

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА Г. КАЗАНИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ИМ. В.П. ЧКАЛОВА»
Г.КАЗАНИ**

ПРИНЯТА
на заседании
педагогического совета МБУДО
«ГЦДТТ им. В.П.Чкалова» г.Казани

Протокол № 1
от « 08 » сентября 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО

«ГЦДТТ им. В.П.Чкалова» г.Казани
С.Ю. Борзенков



Приказ № 58
от « 08 » сентября 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
«НАСТОЛЬНЫЕ АБСТРАКТНЫЕ ИГРЫ»**

Направленность: социально-гуманитарная
Возраст обучающихся: средний и старший (10-25 лет)
Срок реализации: 1 год. Объем 64 часа

Автор-составитель:
Потопахин Виталий Валерьевич
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

г. Казань
2022 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основании дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Настольные абстрактные игры» технической направленности, утвержденной педагогическим советом №1 от 29 августа 2024г, автор Потопахин В.В. педагог дополнительного образования, и в соответствии с учебным планом МБУДО «Городской центр детского технического творчества им. В.П. Чкалова» г. Казани на 2024-2025 учебный год.

Цель. Развитие всех функций интеллекта учащегося, расширение его кругозора в плане знания игровой культуры человечества, расширение его исторических знаний, через изучение истории настольных абстрактных игр.

Задачи

- ***Образовательные***
 - Знание правил игр, и принципов формирования стратегий;
 - знание истории развития игр;
- ***Воспитательные***
 - воспитание умения организованной работе в коллективе;
 - развития умения сосредоточения на задаче и готовности к напряженной и длительной работе;
- ***Развивающие***
 - развитие творческого мышления учащихся;
 - развитие способности к логическому доказательному рассуждению;

Режим и формат занятий: Программа разработана на 64 часа в год, из расчета 2 часа в неделю, из них отведено на: теоретические занятия 18 часов, на практические 46 часов.

Рабочая программа включает в себя 6 часов на контроль за освоение материала обучающимися и проведение промежуточной аттестации, 4 часа на посещение экскурсий, выставок, участие в конкурсах.

Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	<i>Входная диагностика. Игра</i>
2	Шашечные игры	20	5	15	<i>Игра</i>
3	Шахматные игры	32	8	24	<i>Игра</i>
4	Комбинаторные игры	8	2	6	<i>Игра</i>
5	Заключительное занятие	2	1	1	<i>Игра</i>
	Итого:	64	17	47	

По итогам освоения программы обучающийся

Уровень предполагает первоначальное знакомство с набором игр, историей их возникновения, географией распространения, стратегией и тактикой игры

Учащиеся будут знать:

- правила игр;
- принципы формирования стратегии и тактики;

Будут уметь:

- Провести осмысленную разумную партию в изученной в ходе занятий игру

