2025 – 2026 учебный год
ДООП «Настольные игры»**

№ п/п	Календарные сроки	№ Раздела	Тема учебного занятия	Количество часов
Раздел 1. Вводное занятие				2
1		1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2
Раздел 2. Ассоциативно-коммуникативные игры				4
2		2	Ассоциативные игры.	2
3		2	Коммуникативные игры.	2
Раздел 3. Логические игры				112
3.1 Шашки				28
4		3.1	Игра «Шашки». Шашечная доска. Взятие дамкой.	2
5		3.1	Арифметика шашечной игры.	2
6		3.1	Арифметика шашечной игры.	2
7		3.1	Изолированные шашки.	2
8		3.1	Дебют-начало партии.	2
9		3.1	Знакомство с дебютами в шашках.	2
10		3.1	Окружение центра в середине партии.	2
11		3.1	Понятие комбинации в шашках.	2
12		3.1	Тактические приёмы в шашках. Нормальные окончания в шашках.	2
13		3.1	Шашечная композиция. Решение задач и этюдов.	2
14		3.1	«Поддавки» - разновидность игры в шашки.	2
15		3.1	Практикум по игре «Поддавки».	2
16		3.1	«Уголки» – разновидность игры в шашки.	2
17		3.1	Роль шашек в нашей жизни. Викторина «Юный шашист».	2
3.2 Шахматы				84
18		3.2	Логическая игра «Шахматы». Исторический обзор развития шахмат.	2
19		3.2	Упражнения для развития памяти.	2
20		3.2	Знакомство с доской и фигурами. Правило расстановки фигур на доске.	2

21		3.2	Фигуры: их достоинство, правила ходов.	2
22		3.2	Ценность фигур. Правило ходов лёгких фигур.	2
23		3.2	Правило ходов тяжёлых фигур. Правила игры.	2
24		3.2	«Шах» - нападение на короля.	2
25		3.2	«Мат» и «пат» королю.	2
26		3.2	«Рокировка». Виды и правила рокировки.	2
27		3.2	Ладейные окончания. Мат двумя ладьями.	2
28		3.2	Все виды мата королю противника.	2
29		3.2	Все виды мата королю противника.	2
30		3.2	Мат королю в один ход. Решение задач.	2
31		3.2	Мат королем и ладьей одинокому королю.	2
32		3.2	Мат ферзём и королём одинокому королю.	2
33		3.2	Мат двумя слонами одинокому королю.	2
34		3.2	Взятие на проходе. Рокировка. План игры.	2
35		3.2	«Шахматная нотация». Запись партий.	2
36		3.2	«Шахматная нотация». Запись партий. День народного единства.	2
37		3.2	Игра партий с записью. Разбор партий.	2
38		3.2	Дебют - начало партии. Классификация дебютов.	2
39		3.2	Дебют - начало партии. Классификация дебютов.	2
40		3.2	Миттельшпиль - середина партии. Задачи миттельшпиля.	2
41		3.2	Тактика. Комбинация.	2
42		3.2	Основные тактические приёмы: отвлечение и завлечение.	2
43		3.2	Основные тактические приёмы.	2
44		3.2	Комбинации с мотивами разрушение пешечного прикрытия короля.	2
45		3.2	Защита в шахматной партии. Основные тактические приёмы: вилка и её виды.	2
46		3.2	Ловушки. Основные тактические приёмы: скрытое нападение и размен.	2

47		3.2	Ловушки в итальянской партии. Центральный гамбит.	2
48		3.2	Шахматные ловушки.	2
49		3.2	Открытое нападение. Промежуточный тест по пройденному материалу.	2
50		3.2	Комбинации с мотивами уничтожение защиты.	2
51		3.2	Атака в шахматной партии.	2
52		3.2	Защита в шахматной партии: активная и пассивная.	2
53		3.2	Ловушки в шахматах.	2
54		3.2	Центр и централизация в шахматах.	2
55		3.2	Открытые и полуоткрытые линии. Вторжение на седьмую горизонталь.	2
56		3.2	Эндшпиль - конец партии. Роль короля в эндшпиле.	2
57		3.2	Пешечные окончания. Основные идеи и технические приёмы.	2
58		3.2	Правило «квадрата», и правило «оппозиции». Применение в эндшпиле.	2
59		3.2	Пешечные окончания. Король и пешка против короля.	2
Раздел 4. Игры на внимательность и реакцию				6
60		4	Анаграммы.	2
61		4	«Анаграмма», «Крестики-нолики».	2
62		4	Игры: «Найди сокровище», «Занимательные головоломки».	2
Раздел 5. Образовательные игры				6
63		5	Игра «Верю - не верю», правила игры.	2
64		5	Игра «Эрудит», правила и тонкости игры.	2
65		5	Игра «Словодел», правила и тонкости игры.	2
Раздел 6. Игры на развитие мелкой моторики				4
66		6	Игра «Пазлы». Основные принципы.	2
67		6	Практикум по игре «Пазлы».	2
Раздел 7. Основы игротехники				6
68		7	Шахматно-шашечная викторина. Проектная деятельность.	2
69		7	Проведение соревнований.	2
70		7	Проведение соревнований.	2
Раздел 8. Итоговое занятие				4
71		8	Классификационный турнир.	2
72		8	Итоговое занятие.	2

