

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Муниципальное общеобразовательное учреждение Георгиевская общеобразовательная школа

Администрация Нерчинско-Заводского округа

МОУ "Георгиевская ООШ"

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

Вологина К.А
Протокол №5 от «30» 05
2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Завуч

Вологина Ю.Ю
Протокол №71 от «04» 06
2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Гурбатова А.Д
Приказ №45 от «13» 06
2023 г.

**Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности
общеинтеллектуального направления
«Весёлая математика» для 1 класса**

Результаты освоения курса внеурочной деятельности « Веселая математика»

Личностные УУД

Обучающийся научится:

- _ учебно - познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- _ умение адекватно оценивать результаты своей работы на основе критерия успешности учебной деятельности;
- _ понимание причин успеха в учебной деятельности;
- _ умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников, учителя;
- _ представление об основных моральных нормах.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- _ выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;
- _ устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач;
- _ адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности;
- _ осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им.

Регулятивные УУД

Обучающийся научится:

- _ принимать и сохранять учебную задачу;
- _ планировать этапы решения задачи, определять последовательность учебных действий в соответствии с поставленной задачей;
- _ осуществлять пошаговый и итоговый контроль по результату под руководством учителя;
- _ анализировать ошибки и определять пути их преодоления;
- _ различать способы и результат действия;
- _ адекватно воспринимать оценку сверстников и учителя.

Обучающийся получит возможность научиться:

- _ прогнозировать результаты своих действий на основе анализа учебной ситуации;
- _ проявлять познавательную инициативу и самостоятельность;
- _ самостоятельно адекватно оценивать правильность и выполнения действия и вносить необходимые коррективы и по ходу решения учебной задачи.

Познавательные УУД

Обучающийся научится:

- _ анализировать объекты, выделять их характерные признаки и свойства, узнавать объекты по заданным признакам;
- _ анализировать информацию, выбирать рациональный способ решения задачи;
- _ находить сходства, различия, закономерности, основания для упорядочения объектов;
- _ классифицировать объекты по заданным критериям и формулировать названия полученных групп;
- _ отрабатывать вычислительные навыки;

- _ осуществлять синтез как составление целого из частей;
- _ выделять в тексте задания основную и второстепенную информацию;
- _ формулировать проблему;
- _ строить рассуждения об объекте, его форме, свойствах;
- _ устанавливать причинно-следственные отношения между изучаемыми понятиями и явлениями.

Обучающийся получит возможность научиться:

- _ строить индуктивные и дедуктивные рассуждения по аналогии;
- _ выбирать рациональный способ на основе анализа различных вариантов решения задачи;
- _ строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- _ различать обоснованные и необоснованные суждения;
- _ преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- _ самостоятельно находить способы решения проблем творческого и поискового характера.

Коммуникативные УУД

Обучающийся научится:

- _ принимать участие в совместной работе коллектива;
- _ вести диалог, работая в парах, группах;
- _ допускать существование различных точек зрения, уважать чужое мнение;
- _ координировать свои действия с действиями партнеров;
- _ корректно высказывать свое мнение, обосновывать свою позицию;
- _ задавать вопросы для организации собственной и совместной деятельности;
- _ осуществлять взаимный контроль совместных действий;
- _ совершенствовать математическую речь;
- _ высказывать суждения, используя различные аналоги понятия; слова, словосочетания, уточняющие смысл высказывания.

Обучающийся получит возможность научиться:

- _ критически относиться к своему и чужому мнению;
- _ уметь самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество;
- _ принимать самостоятельно решения;
- _ содействовать разрешению конфликтов, учитывая позиции участников

Содержание курса внеурочной деятельности «Весёлая математика»
Программа рассчитана на 1 класс, предполагается встреча 1 раз в неделю ,
всего -33 недели.

