

Внеурочная деятельность по математике в 5 классе

Подготовила: учитель математики МБОУ «сш№ 15» г.
Евпатории
Жукова С.В.



Внеурочная познавательная
деятельность школьников 5-6 классов

Автор – составитель Г.М. Киселёва
Издательство «Учитель»

Задачи курса :

1. Научить учеников решать задачи более высокой по сравнению с обязательным уровнем сложности.
2. Способствовать интеллектуальному развитию учащихся и прежде всего таких его компонентов ,как способность к усвоению новой информации, подвижность и гибкость мышления.
3. Усилить практический аспект изучения математики, развивать умение учащихся применять математику в реальной жизни.
4. Способствует лучшему усвоению базового курса.

Содержание курса.

Раздел 1. Занимательные задания по математике.

Курс рассчитан на 17 часов (1 ч в неделю)

Раздел 2. Наглядная геометрия.

Курс рассчитан на 17 часов (1 ч в неделю)

Раздел 3. О математике и в шутку и всерьёз.

.

Структура занятия

Каждое занятие состоит из трех частей :

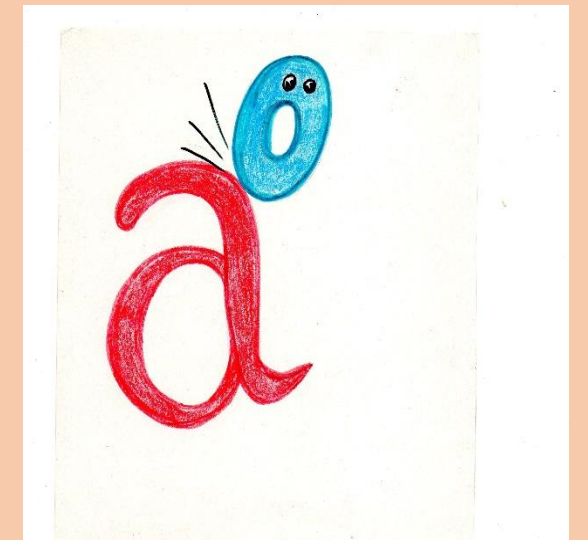
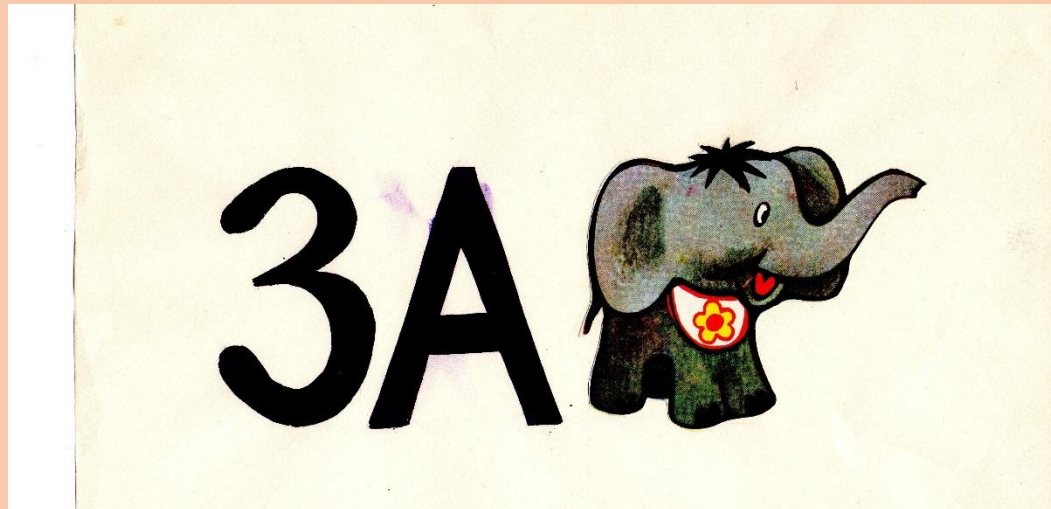
1. Вступительная часть,
(Это математическая игра, поэтическая страничка или интеллектуальное разминка),
2. Основная часть,
3. Решение олимпиадных задач.

