

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Старо – Татауровская СОШ»

РЕКОМЕНДОВАНО  
Центром классных  
Руководителей  
/Вакух О.В./  
«30» 08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО  
МС протокол № \_\_  
/Гороховская ОС/  
«08» 08 2023 г.

« УТВЕРЖДАЮ »  
Директор МОУ «Старо –  
Татауровская СОШ»  
/Чукреева ЛА/  
«08» 08 2023 г.



**Рабочая программа внеурочной деятельности**

**«Школьные предметные олимпиады».**

**1-4 класс**

**2023-2024 гг**

**Количество часов: 34 часа**

**Учитель: Ревина Елена Ивановна**

**Учебный год 2023-2024г  
Старое-Татаурово**

## 1. Пояснительная записка

Программа курса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также основной образовательной программой начального общего образования. Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

Внеучебно-познавательная компетенция – это совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической, внеучебной деятельности, соотношенной с реальными познаваемыми объектами. Сюда входят знания и умения целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки внеучебно-познавательной деятельности. Учение овладевает креативными навыками продуктивной деятельности: добыванием знаний непосредственно из реальности, владением приемами действий в нестандартных ситуациях, эвристическими методами решения проблем.

Как известно, способности, в том числе и познавательные, не только проявляются, но и формируются и развиваются в процессе деятельности. Внеучебная деятельность младших школьников создает большие возможности для становления психических качеств, которые могут составить основу тех или других способностей.

Однако эти возможности зачастую реализуются далеко не лучшим образом. По данным психологических исследований наибольший сдвиг в развитие ребенка происходит на первом году обучения. Далее темпы умственного развития учащихся замедляются, а интерес к учебе падает вследствие недостаточного внимания к развивающей стороне обучения.

Школьные уроки по-прежнему в своей массе нацелены на прохождение программы, а не на развитие мышления детей.

Это положение может улучшиться в связи с переходом школ на новый ФГОС, но при этом переходе есть одна опасность: часть учителей может вновь нацелиться исключительно на ту сумму знаний, умений и навыков, которая включена в стандарт и которую должны усвоить ученики, чтобы успешно сдать ЕГЭ.

Между тем возможность и целесообразность обучения, ориентированного на развитие ребенка, была основана еще в 30-е годы выдающимся русским психологом Л.В.Выготским. Его идею поддержали Д.Б.Эльконин, В.В.Давыдов, Г.А.Цукер, А.В.Занков, И.С.Якиманская и др. Согласно этой теории современное построение учебных предметов должно способствовать формированию у школьников более высокого уровня мышления.

Но традиционные программы и учебники страдают рядом существенных недостатков. Если проанализировать их, то не трудно заметить, что упор в них делается на типовые задания, в которых требуется лишь применение решения определенного алгоритмического вида.

Еще очень часто обучение сводится к запоминанию и воспроизведению приемов действий, типовых способов решения заданий. Однообразное, шаблонное повторение одних и тех же действий убивает интерес к учению. Дети лишены радости открытия и постепенно могут потерять способность к творчеству. При таком подходе, фактически ориентированного на среднего ученика, страдают наиболее способные дети, которые не получают достаточного материала для развития своих способностей. Их общеинтеллектуальная деятельность оказывается недостаточно нагруженной, они привыкают не прилагать усилий в учебной работе.

Данная программа является наиболее **актуальной** на сегодняшний момент, так как обеспечивает развитие интеллектуальных общеучебных умений у учащихся, необходимых для дальнейшей самореализации и формирования личности ребенка.

На помощь приходит внеучебная деятельность, где ребенок может раскрыть и преумножить свои способности.

**Новизна данной программы** определена требованиями к результатам основной образовательной программы начального общего образования ФГОС. Одним из главных лозунгов новых стандартов второго поколения является формирование компетентностей ребенка по освоению новых знаний, умений, навыков, способностей. Отличительной особенностью новых стандартов является включение в перечень требований к структуре основной образовательной программы:

- соотношение урочной и внеурочной деятельности обучающихся;
- содержание и объем внеурочной деятельности обучающихся.

Отличительными особенностями рабочей программы по данному курсу являются:

- определение видов организации деятельности учащихся, направленные на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса;
- в основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты;
- достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки педагогом.

#### **Тип образовательной программы:**

Образовательная программа ориентирована на достижение результатов определенного уровня, по конкретным видам внеучебной деятельности младших школьников.

Программа имеет возрастную привязку:

- для 1-2-го класса – образовательная программа, ориентированная на приобретение школьником общеинтеллектуальных знаний в различных видах деятельности;
- для 2-3-го класса – образовательная программа, формирующая позитивное отношение к базовым ценностям;
- для 4-го класса – образовательная программа, дающая ребенку опыт самостоятельного интеллектуального действия;

#### **Особенности реализации программы.**

- Данная внеурочная деятельность школьников организуется в форме кружка общеинтеллектуальной направленности. Реализация программы рассчитана на весь курс начального образования 4года, объёмом в 135 часов. Занятия проводятся 1 раз в неделю, во второй половине дня. В 1 классе по 30 минут (33 часа), во 2-4 классах по 45 минут (34 часа). Место проведения занятий – учебный кабинет. Возраст детей, участвующих в реализации программы, 7-11 лет.

- Предлагаемый курс предполагает применение коллективных форм организации занятий и использование современных средств обучения, создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности.

## **2. Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности** **Возрастные особенности достижения результатов воспитания**

- При организации внеурочной деятельности младших школьников необходимо учитывать, что, поступив в 1 класс, дети особенно восприимчивы к новому знанию, стремятся понять новую для них школьную реальность. Педагогу необходимо поддержать эту тенденцию, обеспечить используемыми формами внеурочной деятельности достижение ребенком первого уровня результатов.
- Во 2 и 3 классах, как правило, набирает силу процесс развития детского коллектива, резко активизируется межличностное взаимодействие младших школьников друг с другом, что создаёт благоприятную ситуацию для достижения во внеурочной деятельности школьников второго уровня результатов.
- Последовательное восхождение от результатов первого к результатам второго уровня на протяжении трёх лет обучения в школе создаёт у младшего школьника к 4 классу реальную возможность выхода в пространство общественного действия (т. е. достижение третьего уровня результатов).

#### **Планируемые результаты**

*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*

- *Сравнивать* разные приемы действий, *выбирать* удобные способы для выполнения конкретного задания.

