**Государственное бюджетное образовательное учреждение**

**гимназия № 293 Красносельского района Санкт – Петербурга**

Творческие задания к разделу

«Основы интеллектуальной культуры в играх и задачах»

Автор: Ковалева О.В.

педагог ОДОД

2014

Литература:

1.Л.П.Бойко «Логика» Москва, 94г

2. «Играя, учимся математике» Москва «Просвещение». 93г.

3. «Давайте поиграем» под ред. Столярова А.А.Москва,91 г.

4.Краткий словарь по логике. Москва.91 г.

5.З.А.Михайлова «Игровые занимательные задачи», Москва ,85

6. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 г., утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.12.2001 г. № 1756-Р.

7. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании Российской Федерации» (ст.2,пп 9,10)

Творческие задания к разделу

*« Основы интеллектуальной культуры в играх и задачах»*

программы «Путешествия в мир чисел»

*Отдел дополнительного образования*

Пояснительная записка

**Цели и задачи,**

Основными целями начального обучения математике являются:

* математическое развитие младших школьников;
* формирование системы начальных математических знаний;
* воспитание интереса к математике, к умственной деятельности.

Особая роль математики в умственном воспитании детей определяет ряд задач, решение которых направлено на достижение основных целей начального математического образования:

* формирование элементов самостоятельной интеллектуальной деятельности на основе овладения несложными математическими методами познания окружающего мира (умения устанавливать, описывать, моделировать и объяснять количественные и пространственные отношения);
* развитие основ логического, знаково-символического и алгоритмического мышления;
* развитие пространственного воображения;
* развитие математической речи;
* формирование системы начальных математических знаний и умений их применять для решения учебно-познавательных и практических задач;
* формирование умения вести поиск информации и работать с ней;
* развитие познавательных способностей;
* воспитание стремления к расширению математических знаний;
* формирование критичности мышления;
* развитие умений аргументировано обосновывать и отстаивать высказанное суждение, оценивать и принимать суждения других.
* рассмотрение теоретических вопросов раздела опирается на жизненный опыт ребенка , практические работы , различные свойства наглядности , подведение детей на основе собственных наблюдений к индуктивным выводам .

Предлагаемый раздел творческих заданий «Основы интеллектуальной культуры в играх и задачах» дополняет традиционный курс математики насыщенным логическим и математическим содержанием, в доступной детям форме- играх и упражнениях.

В них моделируются такие логические и математические конструкции, которые способствуют ускорению формирования и развития простейших логических структур мышления. Занимательность курсу придают игры и игровые элементы ,направленные на определенную умственную нагрузку, развитие процессов классификации, анализа, синтеза,обобщения.

Материал предназначен для учащихся 7- 9 лет, в количестве 36 часов.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №занятия | Содержание занятия. | Упражнения и игры |
| №1 | Сравнение. Операция анализа. | Геометрическое лото(2 признака) |
| №2 | Сравнение. Операция синтеза. | Танграм |
| №3 | Сравнение. Операция обобщения. | Конструирование геометрических фигур |
| №4 | Классификация по общему признаку. | Геометрическое лото (3 признака) |
| №5 | Комбинирование. Решение задач на поиск комбинаций заданных фигур. | Танграм |
| №6 | Комбинирование. Логическое раскрашивание. Оптический гнозис. | Геометрическая мозаика. Работа по образцу. |
| №7 | Элементы информатики:»команда», «исполнитель» | Фабрика. Математическая машина. Изменение 1 признака. |
| №8 | Элементы информатики: «программа» | Цветные квадраты |
| №9 | Элементы информатики: ошибки в алгоритме. | Танграм |
| №10 | Элементы логики: «понятие», виды понятий. | Продолжи ряд, Магический квадрат. |
| №11 | Понятия: положительные и отрицательные. | Выращивание математического дерева (классификация) |
| №12 | Понятия конкретные, абстрактные. | Круги Эйлера |
| №13 | Отношения между понятиями. Расширение понятия. | «Муравей» (система команд) |
| №14 | Отношения между понятиями. Расширение понятия | Муравей» (система команд) |
| №15 | Понятия: суждения. | Фабрика(2 признака) |
| №16 | Простые суждения. | Геометрическое лото (4 признака) |
| №17 | Истина и ложь. | Геометрическая мозаика. Работа по памяти. |
| № 18 | Решение задач по теме « Понятия» |  |
| №19 | Сложные суждения. | Комбинаторные задачи. Упражнения с палочками. |
| №20 | Планирование. Решение задач на поиск конечного расположения при перемещениях. | Фабрика(3 признака) |
| №21 | Планирование. Решение задач на поиск конечного расположения при перемещениях | Фабрика(3 признака) |
| №22 | Рассуждения. Решение задач на на поиск единичного суждения при совмещенных данных. | Круги Эйлера |
| №23 | Рассуждения. Задачи на поиск суждения при сопоставлении данных. | Итальянская мозаика |
| №24 | Системы координат: узловая, плиточная. | Рисунок по заданным координатам. |
| №25 | Понятия: пустое | Вычислительные машины |
| №26 | Отношения между понятиями: равнозначность. | Ход коня. Танграм. |
| №27 | Отношение понятий: подчинение. |  |
| №28 | Отношение понятий: пересечение. | Вычислительные машины-2 |
| №29 | Отношения между понятиями: противоречие. | Фабрика: составление алгоритма. |
| №30 | Решение задач по теме: «Отношение между понятиями» |  |
| №31 | Числа. Как мы считаем. | Конструирование |
| №32 | История вычислительной техники. | Муравей |
| №33 | Занимательная геометрия: паркеты. |  |
| №34 | Алгоритмы. |  |
| №35 | Решение задач. |  |
| №36 | Закрепление изученного. |  |