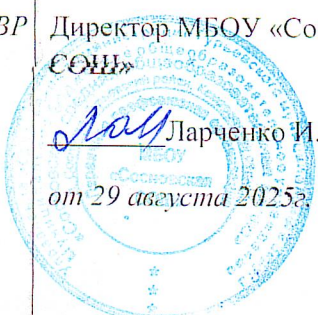


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Сосновская средняя общеобразовательная школа»

«Рассмотрено»	«Согласовано»	«Утверждаю»
На заседании педагогического совета Протокол №1 от 29 августа 2025г.	Заместитель директора по УВР МБОУ «Сосновская СОШ»  Ополева Ю. Э. от 29 августа 2025г.	Директор МБОУ «Сосновская СОШ»  Ларченко И. В. от 29 августа 2025г. 

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 9524299)

**Курса внеурочной деятельности «Проектная кухня: готовим идеи на
пятёрку»**

для обучающихся 5-7 классов

Составитель: Ополева Юлия Эдуардовна

п.Сосновка, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ]

Программа «Клуб гениев» предназначена для организации внеурочной деятельности учащихся 5-7 классов в соответствии с требованиями ФГОС ООО. Программа направлена на развитие интеллектуально-творческого потенциала учащихся через систему занятий, сочетающих логику, креативность и практическое применение знаний.

Особенности программы:

- Поэтапное усложнение интеллектуальных задач
- Интеграция различных дисциплин
- Использование интерактивных форм работы
- Сочетание индивидуальной и командной деятельности

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цель: Развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся через освоение методов эффективного мышления и решение нестандартных задач.

Задачи:

Образовательные:

- Освоить методы логического и критического мышления
- Научиться решать нестандартные задачи
- Овладеть техниками генерации идей

Развивающие:

- Развивать аналитические способности
- Формировать навыки стратегического планирования
- Совершенствовать пространственное мышление

Воспитательные:

- Воспитывать настойчивость в достижении цели
- Формировать готовность к интеллектуальному поиску
- Развивать уверенность в своих силах

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Программа реализуется в рамках внеурочной деятельности общеинтеллектуальной направленности. Содержание курса интегрируется с предметными областями «Математика», «Информатика», «Технология». Полученные умения используются учащимися при решении олимпиадных задач и участии в интеллектуальных конкурсах.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Практикум, семинар-исследование, интеллектуальная игра, турнир, мозговой штурм, работа в парах, работа в группе, конкурсы, проект.

Проведение занятий предполагает как работу учебной группы в полном составе, так и работу в подгруппах, индивидуальное решение задач. Выбор форм, методов и видов деятельности определяется с учётом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5 КЛАСС: «ИСКУССТВО ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ» (68 часов)

Модуль 1. Основы логики (16 часов)

Теоретический блок (6 часов):

- Понятие и виды логики
- Простые и сложные высказывания
- Логические операции
- Таблицы истинности
- Основы логического анализа

Практический блок (10 часов):

- Решение логических задач на таблицы истинности
- Задачи на переливание
- Задачи на взвешивание
- Логические цепочки и последовательности
- Анализ текстов на логичность
- Составление логических задач

Модуль 2. Комбинаторика (14 часов)

Теоретический блок (4 часа):

- Правила суммы и произведения
- Перестановки и сочетания
- Комбинаторные принципы
- Основы комбинаторного анализа

Практический блок (10 часов):

- Решение комбинаторных задач
- Игры с перебором вариантов
- Комбинаторные головоломки
- Применение комбинаторики в играх
- Творческое применение комбинаторики

Модуль 3. Алгоритмическое мышление (18 часов)

Теоретический блок (6 часов):

- Понятие алгоритма
- Виды алгоритмов
- Свойства алгоритмов
- Основы алгоритмизации

Практический блок (12 часов):

- Составление линейных алгоритмов
- Алгоритмы с ветвлениями
- Циклические алгоритмы
- Решение алгоритмических задач
- Алгоритмические головоломки
- Создание собственных алгоритмов

Модуль 4. Пространственное мышление (20 часов)

Теоретический блок (6 часов):

