

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Омутинская общеобразовательная школа №2

Рассмотрено:  
на заседании ШМО  
классных руководителей  
руководитель: *Риффель* /С.Н. Риффель/  
Протокол №4 от 30.10.18

Согласовано :

Зам.директор по УВР  
*С.И. Егоров*  
«30» октября 2018г

Утверждаю:

Директор школы  
*А.Б. Комарова*  
Приказ №13/1-од от  
«30» октября 2018г



Рассмотрено:  
на заседании ШМО  
классных руководителей  
руководитель: *С.Н. Риффель*  
Протокол №4 от 30.10.18

Согласовано :  
Зам.директор по УВР  
*С.И. Егоров*  
«30» октября 2018г

Утверждаю:  
Директор школы  
*А.Б. Комарова*  
Приказ №13/1-од от  
«30» октября 2018г

Рабочая программа  
Интеллектуального клуба «Спидкубинг»  
В рамках внеурочной деятельности обучающихся 5-7 классов  
на 2018-2019 учебный год.  
Срок реализации 1 год.  
Составитель: Львова Н.Н.

Рабочая программа

Интеллектуального клуба «Спидкубинг»

В рамках внеурочной деятельности обучающихся 5-7 классов

на 2018-2019 учебный год.

Срок реализации 1 год.

Составитель: Львова Н.Н.

## 1. Планируемые результаты освоения программы

В результате изучения данного курса у обучающихся должны быть сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

### Личностные результаты

- активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявление дисциплинированности, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов;
- развитие мотивов учебной деятельности и личностный смысл учения, принятие и освоение социальной роли обучающего;

### Метапредметные результаты

- развитие социальных навыков школьников в процессе групповых взаимодействий;
- повышение степени самостоятельности, инициативности учащихся и их познавательной мотивированности;
- приобретение детьми опыта исследовательско-творческой деятельности;
- умение предъявлять результат своей работы; возможность использовать полученные знания в жизни;
- умение самостоятельно конструировать свои знания; ориентироваться в информационном пространстве;
- формирование социально адекватных способов поведения;
- формирование умения работать с информацией;
- формирование способности к организации деятельности и управлению ею.

### Предметные результаты

учащиеся должны **знать**:

- терминологию словарика основных терминов;
- **уметь**:
- самостоятельно собирать или по образцу различные виды головоломок, предусмотренные программой
- преобразовывать постройки по разным параметрам, комбинировать детали по цвету, форме, величине.

## 2.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.

### *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)*

## **3. Тематическое планирование кружка**

Занятия кружка проводятся 1 раз в неделю, всего 32 занятия.

№	Содержание	Часов
1	Что такое головоломка	1
2	Геометрические головоломки	1
3	Головоломка «Танграм»	1
4	Со второго взгляда(спички)	1
5	Знакомство с кубиком Рубика	1
6	Азбука кубика Рубика	1
7	Вращения и запись ходов	1
8	Алгоритм послойной сборки кубика	1
9	Этап 1 и 2 сборка первого слоя	1
10	Этап 3 сборка среднего слоя	1
11	Этап 4 и 5 сборка креста на грани	1
12	Этап 6 и 7 сборка последнего слоя	1
13	Турнир по спидкубингу	2
14	Одним росчерком	1
15	Геометрические иллюзии	1
16	Найди отличия	1
17	Головоломка «Пентамино»	1
18	Головоломка «Волшебный куб»	1
19	Крестики-нолики в пространстве	1
20	Головоломка «Удивительный крест»	1
21	Головоломка «Ожерелье из кубиков»	1
22	II-Турнир по спидкубингу	2
23	Головоломка «Пирамида из шариков»	1
24	Проволочная головоломка «Сердце»	1
25	Африканская веревочная головоломка	1
26	Головоломка «10 шашек»	1
27	Головоломка «Вавилонская башня»	1
28	Головоломка «Красное и белое»	1
29	Головоломка «Футбольные мячи»	1
30	Доминошные головоломки	1
31	Головоломка «Змейка Рубика»	1
32	Итоговое занятие	1
	Итого:	34