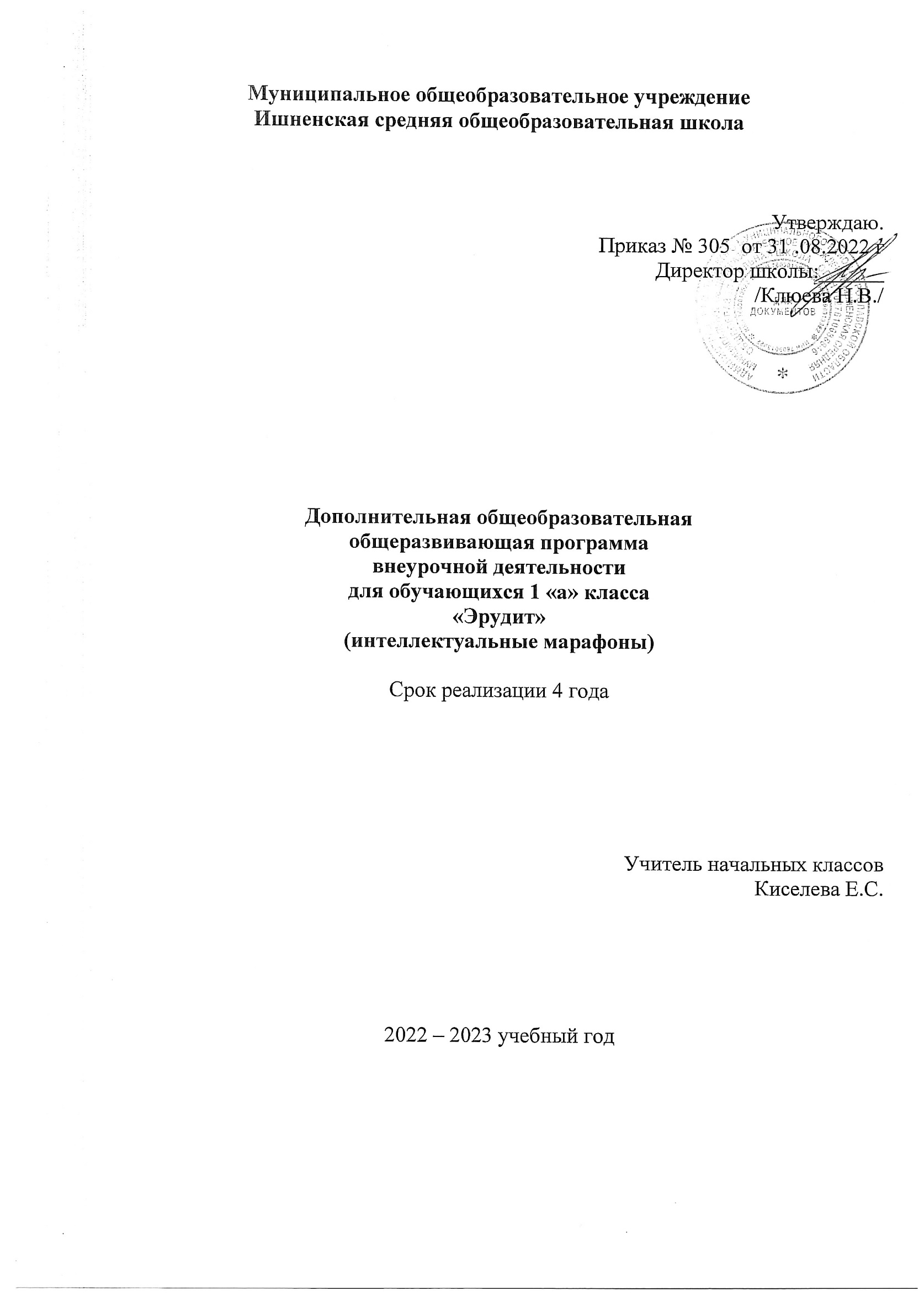
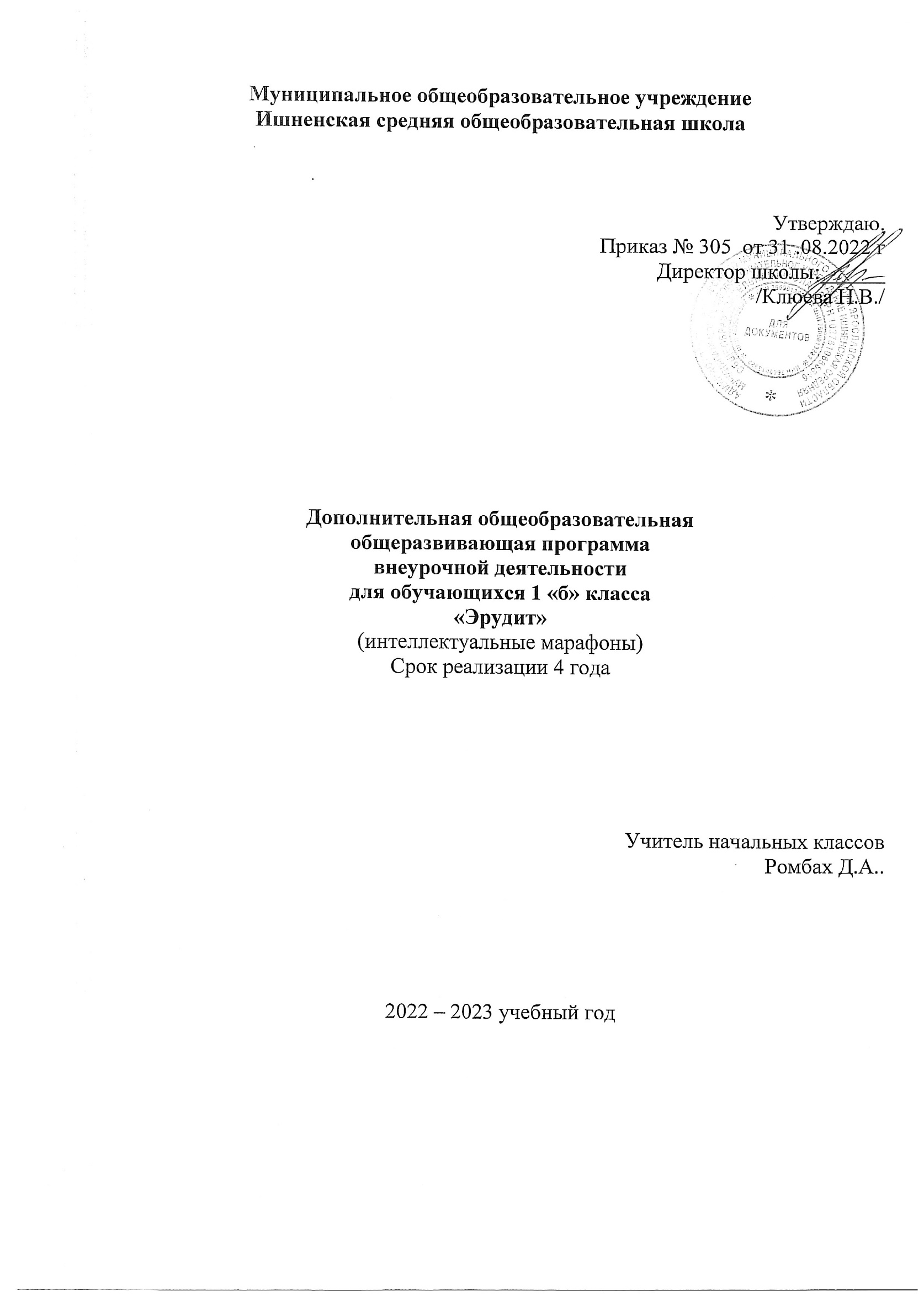
**  Пояснительная записка**

