

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

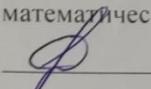
Министерство образования и науки Республики Татарстан

Исполнительный комитет Кукморского муниципального района

МБОУ "СОШ с. Средний Кумор"

РАССМОТРЕНО

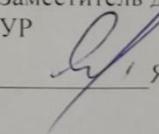
На заседании МО учителей
естественно-
математического цикла

 Очаева Т.М.

Протокол № 1 от «28»
августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
УР

 Яковлева Л.М.

УТВЕРЖДЕН

Директор

Приказ №
августа 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образования

«Хочу знать всё»

для обучающихся 5 –7 классов

с. Средний Кумор 2024

Пояснительная записка

Программа кружка «Хочу знать все» направлена на достижение следующей цели: развитие творческого потенциала школьников, их способностей к плодотворной умственной деятельности; обучение решению нестандартных задач по математике; повышение эрудиции одаренных детей.

и задач:

- развитие математического кругозора, мышления, исследовательских умений учащихся;
- воспитание настойчивости, инициативы;
- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче;
- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления;
- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Программа кружка «Хочу знать все» позволяет обучающимся ознакомиться со многими интересными вопросами, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление о проблеме данной науки.

Актуальность программы заключается в том, что Клуб интеллектуальных игр предлагает детям много форм игровой деятельности помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», таких как «Травести», «Ассоциации», «Словарь», каждая из которых помогает в развитии логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся.

Не менее важным фактором реализации данной программы является и стремление развить у обучающихся умения самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

Содержание программы направлено на освоение математической терминологии, которая пригодится в дальнейшей работе, на решение занимательных задач, которые впоследствии помогут ребятам принимать участие в школьных и городских олимпиадах и других математических играх и конкурсах.

Программа позволяет учащимся осуществлять различные виды проектной деятельности, оценивать свои потребности и возможности и сделать обоснованный выбор профиля обучения в старшей школе.

В курсе используются задачи разной сложности, поэтому слабые дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются задачи, которые они могут решать успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания.

Программа рассчитана на 1 час в неделю (34 часа в год).

Содержание кружковой деятельности

Вводное занятие. Техника безопасности. – 1 час.

Инструктаж по технике безопасности, задания на креативное мышление индивидуально и в группах.

Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах – 1 час

Подготовка к конкурсам, соревнованиям, турнирам. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, могут решать простой уровень. Учащиеся работают в команде на общий результат, слышат друг друга.

Классификация игр со словами – 6

Разбор следующих типов заданий: Путаница. Буквомесы. Загадки слов В.И. Даля. Палиндромы. Алфавит. Поле чудес. Разбор правил составления ребусов, тренировка в их составлении и отгадывании.

Изучение командных игр – 5

Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Кроссворд-шоу», «Своя игра», КВН, «Слабое звено» и др.

Классификация игр на логические операции – 3

Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото,

Гуггенхейм, Пентагон. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне.

Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов – 1

Знакомство с шарадами, с перевертышами. Учащиеся знакомятся с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задания на переверот слов на основе синонимичности – антономичности.

Игры индивидуально – командного зачета – 6

Знакомство с играми «Есть контакт», «Своя игра», «О, счастливчик», «Эрудит – квартет», «Мафия», «Сверьте даты», «Кто хочет стать миллионером» и др.

Интеллектуальное многоборье – 3

Знакомство с играми «Угадай мелодию», «Да-нетки», «Лучше всех»

Игры на развитие ассоциативного мышления – 2

Знакомство с играми «Крокодил», «Цветомузыка»

Проведение смешанных тренировок – 6

Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?», «Кроссворд –шоу», «Брейн – ринг», «Музыкальный «Что? Где? Когда?», «Интеллект – ассорти» и др.

