

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Республики Хакасия**

**ГорОО г.Саяногорск**

**МБОУ СОШ №2**

**РАССМОТРЕНО**

Педагогический совет

**СОГЛАСОВАНО**

зам. директора по ВР

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор

---

Протокол №1 от «29» 08  
2025 г.

---

Бызова А.А.  
от «29» 08 2025 г.

---

Агишева Н.С.  
Приказ № 92 ОД  
от «29» августа 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

(ID 9765095)

**Тобит**

для обучающихся 8 классов

**Саяногорск 2025**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

#### ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

целенаправленное развитие национального самосознания учащихся через стремление к изучению своей «Малой Родины»

### МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Место курса

### ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. Основными задачами программы являются:
2. Создавать условия для расширения и углубления знаний детей о национальных традициях;
3. Воспитывать целеустремленность и настойчивость;
4. Овладение основными приемами техники и тактики игры тобит;
5. Воспитывать волю, дисциплинированность, коллективизм, чувства дружбы.
6. Прививать организаторские навыки;
7. Подготавливать учащихся к районным и окружным соревнованиям.
8. Формировать умения решать творческие задачи.

Программа рассчитана на 34 ч., 1 раза в неделю. Содержание кружка отвечает требованию к организации внеурочной деятельности.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### 8 КЛАСС

Материал программы дается в следующих разделах:

- доска для игры в тобит;
- фигуры для игры в тобит;
- ходы и взятие фигур;
- цель партии в тобит- игра всеми фигурами из начального положения- нотация- определение результатов-проведение соревнований.

Основы знаний Тобит – это дисциплина, развивающая умения логически мыслить, видеть количественную сторону предметов и явлений, делать выводы, обобщения. Содержание занятий объединения способствуют развитию образного и логического мышления, воображения, формированию предметных умений и навыков, необходимых для успешного решения учебных и практических задач, воспитанию интереса к тобиту, стремлению использовать знания по тобиту в повседневной жизни.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### 8 КЛАСС

Личностные результаты освоения программы внеурочной деятельности.

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы внеурочной деятельности.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы внеурочной деятельности.

- Знать шахматные и шашечные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

- Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры.

- Правильно расставлять фигуры перед игрой.

- Сравнивать, находить общее и различие.

- Уметь ориентироваться на шахматной доске.

- Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.

- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка.

- Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», превращение пешки.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.

- Решение шахматных, шашечных задач, комбинаций и этюдов.

- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

- Теоретические занятия, шахматные и шашечные игры.

- Участие в турнирах и соревнованиях.

## 8 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	История игры	2			
2	Игральное поле	4			
3	Игровые фигуры их расстановка	4			
4	Ходы и взятие фигур	16			
5	Нотация игры	4			
6	Определение результатов	1			
7	Проведение соревнований	3			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		34			

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**8 КЛАСС**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Знакомство с культурой хакасов	1			
2	Разновидности шашечных игр	1			
3	Народные игры в стране	1			
4	Хакасские игры в стране	1			
5	Хакасские народные игры и состязания	1			
6	Игра «Тобит» хакасский вариант шашек	1			
7	Доска и фигуры	1			
8	Доска-сетка	1			
9	Пространство между чолами-кол	1			
10	Фигуры для игры «хулы»	1			
11	Ход хулов: прямо, вперёд, влево	1			
12	Достижение хула противоположного конца любого продольного чола	1			
13	Постановка хула на свободные перекрестки	1			
14	Правило игры: перескакивать через свои хулы, тобит не может	1			
15	Взятие фигуры ( хул,тобит) соперника.	1			
16	Фигура совершавшая ход	1			
17	Взятие фигуры со всех четырех сторон	1			
18	Взятие фигуры соперника независимо от	1			

	количества свободных перекрестков				
19	Свободный перекресток за фигурой.	1			
20	Берущий, тобит, может остаться на любом перекрестке	1			
21	Взятие фигуры соперника стоящего на его пути в один ход	1			
22	Право выбора берущего, по двум или трем направлениям.	1			
23	Возможности выбора берущего, взятие хулом или тобитом	1			
24	Передвижение хула от одного перекрестка к другому	1			
25	Взятие фигуры есть один ход	1			
26	Право первого хода за белыми фигурами	1			
27	Система условных обозначений в игре «Тобит»	1			
28	Начало игры партии, белые хулы занимают номера 1 до 12, черные от 27 до 38	1			
29	Запись хода через тире (7-14; 29-22)	1			
30	Запись при взятии, вместо тире становится двоеточие (8:22)	1			
31	Результаты встречи: утыс- победа, чарым утысчастичная, хайтым – ничь	1			
32	Проведение соревнований по круговой системе	1			
33	Проведение соревнований по олимпийской системе	1			

34	Конкурс игр на личное первенство	1			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		34	0	0	