Рабочая программа по внеурочной деятельности курса «Чтение с увлечением» для 1 класса разработана с учётом авторской программы курса «Чтение с увлечением. 1 класс. М.В. Буряк, Е.Н. Карышевой интегрированного курса «По дорогам сказок». Чтение с увлечением» (литературного чтения + русский язык)

Программа составлена в соответствии с требованиями следующих нормативно – правовых документов:

1.Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации   
от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (Зарегистрирован 05.07.2021 № 64100)

3.Письмо Министерства просвещения РФ от 15 февраля 2022 г.   
№ АЗ-113/03 “О направлении методических рекомендаций”

4.Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" (с изменениями на 24 марта 2021 года).

5. ООП НОО МОУ Ишненская СОШ (утв. приказом директора № 15 а о\д от 15.01.2021 г);

6.Учебный план МОУ Ишненская СОШ (утв. приказом директора № 307 от 31.08.22 г);

7. .Календарный учебный график МОУ Ишненская СОШ (утв. приказом директора № 308 от 31.08.22 г);

8.Авторской программы «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой

Реализация задачи воспитания любознательного, активно познающего мир младшего школьника, обучение решению математических задач творческого и поискового характера будут проходить более успешно, если урочная деятельность дополнится внеурочной работой. В этом может помочь факультатив «Эрудиты», расширяющий математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию познавательных универсальных учебных действий.

