

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ШКОЛА № 12 Г.ФЕОДОСИИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ»

РАССМОТРЕНО

Протокол заседания методического
объединения

учителей
начальных классов
от «30» *08* 2022г. № _____

Руководитель МО

Н.П. Н.П.Петросян
(подпись) (Ф.ИО)

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР
МБОУ школа № 12

[Подпись] О.М.Головко
(подпись) (Ф.ИО)

30 августа 2022г.

УТВЕРЖДЕНО

И.о. директора
МБОУ школа № 12

[Подпись] М.А.Мирошниченко
(подпись) (Ф.ИО)

Приказ № *256* от *01.09* 2022г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

по *внеурочной деятельности*
«Как много вокруг»

1-б класса
на 2022/2023 учебный год

Шепель Ирина Валерьевна
Ф.И.О. учителя

г. Феодосия, 2022г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Икс плюс игрек» для 1 класса составлена на основе нормативных документов, обеспечивающих реализацию Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования.
 2. Авторская программа внеурочной деятельности под редакцией Виноградовой Н.Ф. «Занимательная математика».
 3. Программа внеурочной деятельности «Икс плюс игрек» Е.Э. Кочуровой.// Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы / под ред. Виноградовой. - М.: Вентана-Граф, 2013).
 4. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России: учебное издание / А. Я. Данилюк, А. М. Кондаков, В. А. Тишков. – М. : Просвещение, 2010.
 5. Рабочая программа воспитания МБОУ «Школа 12 г. Феодосии Республики Крым» на 2021-2025 учебные годы.
 6. Учебный план общеобразовательного учреждения МБОУ «Школа 12 г. Феодосии Республики Крым» на 2022-2023 учебный год.
- Рабочая программа рассчитана на 33 часа (1 час в неделю) в 2022/2023 учебном году.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Представленная программа обеспечивает достижение личностных, метапредметных и предметных результатов.

1. Личностные результаты

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности
— качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

2. Метапредметные результаты

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приёмов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

3. Предметные результаты отражены в содержании программы.

Содержание программы отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика» и не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные

познавательные интересы детей, в программе содержатся полезная и любопытная информация, занимательные математические факты, способные дать простор воображению.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Формы организации:

- тематические занятия
- игровые уроки
- викторины
- соревнования
- игры-путешествия
- экскурсии по сбору числового материала
- сказки на математические темы

Виды деятельности:

- игровая;
- познавательная;
- творческие и исследовательские работы;
- работа в парах, группах, индивидуальная работа, коллективная работа.

Числа. Арифметические действия. Величины (12 ч.)

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления.

Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.).

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

Числа-великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

Математические игры (4 ч.)

— «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»;

— игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;

— игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;

— игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;

—математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»;

— работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.;

— игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Мир занимательных задач (12 ч.)

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи.

Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомым чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика (5 ч.)

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Танграм: древняя китайская головоломка.

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.

Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

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).

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема занятия	Часы	Дата
	Числа. Арифметические действия. Величины (12 ч.)		
1.	Математика – это интересно	1	02.09
2.	Танграм: древняя китайская головоломка	1	09.09
3.	Путешествие точки	1	16.09
4.	Игры с кубиками	1	23.09
5.	Танграм: древняя китайская головоломка	1	30.09
6	Волшебная линейка	1	07.10
7	Праздник числа 10	1	14.10
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1	21.10
9	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	28.10
10	Игры с кубиками	1	11.11
11	Конструкторы лего	1	18.11
12	Конструкторы лего	1	25.11
	Математические игры (4 ч.)		
13	Весёлая геометрия	1	02.12
14	Математические игры	1	09.12
15	«Спичечный» конструктор	1	16.12
16	«Спичечный» конструктор	1	23.12
	Мир занимательных задач (12 ч.)		
17	Задачи-смекалки	1	30.12
18	Прятки с фигурами	1	13.01
19	Математические игры	1	20.01
20	Числовые головоломки	1	27.01
21	Математическая карусель	1	03.02
22	Математическая карусель	1	10.02
23	Уголки	1	17.02
24	Игра в магазин. Монеты	1	03.03
25	Конструирование фигур из деталей танграма	1	10.03
26	Игры с кубиками	1	17.03
27	Математическое путешествие	1	31.03
28	Математические игры	1	07.04
	Геометрическая мозаика (5 ч.)		
29	Секреты задач	1	14.04
30	Математическая карусель	1	28.04
31	Числовые головоломки	1	05.05
32	Математические игры	1	12.05
33	КВН «Математика – Царица наук»	1	19.05

