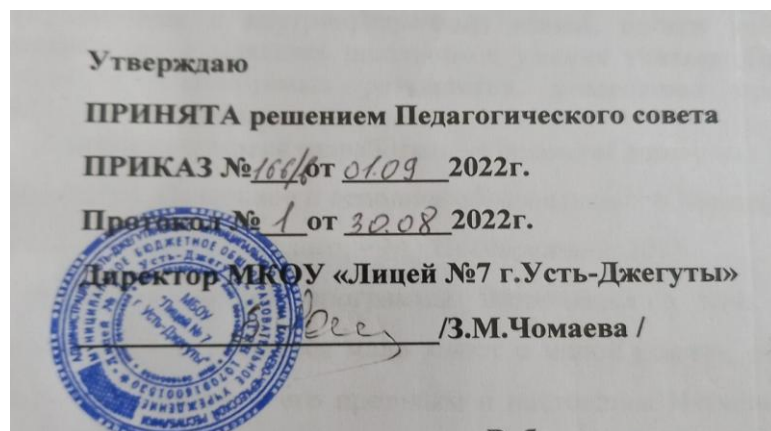


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей № 7 г.Усть-Джегуты»



Рабочая программа

внеурочной деятельности «Веселый счет»
для 1 а, б класса

Срок реализации – 2022-2023 учебный год

Разработана учителями: Батчаевой М.Р., Катчиевой К.М.

2022 год

Рабочая программа внеурочной деятельности «Веселый счет» для учащихся 1 класса

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Устный счет» для учащихся 1 классов разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Министерства просвещения РФ №373 от 06.10.2009 г. и с учетом примерной основной образовательной программы начального общего образования, одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15).

Актуальность программы «Устный счёт» в том, что она направлена на формирование у школьников мыслительной деятельности, культуры умственного труда; развитие качеств мышления, необходимых образованному человеку для полноценного функционирования в современном обществе. Особенностью курса является занимательность предлагаемого материала, более широкое использование игровых форм проведения занятий и элементов соревнования на них. На занятиях по внеурочной деятельности в процессе логических упражнений дети практически учатся сравнивать объекты, выполнять простейшие виды анализа и синтеза, устанавливать связи между понятиями, предлагаемые логические упражнения заставляют детей выполнять правильные суждения и приводить несложные доказательства. Упражнения носят занимательный характер, поэтому они содействуют возникновению интереса у детей к мыслительной деятельности.

Цель программы: развивать логическое мышление, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и его доказательность.

Задачи программы:

расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
развитие краткости речи;
умелое использование символики;
правильное применение математической терминологии;
умение отвлекаться от всех качественных сторон предметов и явлений, сосредоточивая внимание только на количественных;
умение делать доступные выводы и обобщения;
обосновывать свои мысли.

Основные методы:

- 1.Словесный метод: Рассказ (специфика деятельности учёных математиков, физиков), беседа, обсуждение (информационных источников, готовых сборников); словесные оценки (работы на уроке, тренировочные и зачетные работы).
- 2.Метод наглядности: Наглядные пособия и иллюстрации, ПК, интерактивная доска, документ-камера.
- 3.Практический метод: Тренировочные упражнения; практические работы.
- 4.Объяснительно-иллюстративный: Сообщение готовой информации.
- 5.Частично-поисковый метод: Выполнение частичных заданий для достижения главной цели.

Формы организации учебного процесса.

Формы организации занятий: игра; путешествия; конкурс; соревнование; интеллектуальный марафон; конкурс эрудитов.

Занятия проводятся в индивидуальной и групповой формах. Мышление младших школьников в основном конкретное, образное, поэтому на занятиях кружка применение наглядности - обязательное условие. В зависимости от особенностей упражнений в качестве наглядности применяются рисунки, чертежи, краткие условия задач, записи терминов-понятий.

Участие детей в работе кружка способствует воспитанию их общественной активности, которая выражается в организации и проведении экскурсий, в организации и оформлении математической газеты или уголка в газете, в создании математического уголка в классе, участие в конкурсах, викторинах и олимпиадах. Работа кружка оказывает серьёзное влияние на повышение интереса к математике не только кружковцев, но и остальных учащихся класса.

При реализации содержания данной программы расширяются знания, полученные детьми при изучении русского языка, изобразительного искусства, литературы, окружающего мира, труда и т.д.

В условиях партнёрского общения обучающихся и педагога открываются реальные возможности для самоутверждения в преодолении проблем, возникающих в процессе деятельности людей, увлечённых общим делом.

Широкое использование аудиовизуальной и компьютерной техники может в значительной мере повысить эффективность самостоятельной работы детей в процессе поисково-исследовательской работы.