Основные формы организации учебных занятий : рассказ, беседа, практикум по решению задач.

Интеллектуальная разминка

- Ребусы
- Танграм
- Собери квадрат
- Цветные квадраты
- Судоку
- Игры с палочками
- Пентамино

Ребусы



НЭЭЭЭ 2, 🌲 НК

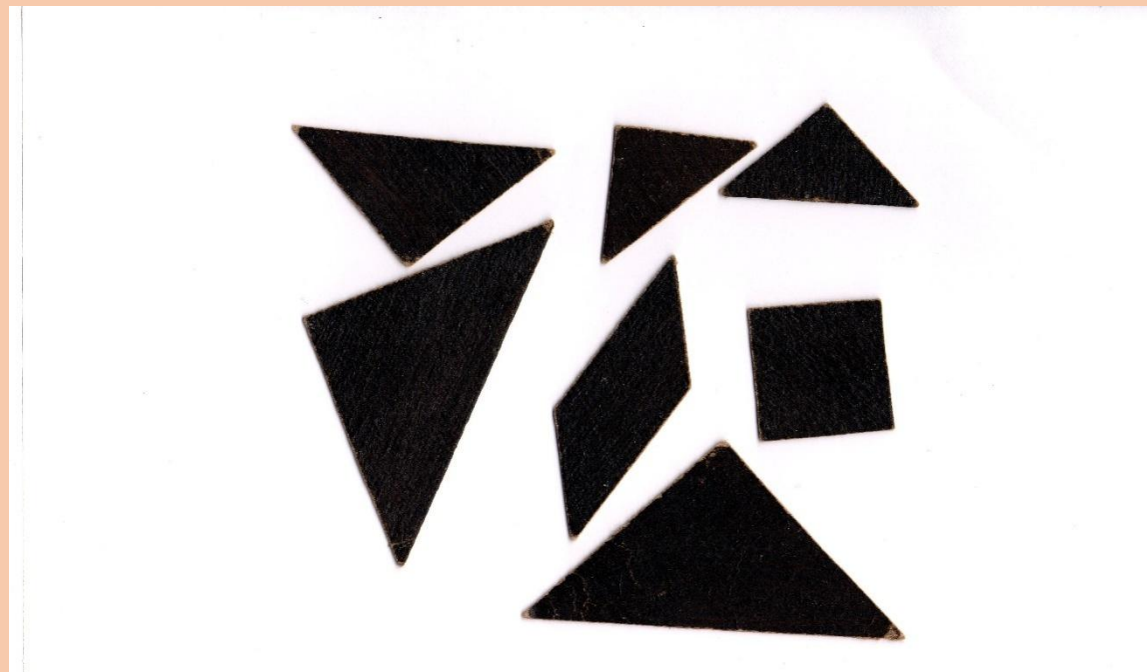
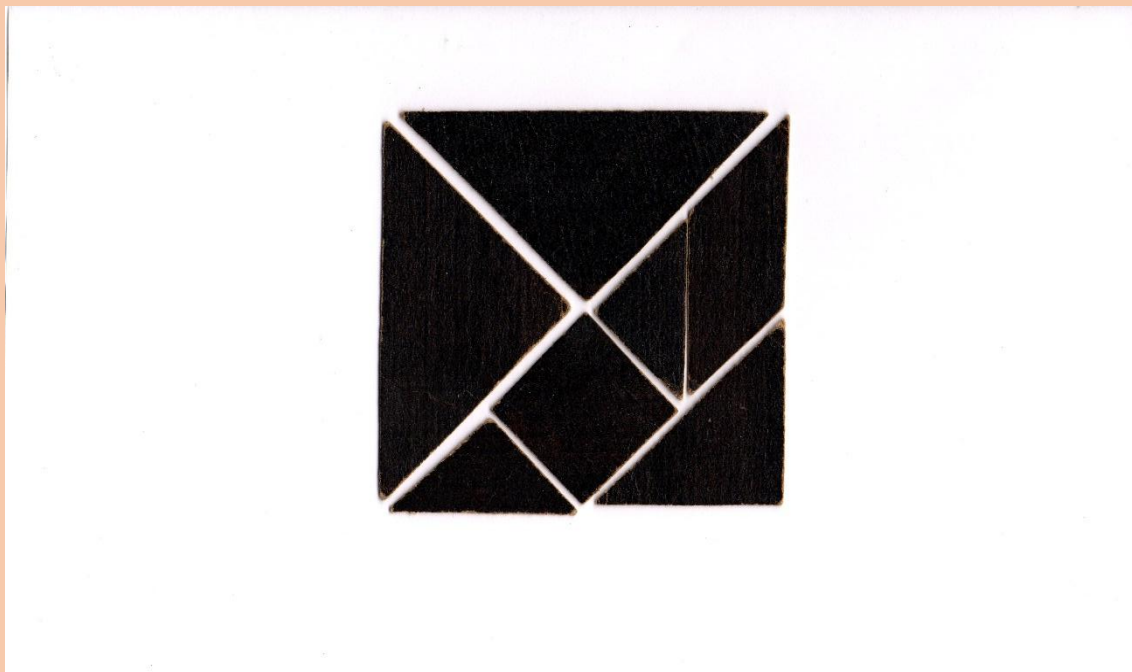
2, 🍷, 📦
Щ=Н