- Геометрические понятия
- Проекции и развертки
- Принципы пространственного анализа
- Основы геометрического моделирования

Практический блок (14 часов):

- Решение геометрических головоломок
- Задачи на разрезание и складывание
- Объемное моделирование
- Пространственные задачи
- Конструирование геометрических объектов
- Творческие проекты по геометрии

6 КЛАСС: «МАСТЕРСТВО АНАЛИЗА И СИНТЕЗА» (68 часов)

Модуль 1. Критическое мышление (18 часов)

Теоретический блок (8 часов):

- Понятие критического мышления
- Методы анализа информации
- Выявление ошибок в рассуждениях
- Работа с аргументацией
- Оценка достоверности источников

Практический блок (10 часов):

- Анализ текстов на достоверность
- Решение задач на критическое мышление
- Работа с противоречивой информацией
- Анализ рекламных сообщений
- Критический анализ новостей

Модуль 2. Теория решения изобретательских задач (16 часов)

Теоретический блок (6 часов):

- Основные понятия ТРИЗ
- Приемы разрешения противоречий
- Ресурсный подход
- Алгоритм решения изобретательских задач

Практический блок (10 часов):

- Решение изобретательских задач
- Применение приемов ТРИЗ
- Разработка изобретательских проектов
- ТРИЗ-игры и упражнения
- Создание собственных изобретений

Модуль 3. Математическое моделирование (18 часов)

Теоретический блок (8 часов):

- Понятие математической модели
- Виды моделей
- Методы построения моделей
- Анализ математических моделей

Практический блок (10 часов):

- Построение простейших моделей
- Решение практических задач через моделирование
- Оптимизационные задачи
- Моделирование реальных ситуаций
- Анализ и совершенствование моделей

Модуль 4. Стратегическое мышление (16 часов)

Теоретический блок (6 часов):

- Понятие стратегии и тактики
- Дерево решений
- Методы прогнозирования
- Основы стратегического планирования

Практический блок (10 часов):

- Стратегические игры
- Решение задач на принятие решений
- Анализ стратегических ситуаций

- Разработка стратегий
- Турниры по стратегическим играм

7 КЛАСС: «ИСКУССТВО МЫСЛИТЬ ЭФФЕКТИВНО» (68 часов)

Модуль 1. Эвристические методы (20 часов)

Теоретический блок (8 часов):

- Понятие эвристики
- Метод мозгового штурма
- Синектика
- Морфологический анализ
- Метод фокальных объектов

Практический блок (12 часов):

- Практикум по мозговому штурму
- Применение синектики
- Морфологический анализ задач
- Решение эвристических задач
- Разработка творческих проектов
- Создание собственных эвристических методов

Модуль 2. Основы теории вероятностей (14 часов)

Теоретический блок (6 часов):

- Случайные события
- Вероятность и статистика
- Основные понятия теории вероятностей
- Статистические методы

Практический блок (8 часов):

- Решение вероятностных задач
- Статистические исследования
- Применение теории вероятностей в жизни
- Вероятностные игры и эксперименты
- Анализ статистических данных

Модуль 3. Логические парадоксы (16 часов)

Теоретический блок (8 часов):

- Классические парадоксы
- Современные парадоксы
- Анализ парадоксов

- Методы разрешения парадоксов

Практический блок (8 часов):

- Анализ логических парадоксов
- Решение парадоксальных задач
- Создание собственных парадоксов
- Дискуссии по парадоксальным ситуациям
- Исследование парадоксов в науке

Модуль 4. Интеллектуальные проекты (18 часов)

Теоретический блок (4 часа):

- Технология создания интеллектуальных продуктов
- Методы презентации результатов
- Критерии оценки интеллектуальных проектов

Практический блок (14 часов):

- Разработка авторских задач
- Создание головоломок
- Подготовка интеллектуальных игр
- Разработка стратегических игр
- Создание учебных проектов
- Подготовка и проведение турниров
- Защита интеллектуальных проектов

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- Осознание ценности интеллектуальной деятельности
- Развитие познавательной активности
- Формирование настойчивости в решении задач
- Готовность к интеллектуальным挑战ам