- *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; *использовать* его в ходе самостоятельной работы.
- *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.
- *Анализировать* правила игры. *Действовать* в соответствии с заданными правилами.
- *Включаться* в групповую работу. *Участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- *Выполнять* пробное учебное действие, *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии.
- *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения, *использовать* критерии для обоснования своего суждения.
- *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

#### *Предметные результаты*

- *Анализировать* текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины).
- *Искать и выбирать* необходимую информацию, содержащуюся в тексте, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.
- *Моделировать* ситуацию.
- *Использовать* соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.
- *Конструировать* последовательность «шагов» (алгоритм).
- *Объяснять (обосновывать)* выполняемые и выполненные действия.
- *Воспроизводить* способ решения.
- *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- *Анализировать* предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
- *Оценивать* предъявленное готовое решение.
- *Участвовать* в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения.
- *Конструировать* несложные задачи.
- *Составлять* фигуры из частей. *Определять* место заданной детали в конструкции.
- *Выявлять* закономерности в расположении деталей; *составлять* детали в соответствии с заданным контуром конструкции.
- *Моделировать* объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток

### 3. Содержание курса

Программа предусматривает достижение 3 уровней результатов:

Уровни развития	Уровни результата воспитания	Показатели воспитанности и развития
<b>Зона актуального развития</b> Ребенок приобретает знания об интеллектуальной деятельности, о способах и средствах выполнения заданий. Формируется мотивация к учению через внеурочную деятельность.	<b>1 уровень результата</b>	Интеллектуальные знания, мотивы, цели, эмоциональная включённость, согласованность знаний, умений, навыков.
Ребенок самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, значимым взрослым, сможет выполнять задания данного типа, для данного возраста: высказывать мнения, обобщать, классифицировать, обсуждать.	<b>2 уровень результата</b>	Осуществление действий своими силами. Заинтересованность деятельностью. Активность мышления, идей, проектов.
<b>Зона ближайшего развития</b> Ребенок самостоятельно сможет применять изученные способы, аргументировать свою позицию, оценивать ситуацию и полученный результат.	<b>3 уровень результата</b>	Откликаемость на побуждения к развитию личности, активность ориентировки в социальных условиях, произвольное управление знаниями, умениями, навыками.

**Целью мониторинговых исследований** является создание системы организации, сбора, обработки и распространения информации, отражающей результативность модернизации внеурочной деятельности и дополнительного образования по следующим критериям:

- рост активности обучающихся; рост мотивации к активной познавательной деятельности;
- уровень достижения обучающимися таких образовательных результатов, как сформированность коммуникативных и исследовательских компетентностей, креативных и организационных способностей, рефлексивных навыков;
- качественное изменение в личностном развитии;
- удовлетворенность учащихся и родителей жизнедеятельностью школы.

**Способами определения результативности программы являются:**

Диагностика, проводимая в начале и в конце каждого года обучения в виде естественно-педагогического наблюдения.

В начале года **Тесты способностей** позволяют выявить и измерить уровень развития тех или иных психических функций, познавательных процессов. Такие тесты чаще всего связаны с диагностикой познавательной сферы личности, особенностей мышления и обычно называются также интеллектуальными.

К ним относятся, например, тест Равена, тест Амтхауэра, тест Векслера и т.д., а также тесты-задания. В конце года **Тесты достижений** ориентированы на выявление уровня сформированности конкретных знаний, умений и навыков и как меры успешности выполнения, и как меры готовности к выполнению некоторой деятельности. В качестве примеров могут служить все виды тестовых испытаний.

1 класс

**Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы**  
«Размышляем, играем, творим»

В результате изучения данной программы в 1 классе обучающиеся получают возможность формирования

**Личностных результатов:**

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, при поддержке других участников группы и педагога, делать выбор, как поступить, опираясь на этические нормы.

**Метапредметные результаты:**

*Регулятивные УДД:*

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться высказывать свое предположение (версию);
- учиться работать по предложенному педагогом плану;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

*Познавательные УДД:*

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- учиться добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт, информацию, полученную от педагога, и используя учебную литературу;
- учиться овладевать измерительными инструментами.

*Коммуникативные УДД:*

- учиться выражать свои мысли;
- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
- овладевать навыками сотрудничества в группе в совместном решении учебной задачи.

**Предметными результатами** являются формирование следующих умений:

- сравнивать предметы по заданному свойству;
- определять целое и часть;
- устанавливать общие признаки;
- находить закономерность в значении признаков, в расположении предметов;
- определять последовательность действий;
- находить истинные и ложные высказывания;
- наделять предметы новыми свойствами;
- переносить свойства с одних предметов на другие

**Тематическое планирование внеурочной  
деятельности  
1 класс**

<b>№</b>	<b>Перечень разделов и тем</b>	<b>Формы и виды деятельности</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Теорет-х занятий</b>	<b>Прак-х занятий</b>
<b>Наблюдение и классификация по самостоятельно найденному и заданному основанию</b>					

1.	Вводное занятие. Тест способностей.	Знакомство с программой, с целями, с темами занятий. Простые интеллектуальные игры.	1	0,5	0,5
2.	Знаете ли вы себя.	Ответы на вопросы о строении человеческого тела. Практическое задание: показать на себе спрашиваемые части тела.	1	0,5	0,5
3-7.	Игры с фигурами Дьенеша.	Игры с геометрическими фигурами: цвет, форма, размер, величина. Объединение по группам. Практическое задание: вырезание фигур, придумать свой вариант объединения предметов.	5	4	1
8.	В сказочном городе. Бегите ко мне.	Объединение предметов по признакам. Игра на развитие внимания. Практическое задание: изобрази животное.	1	0,5	0,5
9.	Братцы – кролики. Живые группы.	Объединение предметов по признакам. Практическое задание: игра на умение группироваться по признаку.	1	0,5	0,5
10.	А ну – ка собери.	Объединение предметов по тематическому признаку.	1	+	1
11.	Подбери картинки. Составь пары.	Объединение предметов по тематическому признаку. <b>Разработка в приложении 1(2)</b>	1	+	1
12.	Домино.	Объединение предметов по тематическому признаку.	1	+	1
13-14.	Логический поезд.	Упражнения на развитие логической связи. Проектная работа: составить свой «логический поезд»	2	1	1
15-17.	Логические задачи.	Упражнения на развитие логической связи. Творческая работа: придумать задачу.	3	+	3
18.	Конкурс эрудитов.		1	1	
19.	Найди пирамидку. Забей гвоздь.	Упражнения на развитие логического мышления. Исследовательская работа: «если», «то»	1	0,5	0,5
<b>Наблюдение, обобщение.</b>					
20.	Продолжи логический ряд.	Посредством зрения и логики продолжить предложенный ряд	1	+	1
21.	Назови одним словом.	Объединение предметов по признаку и его название.	1	+	1
22.	Найди общий признак. Загадочный ряд.	Проанализировать данные предметы и назвать признак. Практическая работа: придумать свой признак объединения предметов.	1	+	1
23.	Догадайся и дорисуй.	Найти правило по которому объединены предметы и нарисовать недостающий предмет. Подготовительная работа с матрицами Равена.	1	+	1
24.	Что лишнее и почему?	Найти правило по которому объединены предметы и найти лишний предмет.	1	+	1
25.	Найди	Найти логическую связь между	1	+	1