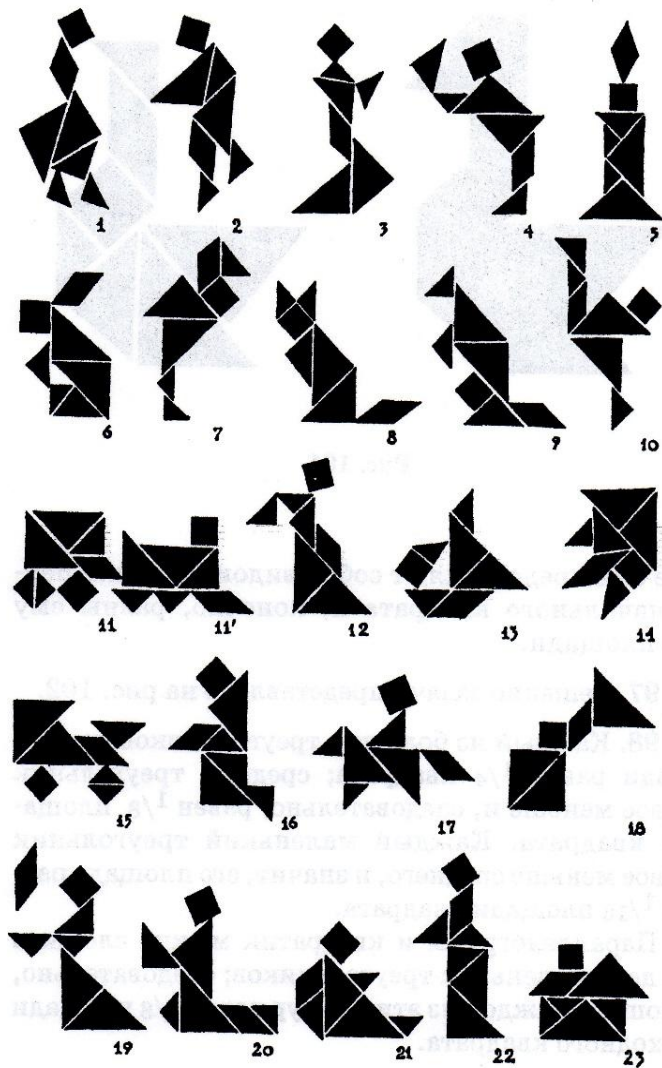
РЭВ 2

4, ег

Танграм

Задача игрока в развивающей игре «Танграм» сложить фигурки из частей головоломки так, чтобы, во-первых, были использованы обязательно все части головоломки, а, во-вторых, детали не перекрывали друг друга. Фигурки можно как угодно переворачивать, класть любой стороной вверх. Вот, собственно, и все правила.

