

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 воспитательной
работе


Шахтина С.С.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Михайлов В.Л.
Приказ №166 от «29»
августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КРУЖКА

(ID 6150146)

Хочу знать все

для обучающихся 6-7 классов

с. Средний Кумор 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа кружка «Хочу знать все» направлена на достижение следующей цели: социализация личности школьника путем включения его в коллективно-творческую деятельность, в выявлении и развитии способностей личности, эффективной реализации ее творческого и интеллектуального потенциала.

и задач :

- Выявлять интересы, склонности, способности, возможности воспитанников к различным видам деятельности.
- Создавать условия для индивидуального развития подростков в избранной сфере внеурочной деятельности.
- Сформировать систему метапредметных умений, ускорить общий кругозор.
- Развивайте эмоциональную среду, мышление, речь, память, воображение детей, разворачивайте их потенциал с учетом способностей и интересов каждого.
- Расширять опыт общения, взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми.
- Курс предусматривает изучение основ с элементами практической деятельности, в ходе которых проводятся постоянные целенаправленные действия: управление основным потенциалом по теме, проблемы выбора для более детального изучения, формулировка целей и задач, анализ литературы, исследовательская деятельность с последующими последствиями. Всё это должно обеспечить раскрытие духовных, творческих дарований воспитанников.

Интеллектуальные игры обрели в настоящее время огромную популярность. Достоинство заключается в том, что многие понятия в них рассматриваются с разных сторон в полной мере их свойств. В этих играх не применяются неправильные взгляды, которые оставляют возможность их упоминаний.

Система игр, викторинная аналогичная упрощенная схема научного познания, выдвижение гипотезы на основе отдельных фактов, подтверждение или ее проверка при появлении новых данных, обоснование гипотезы в целом или выдвижение новых.

Во время игры в эти игры многие участники придумывают для них свои варианты заданий, используя эту разнообразную литературу, постепенно увеличивая этот круг своих познаний.

Организация внеурочной деятельности учащихся проходит через коллективные творческие дела. Они развивают организаторские способности учащихся, чувствуют себя лидерами.

Формы занятий : игры, беседы, конкурсы, викторины, презентации, просмотр видеороликов и т.д.

Программа рассчитана на 2 часа в неделю (68 часов в год)

СОДЕРЖАНИЕ

Вводное занятие. Техника безопасности

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

Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах

Подготовка к конкурсам, соревнованиям, турнирам. Учащиеся изучают типы интеллектуальные игры, включающие в себя многоборье, могут решить простой уровень. Учащиеся работают в команде по общему результату, слышат друг друга.

Классификация игр по словам

Разработка следующих типов заданий: Путаница. Буквомесы. Загадки слов В.И. Даля. Палиндромы. Алфавит. Поле чудес. Разработка правил составления ребусов, обучение их составлению и отгадыванию.

Изучение командных игр

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

Классификация игр на логические операции

Разработка следующих типов заданий: Эрудит-лото,

Гуггенхейм, Пентагон. Учащиеся различают различные типы задач, умеют решать на простом уровне.

Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов

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

Игры индивидуально – командного зачета

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

Интеллектуальное многоборье

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

Игры на развитие ассоциативного мышления

Знакомство с играми «Крокодил», Цветомузыка»

Проведение смешанных тренировок

Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?», «Кроссворд –шоу», «Брейн – ринг», «Музыкальный «Что? Где? Когда?», «Интеллект – ассорти», «Зимние виды спорта», КВН, Игра «Эрудит»: «Я и общество», «Когда была создана первая скульптура?» Викторина, "Кто сделал первые часы?" КВН, Кто открыл медицину?"(Игра ,вопросы, практикум), Сколько существует галактика? КВН.

Подведение итогов.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- поддерживает позитивные отношения школьников с базовыми ценностями общества. (человек, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к обществу. реальность в целом;
- Обеспечивает коммуникативную, этическую, финансовую компетентность школьников.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Регулятивные универсальные технологические действия

- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей. по исправлению допущенных ошибок;
- концентрация воли для преодоления интеллектуальных и физических нарушений
- стабилизация эмоционального состояния для решения различных задач.

Коммуникативные универсальные технологические действия

- ставить вопросы; обратиться за помощью; сформулировать свои трудности;
- предложить помощь и сотрудничество;
- определение целей, функций участников, способа взаимодействия;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности
- формулировать собственное мнение и позицию;
- координировать принятие и различные позиции во время голосования.