Факультатив предназначен для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

**ОБОСНОВАНИЕ** **АКТУАЛЬНОСТИ** **КУРСА** **И** **ВОЗМОЖНОСТИ** **ЕЁ** **РЕАЛИЗАЦИИ.**

Программа «Эрудиты» рассчитана на ребят 6,5-10 лет, срок реализации 4 года (1-4 класс). Формировать у них конструктивно-геометрические умения и навыки, способность читать и понимать графическую информацию, а также умении доказывать свое решение в ходе решения задач на смекалку, головоломок, через - интересную деятельность, необходимо отметить, что только в ней ребенок реализует поставленные перед собой цели, познает предмет, развивает свои творческие способности.

***ЦЕЛЬ:*** развивать математический образ мышления , внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

# ЗАДАЧИ:

1. расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
2. расширять математические знания в области чисел;
3. содействовать умелому использованию символики;
4. правильно применять математическую терминологию;
5. развивать умения отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, сосредоточивая

внимание на количественных сторонах;

1. уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли,
2. развивать краткости речи.

# ПРИНЦИПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:

1. ***Актуальность.*** Создание условий для повышения мотивации к обучению математики, стремление развивать интеллектуальные возможности учащихся.
2. ***Научность.*** Математика – учебная дисциплина, развивающая умения логически мыслить, видеть количественную сторону предметов и явлений, делать выводы, обобщения.
3. ***Системность.*** Курс строится от частных примеров (особенности решения отдельных примеров) к общим (решение математических задач).
4. ***Практическая*** ***направленность.*** Содержание занятий кружка направлено на освоение математической терминологии, которая пригодится в дальнейшей работе, на решение занимательных задач, которые впоследствии помогут ребятам принимать участие в школьных и городских олимпиадах и других математических играх и конкурсах.
5. ***Обеспечение*** ***мотивации.*** Во-первых, развитие интереса к математике как науке физико-математического направления, во-вторых, успешное усвоение учебного материала на уроках и выступление на олимпиадах по математике.
6. ***Реалистичность***. С точки зрения возможности усвоения основного содержания программы – возможно усвоение за 34 занятия***.***
7. ***Курс*** ***ориентационный***. Он осуществляет учебно-практическое знакомство со многими разделами математики, удовлетворяет познавательный интерес школьников к проблемам данной точной науки, расширяет кругозор, углубляет знания в данной учебной дисциплине.

***Предполагаемые*** ***результаты***. Занятия должны помочь учащимся:

1. усвоить основные базовые знания по математике; её ключевые понятия;
2. помочь учащимся овладеть способами исследовательской деятельности;
3. формировать творческое мышление;
4. способствовать улучшению качества решения задач различного уровня сложности учащимися; успешному выступлению на олимпиадах, играх, конкурсах.

**ОБЩАЯ** **ХАРАКТЕРИСТИКА** **КУРСА.**

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить

самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход – ответ. Курс «Эрудит» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает *организацию* *подвижной* *деятельности* *учащихся*, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные математические игры. Предусмотрена последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия. Передвижение по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации занятий целесообразно использовать принцип игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в парах постоянного и сменного состава, работу в группах. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Предлагаемый курс предназначен для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

**Эффективность** **задач** логического, поискового, познавательного характера обосновывается следующими доводами:

1. развитие личности ученика, его творческого потенциала;
2. развитие интеллекта, исследовательского начала, развитие познавательных действий и операций, начиная от действий, связанных с восприятием, припоминанием уже знакомого, запоминанием посредством мнемонических действий, умений классифицировать посредством осмысления и сознательности и кончая оперированием логического и творческого мышления.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Основные методы | Приёмы | Основные виды деятельности учащихся: |
| **1.**Словесный метод: | -Анализ и синтез.  -Сравнение.  -Классификаци я.  -Аналогия.  -Обобщение. | * Решение занимательных задач * оформление математических газет * знакомство с научно- популярной литературой, связанной с математикой * проектная деятельность |
| * *Рассказ* *(специфика* *деятельности* *учёных* *математиков), беседа, обсуждение* *(информационных* *источников, готовых* *сборников);* * *словесные* *оценки* *(работы* *на* *уроке, тренировочные* *и* *зачетные* *работы).* |
| **2**.Метод наглядности: |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Наглядные* *пособия* *и* *иллюстрации.* |  | * самостоятельная работа * работа в парах, в группах * творческие работы |
| **3**.Практический метод: |
| *Тренировочные* *упражнения; практические* *работы.* |
| **4**.Объяснительно-иллюстративный: |
| *Сообщение* *готовой* *информации.* |
| **5**.Частично-поисковый метод: |
| *Выполнение* *частичных* *заданий* *для* *достижения* *главной* *цели.* |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Форма*** ***организации*** ***занятий.*** | Математические (логические ) игры, задачи, упражнения, графические задания, развлечения - загадки, задачи-шутки, ребусы, головоломки, дидактические игры и упражнения (геометрический материал), конкурсы и др. |
| ***Преобладающие*** ***формы*** ***занятий*** | *групповая* |