	логическую пару.	предметами. Проектная работа: придумать и нарисовать свою пару.			
26.	Что сначала, что потом?	Разложить карточки по порядку и объяснить, почему так. Творческая работа: самостоятельно составить свою схему.	1	+	1
<b>Наблюдение и классификация по самостоятельно найденному и заданному основанию.</b>					
<b>Самоконтроль.</b>					
27.	Шумящие коробочки. Корешки и вершки.	Посредством слуха определить, какой предмет в коробочке.	1	+	1
28.	Поиск по признакам. Раздели по группам.	По данному признаку, продолжить ряд. Творческая работа: рисование отдельных предметов для игры.	1	+	1
29.	В мире животных.	Земля, вода, воздух, какие животные живут на суше, в воде, в воздухе.	1	+	1
30.	Так бывает или нет?	Игра. Проектная работа совместно с родителями: придумать продолжение игры.	1	1	+
<b>Наблюдение, обобщение.</b>					
<b>Самоконтроль.</b>					
31.	Что это? Загадки.	Назвать предмет по его признакам. Исследовательская работа. (Виды загадок, формы, назначения и т.д.)	1	1	+
32.	Назови одним словом. Лишнее слово.	Назвать предмет по его признакам. Практическая работа: из предложенных предметов найти лишнее и объяснить почему.	1	+	1
33.	Природа и предметный мир. Истина или ложь. Тест достижений.	Из предложенных вариантов предметов найти логическую связь между ними. Подвести итоги года.	1	0,5	0,5



## 2 класс

**Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы «Размышляем, играем, творим»**

В результате изучения данной программы **во 2 классе** обучающиеся получают возможность формирования

**Личностных результатов:**

- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
- учиться выражать свои мысли, аргументировать;
- овладевать креативными навыками, действуя в нестандартной ситуации.

**Метапредметными результатами** изучения курса во втором классе являются формирование следующих УУД.

*Регулятивные УУД:*

- учиться отличать факты от домыслов;
- овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности.
- формировать умение оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей.

*Познавательные УУД:*

- овладевать логическими операциями сравнения, анализа, отнесения к известным понятиям;
- перерабатывать полученную информацию: группировать числа, числовые выражения, геометрические фигуры;
- находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных рисунков, схем).

*Коммуникативные УУД:*

- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя);
- развивать доброжелательность и отзывчивость;
- развивать способность вступать в общение с целью быть понятым.

**Предметными результатами** являются формирование следующих умений:

- применять правила сравнения;
- задавать вопросы;
- находить закономерность в числах, фигурах и словах;
- строить причинно-следственные цепочки;
- упорядочивать понятия по родовидовым отношениям;
- находить ошибки в построении определений;
- делать умозаключения.

**Тематическое планирование внеурочной  
деятельности  
2 класс**

<b>№</b>	<b>Перечень разделов и тем</b>	<b>Формы и виды деятельности</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Теорет-х занятий</b>	<b>Прак-х занятий</b>
1.	Вводное занятие. Тест способностей.	Знакомство с программой, с целями, с темами занятий. Интеллектуальные игры.	1	0,5	0,5
2-3.	Литературная викторина.	Каждое занятие начинается с разминки, а затем выполняются задания. Данное занятие посвящено литературным произведениям. Назвать авторов, объяснить название произведения и др.	2	2	+
4.	Сказка.	По отрывку вспомнить сказку. Найти лишнего героя из определенного произведения. Сравни сказки. Исследовательская работа: что общего в сказках, особенность сказок, начало, конец сказок.	1	0,5	0,5
5.	В мире слов.	Найти общее определение, скажи по-другому, с каким предметом ассоциируется, подбери подходящее по смыслу слово. Творческая работа: составление загадок.	1	0,5	0,5
6.	Растения.	Найди логическую связь и скажи одним словом. Объясни название растения. Упражнения на развитие памяти. По признаку назвать растение.	1	1	+
7-	Овощи. Фрукты.	Закончи рифму. Объедини слова в	2	1	1

8.	Ягоды.	пары, объясни выбор. По признакам назови предмет. Творческая работа: опиши предмет.			
9.	Логические задачи.	Упражнения на развитие логической связи и мышления. Компьютерные игры.	1	0,5	0,5
10.	Явления природы.	Ассоциативные цепочки. Разгадывание загадок. Упражнения на развитие внимания. Творческая работа: продолжи песенку.	1	0,5	0,5
11.	Животный мир.	Назови одним словом группу предметов. Раздели по признаку. Кто где живет. Практическая работа: составь цепочку слов, чтобы последняя буква предыдущего слова являлась первой последующего.	1	0,5	0,5
12.	Домашние животные.	Упражнения на развитие логического мышления. Слуховая зарядка. Творческая работа: разгадывание загадок.	1	0,5	0,5
13.	Птицы.	Ассоциативная связь. Развитие образного мышления, творческих способностей. Творческая работа: лепка птиц.	1	0,5	0,5
14.	Урок творчества.	Проектная работа: составление игр.	1	+	1
15.	Человек и его дело.	Развивать речь, умение высказывать и обосновывать свои рассуждения. Произведения о профессиях. Найдите связь между словами.	1	+	1
16.	Семья.	Решение простых логических задач. Разложи картинки по порядку и составь рассказ. Развитие творческих способностей. Проектная работа совместно с родителями: моя семья	1	+	1
17.	Мир предметов и вещей.	Развитие речи. Подбери подходящие по смыслу слова. Назови предметы, которые обладают определенными свойствами. <b>Разработка в приложении 1(3)</b>	1	1	+
18.	Участие во Всероссийской олимпиаде «Кенгуру»	Применение знаний по предмету математика.	1	1	+
19.	Вещи вокруг нас.	Назови одним словом. Предмет из предмета, путем удаления составной части. Практическая работа: ассоциации.	1	0,5	0,5
20.	Конкурс эрудитов.		1	1	
21.	Игра. Спорт.	Кто есть кто? Подбери пару. Практическая работа: разучивание новых игр.	1	0,5	0,5
22.	Транспорт.	По какому признаку объединили? Развитие образного мышления: на что похож предмет? Творческая работа:	1	0,5	0,5

