

**ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ**
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение гимназия № 52
Приморского района Санкт-Петербурга

РАЗРАБОТАНА И ПРИНЯТА
Педагогическим советом
ГБОУ гимназии № 52 Приморского района
Санкт-Петербурга

Протокол от 30.08.2018 № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ гимназии № 52



И.В. Гузаева

Приказ от 31.08.2018 № 60

Рабочая программа по внеурочной деятельности

«Логические игры»

для 3-их классов

Составитель:
Орлова Н.А.,
учитель начальных классов
ГБОУ гимназии № 52
Приморского района Санкт-Петербурга

Санкт-Петербург
2018 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1 Рабочая программа курса «Логические игры» для учащихся 3 класса составлена на основании следующих нормативных документов:

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования;

Образовательная программа начального общего образования ГБОУ гимназии №52 Приморского района Санкт-Петербурга

Рабочая программа «Логические игры» для 3 класса разработана на основе авторской программы О.Холодовой «Юным умникам и умницам» по информатике, логике, математике

Актуальность программы

Предлагаемые занятия предназначены для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Содержание занятий «Логические игры» направлено на воспитание интереса к учению, развитию наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

2 Цель и задачи курса «Логические игры»

Цель: формирование всесторонне образованной и инициативной личности, владеющей системой математических знаний и умений, идейно-нравственных, культурных и этических принципов, норм поведения, которые складываются в ходе учебно-воспитательного процесса и готовят её к активной деятельности и непрерывному образованию в современном обществе:

а) обучение деятельности - умению ставить цели, организовать свою деятельность, оценивать результаты своего труда,

б) формирование личностных качеств: ума, воли, чувств, эмоций, творческих способностей, познавательных мотивов деятельности,

в) формирование картины мира.

Задачи:

Обучающие:

знакомство детей с основными геометрическими понятиями,

обеспечить прочное и сознательное овладение системой математических знаний и умений, необходимых для применения в практической деятельности, для изучения смежных дисциплин,

обеспечить интеллектуальное развитие, сформировать качества мышления, характерные для математической деятельности и необходимые для полноценной жизни в обществе, сформировать умение учиться.

формирование умения следовать устным инструкциям, читать и зарисовывать схемы изделий, обучать различным приемам работы с бумагой,

применение знаний, полученных на уроках природоведения, труда, рисования и других, для создания композиций с изделиями, выполненными в технике оригами.

Развивающие:

развитие внимания, памяти, логического и абстрактного мышления, пространственного воображения,

развитие мелкой моторики рук и глазомера,

развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии детей,

выявить и развить математические и творческие способности.

Воспитательные:

воспитание интереса к предмету «Геометрия»,

расширение коммуникативных способностей детей,

формирование культуры труда и совершенствование трудовых навыков.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

Анализировать предложенные возможные варианты верного решения.

Моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток.

Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

3. Место учебного предмета в учебном плане

Учебный план рассчитан на 34 часа , занятие по 30 минут.

4. Программа обеспечена следующим учебно-методическим комплектом:

Учебно-методический комплект О.Холодовой «Юным умникам и умницам: информатика, логика, математика».

5. Планируемые результаты

Личностные результаты

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

Ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».

Ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.

Проводить линии по заданному маршруту (алгоритму).

Выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже.

Анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.

Составлять фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции.
Выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.
Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии.

Предметные результаты

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.

Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

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.

Универсальные учебные действия

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.

Большое внимание в курсе уделяется развитию познавательных способностей. Термин познавательные способности понимается в курсе так, как его понимают в современной психологии, а именно: познавательные способности – это способности, которые включают в себя сенсорные способности (восприятие предметов и их внешних свойств) и интеллектуальные способности, обеспечивающие продуктивное овладение и оперирование знаниями, их знаковыми системами. Основа развития познавательных способностей детей как сенсорных, так и интеллектуальных - целенаправленное развитие при обучении математике

познавательных процессов, среди которых в младшем школьном возрасте выделяются: внимание, воображение, память и мышление.

6.Формы, средства организации

Программа учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные математические игры, предусмотрена последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия; передвижение по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации занятий целесообразно использовать принцип игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в парах постоянного и сменного состава, работу в группах. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

В работе с детьми нами будут использованы следующие методы - словесные,

- наглядные,
- практические,
- исследовательские.

Ведущим методом является исследовательский. Организаторами исследований могут, кроме учителя, становиться дети.

Виды деятельности:

- творческие работы,
- задания на смекалку,
- лабиринты,
- кроссворды,
- логические задачи,
- упражнения на распознавание геометрических фигур,
- решение нестандартных задач,
- решение комбинаторных задач.