**МЕСТО** **КУРСА** **В** **УЧЕБНОМ** **ПЛАНЕ.**

Курс изучения программы рассчитан на учащихся 1- 4 классов (6,6 - 10 лет). Программа рассчитана: в 1 классе с проведением занятий 1 раз в неделю, с продолжительностью занятия 30-35 минут; во 2-4 классах - 1 раз в неделю, с продолжительностью занятия 35 мин. Программа рассчитана на 4 года.

В 1 классе - 33 часа в год.

***ЦЕННОСТНЫМИ*** ***ОРИЕНТИРАМИ*** **СОДЕРЖАНИЯ** **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.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ** **РЕЗУЛЬТАТЫ** **ИЗУЧЕНИЯ** **КУРСА.**

|  |  |
| --- | --- |
| В результате прохождения программы внеурочной деятельности предполагается достичь следующих результатов: | |
| ***1 уровень*** | Приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности в повседневной жизни. |
| ***2 уровень*** | Формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и социальной реальности в целом. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***3 уровень*** | Приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия. |

# ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА

**Личностными** **результатами** изучения данного факультативного курса являются:

* 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** **результаты**

* *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 результат с заданным условием.
* *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
* *Анализировать* текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины).
* *Искать* *и* *выбирать* необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.
* *Моделировать* ситуацию, описанную в тексте задачи.
* *Использовать* соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.
* *Конструироват*ь последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.
* *Объяснять* *(обосновывать)* выполняемые и выполненные действия.
* *Воспроизводить* способ решения задачи.
* *Сопоставлять* полученный результат с заданным условием.
* *Анализировать* предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
* *Выбрать* наиболее эффективный способ решения задачи.
* *Оценивать* предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно).
* *Участвовать* в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.
* *Конструировать* несложные задачи.
* *Ориентироваться* в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».
* *Ориентироваться* на точку начала движения, на числа и стрелки 1→ 1↓ и др., указывающие направление движения.
* *Проводить* линии по заданному маршруту (алгоритму).
* *Выделять* фигуру заданной формы на сложном чертеже.
* *Анализировать* расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.
* *Составлять* фигуры из частей. *Определять* место заданной детали в конструкции.
* *Выявлять* закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.
* *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
* *Объяснять* выбор деталей или способа действия при заданном условии.
* *Анализировать* предложенные возможные варианты верного решения.
* *Моделировать* объёмные фигуры из различных материалов (проволока,

пластилин и др.) и из развёрток.

* *Осуществлять* развернутые действия контроля и самоконтроля: *сравнивать*

построенную конструкцию с образцом.

**В** **результате** **освоения** **программы** **курса** **«Эрудиты» формируются** **следующие** **универсальные** **учебные** **действия, соответствующие** **требованиям** **ФГОС** **НОО:**

*Регулятивные* *УУД:*

* *определять* *и* *формулировать* цель деятельности с помощью учителя;
* учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
* учиться *работать* по предложенному учителем плану

*Познавательные* *УУД:*

* *находить* *ответы* на вопросы в тексте, иллюстрациях;
* *делать* *выводы* в результате совместной работы класса и учителя;
* *преобразовывать* информацию из одной формы в другую: подробно

*пересказывать* небольшие тексты.

*Коммуникативные* *УУД:*

* *оформлять* свои мысли в устной и письменной форме (на уровне предложения или небольшого текста);
* *слушать* и *понимать* речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
* *выразительно* *читать* и *пересказывать* текст;
* *договариваться* с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
* учиться *работать* *в* *паре, группе*; выполнять различные роли (лидера,

исполнителя).

**СОДЕРЖАНИЕ** **КУРСА**

Содержание курса «Эрудит» направлено на воспитание интереса к предмету, развитию наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход – ответ.

Содержание курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика», не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные математические факты, способные дать простор воображению.

Содержание занятий представляет собой введение в мир элементарной математики, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – математика. Занятия должны содействовать развитию у детей математического образа мышления: краткости речи, умелому использованию символики, правильному применению математической терминологии и т.д.