		продолжи рифму.			
23.	Родной край.	Формирование умственных действий: анализ, обобщение и др. Исследовательская работа: произведения о Родине, рисунки, фотографии, эссе.	1	1	+
24.	Урок творчества.	Составление разных лабиринтов.	1	+	1
25.	Человек и его поступки.	Развитие речи. Скажи наоборот. Решение логических задач.	1	+	1
26.	Разноцветный мир.	Знакомство с цветами: вишневый, салатный, ореховый, васильковый и др. творческая работа: волшебные кляксы.	1	0,5	0,5
27.	Ориентировка во времени.	Развитие временного мышления. Назови одним словом. Практическая работа: решение ребусов, логических задач.	1	0,5	0,5
28.	Форма. Направления.	Развитие мышления. Раздели квадрат на равные части разными способами. Назови противоположные по смыслу слова. Развитие образного мышления. На что похоже.	1	+	1
29.	Количество и счет. Величина.	Развитие внимания и памяти. Математические задачки. Компьютерные игры.	1	0,5	0,5
30.	Ото всюду обо всем.	Практическая работа: решение проблемных ситуаций. Отвечай быстро.	1	0,5	0,5
31.	Буквы.	Развитие координации внимания. Слова туда и обратно. Волшебные буквы. Творческая работа: придумать ребус.	1	0,5	0,5
32.	Школа.	Продолжи закономерность. Расшифруй.	1	+	1
33.	Логические задачи.	Решение логических задач.	1	+	1
34.	Итоговое занятие. Тест достижений.	Подвести итоги кружка. Чему научились? Что умеем? Что понравилось? и.т.д.	1	1	+

## Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы «Размышляем, играем, творим»

В результате изучения данной программы в 3 классе обучающиеся получают возможность формирования

### **Личностных результатов:**

- уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков;
- сотрудничать с учителем и сверстниками в разных ситуациях.

**Метапредметными результатами** в третьем классе являются формирование следующих УДД:

### *Регулятивные УДД:*

- формировать умение понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- формировать умение планировать и контролировать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- осваивать начальные формы рефлексии.

### *Познавательные УДД:*

- овладевать современными средствами массовой информации: сбор, преобразование, сохранение информации;
- соблюдать нормы этики и этикета;
- овладевать логическими действиями анализа, синтеза, классификации по родовидовым признакам; устанавливать причинно-следственные связи.

### *Коммуникативные УДД:*

- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);
- учиться аргументировать, доказывать;
- учиться вести дискуссию.

**Предметными результатами** являются формирование следующих умений:

- выделять свойства предметов;
- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность;
- сопоставлять части и целое для предметов и действий;
- описывать простой порядок действий для достижения заданной цели;
- приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- приводить примеры отрицаний;
- проводить аналогию между разными предметами;
- выполнять логические упражнения на нахождение закономерностей, сопоставляя и аргументируя свой ответ;
- рассуждать и доказывать свою мысль и свое решение.

## Тематическое планирование внеурочной деятельности 3 класс

№	Перечень	Формы и виды деятельности	Кол-во	Теорет-х	Прак-х
---	----------	---------------------------	--------	----------	--------

	<b>разделов и тем</b>		<b>часов</b>	<b>занятий</b>	<b>занятий</b>
1.	Вводное занятие. Тест способностей.	Знакомство с программой, с целями, с темами занятий. Интеллектуальные игры.	1	0,5	0,5
2-5.	Матрицы Равена	Развивать умение последовательного рассуждения. <b>Разработка в приложении 1(4)</b>	4	+	4
6.	Командные игры	Групповая работа с матрицами. Коллективное принятие решения.	1	+	1
7-11.	Зрительно-пространственные тесты	Графические матрицы: изобрази недостающий предмет.	5	+	5
12.	Участие во Всероссийской олимпиаде «Медвежонок»	Применение знаний по предмету русский язык.	1	1	
13-14.	Составление матриц	Творческое задание. Каждый ребенок составляет собственную графическую матрицу.	2	+	2
15-19.	Словесные тесты.	Выделение и нахождение существенных признаков предметов. Компьютерные игры.	5	+	4
20.	Цепочки.	Творческая работа: составление цепочек вида: мел-доска-учитель-школа и т.д.	1	0,5	0,5
21.	Участие во Всероссийской олимпиаде «Кенгуру»	Применение знаний по предмету математика.	1	1	
22-23.	Анаграммы.	Составить новое слово, поменяв буквы местами. Творческая работа: придумать анаграмму.	2	+	2
24-25.	Числовые тесты	Найди закономерность и продолжи ряд чисел. Пропущенные числа. Магические треугольники и квадраты. Проектная работа: составить свой числовой тест.	2	+	2
26	Конкурс эрудитов		1	1	
27-28.	Числовые ребусы.	Найди закономерность и продолжи ряд чисел. Творческая работа: составить числовой ребус.	2	1	1
29.	Триады.	Творческая работа: объединение трех предметов, по одному признаку.	1	0,5	0,5
30-33.	Логические задачи	Решение логических задач, задач на смекалку.	4	+	4
34	Выпуск стенгазеты.	Самостоятельная работа.	1		1
35.	Итоговое занятие. Тест достижений.	Понравился ли курс занятий? Что бы вы хотели изучить, узнать в новом учебном году?	1	1	+

#### 4 класс

**Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы «Размышляем, играем, творим»**

В результате изучения данной программы в 4 классе обучающиеся получают возможность формирования

***Личностных результатов:***

- развивать самостоятельность и личную ответственность в информационной деятельности;
- формировать личностный смысл учения;
- формировать целостный взгляд на окружающий мир.

***Метапредметные результаты.***

***Регулятивные УДД:***

- осваивать способы решения проблем поискового характера;
- определять наиболее эффективные способы решения поставленной задачи;
- осваивать формы познавательной и личностной рефлексии;
- познавательные УУД;
- осознанно строить речевое высказывание;

- овладевать логическими действиями: обобщение, классификация, построение рассуждения;
- учиться использовать различные способы анализа, передачи и интерпретации информации в соответствии с задачами.