Просмотр видеофильмов, содержащих информацию о великих учёных математиках, физиках России и Европы формирует устойчивый интерес к математике.

Значительное количество занятий направлено на практическую деятельность – самостоятельный творческий поиск, совместную деятельность обучающихся и педагога, родителей. Принимая активное участие, школьник тем самым раскрывает свои способности, самовыражается и самореализуется в общественно полезных и личностно значимых формах деятельности.

Ценностными ориентирами содержания данного курса являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приемов 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 догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения; – привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Возраст детей, участвующих в реализации программы, и режим занятий:

Программа «Устный счет» рассчитана на обучающихся 1 - 2 классов, 1 раз в неделю 1 класс (33 часа), 2 класс (34 часа). Продолжительность занятий: 1 класс – 35 минут, 2 класс - 45 минут.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

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

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.

Итоги реализации программы:

1.Выпуск математической газеты

2.Математический КВН.

3.Викторина. Турнир «Смекалистых».

4.Проект - «Математический журнал» (лучшие загадки, ребусы, задачи повышенной II

Содержание курса внеурочной деятельности

1 класс

Тема 1. Математика — это интересно

Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3×3 клетки).

Тема 2. Танграм: древняя китайская головоломка

Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.

Тема 3. Путешествие точки

Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму).

Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.

Тема 4. Игры с кубиками

Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.

Тема 5. Танграм: древняя китайская головоломка

Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.

Тема 6. Волшебная линейка

Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.

Тема 7. Праздник числа 10

Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.

Тема 8. Конструирование многоугольников из деталей танграма

Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.

Тема 9. Игра-соревнование «Весёлый счёт»

Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице не по порядку, а разбросаны по всей таблице.

Тема 10. Игры с кубиками

Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.

Темы 11–12. Конструкторы лего

Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.

Тема 13. Весёлая геометрия

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Тема 14. Математические игры

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».

Тема 15–16. «Спичечный» конструктор

Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.

Тема 17. Задачи-смекалки

Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.

Тема 18. Прятки с фигурами

Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».

Тема 19. Математические игры.

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание в пределах 20».

Тема 20. Числовые головоломки

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда

Темы 21–22. Математическая карусель

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи

Тема 23. Уголки

Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.

Тема 24. Игра в магазин. Монеты

Сложение и вычитание в пределах 20.

Тема 25. 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. Проверка выполненной работы.

Тема 26. 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. Взаимный контроль.

Тема 27. Математическое путешествие

Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 3; второй — прибавляет 2, третий — вычитает 3, а четвёртый — прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу.

Тема 28. Математические игры

«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».

Тема 29. Секреты задач

Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.

Тема 30. Математическая карусель

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.

Тема 31. Числовые головоломки

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

Тема 32. Математические игры

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».

Тема 33. Итоговый урок

Тематическое планирование

1 класс

№	Темы	Количество часов
1	Весёлый счёт	7
2	Геометрия вокруг нас	4
3	Танграм: древняя китайская головоломка	6
4	«Спичечный» конструктор	2
5	Секреты задач	7
6	Математические игры	6
7	Выпуск математической газеты	1
	итого	33

Календарно – тематическое планирование, 1 класс

№	Тема	Кол-во час	Дата	
			По плану	По факт.
	Весёлый счёт	7		
1.	Математика — это интересно	1		
2.	Танграм: древняя китайская головоломка	1		
3.	Путешествие точки	1		
4.	Игры с кубиками	1		
5.	Танграм: древняя китайская головоломка	1		
6.	Волшебная линейка	1		
7.	Праздник числа 10	1		
	Геометрия вокруг нас	4		
8.	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1		
9.	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1		
10.	Игры с кубиками	1		
11.	Конструкторы лего	1		
	Танграм: древняя китайская головоломка	6		
12.	Время. Сутки	1		

13.	Конструкторы лего	1		
14.	Математические игры	1		
15.	«Спичечный» конструктор	1		
16.	«Спичечный» конструктор	1		
17.	Задачи-смекалки	1		
	«Спичечный» конструктор	2		
18.	Прятки с фигурами	1		
19.	Математические игры	1		
	Секреты задач	7		
20.	Числовые головоломки	1		
21.	Математическая карусель	1		
22.	Математическая карусель	1		
23.	Уголки	1		
24.	Игра в магазин. Монеты	1		
25.	Конструирование фигур из деталей танграма	1		
26.	Игры с кубиками	1		
	Математические игры	6		
27.	Математическое путешествие	1		
28.	Математические игры	1		

29.	Секреты задач	1		
30.	Математическая карусель	1		
31.	Числовые головоломки	1		
32.	Математические игры	1		
	Выпуск математической газеты	1		
33.	Выпуск математической газеты	1		