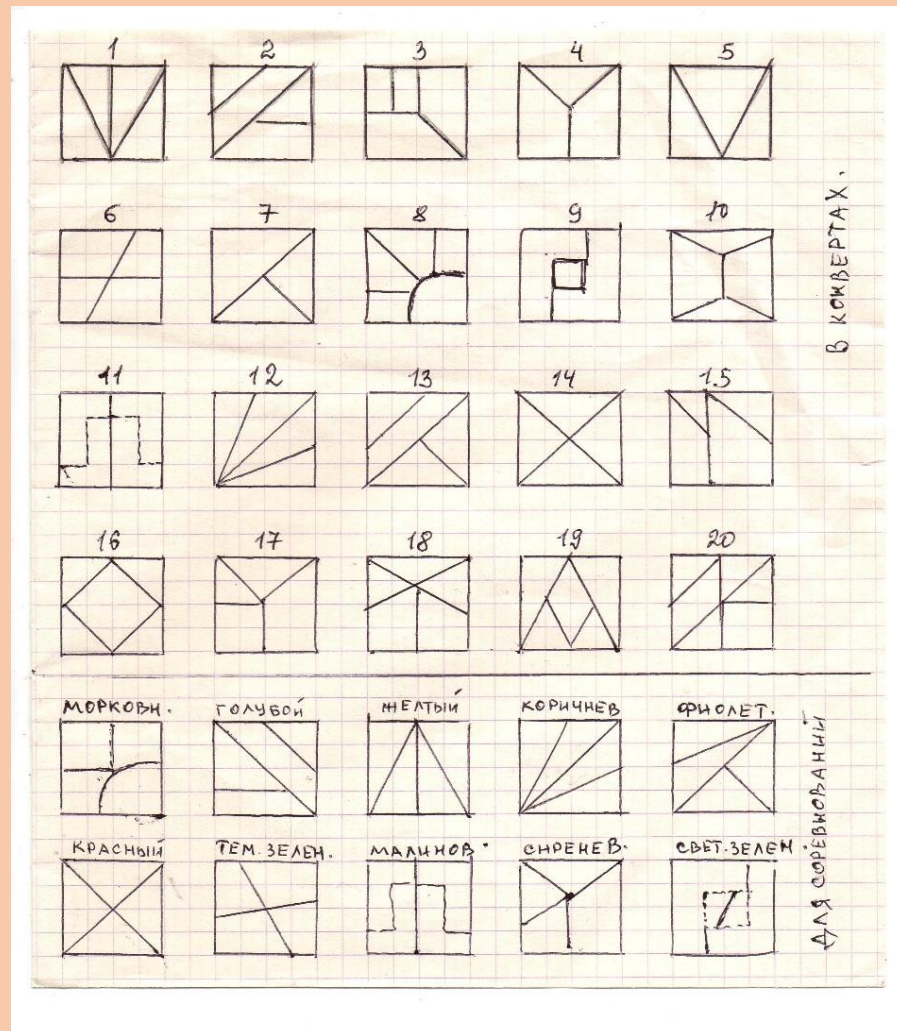
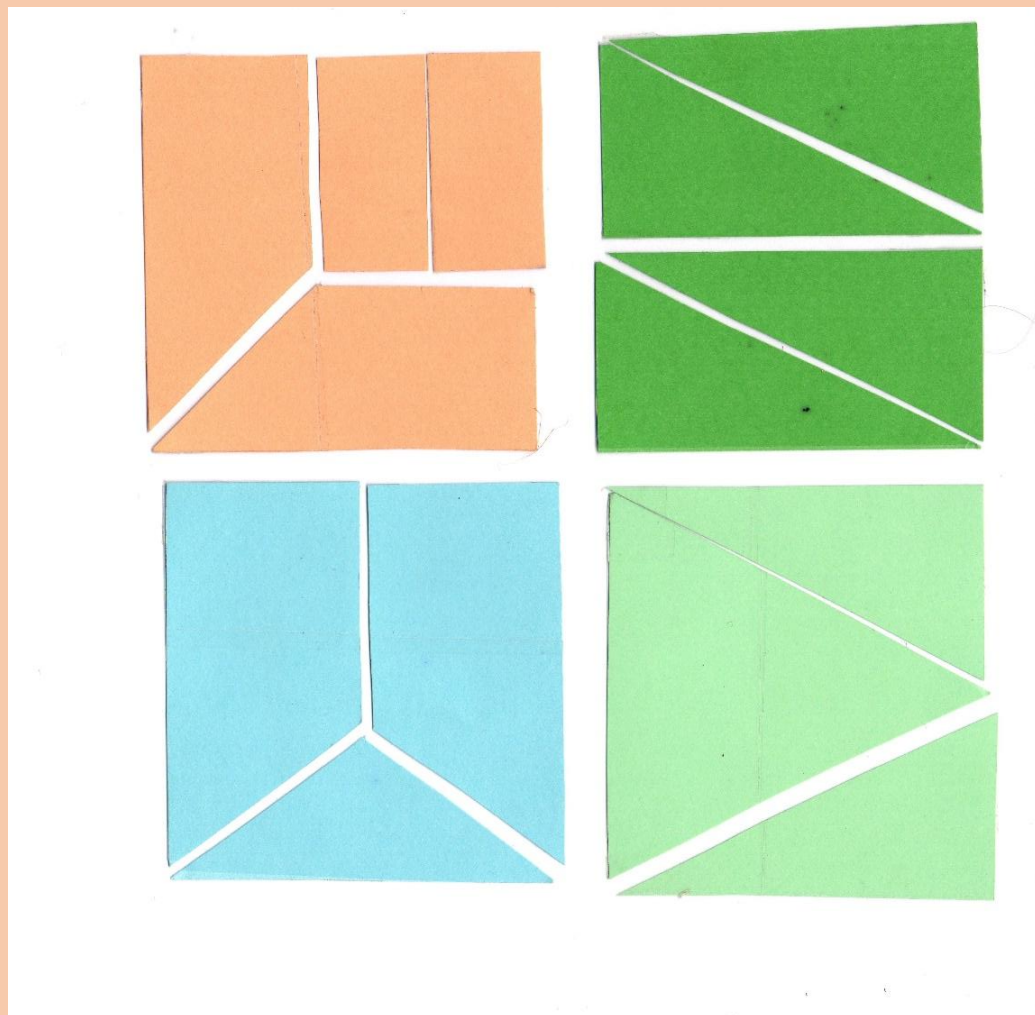




