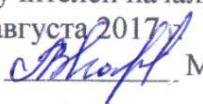


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гаицкая средняя общеобразовательная школа»

«Рассмотрена»

на заседании ШМО учителей начальных классов
Протокол №1 от 31 августа 2017 г.
Руководитель ШМО  Маркова Л.В.

«Согласована»

Зам. директора по ВР
 Никонова Е.Ю.
31 августа 2017 г.

Приложение к основной образовательной
программе начального общего образования,
утверждённой Приказом № 97 от 30 августа
2016 г.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Хочу все знать»
для 4 класса
Срок реализации: 1 год

Разработчик программы: Митрошичева Таисия Геннадьевна,
учитель начальных классов высшей квалификационной категории

Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности «Хочу все знать»

Личностными результатами изучения данного курса являются:

- ✓ развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- ✓ развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- ✓ воспитание чувства справедливости, ответственности;
- ✓ развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделе «Универсальные учебные действия».

Предметные результаты отражены в содержании программы (раздел «Основное содержание»)

Основное содержание

Числа. Арифметические действия. Величины

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.

Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления.

Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число и др. Поиск нескольких решений.

Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.)

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

Числа-великаны (миллион и др.) Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

Форма организации обучения - математические игры:

«Веселый счёт» – игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения». Игры «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «Деньи ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?» Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч». Игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) – двусторонние карточки: на одной стороне – задание, на другой – ответ.

Математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление».

Работа с палитрой – основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др. Игры

«Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Мир занимательных задач

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия.

Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.

Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания.

Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий.

Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания.

Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе и неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: $СМEX + ГРОМ = ГРЕМИ$ и др.

Обоснование выполняемых и выполненных действий.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».

Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка $1 \rightarrow 1\downarrow$, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.

Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции.

Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части.

Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр. (По выбору учащихся.)

Форма организации обучения – работа с конструкторами

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор. ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела». Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

4 класс

Содержание курса «Хочу все знать»

№	РАЗДЕЛ	Часы
1	Числа. Арифметические действия. Величины	17
2	Мир занимательных задач	14
3	Геометрическая мозаика	3

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности

«Хочу все знать»

	Тема	Виды деятельности	Форма контроля
1.	Вводное занятие «Математика – царица наук»		
2.	Как люди научились считать.	Выполнение заданий презентации «Как люди научились считать»	
3.	Интересные приемы устного счёта.	Устный счёт	
4	Решение занимательных задач в стихах.	Работа в группах: инсценирование загадок, решение задач	
5	Упражнения с многозначными числами (класс млн.)	работа с алгоритмами	
6.	Учимся отгадывать ребусы.	Составление математических ребусов	конкурс на лучший математический ребус
7.	Числа-великаны. Коллективный счёт.	Решение теста -кроссворда	Проверочный тест
8.	Упражнения с многозначными числами (класс млрд.)	работа с алгоритмом	Контрольный тест
9	Решение ребусов и логических задач.	Самостоятельная работа	мини-олимпиада

10		Задачи с неполными данными, лишними, нереальными данными.	Составление схем, диаграмм	
11.		Загадки- смекалки.	составление загадок, требующих математического решения	конкурс на лучшую загадку-смекалку
12		Игра «Знай свой разряд».	работа с таблицей разрядов	тест
13.		Обратные задачи.	работа в группах «Найди пару»	познавательная игра «Где твоя пара?»
14.		Практикум «Подумай и реши».	самостоятельное решение задач с одинаковыми цифрами	
15.		Задачи с изменением вопроса.	Инсценирование задач	конкурс на лучшее инсценирование математической задачи
16.		«Газеталюбознательных».	Проектная деятельность	конкурс на лучшую математическую газету
17.		Решение нестандартных задач.	решение задач на установление причинно-следственных отношений	
18.		Решение олимпиадных задач.	решениезаданийповышеннойтрудности	Школьная олимпиада
19.		Решение задач международной игры «Кенгуру»	Решениезаданий повышенной трудности	Школьная олимпиада
20.		Составление фигур из китайской головоломки «Танграм»	Решение заданий повышенной трудности	
21.		Составление фигур из китайской головоломки «Танграм»	работа над ошибками олимпиадных заданий	
22.		Математические горки.	решение задач на преобразование неравенств	конкурсналучший «Решебник»
23.		Наглядная алгебра.	работа в группах: инсценирование	
24.		Решение логических задач.	Схематическое изображение задач	

25.		Игра «У кого какая цифра»	Творческая работа	
26		Знакомьтесь: Архимед!	работа с энциклопедиями и справочной литературой	создание на бумаге эскизов слайдов будущей презентации
27.		Задачи с многовариантными решениями.	работа над созданием проблемных ситуаций, требующих математического решения	
28.		Знакомьтесь: Пифагор!	работа с информацией презентации: «Знакомьтесь: Пифагор!»	викторина
29.		Задачи с многовариантными решениями.	Работа в парах по решению задач	
30.		Учимся комбинировать элементы знаковых систем.	Составление знаковых систем	тест
31.		Задачи с многовариантными решениями.	Индивидуальная работа	
32		Задачи с многовариантными решениями.	Индивидуальная работа	
33.		Математический КВН	работа в группах	
34		Круглый стол «Подведем итоги»	коллективная работа по составлению отчёта о проделанной работе	анкетирование