Рассмотрено на заседании МО учителей начальных классов руководитель МО Г.Н.Крылова Протокол № 01 от «29» августа 2022г. Утверждаю директор МКОУ ЛСОШ №1 М.М.Костина Приказ № 89 от«30» августа 2022г.

Рассмотрено на заседании педагогического совета Протокол №1 от «29» августа 2022г.

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение Ленинская средняя общеобразовательная школа № 1 Ленинского муниципального района Волгоградской области

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Учусь писать без ошибок» для 4 класса на 2022-2023 учебный год

Составители: Деаяткина Анастасия Владимировна, Крылова Галина Николаевна, учителя начальных классов МКОУ «ЛСОШ № 1»

Ленинск 2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Программа внеурочной деятельности разработана на основе авторской программы «Учусь писать без ошибок»: Задания для развития познавательных способностей» Л.В. Мищенковой. Данная программа рассчитана на 4 класс обучения (34 учебных часа). Занятия проходят по одному часу в неделю. Продолжительность занятий 40 минут. Программа построена с учетом возрастных особенностей младших школьников.

Для осуществления развивающих целей обучения необходимо активизировать познавательную деятельность, создать ситуацию заинтересованности.

Цель программы: закрепление изученного на уроках русского языка материала, более полное его усвоение, а так же знакомство с понятиями, которые остаются за пределами изучения школьной программы.

Программа направлена на формирование общеинтеллектуальных умений, обогащение словарного запаса, расширение кругозора, развитие познавательных способностей, привития чувства любви и уважения к великому русскому языку.

Ожидаемые результаты обучения по программе:

Личностные результаты:

- осознавать роль речи в жизни общества;
- уметь чувствовать красоту и богатство русского языка;
- понимать необходимость быть носителем правильной речи;
- проявлять интерес к изучению русского языка.

Метапредметные результаты:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться работать по предложенному учителем плану;
- Находить и выделять необходимую информацию;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую;
- использовать рефлексию для подведения итогов своей деятельности;
- осуществлять анализ, синтез, сравнение, достраивать недостающие элементы в ряду;
 - устанавливать причинно-следственные связи;
 - строить логические цепи рассуждения;
 - приводить доказательства;
- осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме;
- выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных ситуаций;
- планировать учебное сотрудничество с учителем и одноклассниками (определять цель, функции участников, способы взаимодействия);
 - полно и точно выражать свои мысли;
- владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами русского языка;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
 - задавать четко сформулированные вопросы.

Предметные результаты:

- углубить знания об основных орфографических правилах русского языка;
- распознавать орфограммы, уметь обосновывать выбор правильного написания;
- отличать признаки основных языковых единиц;

- различать понятия: «многозначные слова», «синонимы», «антонимы», «омонимы», «архаизмы», «неологизмы», «паронимы», «палиндромы», приводить их примеры;
 - иметь представление о разнообразии речевых ошибок и способах их устранения;
- знать историю происхождения и лексическое значение наиболее часто употребляемых слов и фразеологизмов;
 - знать виды словесных игр и головоломок;
- приобрести опыт игры с шарадами, анаграммами, метаграммами, логогрифами и так далее;
- творчески мыслить при решении ребусов, кроссвордов, шарад, криптограмм, использовать воображение, фантазию.

Формы и методы работы.

Процесс обучения должен быть занимательным по форме. Это обусловлено возрастными особенностями обучаемых. Основной принцип моей программы: «От игры к знаниям». Обучение реализуется через игровые приемы работы — как известные, так и малоизвестные. Например: интеллектуальные (логические) игры на поиск связей, закономерностей, задания на кодирование и декодирование информации, сказки, конкурсы, игры на движение с использованием терминологии предмета.

Игра — особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения — как поступить, что сказать, как выиграть.

Виды игр:

- на развитие внимания и закрепления терминологии;
- игры-тренинги;
- игры-конкурсы (с делением на команды);
- сюжетные игры на закрепление пройденного материала;
- интеллектуально-познавательные игры;
- интеллектуально-творческие игры.

Дети быстро утомляются, необходимо переключать их внимание. Поэтому на сменяются виды деятельности: игра, гимнастика ума, логика и многое другое.

Использование сказки всегда обогащает урок и делает его понятнее это:

- сказочные сюжеты уроков;
- сочинение своих сказок

Программа курса «Учусь писать без ошибок» составлена на основе рабочей программы внеурочной деятельности авторов Тимофеевой Н.И., Михайловой М.Н., Поротовой В.С., Сафроновой Т.М.

Содержание учебного курса

Тема 1. Фонетика. Теория: расширение знаний о звуках русского языка, «мозговой штурм».— Практика: игра «Исправь ошибки», работа с произведениями, где— допущены орфографические ошибки, творческие задания для формирования орфографической зоркости.

Тема 2. Словообразование. Теория: расширение знаний о частях слова, их значении в¬ словообразовании, «мозговой штурм». Практика: игры на превращения слов, работа со схемами, шарады,¬ логически-поисковые заданияна развитие познавательного интереса к русскому языку.