**Коммуникативные УДД:**

- учиться давать оценку и самооценку своей деятельности и других;
- формировать мотивацию к работе на результат;
- учиться конструктивно разрешать конфликт посредством сотрудничества или компромисса.

**Предметными результатами** изучения курса в четвертом классе являются формирование следующих умений:

- определять виды отношений между понятиями;
- решать комбинаторные задачи с помощью таблиц и графов;
- находить закономерность в окружающем мире и русском языке;
- устанавливать ситуативную связь между понятиями;
- рассуждать и делать выводы в рассуждениях;
- решать логические задачи с помощью связок «и», «или», «если ..., то».

**Тематическое планирование внеурочной  
деятельности  
4 класс**

№	Перечень разделов и тем	Формы и виды деятельности	Кол-во часов	Теорет-х занятий	Прак-х занятий
1.	Вводное занятие. Тест способностей.	Знакомство с программой, с целями, с темами занятий. Интеллектуальные игры.	1	1	+
<b>Восприятие</b>					
2.	Периферическое зрение.	Упражнения на увеличение скорости чтения. Метод «Зеленая точка», «Пирамида цифр», «Таблица Шульте». Практическая работа: упражнения по борьбе с регрессивным движением глаз.	1	+	1
3.	Маргинальный прием.	Практическая работа: упражнения на развитие находить главную мысль текста.	1	+	1
4.	Рефлексивное и нерефлексивное слушание.	Упражнения на развитие умения слушать. Исследовательская работа: к какой категории слушателей вы	1	0,5	0,5



		относитель (категоричный, рассудительный, аналитический, сочувствующий)			
5.	Чего не хватает на рисунке? Узнай кто это? Какие предметы спрятаны?	Упражнения на развитие восприятия. Проектная работа: составление своего рисунка.	1	+	1
6.	Участие во Всероссийской олимпиаде «Муравей»	Применение знаний по предмету ОБЖ	1	1	
<b>Внимание</b>					
7.	Тренинг «Пальцы», «Стрелка», «Счет».	Практическая работа: упражнение на развитие умения концентрировать внимание.	1	+	1
8-9.	Матрица Ландольта.	Упражнения на тренировку продуктивности, устойчивости, распределения и переключения внимания.	2	+	2
10-11.	Двухцветные цифровые таблицы.	Упражнения на тренировку концентрации внимания. Творческая работа: оформление таблиц.	2	+	2
12.	Участие во Всероссийской олимпиаде «Медвежонок»	Применение знаний по предмету русский язык	1	1	
<b>Воображение</b>					
13.	Вербальная фантазия.	Упражнения на развитие речевого воображения. Творческая работа: придумать рассказ о каком – либо живом существе.	1	+	1
14.	Методика «Рисунок»	Упражнения на развитие фантазии в процессе рисования. Компьютерная графика.	1	+	1
15-16.	Методика «Скульптура»	Творческая работа: упражнения на развитие фантазии в процессе лепки.	2	+	2
<b>Память</b>					
17.	Слуховая и зрительная память.	Упражнения на развитие памяти у учащихся. <b>Разработка в приложении 1(5)</b>	1	+	1
18.	Мгновенное фото. Живая фотография. Фигуры.	Упражнения на развитие памяти.	1	+	1
19.	Структурирование. Кодировка. Ассоциации.	Практическая работа: упражнения на развитие памяти.	1	+	1
20.	Участие во всероссийской олимпиаде «КИТ»	Применение знаний по предмету информатика.	1	1	

21.	Стенография. Мнемонология.	Упражнения на развитие памяти, на увеличение объема памяти, на скорость запоминания. Проектная работа: придумать свой шифр.	1	+	1
22.	Участие во Всероссийской олимпиаде «Кенгуру»	Применение знаний по предмету математика.	1	1	
<b>Мышление</b>					
23.	Устный счет.	Упражнения на развитие мышления.	1	+	1
24.	Конкурс эрудитов.		1	1	
25.	Кубик Рубика	Упражнения на развитие наглядно – действенного мышления. Практическая работа: сборка кубика.	1	+	1
26.	Змейка. Треугольник.	Упражнения на развитие наглядно – действенного мышления.	1	+	1
27.	Словограммы. Логогрифы.	Игры со словами. творческая работа: придумать словограммы, логогрифы.	1	+	1
28.	Матрицы Равена.	Упражнения на развитие наглядно – действенного мышления.	1	+	1
29.	Триады.	Упражнения на развитие и активизацию мышления. Проектная работа: составить триады, защита работы.	1	+	1
<b>Речь</b>					
30.	Назови слова.	Игра для определения активного словарного запаса.	1	+	1
31.	Понятия.	Игра на объяснение понятия слова. Творческая работа: зашифруй предмет, с помощью понятий.	1	+	1
32.	Подробное описание.	Серия картинок, по которым ребенок должен составить подробный рассказ.	1	+	1
33.	Интеллектуальные игры.	Компьютерные игры.	1	+	1
34.	Тест достижений.		1	1	
35.	Итоговое занятие.	Подвести итог кружка.	1	1	+

## Приложение

### **Тест на выявление способностей. (1 класс)**

1. Какое из животных больше: лошадь или собака?
2. Утром люди завтракают. А что они делают, принимая пищу днем и вечером?
3. Днем на улице светло, а ночью?
4. Небо голубое, а трава?
5. Черешня, груша, слива и яблоко – это...
6. Почему, когда идет поезд, опускают шлагбаум?
7. Что такое Москва, Киев, Хабаровск?
8. Который сейчас час? (показать часы)
9. Молодую корову называют телка. А как называют молодую собаку и молодую овцу?
10. На кого больше похожа собака: на собаку или на петуха?
11. Для чего нужны автомобилю тормоза?
12. Чем похожи друг на друга молоток и топор?
13. Что есть общего между белкой и кошкой?
14. Чем отличаются гвоздь, винт и шуруп друг от друга?
15. Что такое футбол, прыжки в длину и высоту, теннис, плавание?
16. Какие ты знаешь виды транспорта?
17. Чем отличается молодой человек от старого?
18. Для чего люди занимаются сортом и физкультурой?
19. Почему считается плохо, если кто –нибудь не хочет работать?
20. Для чего на письмо необходимо наклеивать марку?

### **Обработка результатов.**

За каждый правильный ответ ребенок получает 0,5 балла т.к. максимальное количество баллов равно 10. Могут быть промежуточные оценки 0,25 или 0,75 баллов, это зависит от правильности ответа. Прежде чем оценивать правильность ответа, надо убедиться в том, что ребенок правильно понял вопрос. Если нужно объяснить непонятные слова, например шлагбаум. Иногда дополнительное разъяснение требует даже слово «работать», потому что не все дети по-настоящему знают, что это такое.