Детей увлекает результат –
составить увиденное или
задуманное.

Они включаются в активную
практическую деятельность по
подбору способа разложения фигур
с целью создания результата.

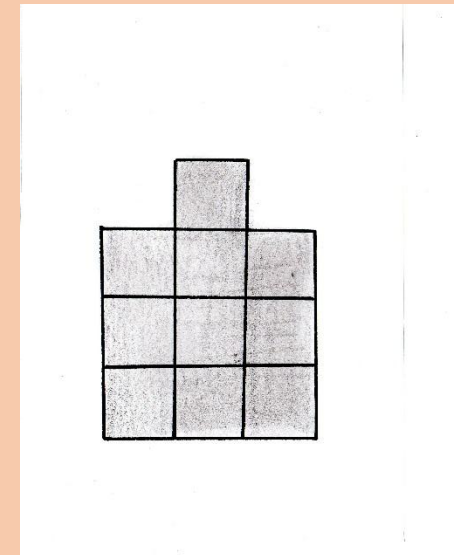
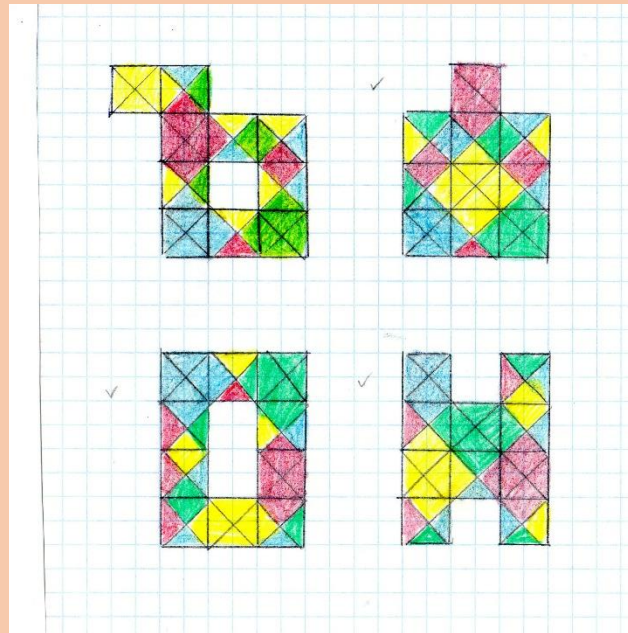
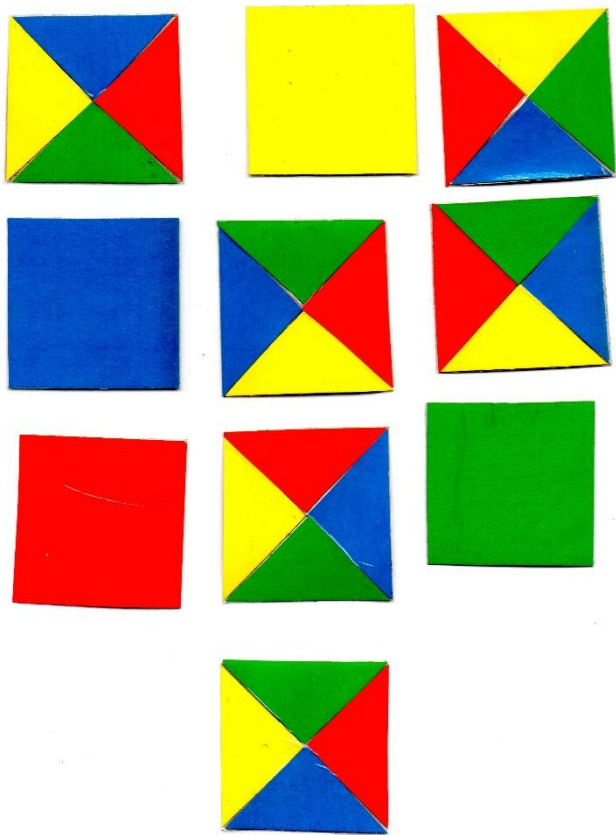
Собери квадрат



Цветные квадраты

Цель игры: Развитие логического мышления, памяти, сообразительности.

Ход игры: Сложить из квадратиков изображенные на рисунке фигуры так, чтобы стороны соприкасающихся квадратов имели одинаковую окраску.