Тема 3. Лексика. Теория: беседа о богатстве лексики русского языка «добрыми словами», — знакомство со словами-неологизмамии архаизмами, фразеологизмами русского языка. Практика: игры на расширение словарного запаса школьников, работа со— словарями и энциклопедиями, активное использование в речи фразеологических

оборотов, логически-поисковые задания на развитие познавательного интереса к русскому языку.

Тема 4. Морфология. Теория: расширение знаний о частях речи, их морфологических признаках.¬ Практика: игры на знание частей речи, расшифровывание фраз и текстов,¬ логически-поисковые заданияна развитие познавательного интереса к русскому языку. Тема 5.

Пословицы и поговорки. Практика: активное использование в речи пословиц и поговорок, подбор— пословиц к заданной ситуации.

Тема 6. Игротека. Практика: логически-поисковые задания, направленные на развитие—познавательных способностей, отгадывание загадок, разгадывание кроссвордов, криптограмм, игры на знание и развитие интереса к родному языку, на проверку знаний порусскому языку

Календарно-тематическое планирование

№	Тема	Содержание	Дата	Дата
Π/Π		_	план	факт
1.	И снова о русском	Роль русского языка в жизни		
	языке	общества, его красота и богатство.		
2.	Крылатые слова и	Смысл понятий: «крылатые слова» и		
	афоризмы	«афоризмы»		
3.	Копилка	Решение занимательных задач		
	занимательных			
	заданий			
4.	Игротека	Повторение: в чем заключается		
		богатство и выразительность		
		русского языка; крылатые слова и		
		афоризмы (их значение и признаки)		
5.	Об именах	История возникновения		
		древнерусских и современных имен.		
		Разнообразие имен и их форм.		
6.	О русских	История возникновения русских		
	фамилиях	фамилий. Распространенные способы		
		происхождения русских фамилий.		
7.	В поисках	Решение занимательных заданий		
	сбежавших			
	головоломок			
8.	Игротека	Повторение: история возникновения		
		русских имен и фамилий		
9.	Мы играем в	Логогрифы – словесные загадки.		
1.0	логогрифы	Варианты игры в логогрифы.		
10.	Учимся	Распространенные типы речевых		
	распознавать	ошибок, их распознавание и		
1.1	речевые ошибки	устранение		
11.	Коллекция	Решение занимательных заданий		
10	заморочек	T 1		
12.	Игротека	Повторение: логогрифы, речевые		
		ошибки		
13.	Ov. var otni	Понак в таката фрагоспотисков		
13.	Ох уж эти	Поиск в тексте фразеологизмов,		
	фразеологизмы!	определение их значения, замена		
		словосочетаний соответствующими фразеологизмами		
		фразсологизмами		

14.	Работаем над	Отличительные признаки	
	рифмами	стихотворного текста. Разнообразие	
		рифм. Подбор рифмующихся слов,	
		продолжение сочинения	
		стихотворения, следуя заданной теме	
15.	Словесные забавы	Игры со словами. «Спунеризмы» и	
		«буриме»	
16.	Игротека	Повторение: рифмы парные,	
		перекрестные, опоясывающие. Игры	
		со словами	
17.	Продолжаем	История происхождения	
	работу над	фразеологизмов: «язык до Киева	
	фразеологизмами	доведет», «после дождичка в	
		четверг», «закидывать удочку».	
		Подбор к ситуациям	
		соответствующих фразеологизмов	
18.	Русские пословицы	Отличие поговорки от пословицы.	
	и поговорки	Скрытый смысл пословицы	
19.	Ассорти для	Что такое «палиндромы». Решение	
	любителей	занимательных заданий	
	русского языка		
20.	Игротека	Повторение: пословицы, поговорки,	
		фразеологизмы	
21.	Однородные члены	Выделение однородных членов	
	предложения	предложения	
22.	Ошибочка	Решение занимательных заданий	
2.2	вышла!	-	
23.	Игротека	Повторение: однородные члены	
		предложения, фразеологизмы.	
		История происхождения и значение	
		фразеологизма «краеугольный	
24	П	камень»	
24.	Про омонимы и их	Омонимы- слова, схожие по	
	разновидности	звучанию, но различные по	
25	Ewo way was	лексическому значению.	
25.	Еще немного	Фразеологизмы-синонимы,	
	фразеологизмов	фразеологизмы-антонимы.	
		Вычленение фразеологизмов из	
		текста. Замена словосочетаний	
26.	В стране	фразеологизмами. Решение занимательных заданий	
20.	Б стране Перевертундии	т сшение занимательных задании	
27.	Игротека — — — — — — — — — — — — — — — — — — —	Повторение: омонимы и их	
21.	rii poreka	разновидности; история	
		разновидности, история происхождения и значения	
		происхождения и значения фразеологизмов: «закусить удила»,	
		фразсологизмов. «закусить удила», «попасть впросак»	
28.	Что такое	Смысл понятия «паронимы».	
20.	«паронимы»	Различение паронимов	
29.	Запоминаем	Игры со словарными словами	
29.	словарные слова	тиры со словарпыми словами	
30.	Игротека	Повторение: паронимы, словарные	
30.	111 poreka	слова	
		Слова	