### **Выводы об уровне развития.**

- 10 баллов – очень высокий. (90% - 100%)
- 8-9 баллов – высокий. (70% - 80%)
- 4-7 баллов – средний. (50% - 60%)
- 2-3 балла – низкий. (20% - 40%)
- 0-1 балл – очень низкий. (10%)

### **Тест на выявление достижений. (1 класс)**

#### **1. Реши задачи. (3 б)**

В квартире было 4 комнаты. Из одной комнаты сделали две. Сколько комнат стало в квартире?

Четыре яйца сварились в кастрюле за четыре минуты. За сколько минут сварилось одно яйцо?

Максим родился на два года раньше Кости. Сейчас Максиму 5 лет. Сколько лет Косте?

**2. Зачеркни «лишнее» слово: (1 б)**

- Окно, волк, коза, бежать, берег;
- Гора, холм, река, лес, трамвай, поле.

**3. Составь по три слова из букв каждой строки. (1 б)**

- Б, У, Ы, С, Р \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- О, С, А, К \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

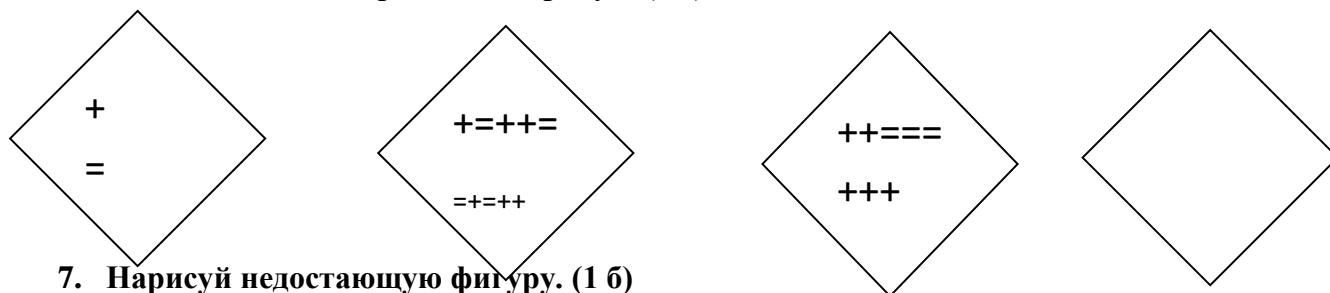
**4. Напиши по аналогии. (2 б)**

- Птица – крылья, рыба - ... .
- Трактор – гусеницы, автомобиль - ... .
- Завод – цех, школа - ... .
- Альпинист – горы, пловец - ... .

**5. Учись рассуждать. (1 б)**

На прилавке лежат арбузы. Если каждый из троих покупателей купит 2 арбуза, то арбузов на прилавке не останется. Сколько было арбузов?

**6. Разгадай закономерность и дорисуй. (1 б)**



**7. Нарисуй недостающую фигуру. (1 б)**



**Выводы об уровне развития.**

- 10 баллов – очень высокий. (90% - 100%)
- 8-9 баллов – высокий. (70% - 80%)
- 4-7 баллов – средний. (50% - 60%)
- 2-3 балла – низкий. (20% - 40%)
- 0-2 балл – очень низкий. (10%)

**Приложение 2**

Урок 11 *Тема: «Подбери картинки», «Кто больше составит пар»*

Цель: Учить объединять предметы по признакам.

**Разминка.**

Скажи по – другому:

1. Дети - ... (ребята, малыши, детвора)
2. Дом - ...
3. Заяц - ...
4. Аккуратный - ...
5. Грустный - ...
6. Крупный - ...
7. Бежать - ...
8. Веселиться - ...
9. Идти - ...
10. Плакать - ...
11. Говорить - ...

**Задания 1**

Подбери картинки.

Педагог предлагает ребенку отобрать из набора сходные картинки в каком – либо отношении, или по какому – либо признаку. Затем просит обосновать причину отбора: почему картинки сгруппированы таким образом. После этого картинки возвращаются обратно в набор, а ребенку предлагается составить новую группу картинок. Игра повторяется 3 – 5 раз.



Рис. 11

## Задание 2

Для игры потребуется 36 карточек (их примерный размер 6 на 6), на которых нарисованы, или наклеены круги и квадраты одного размера, но разных цветов и оттенков, например,

*По два круга:*

Светло – желтого;  
Темно – красного;  
Светло – зеленого;  
Темно – голубого;  
Светло – оранжевого;  
Темно – розового;  
Черного;  
Сиреневого;

*По два квадрата:*

темно – желтого;  
светло – красного;  
темно – зеленого;  
светло – голубого;  
темно – оранжевого;  
светло – розового;  
серого;  
фиолетового;

Перед началом игры карточки раскладываются на столе фигурами вниз. Играющие рассаживаются вокруг стола и поочередно открывают по две карточки. Тот, кому удалось открыть карточки с одинаковыми фигурами, заберет их себе, получая одновременно дополнительный ход. Игра заканчивается, когда все карточки будут разобраны. Выигрывает тот, кому удастся открыть наибольшее количество карточек.

**Итог занятия.**

## Приложение 3

Урок 17. *Тема: «Мир предметов и вещей»*

Цель: Учить объединять предметы по определенным признакам, подбирать подходящие по смыслу слова, развивать речь.

### Разминка.

Из чего, что делают?

1. Из чего делают растительное масло?
2. Из чего делают сахар?
3. Из чего делают ситец?
4. Из чего делают бумагу?
5. Из чего делают шпроты?
6. Из чего делают бензин?
7. Из чего делают хлеб?
8. Из чего делают манную крупу?
9. Из чего делают шоколад?
10. Из чего делают асфальт?

### Задание 1.

Подбери к названному слову подходящие по смыслу. Повторять слова нельзя. Постарайся уложиться за одну минуту.

Например: волшебная палочка

Трусливый - ...

Теплое - ...

Утренние - ...

Кедровые - ...

Золотое - ...

Круглое - ...

Колючий - ...

Цветочные - ...

Голосистый - ...

Пасмурный - ...

острый - ...

счастливый - ...

дрессированная - ...

кипяченая - ...

трудная - ...

жирная - ...

сладкая - ...

прозрачная - ...

звонкая - ...

любимая - ...