Судоку

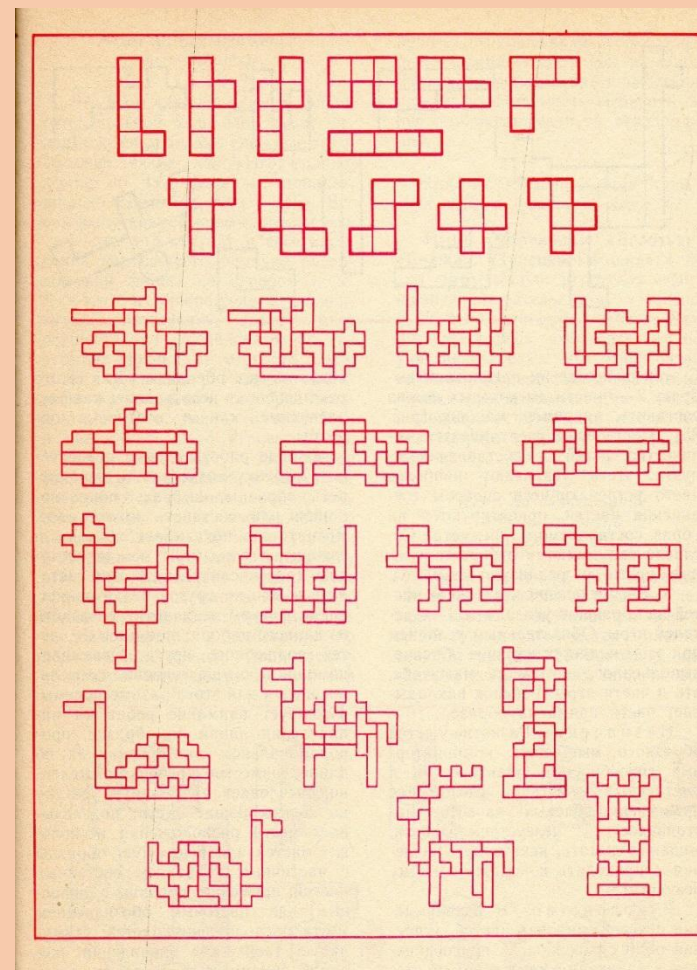
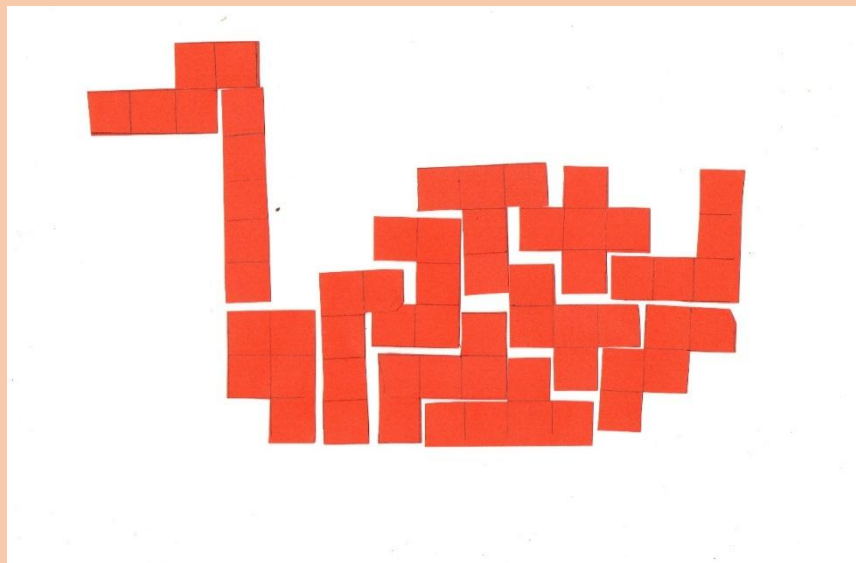
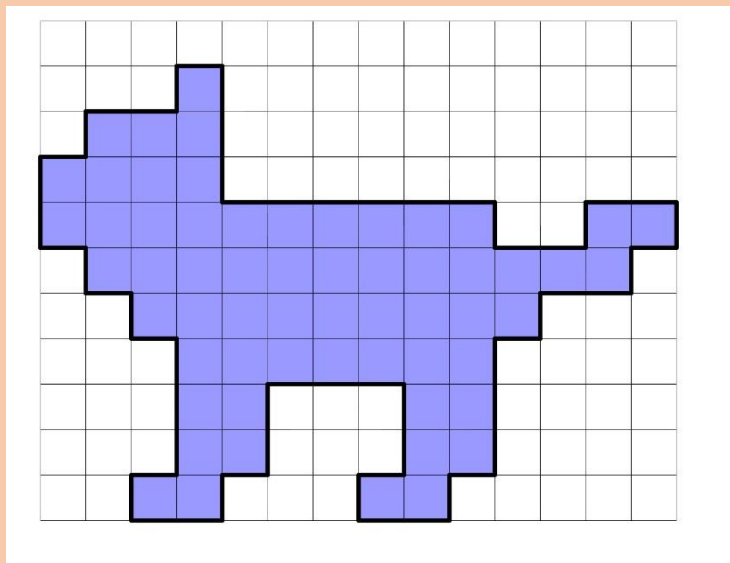
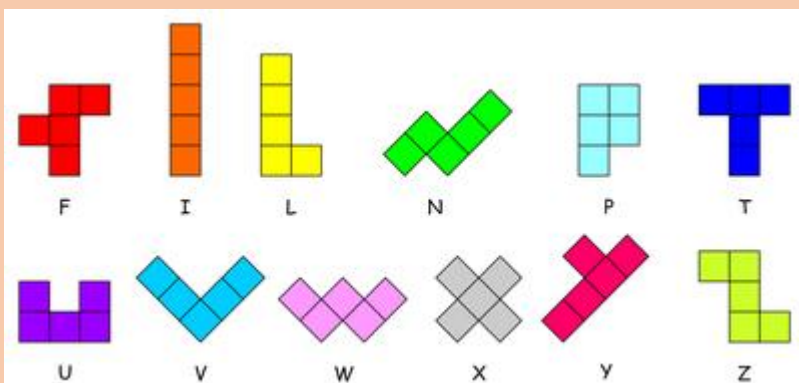
| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 7 | | 9 | 2 | 8 | 6 | 5 |
| | 6 | 2 | 5 | 3 | | 7 | | |
| | | 1 | | | | | 2 | 4 |
| | 7 | | 9 | | | | | 3 |
| 6 | | 3 | 8 | | 7 | 9 | | 1 |
| 9 | | | | | 1 | | 7 | |
| 3 | 8 | | | | | 1 | | |
| | | 4 | | 1 | 3 | 2 | 9 | |
| 2 | 1 | 6 | 4 | 8 | | 5 | | |