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- Умение ставить интеллектуальные цели
- Навыки планирования решения задач
- Способность к коррекции стратегии решения

Познавательные УУД:

- Владение методами логического анализа
- Навыки решения нестандартных задач
- Развитие системного мышления

Коммуникативные УУД:

- Умение аргументировать свою позицию
- Навыки ведения интеллектуальной дискуссии
- Способность к коллективному решению задач

Предметные результаты:

- Знание основных методов логического мышления
- Умение решать задачи разных типов
- Навыки создания интеллектуальных продуктов
- Владение техниками эффективного мышления

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

Модуль	Теория	Практика	Всего
1. Основы логики	6	10	12
2. Комбинаторика	4	10	16
3. Алгоритмическое мышление	6	12	18
4. Пространственное мышление	6	14	16
Итого	22	46	48

6 КЛАСС

Модуль	Теория	Практика	Всего
1. Критическое мышление	8	10	18
2. Теория решения изобретательских задач	6	10	16
3. Математическое моделирование	8	10	18
4. Стратегическое мышление	6	10	16
Итого	28	40	68

7 КЛАСС

Модуль	Теория	Практика	Всего
1. Эвристические методы	8	12	20
2. Основы теории вероятностей	6	8	14
3. Логические парадоксы	8	8	16
4. Интеллектуальные проекты	4	14	18
Итого	26	42	68

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ урока	Тема урока	Количество часов
1	Что такое логика? Знакомство с предметом	1
2	Истинные и ложные высказывания	1
3	Логические связки "И", "ИЛИ"	1
4	Отрицание высказываний	1
5	Таблицы истинности: основы	1
6	Практикум: решение задач на таблицы истинности	1
7	Логические задачи на переливание	1
8	Логические задачи на взвешивание	1
9	Логические последовательности и цепочки	1
10	Анализ текстов на логичность	1
11	Практикум: решение комплексных логических задач	1
12	Составление собственных логических задач	1
13	Логические игры: "Данетки"	1
14	Логические игры: "Клумба"	1
15	Контрольное занятие по модулю "Основы логики"	1
16	Анализ ошибок и работа над ними	1
17	Знакомство с комбинаторикой	1

18	Правило суммы в комбинаторике	1
19	Правило произведения	1
20	Перестановки без повторений	1
21	Перестановки с повторениями	1
22	Сочетания: основные понятия	1
23	Размещения: теория и примеры	1
24	Практикум: решение комбинаторных задач	1
25	Комбинаторика в играх и головоломках	1
26	Комбинаторные головоломки	1
27	Творческое применение комбинаторики - часть 1	1
28	Творческое применение комбинаторики - часть 2	1
29	Зачет по модулю "Комбинаторика"	1
30	Анализ результатов зачета	1
31	Понятие алгоритма	1
32	Виды алгоритмов: линейные, ветвления, циклы	1
33	Свойства алгоритмов	1
34	Линейные алгоритмы: составление и выполнение	1
35	Алгоритмы с ветвлениями	1
36	Циклические алгоритмы	1
37	Практикум: составление алгоритмов - часть 1	1

38	Практикум: составление алгоритмов - часть 2	1
39	Решение алгоритмических задач - часть 1	1
40	Решение алгоритмических задач - часть 2	1
41	Алгоритмические головоломки - часть 1	1
42	Алгоритмические головоломки - часть 2	1
43	Создание собственных алгоритмов - часть 1	1
44	Создание собственных алгоритмов - часть 2	1
45	Контрольное занятие по модулю "Алгоритмическое мышление"	1
46	Основы пространственного мышления	1
47	Геометрические головоломки: танграм	1
48	Проекции и развертки объемных фигур	1
49	Задачи на разрезание и складывание фигур	1
50	Объемное моделирование из бумаги	1
51	Практикум по пространственным задачам - часть 1	1
52	Практикум по пространственным задачам - часть 2	1
53	Практикум по пространственным задачам - часть 3	1
54	Практикум по пространственным задачам - часть 4	1
55	Конструирование геометрических объектов - часть 1	1
56	Конструирование геометрических объектов - часть 2	1
57	Конструирование геометрических объектов - часть 3	1