### **Задание 2.**

Назовите предметы, которые обладают определенными свойствами.

Про какие предметы можно сказать, что они:

Твердые и жидкие;

Холодные и газообразные;

Теплые и непрочные;

Прочные и вредные;

Сырые и сухие;

Твердые и мягкие;

Пушистые и колючие;

Широкие и удобные;

Душистые и жидкие;

Мокрые и подвижные;

Хрустящие и вкусные.

### **Задание 3.**

Постарайтесь объединить в своем воображении два предмета, не имеющих ничего общего друг с другом. Для этого попробуйте создать в уме образ каждого предмета. А теперь мысленно объедини их в одной четкой картине. Пусть, например, даны слова «волосы» и «вода». Почему бы не вообразить волосы, промокшие под дождем или волосы, которые моют? Дай волю своему воображению.

Телевизор – шоколад;

Стакан – коридор;

Ноготь – журнал;

Паук – кресло;

Лупа – палец;

Сосулька – ножницы;

Картинка – лужа;

Котлета – песок;

Бегемот – пальто;

Мыло – яблоко.

### **Задание 4.**

Назовите как можно больше различных способов применения названных примеров: соль, пластиковая бутылка, скакалка, гвоздь, камушки, опилки...

Например, газета. Из газеты можно сложить веер, головной убор, подложить ее под неустойчивые предметы, сделать пробку для бутылки, занавесить окна, упаковать вещи, обернуть книгу...

**Итог занятия.**

## **Приложение 4**

Урок 2 (3) *Тема: «Матрицы Равена»*

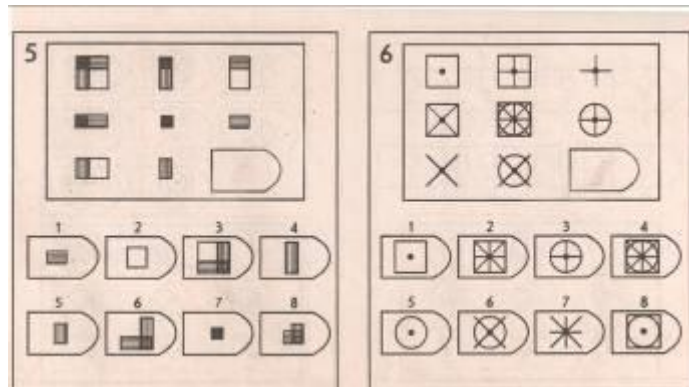
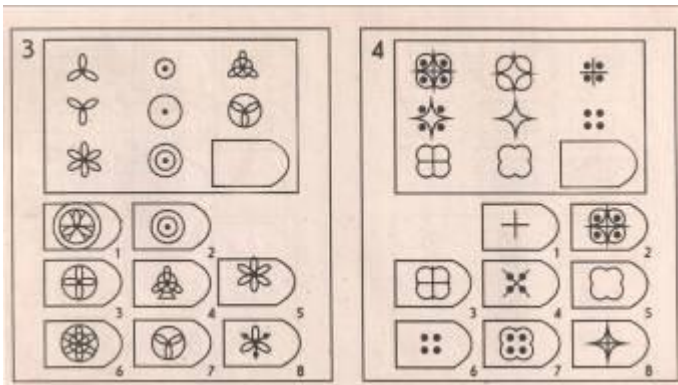
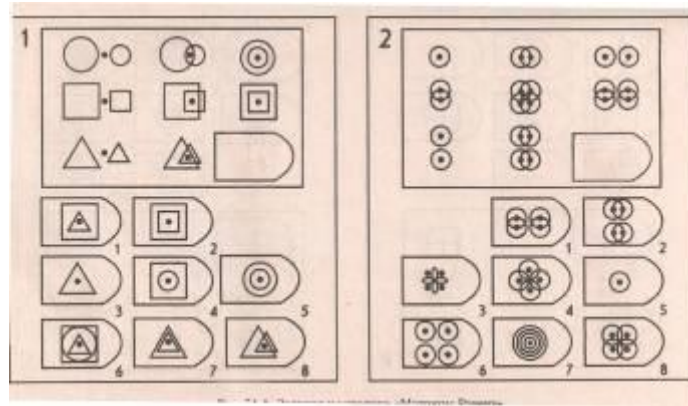
Цель: Углублять логическую интуицию, практический опыт, навыки последовательного и доказательного мышления.

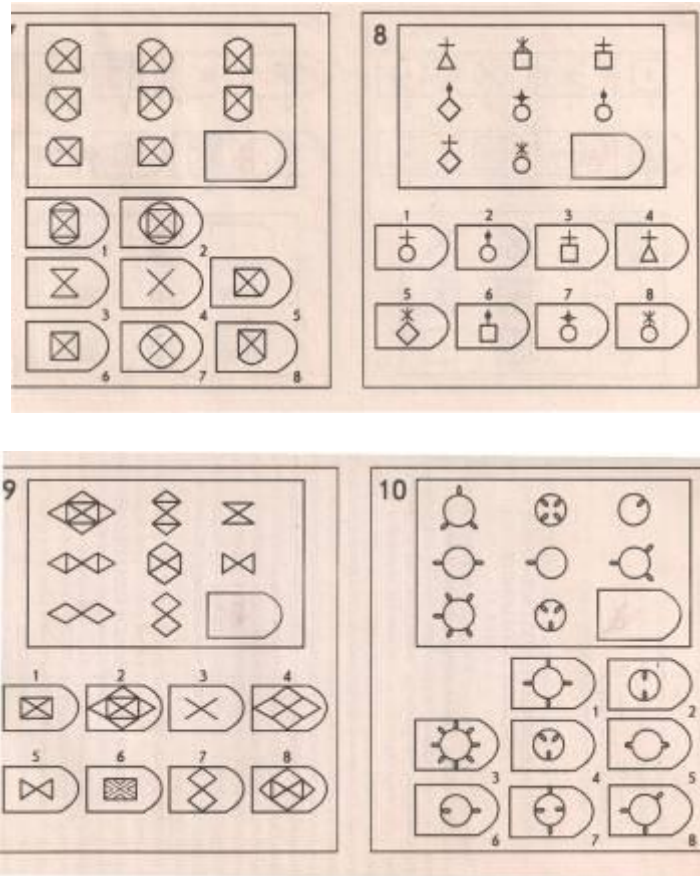
**Разминка.**

1. Какое животное вылезает из кожи вон?
2. Какие птицы роют норы для гнезда?
3. Что является символом олимпийских игр?
4. Кто вывернул волка наизнанку, застрелил бешеную шубу, вытащил себя из болота, побывал на Луне?
5. Что можно сделать за одну минуту?
6. Перечисли части тела человека, которые существуют только в паре.
7. Что будет лучше прыгать – деревянный шарик или резиновый мячик?
8. Какие три месяца в году, начинаются с гласной, идут один за другим?
9. Назови слова, начинающиеся с буквы й.
10. Почему гусь выходит из воды сухим?

