


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
« Муслюмовская гимназия»
Муслюмовского муниципального района Республики Татарстан


Рассмотрено
руководитель ШМО

 Гуссамова Р. С.
Приказ №1 от «28» августа
2023 г.

Согласовано
заместитель директора по УР


Миннегалиева Л. Р.

Утверждено
директор гимназии


Мирзаянов А. Ф.
Приказ №153 «31» августа
2023 г.



Программа внеурочной деятельности

«Математика и игра»
Для 10-11 классов

Составитель:
Асылгараева Г. А.
учитель математики
МБОУ «Муслюмовская гимназия»

2023

Пояснительная записка

С целью формирования устойчивого интереса к математике, а также активизации мыслительной деятельности учащихся составлена программа кружка «Математика и игры».

Программа кружка по математике составлена для учащихся 10–11 х классов, проявляющих интерес к математике. В результате занятий учащиеся должны приобрести навыки и умения решать разнообразные задачи, и научиться использовать математические задачи для моделирования игр. Также ученики должны понять, что игры не только развлечение и найти взаимосвязь между игрой и математикой.

Программа кружка «Математика и игры», рассчитана на 2 часа в неделю. Она реализует требования государственных стандартов по математике, значительно углубляет их, дополняет разнообразием математических задач, непосредственно связанных с игровой деятельностью.

Задачи кружка:

- расширить и углубить знания по предмету в соответствии с интересами и склонностями учащихся;
- познакомить учащихся с историей возникновения математики на примере игр;
- развить познавательную и творческую активность учащихся;
- рассмотреть с учащимися некоторые методы решения арифметических и логических задач;
- воспитать настойчивость, инициативу;
- развить коммуникативные навыки путем включения школьников в различные виды деятельности.

Общая характеристика программы

Основная цель программы – способствовать развитию логико-математического мышления детей через систему специально подобранных дидактических игр и упражнений.

Достижение этой цели обеспечено посредством решения следующих задач:

- - привитие интереса учащимся к математике;
- - углубление и расширение знаний учащихся по математике;
- - развитие математического кругозора, мышления, исследовательских умений учащихся ;
- - формирование представлений о математике как части общечеловеческой культуры;
- - повышение математической культуры ученика;
- - воспитание трудолюбия, терпения, настойчивости, инициативы.

- развитие смекалки, сообразительности в процессе логических игр;
- воспитание уверенности в себе, стремления к преодолению трудностей, настойчивости к достижению результата.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В результате изучения курса «Математика и игры» учащиеся должны иметь представления о различных математических играх, истории их возникновения и, уметь решать числовые ребусы и мозаики, различного вида занимательные задачи, разгадывать магические квадраты и кроссворды, иметь навыки быстрого счета, разрабатывать и проводить математические игры и праздники, разрабатывать и оформлять буклеты.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

- 1. Взаимосвязь математики и игр. История математики. (10ч)** Наша жизнь и математика. Наша жизнь и игры. История взаимосвязи игр и математики до XVII в во времена античности Игры и математика в Средневековье и эпохе Возрождения Турнир математиков. Игры и математика с XVII века до наших дней. Золотой век математических игр. Игры и занимательная математика XIX и XX веках.
- 2. Стратегические игры. (9 ч)** Классификация игр. Определение выигрышной стратегии. Определение выигрышной стратегии. Псевдоигры Задача Фибоначчи. Стратегические игры.

3. Азартные игры (3 ч) Игры и азарт. Азартные игры.

4. Современные игры (2 ч). Разбор современных игр с точки зрения математики Крестики нолики.

5. Играем и учимся.(10ч) Игры «Морской бой», «Математическое лото», «Индивидуальное лото», «Счастливый случай», «Кто хочет стать отличником?», «Танграм», «Математический лабиринт», Математический фокус, решение магических квадратов, КВН, Математика и мы.

Календарно-тематическое планирование кружковой деятельности

№	Название разделов	Тема занятия	Количество часов	Основные формы организации учебных занятий	Дата проведения	
					план	факт
1.	Взаимосвязь математики и игр. История математики.	Наша жизнь и математика. Наша жизнь и игры. История взаимосвязи игр и математики до XVII в во времена античности	2	Круглый стол	6.09.2023 13.09.2023	
		Игры и математика в Средневековье и эпохе Возрождения	2	Викторина	20.09.2023 27.09..2023	
		Турнир математиков.	2	Интеллектуальная игра	04.10.2023 11.10.2023	
		Игры и математика с XVII века до наших дней. Золотой век математических игр.	2	Круглый стол	18.10.2023 25.10.2023	
		Игры и занимательная математика XIX и XX веках.	2	Круглый стол	08.11.2023 29.11.2023	

2.	Стратегические игры	Классификация игр. Определение выигрышной стратегии	2	Викторина	22.11.2023 29.11.2023	
		Определение выигрышной стратегии.	1	Круглый стол	06.12.2023	
		<u>Псевдоигры</u>	1	Круглый стол	13.12.2023	
		Задача Фибоначчи	2	Викторина	20.12.2023 27.12.2023	
		Стратегические игры.	1	Круглый стол	10.01.2024	
		Турнир математиков. Быстрый счет.	2	Интеллектуальная игра	17.01.2024 24.01.2024	
3.	Азартные игры	Игры и азарт	1	Круглый стол	31.01.2024	
		Азартные игры.	1	Круглый стол	07.02.2024	
		Конкурс знатоков	1	Конкурс	14.02.2024	
4.	Современные игры	Разбор современных игр с точки зрения математики	1	Мини-презентация	21.02.2024	
		Крестики нолики	1	Викторина	28.02.2024	
5.	Играем и учимся	Игра «Морской бой»	1	Игра	06.03.2024	
		Математика на шахматной доске	1	Игра	13.03.2024	

		Решение магических квадратов	1	Игра	20.03.2024	
		Математический фокус	1	Математический вечер	03.04.2024	
		Задачи, головоломки, игры	1	Составление буклета	10.04.2024	
		Игра «Кто хочет стать отличником?»	1	Викторина	17.04.2025	
		Игра «Танграм» . Пентамино. Гексамино	1	Игра	24.04.2024	
		Игра «Математический лабиринт»	1	Конкурс-соревнование	08.05.2024	
		КВН	1	Конкурс-соревнование	15.05.2024	
		Математика и мы	1	Круглый стол	22.05.2024	