В результате изучения программы

Обучающийся научится:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- решать простейшие логические задачи.
- правильно употреблять математические термины;
- решать задачи на математическую логику;
- строить логические рассуждения;
- правилам интеллектуальных игр;
- самостоятельно принимать решения, делать выводы;
- пользоваться дополнительной литературой для поиска информации;
- самостоятельно оценивать правильность выполнения задания при подготовке к сообщению, презентации, выступлению;

Обучающийся получит возможность научиться:

- составлять вопросы к интеллектуальным играм;
- решать различные олимпиадные задачи, нестандартные задачи;
- изготавливать такую головоломку, как танграм, полимино; изготавливать таинственный флексагон.
- работать с математическим текстом (структурирование, извлечение информации), точно и грамотно выражать свои мысли в устной и письменной речи, применять математическую терминологию и символику, использовать различные языки математики (словесный, символический, графический);
- делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли.

Список литературы:

1. Башмаков М.И. Математика в кармане «Кенгуру». Международные олимпиады школьников / М.И. Башмаков. – 2-е изд., стереотип. – М.:Дрофа, 2011 (Олимпиады школьников).

2. Гусев А.А. математический кружок. 9 класс: пособие для учителей и учащихся /А.А.Гусев. – М : Мнемозина, 2018 (На пути к Олимпу).

3. Гарднер М. Математические головоломки и развлечения: 2-е изд., испр. и дополн. /Пер. с англ. Ю.А.Данилова под ред. Я.А.Сморозинского. – М.: «Мир», 1999 (Математическая мозаика)

4. Гарднер М. Математические досуги: 2-е изд., испр. и дополн. /Пер. с англ. Ю.А.Данилова под ред. Я.А.Сморозинского. – М.: «Мир», 2000 (Математическая мозаика)

Различные интернет ресурсы:

1. Онлайн-платформа Учи.ру. Задания прошедших олимпиад

<https://uchi.ru/>

2. Олимпис. Международные дистанционные образовательные конкурсы для учащихся 1-11 классов. Демонстрационная версия.

<https://www.olimpis.ru/ru/konkurs-po-matematike>

3. www.math.ru

4. www.allmath.ru

5. www.uztest.ru

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Разделы и темы	Количес тво часов	Дата прохождения тем		Примеча ние
			По плану	Фактичес ки	

	Вводное занятие. Техника безопасности	1			
1	Организационное собрание. Вводное занятие «Разрешите представиться...». Техника безопасности.	1			
	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах	1			
2	Типы интеллектуальных игр	1			
	Классификация игр со словами	6			
3	Путаница	1			
4	Буквомесы.	1			
5	Загадки слов В.И. Даля.	1			
6	Палиндромы.	1			
7	Алфавит.	1			
8	Поле чудес.	1			
	Изучение командных игр	5			
9	Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?»,	1			
10	«Брейн-ринг	1			
11	«Кроссворд-шоу»	1			
12	«Своя игра», КВН	1			
13	«Слабое звено» и др	1			
	Классификация игр на логические операции	3			
14	Эрудит-лото,	1			
15	Гуггенхейм, Пентагон.	1			
16	Пентагон.	1			
	Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов	1			
17	Знакомство с шарадами, с перевертышами.	1			
	Игры индивидуально – командного зачета	6			
18	Знакомство с играми «Есть контакт», «Своя игра», «О, счастливчик», «Эрудит – квартет», «Мафия», «Сверьте даты», «Кто хочет стать миллионером» и др.	1			
19	«Своя игра	1			
20	«О, счастливчик»	1			
21	«Эрудит – квартет»	1			
22	«Мафия», «Сверьте даты»	1			
23	«Кто хочет стать миллионером» и др.	1			
	Интеллектуальное многоборье	3			
24	Знакомство с играми «Угадай	1			

	мелодию»				
25	«Да-нетки», «Лучше всех»	1			
26	«Да-нетки», «Лучше всех»	1			
	Игры на развитие ассоциативного мышления	2			
27	Игра «крокодил»	1			
28	Игра «Цветомузыка»	1			
	Проведение смешанных тренировок				
29	Проектная работа «Составление заданий, вопросов для турнира	1			
30	Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?»,	1			
31	«Кроссворд –шоу	1			
32	«Брейн – ринг»	1			
33	«Музыкальный «Что? Где? Когда?»	1			
34	«Интеллект – ассорти» и др.	1			

