

Аннотация к рабочей программе по предмету «Логика»

Название курса	Логика
Класс	4 Г
Количество часов	34
Составитель	Романова А.О.
Реализуемый УМК	Школа России
Цель курса	формирование и развитие образного логического мышления
Срок реализации программы	1 год
Место учебного предмета в учебном плане	4 класс – 34ч (1 час в неделю)
Результаты освоения учебного предмета (требования к выпускнику)	<p align="center">Личностные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> • мотивация к изучению математики; • формирование личностного смысла изучения математики; • готовность слушать собеседника и вести диалог; • уметь работать в группах; • уметь доказывать способ правильного решения; • уметь опровергать неправильное направление поиска. <p align="center">Метапредметные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование умения понимать причины успеха (неуспеха); • формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия; • овладение способностью принимать и сохранять цели; • овладение навыками смыслового чтения текстов; • овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации; • овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности. <p align="center">Предметные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение начального опыта применения математических знаний; • использование начальных математических знаний; • овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи; • умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с

	<p>алгоритмом;</p> <ul style="list-style-type: none">• приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;• умения ориентироваться в пространственных отношениях «справа-слева», «перед-за», «между», «над-под», «выше-ниже» ит.д..
Структура курса	<ol style="list-style-type: none">1. Математические игры (6ч)2. Ребусы, кроссворды, головоломки (6ч)3. Геометрия (11ч)4. Логика (11ч)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности «Логика» для 4Г класса
на 2019/2020 учебный год

Учитель Романова А.О.

Согласовано

на заседании
методического совета

МБОУ СШ № 2

г. Вязьмы

Смоленской области,
протокол № 1 от
30.08.2019

Принято

на заседании
педагогического совета

МБОУ СШ № 2

г. Вязьмы

Смоленской области,
протокол № 1 от
30.08.2019

Утверждено

приказом директора

МБОУ СШ № 2

г. Вязьмы

Смоленской области

№ 114/01.09 от 30.08.2019

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности по курсу «Логика» для 4 класса составлена в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования, примерной программы начального общего образования и учебного пособия по математике Н.Б. Истоминой «Дидактические карточки – задания по математике» 4кл.

МЕСТО КУРСА «ЛОГИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Количество часов: в неделю – 1 час; в год – 34 часа.

По учебному плану: в неделю – 1 час; в год – 34 часа.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

Решая проблему развития пространственного мышления в русле методической концепции развивающего обучения младших школьников математике, данный кружок ориентирован на общекультурные цели обучения математике и направлен на развитие у учащихся интуиции, образного (пространственного) и логического мышления (приемы умственной деятельности: анализ и синтез, сравнение, классификация, аналогия, обобщение), формирование у них конструктивно-геометрических умений и навыков, способности читать и понимать графическую информацию, а также комментировать ее на доступном детям данного возраста языке.

ЦЕЛИ курса:

- формирование и развитие образного логического мышления.

ЗАДАЧИ курса:

- дать материал для умственной гимнастики, для тренировки сообразительности и находчивости;
- отрабатывать арифметический и геометрический навык.

Для успешного освоения программы обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Интеллектуальная деятельность, основанная на активном думании, поиске способов действий, при соответствующих условиях может стать привычной для детей.

Так, головоломки целесообразны при закреплении представлений ребят о геометрических фигурах. Загадки, задачи-шутки уместны в ходе обучения решения арифметических задач, действий над числами, формирование временных представлений и т.д. формы организации учеников разнообразны: игры проводятся со всеми, с подгруппами и индивидуально. Педагогическое руководство состоит в создании условий проведения кружка, поощрении самостоятельных поисков решений задач, стимулировании творческой инициативы. В данный кружок включены игры, смекалки, головоломки, которые вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур, перекладывании палочки или другие предметы по заданному образцу, по собственному замыслу. На данном кружке формируются важные качества личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность,

вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения.

В ходе решения задач на смекалку, головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поисках результата, проявляя при этом творчество. Эта работа активизирует не только мыслительную деятельность ребенка, но и развивает у него качества, необходимые для профессионального мастерства, в какой бы сфере потом он не трудился.

Формы работы:

- математические (логические) игры;
- задачи, упражнения, графические задания;
- развлечения - загадки, задачи-шутки, ребусы, головоломки, игры;
- дидактические игры и упражнения;
- математические игры (геометрический материал).

Методы работы:

- взаимодействие;
- поощрение;
- наблюдение;
- коллективная работа;
- игра.

Приемы работы:

- анализ и синтез;
- сравнение;
- классификация;
- аналогия;
- обобщение.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА

Программа обеспечивает достижение четвероклассниками определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

- мотивация к изучению математики;
- формирование личностного смысла изучения математики;
- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- уметь работать в группах;
- уметь доказывать способ правильного решения;
- уметь опровергать неправильное направление поиска.

Метапредметные результаты

- формирование умения понимать причины успеха (неуспеха);
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия;
- овладение способностью принимать и сохранять цели;
- овладение навыками смыслового чтения текстов;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов,

процессов и явлений действительности.

Предметные результаты

- приобретение начального опыта применения математических знаний;
- использование начальных математических знаний;
- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи;
- умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом;
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- умения ориентироваться в пространственных отношениях «справа-слева», «перед-за», «между», «над-под», «выше-ниже» ит.д..

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

К концу обучения в 4 классе учащиеся получат возможность узнать:

- алгоритм выполнения математических заданий;
- геометрические фигуры шар, конус, цилиндр, многогранники;
- правила построения геометрических фигур.

Учащиеся научатся:

- находить взаимосвязь плоских и пространственных фигур;
- отличать кривые и плоские поверхности;
- уметь читать графическую информацию;
- дифференцировать видимые и невидимые линии;
- конструировать геометрические фигуры;
- анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы;
- уметь различать существенные и несущественные признаки;
- уметь решать ребусы, головоломки, кроссворды.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

4 класс (1 час в неделю, всего – 34 ч.)

Математические игры (6ч)

- задачи, упражнения, графические задания;
- развлечения - загадки, задачи-шутки, ребусы, головоломки, игры;
- дидактические игры и упражнения.

Ребусы, кроссворды, головоломки (6ч)

Геометрия (11ч)

Геометрические фигуры шар, конус, цилиндр, многогранники, ломаная углы, многоугольники, линии кривые прямые, сплошные и прерывистые.

Логика (11ч)

Ребусы, кроссворды, головоломки.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема раздела	Количество	В том числе	

п/п		часов	практические работы	теория
1.	Математические игры	6	7	1
2.	Ребусы, кроссворды, головоломки	6	7	1
3.	Геометрия	11	7	2
4.	Логика	11	7	2
	Итого	34	28	6

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Н.Б. Истомина «Дидактические карточки – задания по математике» 4кл., М., 2014.
2. Н.Б. Истомина «Наглядная геометрия». Тетрадь по математике для 4кл. М.,2014.
3. А.Б. Воронцова. Проектные задачи в начальной школе /Москва «Просвещение» 2011г.
4. В. Волина «Математические загадки, ребусы, игры для тех, кто умеет считать», М.,2002.
5. О.Ю. Нежинская. Логика. В.,2014.