58	Конструирование геометрических объектов - часть 4	1
59	Творческие проекты по геометрии - часть 1	1
60	Творческие проекты по геометрии - часть 2	1
61	Творческие проекты по геометрии - часть 3	1
62	Творческие проекты по геометрии - часть 4	1
63	Подготовка к итоговому турниру - часть 1	1
64	Подготовка к итоговому турниру - часть 2	1
65	Подготовка к итоговому турниру - часть 3	1
66	Подготовка к итоговому турниру - часть 4	1
67	Итоговый интеллектуальный турнир - индивидуальный зачет	1
68	Итоговый интеллектуальный турнир - командный зачет и награждение	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68

6 КЛАСС

№ урока	Тема урока	Количество часов
1	Понятие критического мышления	1
2	Методы анализа информации	1
3	Выявление ошибок в рассуждениях	1
4	Работа с аргументацией	1
5	Оценка достоверности источников информации	1
6	Анализ текстов на достоверность	1
7	Решение задач на критическое мышление - часть 1	1
8	Решение задач на критическое мышление - часть 2	1
9	Работа с противоречивой информацией	1
10	Анализ рекламных сообщений	1
11	Критический анализ новостей	1
12	Практикум: анализ СМИ	1
13	Критическое мышление в социальных сетях	1
14	Создание собственных заданий на критическое мышление	1
15	Контрольная работа по модулю	1
16	Анализ результатов контрольной работы	1
17	Основные понятия ТРИЗ	1

18	Приемы разрешения противоречий	1
19	Ресурсный подход в решении задач	1
20	Алгоритм решения изобретательских задач	1
21	Решение изобретательских задач - часть 1	1
22	Решение изобретательских задач - часть 2	1
23	Применение приемов ТРИЗ в бытовых ситуациях	1
24	Разработка изобретательских проектов - часть 1	1
25	Разработка изобретательских проектов - часть 2	1
26	ТРИЗ-игры и упражнения	1
27	Создание собственных изобретений - часть 1	1
28	Создание собственных изобретений - часть 2	1
29	Защита изобретательских проектов	1
30	Анализ успешных изобретений	1
31	Понятие математической модели	1
32	Виды математических моделей	1
33	Методы построения моделей	1
34	Анализ математических моделей	1
35	Построение простейших моделей - часть 1	1
36	Построение простейших моделей - часть 2	1
37	Решение практических задач через моделирование - часть 1	1

38	Решение практических задач через моделирование - часть 2	1
39	Оптимизационные задачи	1
40	Моделирование реальных ситуаций - часть 1	1
41	Моделирование реальных ситуаций - часть 2	1
42	Анализ и совершенствование моделей	1
43	Контрольная работа по модулю	1
44	Работа над ошибками	1
45	Понятие стратегии и тактики	1
46	Дерево решений: построение и анализ	1
47	Методы прогнозирования	1
48	Основы стратегического планирования	1
49	Стратегические игры: шахматы и шашки	1
50	Стратегические игры: "Морской бой"	1
51	Решение задач на принятие решений - часть 1	1
52	Решение задач на принятие решений - часть 2	1
53	Анализ стратегических ситуаций из истории	1
54	Разработка стратегий для игровых ситуаций	1
55	Турниры по стратегическим играм - часть 1	1
56	Турниры по стратегическим играм - часть 2	1
57	Турниры по стратегическим играм - часть 3	1

58	Турниры по стратегическим играм - часть 4	1
59	Анализ стратегических ошибок	1
60	Создание собственных стратегических игр	1
61	Подготовка к итоговому турниру	1
62	Итоговый турнир по стратегическим играм - отборочный этап	1
63	Итоговый турнир по стратегическим играм - полуфинал	1
64	Итоговый турнир по стратегическим играм - финал	1
65	Анализ итогов турнира	1
66	Рефлексия года: чему научились	1
67	Планирование летней интеллектуальной практики	1
68	Торжественное закрытие сезона "Клуба гениев"	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68