№	содержание	Формы организации	Виды деятельности
1	Путешествие в страну Цифр и Знаков. <i>Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки).</i>	конкурс	игровая
2	Танграм: древняя китайская головоломка <i>Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения</i>	игра	игровая
3	Путешествие точки. <i>Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» (по алгоритму). Построение собственного рисунка и описание его «шагов».</i>	Практическая работа	познавательная
4	"Спичечный" конструктор. <i>Построение конструкции по заданному образцу.</i>	Практическая работа	познавательная
5-6	Танграм: древняя китайская головоломка. <i>Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе.</i>	игра	игровая
7	Волшебная линейка. <i>Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки. Строение конструкций с помощью линейки.</i>	Практическая работа	познавательная
8	Праздник числа 10. <i>Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.</i>	Досугово-развлекательная	игровая
9	Конструирование многоугольников из деталей танграма. <i>Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление</i>	Практическая работа	познавательная

	<i>многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе.</i>		
10	Игра-соревнование «Весёлый счёт». <i>Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 x5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.</i>	Интеллектуальная игра	игровая
11	Игры с кубиками. <i>Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика).</i>	игра	игровая
12	Конструкторы. <i>Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.</i>	Практическая работа	познавательная
13	Весёлая геометрия. <i>Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Строение геометрических узоров.</i>	Практическая работа	познавательная
14	Математические игры. <i>Построение «математических» пирамид. Отгадывание задуманных чисел.</i>	игра	соревнование
15	«Спичечный» конструктор. <i>Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (палочек) в соответствии с условием.</i>	Практическая работа	познавательный
16	Задачи-смекалки. <i>Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения. Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.</i>	викторина	познавательная
17	Прятки с фигурами. <i>Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».</i>	Практическая работа	познавательная
18	Математические игры. <i>Построение «математических» пирамид. Моделирование действий сложения и вычитания с помощью предметов.</i>	викторина	Познавательная деятельность
19	Числовые головоломки. <i>Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).</i>	Интеллектуальная игра	познавательная
20	Математическая карусель. <i>Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические</i>	квн	игровой

	<i>головоломки», «Занимательные задачи».</i>		
21	<i>Уголки. Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.</i>	практикум	игровая
22	<i>Игра в магазин. Монеты. Сложение и вычитание. Моделирование приема выполнения действия сложения</i>	игра	игровая
23	<i>Математическое путешествие. Головоломки, лабиринты, логические задачи.</i>	Интеллектуальная игра	игровой
24	<i>Игры с кубиками. Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, а на гранях второго — числа 4, 5, 6, 7, 8, 9. Выполнение заданий по образцу, использование метода от обратного.</i>	игра	игровой
25	<i>Конструирование фигур из деталей танграма. Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе.</i>	Практическая работа	повновательная
26	<i>Математические игры. «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками». Решение простые задач, представленных в одной цепочке. Построение узора по клеточкам по заданному алгоритму; с применением знаний в измененных условиях.</i>	Интерактивная игра	игровой
27-28	<i>Секреты задач. Решение нестандартных задач. Задачи в стихах. Шарады.</i>	Интеллектуальная игра	Познавательная
29	<i>Математическая карусель Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи.</i>	викторина	познавательная
30	<i>Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).</i>	Интеллектуальный аукцион	Познавательно-игровой
31	<i>Математические игры. Головоломки, лабиринты, логические задачи.</i>	Досугово-развлекательная	игровая
32	<i>Задачи –шутки. Задачи в стихах. Шарады.</i>	практикум	познавательная
33	<i>КВН. Проведение математического КВН. Подведение</i>	Конкурс	игровой

	итогов. Награждение участников.		
--	---------------------------------	--	--

Тематическое планирование

№	ТЕМА	Дата проведения
1	Путешествие в страну Цифр и Знаков.	
2	Танграм: древняя китайская головоломка	
3	Путешествие точки.	
4	"Спичечный" конструктор	
5	Танграм: древняя китайская головоломка.	
6	Танграм: древняя китайская головоломка.	
7	Волшебная линейка	
8	Праздник числа 10	
9	Конструирование многоугольников из деталей танграма.	
10	Игра-соревнование «Весёлый счёт».	
11	Игры с кубиками	
12	Конструкторы.	
13	Весёлая геометрия	
14	Математические игры.	
15	«Спичечный» конструктор	
16	Задачи-смекалки	
17	Прятки с фигурами.	
18	Математические игры.	
19	Числовые головоломки	
20	Математическая карусель.	
21	Уголки.	
22	Игра в магазин. Монеты	
23	Математическое путешествие.	
24	Игры с кубиками	
25	Конструирование фигур из деталей танграма.	

26	Математические игры.	
27	Секреты задач.	
28	Секреты задач.	
29	Математическая карусель	
30	Числовые головоломки	
31	Математические игры.	
32	Задачи –шутки.	
33	КВН. <i>Подведение итогов</i>	