

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Подборовская средняя общеобразовательная школа»



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОГО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«УМНИКИ И УМНИЦЫ»  
НАПРАВЛЕНИЕ: ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ  
3-4 КЛАССЫ**

Учитель: Струй Елена Савельевна

2020 – 2021 учебный год

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления «Умники и умницы» разработана в соответствии с ФГОС НОО, основной образовательной программой начального общего образования МБОУ «Подборовская средняя общеобразовательная школа» и реализуется на основе учебников Е.Э. Кочуровой «Занимательная математика», Л.В. Петленко, В.Ю.Романовой «Удивительный мир слов».

## **1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УМНИКИ И УМНИЦЫ»**

### **Ученик научится:**

- находить и устанавливать закономерности в рядах фигур, в узорах, простейшие числовые закономерности;
- строить конструкции по заданному образцу, решать задачи на перекладывание палочек;
- конструировать многоугольники и фигуры из заданных элементов;
- решать и составлять ребусы, содержащие числа;
- решать геометрические задачи;
- строить окружность с помощью циркуля;
- определять время по часам с точностью до часа;
- сравнивать произношение гласных и согласных звуков;
- контролировать правильность постановки ударения в словах
- различать употребление в тексте слов в прямом и переносном значении.
- подбирать синонимы для устранения повторов в тексте;
- подбирать антонимы для точной характеристики предметов при их сравнении;
- анализировать пары слов, связанные словообразовательными связями, устанавливать словообразовательные связи данных слов;
- анализировать значение и строение слова и на основании анализа делать вывод о том, являются ли слова родственными;
- самостоятельно находить при сомнении в правильности словоупотребления необходимую информацию в словарях.

**Ученик получит возможность научиться:**

- *устанавливать сложные закономерности;*
- *находить заданные фигуры в фигурах сложной конфигурации;*
- *решать задачи на деление фигуры на заданные части;*
- *решать нестандартные задачи, задачи повышенной сложности;*
- *определять точное время по механическим часам;*
- *наглядно представлять условие задачи и ее результат в форме таблицы, схемы, диаграммы;*
- *наблюдать слова, сходные по значению, уточнять значение слова по толковому словарю;*
- *оценивать уместность использования слов в тексте;*
- *наблюдать слова, сходные по звучанию, анализировать результаты их использования в юмористических текстах;*
- *соблюдать нормы русского литературного языка в собственной речи и оценивать соблюдение этих норм в речи собеседника;*

## 2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УМНИКИ И УМНИЦЫ»

Раздел. Содержание курса	Формы проведения	Виды деятельности
<p style="text-align: center;"><b>Поиграем со звуками, словами и предложениями. (4 ч.)</b></p> <p>Фонетические и графические правила и закономерности. Слово, его значение и лексические нормы. Морфемный и словообразовательный анализ слова, работа со словообразовательными моделями.</p>	<p><i>Практическая и игровая деятельность</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— фонетические и графические задачи;</li> <li>— игры: «Наборщик», «Чудесные превращения слов»;</li> <li>— решение анаграмм, кроссвордов, ребусов, шарад;</li> <li>— игры со словообразовательными моделями: «Загадки тильды», «Наоборотки», «Неразрывная цепь слов», «Смешалости», «Лингвистические раскопки», «Бестолковый словарь»;</li> <li>— шуточные лингвистические вопросы;</li> <li>— отгадывание зашифрованных словосочетаний, придумывание фраз, состоящих из искусственных слов.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Пора действовать!(9 ч.)</b></p> <p>Глагол в языке и речи. Особенности текста-повествования и текста-описания. Видовые пары глаголов, их значение. Глаголы в личной форме. Повествование от первого и третьего лица. Использование временных форм глагола в речи. Замена форм времени глагола. Правильное ударение в формах настоящего и</p>	<p><i>Практическая и игровая деятельность</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— лингвистические эксперименты: «Можно ли рассказать о событии, не используя глаголы?» (существительные, прилагательные); «Рассказываем только с помощью глаголов», «Как изменится смысл предложения, если поменять вид глаголов?»;</li> <li>— игра «Меняемся ролями»;</li> <li>— творческая работа на тему «Если бы я был директором школы...»;</li> </ul>

<p>прошедшего времени.  О чём может рассказать личная форма глагола.  Употребление глаголов, не образующих форму 1-го лица единственного числа.  Повелительные формы глагола в просьбах, советах и приказах: правила вежливости.  Образование форм повелительного наклонения, исправление речевых ошибок.  Использование глаголов в прямом и переносном значении.  Глаголы-синонимы и глаголы-антонимы.  Глаголы в пословицах и загадках.  Решение орфографических задач и головоломок: орфограммы глагола.</p>		<p>—составление загадок с помощью глаголов;  —игра-соревнование «Орфографический поединок».</p>
<p><b>Числа и слова.(2 ч.)</b>  Как используются числительные в речи.  Обозначение дат и времени с помощью числительных.  Числительные во фразеологизмах и пословицах.  Нормы употребления имён числительных.  Исправление речевых ошибок.</p>	<p><i>Практическая и игровая деятельность</i></p>	<p>—проекты: «Главные события моей жизни», «Страница истории», «Мифы о числах»;  —викторина «Числа в названиях художественных произведений, кинофильмов, мультфильмов».</p>
<p><b>Прочные связи.(2 ч.)</b>  Как связаны слова в словосочетании.  Словосочетания свободные и связанные.</p>	<p><i>Практическая и игровая деятельность</i></p>	<p>—игра «Словосочетания в пазлах»;  —ролевая игра «Согласуем, управляем, примыкаем»;</p>