Познавательные универсальные технологические действия

- ставить и формулировать проблемы;
- осознанно и последовательно выстраивать сообщения в устной и письменной форме, в том числе

творческого и исследовательского характера;

- распознавать, называть и определять объекты и условия внешней среды, проводимые в соответствии с редактированием материалов.
- установление причинно-следственных связей;

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

обучающийся научится:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- из обеспечения необходимых знаний из литературы;
- решать простейшие логические задачи.
- правильно употреблять математические термины;
- решить задачи по математической логике;
- строить логическое рассуждение;
- интеллектуальные ролевые игры;
- 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 :

- разрабатывать вопросы к интеллектуальным играм;
- решать различные олимпиадные, нестандартные задачи;
- создать такую головоломку, как танграм, полимино; создать 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 и математику (словесный, символический, графический);
- делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1			
2	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах	4			
3	Классификация игр со словами	8			
4	Изучение командных игр	8			
5	Классификация игр на логические операции	5			
6	Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов	2			
7	Игры индивидуально – командного зачета	8			
8	Интеллектуальное многоборье	8			
9	Игры на развитие ассоциативного мышления	7			
10	Проведение смешанных тренировок	16			
11	Подведение итогов	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Организационное собрание. Вводное занятие «Разрешите представиться...». Техника безопасности.	1			
2	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах	1			
3	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах	1			
4	Типы интеллектуальных игр	1			
5	Типы интеллектуальных игр	1			
6	Путаница	1			
7	Буквомесы.	1			
8	Загадки слов В.И. Даля.	1			
9	Палиндромы.	1			
10	Алфавит.	1			
11	Поле чудес.	1			
12	Буриме	1			
13	Тавтограммы	1			
14	Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?»,	1			
15	"Брейн-ринг"	1			
16	«Кроссворд-шоу»	1			
17	«Своя игра», КВН	1			

18	«Слабое звено» и др	1			
19	Посмотри и запомни	1			
20	Игра "Пирамиды"	1			
21	Игра "Две правды и одна ложь"	1			
22	Эрудит-лото,	1			
23	Гуггенхейм, Пентагон.	1			
24	Игра "Пентагон"	1			
25	Игра “Что лишнее?”	1			
26	Игра “Слова – накладки”	1			
27	Знакомство с шарадами, с перевертышами.	1			
28	Знакомство с шарадами, с перевертышами.	1			
29	Знакомство с играми «Есть контакт», «Своя игра», «О, счастливчик», «Эрудит – квартет», «Мафия», «Сверьте даты», «Кто хочет стать миллионером» и др.	1			
30	«Своя игра	1			
31	«О, счастливчик»	1			
32	«Эрудит – квартет»	1			
33	«Мафия», «Сверьте даты»	1			
34	«Кто хочет стать миллионером» и др	1			
35	"Есть контакт"	1			
36	Своя игра	1			
37	Знакомство с играми «Угадай мелодию	1			
38	«Да-нетки», «Лучше всех»	1			
39	«Да-нетки», «Лучше всех»	1			
40	Решение сканворда	1			
41	Решение сканворда	1			
42	Кроссворд - шоу	1			

43	Кроссворд - шоу	1			
44	Игра «крокодил»	1			
45	Игра «Цветомузыка»	1			
46	Головоломка "Кроссенс"	1			
47	Игра "Настроения"	1			
48	Игра "Контакт"	1			
49	Проектная работа «Составление заданий, вопросов для турнира	1			
50	Проектная работа «Составление заданий, вопросов для турнира	1			
51	Проектная работа «Составление заданий, вопросов для турнира	1			
52	Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?»,	1			
53	Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?»,	1			
54	«Кроссворд –шоу	1			
55	«Кроссворд –шоу	1			
56	«Брейн – ринг»	1			
57	«Брейн – ринг»	1			
58	«Музыкальный «Что? Где? Когда?»	1			
59	«Музыкальный «Что? Где? Когда?»	1			
60	«Интеллект – ассорти» и др.	1			
61	«Интеллект – ассорти» и др.	1			
62	Интеллектуальная игра "Сто тысяч почему"	1			
63	Индивидуальная игра "Самый умный"	1			
64	Битва эрудитов	1			

65	Составление вопросов к игре "Интеллектуальное многоборье"	1			
66	Игра "Интеллектуальное многоборье"	1			
67	Игра "Интеллектуальное многоборье"	1			
68	Подведение итогов	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68	0	0	

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