Материально-техническое обеспечение программы:

интерактивная доска

компьютер, выход в интернет

Демонстрационные инструменты: линейка, угольник, циркуль.

Наборы предметных картинок.

Набор пространственных геометрических фигур: куб, шар, конус, цилиндр, разные виды многогранников (пирамиды, прямоугольный параллелепипед).

Индивидуальные пособия и инструменты: ученическая линейка со шкалой от 0 до 20, наборы геометрических фигур.

7.Система оценки планируемых результатов освоения курса

. Для проверки уровня усвоения учащимися полученных знаний используются нестандартные методы:

занятия-испытания;

математические конкурсы, КВН, турниры, олимпиады;
выпуск математических газет.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Свойства, признаки и составные части предметов (4 часа).

Определения. Ошибки в построении определений. Закономерности в числах и фигурах, буквах и словах.

Сравнение (7 часов).

Сходство. Различие. Существенные и характерные признаки. Упорядочивание признаков. Правила сравнения.

Взаимосвязь между видовыми и родовыми понятиями (5 часов).

Противоположные отношения между понятиями. Виды отношений. Отношения «род-вид».

Упорядочивание по родовидовым отношениям.

Комбинаторика (5 часов).

Перестановки. Размещения. Сочетания.

Элементы логики (8 часов).

Истинные и ложные высказывания. Правила классификации. Причинно-следственные цепочки.

Рассуждения. Умозаключения.

Развитие творческого воображения (2 часа).

Создание собственных картин «Игра с закономерностями» .

Практический материал (3 часа).

Логические упражнения. Логические задачи. Интеллектуальные викторины. Составление вопросов и загадок. Логические игры.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 час в неделю, всего 34 часа

№	Раздел	Всего часов
1	Комбинаторика	5
2	Элементы логики	9
3	Свойства, признаки, составные части предметов	6
4	Сходство, различие, сравнение	5
5	Существенные и характерные признаки	9
Итого:		34

УЧЕБНО -- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Количество часов	Форма проведения
1	Вводный тест. Диагностика уровня развития познавательных процессов.	1	Тест
2	Выделение признаков. Логически – поисковые задания.	1	Практикум
3	Различие. Развитие слуховой памяти.	1	Практикум
4	Сходство. Тренировка зрительной памяти.	1	Практикум
5	Существенные признаки. Логически – поисковые задания.	1	Практикум
6	Характерные признаки. Развитие быстроты реакции.	1	Игра
7	Упорядочивание признаков. Поиск закономерностей.	1	Практикум
8	Правила сравнения. Развитие внимания.	1	Игра
9	Значение сравнения. Логически – поисковые задания.	1	Практикум
10	Тест «Сравнение». Тренировка зрительной памяти.	1	Тест
11	Истинные и ложные высказывания. Развитие воображения.	1	Практикум
12	Отрицание высказывания. Развитие быстроты реакции.	1	Игра
13	Понятие о классах. Логически – поисковые задания.	1	Практикум
14	Правила классификации. Развитие слуховой памяти.	1	Практикум
15	Вопросы. Тренировка зрительной памяти.	1	Практикум
16	Алгоритм.	1	Практикум

	Логически – поисковые задания.		
17	Тест «Алгоритм». Логически – поисковые задания.	1	Практикум
18	Закономерность в числах и фигурах. Развитие памяти, внимания, мышления.	1	Практикум
19	Закономерность в буквах и словах. Развитие памяти, внимания, мышления	1	Практикум
20	Комбинаторика. Перестановки. Логически – поисковые задания.	1	Практикум
21	Комбинаторика. Размещения.	1	Практикум
22	Комбинаторика. Сочетания.	1	Практикум
23	Причина и следствие. Поиск закономерностей.	1	Практикум
24	Причинно-следственные цепочки. Развитие слуховой памяти.	1	Практикум
25	Противоположные отношения между понятиями. Тренировка зрительной памяти.	1	Практикум
26	Отношения: род-вид. Развитие воображения.	1	Практикум
27	Упорядочивание по родовидовым отношениям. Тренировка внимания.	1	Практикум
28	Виды отношений. Логически – поисковые задания.	1	Практикум
29	Логически – поисковые задания. Тест «Отношения».	1	Практикум
30	Определения. Поиск закономерностей.	1	Практикум
31	Ошибки в построении определений. Развитие быстроты реакции.	1	Практикум
32	Суждения. Задания со спичками.	1	Практикум
33-34	Диагностика уровня развития познавательных процессов.	1	Тест