<p>Словосочетания с типом связи согласование.  Слова каких частей речи могут согласовываться.  Особенности согласования существительных и прилагательных, существительных и числительных.  Словосочетания с типом связи управление.  Слова каких частей речи имеют «способность управлять».  Трудности в выборе формы слова при управлении.  Выбор предлогов и падежных форм в словосочетаниях с управлением.  Словосочетания с типом связи примыкание.</p>		<p>—творческая работа «Путешествие туда и обратно»;  —итоговый конкурс «Любимые игры со словами».</p>
<p><b>Числа. Арифметические действия. Величины.(6ч.)</b>  Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.</p>	<p><i>Практическая и игровая деятельность</i></p>	<p>-Занимательные задания с римскими цифрами.  -Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.)  -Числа-великаны (миллион и др.).  -Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.  Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определение расстояния между городами и сёлами.</p>

<p><b>Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.(2 ч.)</b></p>	<p><i>Практическая и игровая деятельность</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Часы нас будят по утрам.</li> <li>- Что происходит за одну минуту.</li> <li>- Это было в старину.</li> <li>- Волшебное переливание.</li> </ul>
<p><b>Мир занимательных задач.(7 ч.)</b></p> <p>Задачи, допускающие несколько способов решения.</p> <p>Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия.</p> <p>Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи.</p> <p>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.</p> <p>Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий.</p> <p>Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.</p> <p>Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания.</p> <p>Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.</p>	<p><i>Практическая и игровая деятельность</i></p>	<p>— «Весёлый 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»;</p> <p>— игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;</p>

<p>Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.</p> <p>Задачи на доказательство, например найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.</p> <p>Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».</p> <p>Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.</p>		
<p style="text-align: center;"><b>Геометрическая мозаика.(2 ч.)</b></p> <p>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.</p> <p>Распознавание (нахождение) окружности на</p>	<p><i>Практическая и игровая деятельность</i></p>	<p>—Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;</p> <p>—Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор;</p> <p>—конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;</p> <p>—конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркет и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».</p>



<p>орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).</p> <p>Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).</p>		
---	--	--

**3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
УЧЕБНОГО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«УМНИКИ И УМНИЦЫ»  
3 - 4 кл. (34 ч.)**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Кол. часов</b>	<b>Примечание</b>
<b>Поиграем со звуками, словами и предложениями (4 ч.)</b>			
1	Смотрю, говорю, слушаю.	1	
2	Лексические загадки.	1	
3	Словесный конструктор.	1	
4	Занимательная грамматика.	1	
<b>Пора действовать! (9ч.)</b>			
5	Для чего нужны глаголы?	1	
6	Вчера, сегодня, завтра.	1	
7	Одно вместо другого.	1	
8	Она меня поняла и приняла.	1	

9	Сумею победить !	1	
10	Мечтаем и фантазируем.	1	
11	Дай – подай... и поезжай !	1	
12	Живые образы.	1	
13	Орфографический поединок.	1	
<b>Числа и слова. (2ч.)</b>			
14	Для чего нужны числительные? За семью печатями.	1	
15	Важные даты истории нашей страны. Рекорды в цифрах.	1	
<b>Прочные связи (2ч.)</b>			
16	Как водить машину за нос? Треугольный шарик.	1	
17	О «земляной» и «земной» красоте. Послушный «подчиненный», строгий «управляющий».	1	
<b>Числа. Арифметические действия. Величины. (6ч.)</b>			
18	Интеллектуальная разминка. Числа - великаны.	1	
19	Мир занимательных задач.	1	

20	Римские цифры. Числовые головоломки.	1	
21	Математический марафон. «Спичечный» конструктор.	1	
22	Секреты задач. В царстве смекалки.	1	
23	Выбери маршрут. Математические фокусы.	1	
<b>Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр. (2ч.)</b>			
24	Часы нас будят по утрам. Что происходит за одну минуту?	1	
25	Это было в старину. Волшебное переливание.	1	
<b>Мир занимательных задач (7ч.)</b>			
26	Математическая копилка.	1	
27	Какие слова спрятаны в таблице?	1	
28	Математика – наш друг!	1	
29	Решай, отгадывай, считай.	1	
30	Числовые головоломки.	1	
31	Мир занимательных задач.	1	

32	Блиц – турнир по решению задач.	1	
<b>Геометрическая мозаика (2ч.)</b>			
33	Геометрические фигуры вокруг нас.	1	
34	Занимательное моделирование.	1	
	<b>Итого</b>	<b>34ч.</b>	