В математике, конечно, очень нужно уметь считать, складывать или умножать, но не менее важно умение логически мыслить. Вот его-то мы и будем развивать с помощью известной игры «Судоку».

Она прекрасно подходит для детей всех возрастов и даже взрослых. Здесь, главное подобрать нужный уровень сложности.

Пентамино

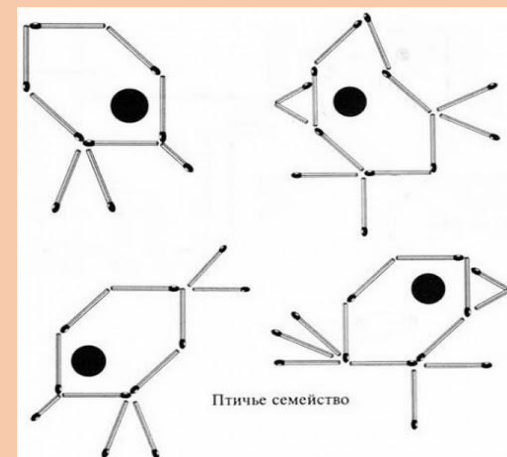
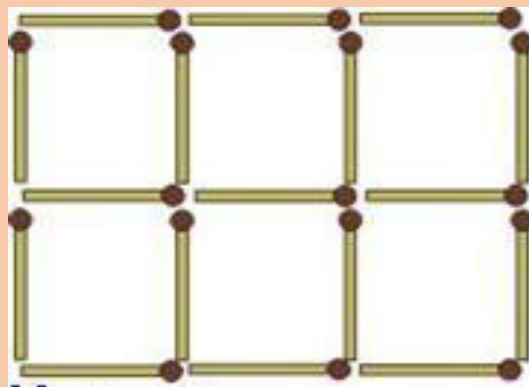
Пентамино – это головоломка, состоящая из 12 различных элементов (не считая поворотов и зеркальных отображений), каждый из которых состоит из пяти одинаковых квадратов, соединённых между собой сторонами. Элементы обозначаются латинскими буквами, форму которых они напоминают.



Игры с палочками

Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она не предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку, которая чаще всего замаскирована занимательным сюжетом, внешними данными, условием задачи и т.д.

Умственная задача: составить фигуру или видоизменить ее, найти путь решения, отгадать число – реализуется средствами игры в игровых действиях.



Спасибо за внимание !

