

1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Математическая карусель» для 1 класса разработана на основе:

Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273.

Федеральными государственными образовательными стандартами и основной образовательной программой начального общего образования на 2016-2020 учебные годы ОУ.

Федеральный перечень учебников, рекомендованных Министерством образования и науки Российской Федерации к использованию в образовательном процессе в общеобразовательных учреждениях, на 2016-2020 учебный год, утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ от 31.03.2014 г. №253.

Федеральный компонент государственного образовательного стандарта, утвержденный приказом Минобрнауки России от 05.03.2004 №1089.

Приказ Министерства образования и науки РФ о введении ФГОС начального общего образования № 373 от 06.10.2009.

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом от 6 октября 2009 г. № 373» № 1241 от 26 ноября 2010 г.

2.СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

МАТЕМАТИКА – ЭТО ИНТЕРЕСНО – 1ч.

«влево», «вправо», «вверх», «вниз» Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки).

ТАНГРАМ: ДРЕВНЯЯ КИТАЙСКАЯ ГОЛОВОЛОМКА – 2ч.

Танграм, «влево», «вправо», «вверх», «вниз» Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.

ПУТЕШЕСТВИЕ ТОЧКИ – 1ч.

Алгоритм, «влево», «вправо», «вверх», «вниз» Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его «шагов».

ИГРЫ С КУБИКАМИ – 3ч.

«влево», «вправо», «вверх», «вниз» Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.

ВОЛШЕБНАЯ ЛИНЕЙКА – 1ч.

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

ПРАЗДНИК ЧИСЛА 10 – 1ч.

Шкала линейки, «влево», «вправо», «вверх», «вниз» Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.

КОНСТРУИРОВАНИЕ МНОГОУГОЛЬНИКОВ ИЗ ДЕТАЛЕЙ ТАНГРАМАМ – 1ч.

Многоугольник, «влево», «вправо», «вверх», «вниз» 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.

ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ «ВЕСЕЛЫЙ СЧЁТ» - 1ч.

«влево», «вправо», «вверх», «вниз» Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20) Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 х5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.

ЛЕГО-КОНСТРУКТОРЫ – 2ч.

Треугольник, ромб, квадрат. Знакомство с треугольником. Выполнение постройки по собственному замыслу. Выполнение постройки по собственному замыслу.

ВЕСЁЛАЯ ГЕОМЕТРИЯ – 1ч.

Геометрия Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ – 3ч.

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

«СПИЧЕЧНЫЙ» КОНСТРУКТОР - 2ч.

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

ЗАДАЧИ-СМЕКАЛКИ – 1ч.

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

ПРЯТКИ С ФИГУРАМИ – 1ч.

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

ЧИСЛОВЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ – 1ч.

Числовые головоломки

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ КАРУСЕЛЬ – 2ч.

«Математические головоломки», «Занимательные задачи». Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».

УГОЛКИ – 1ч.

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

ИГРА В МАГАЗИН – 1ч.

«Математические головоломки», «Занимательные задачи». Сложение и вычитание в пределах 20.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ФИГУР ИЗ ДЕТАЛЕЙ ТАНГРАМА – 1ч.

Фигуры с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Математическое путешествие. 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.

МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ – 1ч.

Сложение и вычитание в пределах 20.

СЕКРЕТЫ ЗАДАЧ – 1ч.

Нестандартных задачи. Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.

ЧИСЛОВЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ – 3ч.

Межпредметные связи: литературное чтение, русский язык, математика, музыка, изобразительное искусство.

3.ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностными результатами изучения курса «Занимательная математика» являются:

- осознание себя членом общества, чувство любви к родной стране, выражающееся в интересе к ее природе, культуре, истории и желании участвовать в ее делах и событиях;
- осознание и принятие базовых общечеловеческих ценностей, сформированность нравственных представлений и этических чувств; культура поведения и взаимоотношений в окружающем мире;
- установка на безопасный здоровый образ жизни;

Метапредметными результатами являются:

- способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности и внутреннего мира человека;
- способность осуществлять информационный поиск для выполнения учебных задач;
- способность работать с моделями изучаемых объектов и явлений окружающего мира.
- умение обобщать, отбирать необходимую информацию, видеть общее в единичном явлении, самостоятельно находить решение возникающих проблем, отражать наиболее общие существенные связи и отношения явлений действительности: пространство и время, количество и качество, причина и следствие, логическое и вариативное мышление;
- владение базовым понятийным аппаратом (доступным для осознания младшим школьником), необходимым для дальнейшего образования в области естественно-научных и социальных дисциплин;
- умение наблюдать, исследовать явления окружающего мира, выделять характерные особенности природных объектов, описывать и характеризовать факты и события культуры, истории общества;

- умение вести диалог, рассуждать и доказывать, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

4. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 1 класс

п/п		Ко л-во ча сов	Содержание изучаемого материала
	Математика – это интересно	1	Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки).
	Танграм: древняя китайская головоломка	1	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка вы-полненной работы.
	Путешествие точки	1	Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)». Игра «Русское лото»
	Игры с кубиками	1	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.
	Танграм: древняя китайская головоломка	1	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном
	Волшебная линейка	1	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.
	Праздник числа 10	1	Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.
	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1	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.
	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 × 5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.
0	Игры с кубиками	1	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.
1-12	Конструкторы лего	2	Знакомство с деталями конструктора, схемами инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.
3	Весёлая геометрия	1	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.
4	Математические игры	1	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10» «Вычитание в пределах 10».
5-16	«Спичечный» конструктор	2	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.
7	Задачи-смекалки	1	Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.
8	Прятки с фигурами	1	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».
	Математические игры	1	Построение «математических» пирамид:

			«Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание в пределах 20».	
0	Числовые головоломки	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	
1- 22	Математическая карусель	2	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	
3	Уголки	1	Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	
4	Игра в магазин. Монеты	1	Сложение и вычитание в пределах 20.	
5	Конструирование фигур из деталей танграма	1	Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично за-данным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполнен-ной работы.	
6	Игры с кубиками	1	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.	
7	Математическое путешествие	1	Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. Пер- вый ученик из числа вычитает 3; второй — прибавляет 2, третий — вычи- тает 3, а четвёртый — прибавляет 5. Ответы к четырёх раундам	

			записываются в таблицу. 1-й раунд: $10 - 3 = 7$ $7 + 2 = 9$ $9 - 3 = 6$ $6 + 5 = 11$ 2-й раунд: $11 - 3 = 8$ и	
8	Математические игры	1	«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».	
9	Секреты задач	1	Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	
0	Математическая карусель	1	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	
1	Числовые головоломки	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	
2	Математические игры	1	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».	
3	КВН «Математика – Царица наук»	1		

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575919

Владелец Торубара Руслана Степановна

Действителен с 18.04.2022 по 18.04.2023