

Приложение 2. к ООП ООО
Приказ № 59 от 30.08.2018г
Приказ № 77 от 31.08.2021 г .

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Клуб юных знатоков»
для уровня основного общего образования
(5-6 класс)
Направление деятельности: спортивно-оздоровительное**

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования; авторской программы Мочаловой Л.П. «Головоломки» (Головоломки – М.: Издательство Просвещение, 1996)

Согласно Учебному плану МБОУ «Алмазовская СОШ» на программу «Клуб юных знатоков» в 5 – 6 классах отводится 1 час в неделю, **34 часа в год.**

Цель программы: формирование у школьников приемов умственной деятельности: анализа и синтеза, сравнения, классификации, абстрагирования и обобщения.

Задачи:

- повышать уровень развития учащихся, их логического мышления и расширять кругозор;
- развивать у школьников интерес к головоломкам и истории их создания, знакомство с авторами и изобретателями головоломок;
- развивать навыки самостоятельной работы и усидчивости;
- воспитывать у учащихся настойчивость, волю, упорство и терпение в достижении цели.

Структура программы: Программа состоит из трех разделов:

- I. Планируемые результаты внеурочной деятельности;
- II. Содержание программы;
- III. Тематическое планирование.

I. Планируемые результаты

Личностные

- стимулировать интереса школьников к знаниям в разных областях современной науки, поддержка стремления ребёнка к самостоятельному изучению окружающего мира;
- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 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

- определять круг вопросов и проблем при выполнении заданий;
- подбирать материал, необходимый для занятия;
- оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других;
- сотрудничать в процессе решения головоломок, оказывать помощь товарищам и принимать помощь других участников процесса, адекватно выбирать и оценивать свою роль в коллективной работе.
- развивать мыслительные навыки – обучать школьника анализу и обобщению, сравнению, классификации;

- формировать исследовательские навыки – умение выполнять исследовательскую работу, наблюдать, выявлять, соотносить и т.д.

II. Содержание курса

Вводное занятие (1 час)

Вводное занятие, на котором учащиеся «окунаются» в большой мир головоломок. Здесь же дается определение головоломки и знакомство с видами головоломок.

Геометрические головоломки (3 час)

Геометрические головоломки на разрезание, старинный «Танграм», современное «Пентамино».

Головоломки на внимание (2 час)

Головоломки на внимание, в которых требуется найти отличие на двух рисунках, знакомство с картинками двойного содержания, просмотр геометрических иллюзий.

Переместительные головоломки (5 час)

Переместительные головоломки, такие как «Пятнашки», «15», «Собери картинку», «Ханойская башня», «Вавилонская башня».

Комбинаторные головоломки (3 час)

Комбинаторные головоломки на плоскости и в пространстве: «10 шашек», «Красное и белое», «Футбольные мячи».

Проволочные и веревочные головоломки (2 час)

Проволочные и веревочные головоломки: «Сердце», «Африканская головоломка».

Головоломки различной тематики (3 час)

Головоломки самой различной тематики для развития логического мышления и расширения кругозора: «Удивительный крест», доминошные и спичечные головоломки, «Ожерелье из кубиков», «Змейка Рубика» и др.

Шахматы (6 час)

Знакомство с шахматами и шашками. Изучение основных приемов и ходов. Тренировка в игре друг с другом. Анализ каждой партии. Соревновательные игры.

Кубик Рубика (8 час)

Знакомство с самой популярной головоломкой современности, кубиком Рубика. Его устройство, принципы вращения и перемещения его элементов. Алгоритм сборки кубика Рубика.

Итоговое занятие (1 час)

Подготовка и проведение итогового занятия «Праздника головоломок».

III. Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
	Введение	1
1.	Что такое головоломка?	1
	Геометрические головоломки	3
2.	Геометрические головоломки	1
3.	Головоломка «Танграм»	1
4.	Со второго взгляда(спички)	1
	Головоломки на внимание	2
5.	Одним росчерком	1
6.	Геометрические иллюзии	1
	Переместительные головоломки	4
7.	Найди отличия	1
8.	Головоломка «Квадратная сетка»(японские кроссворды)	1
9.	Головоломка «Пентамино»	1
10.	Головоломка «Волшебный куб»	1
	Шахматы и шашки	6
11.	Шахматная доска и шахматное войско. Цель шахматной игры.	1
12.	Ходы фигур и пешек.	1
13.	Элементарные шахматные приемы.	1
14.	Тактические приемы	1
15.	Тактические приемы	1
16.	Головоломка «10 шашек»	1
	Проволочные и веревочные головоломки	3
17.	Проволочная головоломка «Сердце»	1
18.	Африканская веревочная головоломка	1
19.	Новогодний конкурс «Головоломка - это круто!»	1
	Головоломки различной тематики	10
20.	Головоломка «Вавилонская башня»	1
21.	Головоломка «Красное и белое»	1
22.	Головоломка «Футбольные мячи»	1
23.	Доминошные головоломки	1
24.	Спичечные головоломки	1
25.	Головоломка «Пирамида из шариков»	1
26.	Головоломка «Ханойская башня»	1
27.	Проведение «Праздника головоломок»	1
28.	Крестики-нолики в пространстве	1
29.	Головоломка «Ожерелье из кубиков»	1
	Кубик Рубика	5
30.	Азбука кубика Рубика	1
31.	Головоломка «Удивительный крест»	1
32.	Алгоритм послойной сборки кубика	1
33.	Головоломка «Змейка Рубика»	1
34.	Итоговое открытое занятие	1