**Задание 1.**

На этом занятии рассматриваются матрицы Равена, которые специально подобраны и усложняющиеся с каждым шагом. Задача ребенка: изучить структуру главной матрицы и указать ту из маленьких деталей, которая подходит к данной матрице, т.е. соответствует ее рисунку или логике расположения его деталей по вертикали и по горизонтали.





**Итог занятия.**

### Приложение 5

Урок 17 *Тема: «Слуховая и зрительная память»*

Цель: Развивать слуховую и зрительную память детей.

#### Разминка.

1. За одну минуту перечислите как можно больше слов, состоящих из трех букв.
2. Стоят два козлика. Один смотрит на восток, другой на запад. Видят ли они друг друга?
3. В чем познается настоящий друг?
4. Какое животное изображено на гербе Республики Татарстан?
5. Как зовут в хоккее того, кто стоит в воротах?
6. Как зовут папу вашей мамы?
7. Полное имя Лизы, Шуры, Ксюши, Жени?
8. Чем отличается от окружающих людей человек, который только что приехал с юга?
9. Перерыв между действиями в театре?
10. Как с помощью 5 –литровой кастрюли и 3 – литровой банки налить из водопроводного крана в ведро ровно 4 литра воды?

#### Задание 1.

Ребенку последовательно, на 15 секунд каждая, предлагаются карточки – задания, представленные в виде шести по – разному заштрихованных треугольников на рисунке 1. После просмотра очередной карточки она убирается и вместо нее предлагается матрица, включающая 24 разных треугольника (рисунок 2), среди которых находятся и те шесть треугольников, которые ребенок только что видел на отдельной карточке. Задание заключается в том, чтобы отыскать и правильно указать в матрице все шесть изображенных на отдельной карточке треугольников.



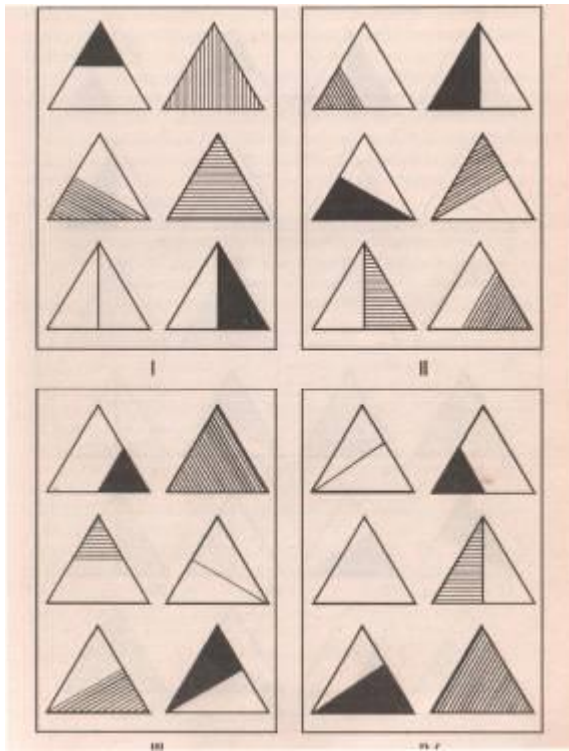


Рисунок 1

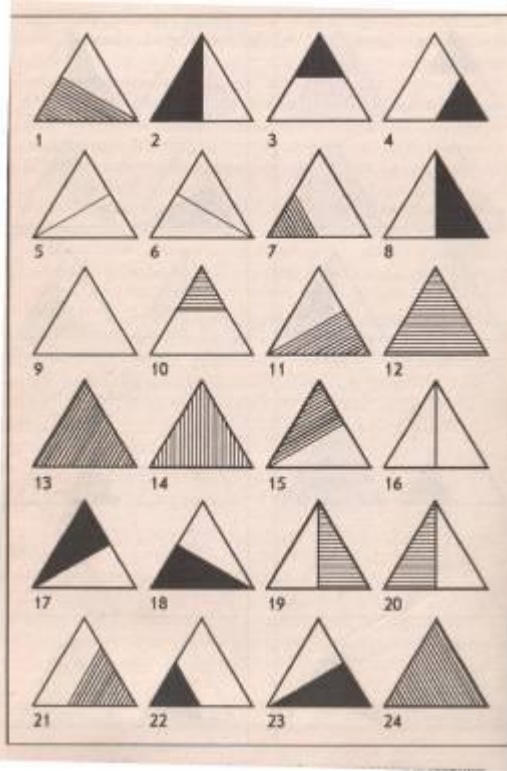


Рисунок 2

Правильные ответы:

- I. 1,3,8,12,14,16  
 II. 2,7,15,18,19,21  
 III. 4,6,10,11,17,24  
 IV. 5,9,13,20,22,23

### Задание 2.

Ребенку с интервалом в 1 секунду поочередно зачитываются следующие четыре набора слов:

### IIIIV

месяц	ковер	вилка	школа
дерево	стакан	диван	человек
прыгать	плыть	шутить	спать
желтый	тяжелый	смелый	красный
кукла	книга	пальто	тетрадь
сумка	яблоко	телефон	цветок

После прослушивания каждого из наборов слов ребенку примерно через 5 секунд после окончания чтения набора начинают неторопливо читать следующий набор из 36 слов с интервалами 5 секунд между отдельными словами:

**Стакан, школа, вилка, пуговица, ковер, месяц, стул, человек, диван, корова, телевизор, дерево, птица, спать, смелый, шутить, красный, лебедь, картинка, тяжелый, плыть, мяч, желтый, дом, прыгать, тетрадь, пальто, книга, цветок, телефон, яблоко, кукла, сумка, конь, лежать, слон.**

В этом наборе из 36 слов в случайном порядке располагаются воспринятые на слух слова из всех четырех прослушанных наборов. Ребенок должен на слух обнаружить в длинном наборе те слова, которые ему только что были представлены, знакомое слово ребенок должен подчеркнуть. На поиск каждого слова ребенку отводится 5 секунд. Если в течение этого времени он не смог его найти, то учитель зачитывает следующее слово и так далее.

**Итог занятия.**