7 КЛАСС

№ урока	Тема урока	Количество часов
1	Понятие эвристики и эвристических методов	1
2	Метод мозгового штурма: теория и практика	1
3	Синектика: решение задач через аналогии	1
4	Морфологический анализ	1
5	Метод фокальных объектов	1
6	Практикум по мозговому штурму - часть 1	1
7	Практикум по мозговому штурму - часть 2	1
8	Применение синектики в решении задач	1
9	Морфологический анализ сложных задач	1
10	Решение эвристических задач - часть 1	1
11	Решение эвристических задач - часть 2	1
12	Разработка творческих проектов - часть 1	1
13	Разработка творческих проектов - часть 2	1
14	Создание собственных эвристических методов	1
15	Защита эвристических проектов	1
16	Анализ эффективности эвристических методов	1
17	Контрольное занятие по модулю	1

18	Работа над ошибками	1
19	Случайные события и их характеристики	1
20	Вероятность: основные понятия	1
21	Основные понятия теории вероятностей	1
22	Статистические методы исследования	1
23	Решение вероятностных задач - часть 1	1
24	Решение вероятностных задач - часть 2	1
25	Статистические исследования - часть 1	1
26	Статистические исследования - часть 2	1
27	Применение теории вероятностей в жизни	1
28	Вероятностные игры и эксперименты	1
29	Анализ статистических данных	1
30	Контрольная работа по модулю	1
31	Классические логические парадоксы	1
32	Современные парадоксы в науке	1
33	Анализ парадоксов: методы и подходы	1
34	Методы разрешения парадоксов	1
35	Анализ логических парадоксов - часть 1	1
36	Анализ логических парадоксов - часть 2	1
37	Решение парадоксальных задач	1

38	Создание собственных парадоксов	1
39	Дискуссии по парадоксальным ситуациям - часть 1	1
40	Дискуссии по парадоксальным ситуациям - часть 2	1
41	Исследование парадоксов в науке	1
42	Контрольное занятие по модулю	1
43	Технология создания интеллектуальных продуктов	1
44	Методы презентации результатов	1
45	Критерии оценки интеллектуальных проектов	1
46	Разработка авторских задач - часть 1	1
47	Разработка авторских задач - часть 2	1
48	Создание головоломок - часть 1	1
49	Создание головоломок - часть 2	1
50	Подготовка интеллектуальных игр - часть 1	1
51	Подготовка интеллектуальных игр - часть 2	1
52	Разработка стратегических игр - часть 1	1
53	Разработка стратегических игр - часть 2	1
54	Создание учебных проектов - часть 1	1
55	Создание учебных проектов - часть 2	1
56	Подготовка и проведение турниров - часть 1	1
57	Подготовка и проведение турниров - часть 2	1

58	Создание портфолио интеллектуальных достижений	1
59	Репетиция защиты проектов	1
60	Защита интеллектуальных проектов - часть 1	1
61	Защита интеллектуальных проектов - часть 2	1
62	Экспертиза проектов одноклассников	1
63	Подготовка к итоговому интеллектуальному марафону	1
64	Итоговый интеллектуальный марафон - этап 1	1
65	Итоговый интеллектуальный марафон - этап 2	1
66	Итоговый интеллектуальный марафон - этап 3	1
67	Награждение победителей и призеров	1
68	Итоговая рефлексия: планы на будущее	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- **Оборудование:** компьютер/ноутбук с выходом в интернет, мультимедийный проектор, принтер, интерактивная доска
- **Программное обеспечение:** пакеты для моделирования, логические игры, образовательные платформы
- **Материалы:** наборы логических игр, геометрические конструкторы, головоломки, раздаточные материалы
- **Литература для педагога:**
 1. Перельман Я.И. "Занимательная математика"
 2. Гарднер М. "Математические головоломки и развлечения"
 3. Лойд С. "Математическая мозаика"
 4. Альтшуллер Г.С. "Теория решения изобретательских задач"
- **Рекомендуемые ресурсы для учащихся:** образовательные порталы, онлайн-головоломки, интеллектуальные игры