**РАСПРЕДЕЛЕНИЕ** **ЧАСОВ** **ПО** **РАЗДЕЛАМ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Разделы** | 1 год обучения | 2 год обучения | 3 год обучения | 4 год обучения |
| 1. | Числа. Арифметические  действия. Величины | 14 | 12 | 14 | 10 |
| 2. | Мир занимательных задач | 6 | 10 | 14 | 18 |
| 3. | Геометрическая мозаика | 13 | 12 | 8 | 6 |
|  | ***Итого*** | ***33*** | ***34*** | ***34*** | ***34*** |

# 1 КЛАСС

Основные задачи: формировать умения ориентироваться в пространственных понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз» и т.д., проводить задания по заданному алгоритму, составлять целое из частей и видеть части в целом, включаться в групповую работу, уметь анализировать ход решения задач.

**1 КЛАСС**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование** **раздела** | **Содержание** **раздела** |
| 1 | Числа. Арифметические действия.  Величины. | Названия и последовательность чисел от 1 до 20.  Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. |
| 2 | Мир занимательных задач. | *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 искомых чисел (величин). |
| 3 | Геометрическая мозаика. | Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо»,  «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки 1→ 1↓, указывающие направление движения.  Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) —  «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. |

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ** **ПЛАНИРОВАНИЕ**

**1 КЛАСС**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Кол-во** **часов** |
| 1 | Математика — это интересно. *Математика* *- царица* *наук.* | 1 |
| 2 | Танграм: древняя китайская головоломка | 1 |
| 3 | Путешествие точки. | 1 |
| 4 | Игры с кубиками. "Спичечный" конструктор. | 1 |
| 5 | Танграм: древняя китайская головоломка | 1 |
| 6 | Волшебная линейка | 1 |
| 7 | Праздник числа 10 | 1 |
| 8 | Конструирование многоугольников из деталей танграма | 1 |
| 9 | Игра-соревнование «Весёлый счёт» | 1 |
| 10 | Игры с кубиками | 1 |
| 11-12 | Конструкторы | 2 |
| 13 | Весёлая геометрия | 1 |
| 14 | Математические игры | 1 |
| 15-16 | «Спичечный» конструктор | 2 |
| 17 | Задачи-смекалки | 1 |
| 18 | Прятки с фигурами | 1 |
| 19 | Математические игры | 1 |
| 20 | Числовые головоломки | 1 |
| 21-22 | Математическая карусель | 2 |
| 23 | Уголки | 1 |
| 24 | Игра в магазин. Монеты | 1 |
| 25 | Конструирование фигур из деталей танграма | 1 |
| 26 | Игры с кубиками | 1 |
| 27 | Математическое путешествие | 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 28 | Математические игры | 1 |
| 29 | Секреты задач | 1 |
| 30 | Математическая карусель | 1 |
| 31 | Числовые головоломки | 1 |
| 32 | Математические игры | 1 |
| 33 | КВН | 1 |
| ***Итого: 33 ч*** | |  |

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ** **ПЛАНИРОВАНИЕ** **С** **ОПРЕДЕЛЕНИЕМ** **ОСНОВНЫХ** **ВИДОВ** **ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Дата** | **Тема** | **Содержание** **занятия** |
| **1** |  | *Математика* *—*  *это* *интересно.* | Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх, «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки). |
| **2** |  | *Танграм: древняя* *китайская* *головоломка.* | Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы. |
| **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». |
| **4** |  | *"Спичечный"*  *конструктор.* | Построение конструкции по заданному образцу. Взаимный контроль. |
| **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.* |
| **6** |  | *Волшебная* *линейка* | Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки. |
| **7** |  | *Праздник* *числа* *10* | Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число».  Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. |
| **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.* |
| **9** |  | *Игра- соревнование*  *«Веселый* *счёт»* | 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. |
| **10** |  | *Игры* *с* *кубиками.* | Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших  кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль. |
| **11-**  **12** |  | *Конструкторы* | Знакомство с деталями конструктора, схемами- инструкциями и алгоритмами построения конструкций.  Выполнение постройки по собственно- му замыслу. |
|  |
| **13** |  | *Весёлая* *геометрия* | Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. |
| **14** |  | *Математические* *игры.* | Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»;«Вычитание в пределах 10». |
| **15-**  **16** |  | *«Спичечный»*  *конструктор* | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (*палочек*) в соответствии с условием. *Проверка* *выполненной* *работы.* |
| **17** |  | *Задачи-смекалки.* | Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | несколько способов решения. Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения. |
| **18** |  | *Прятки* *с* *фигурами* | Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре». |
| **19** |  | *Математические* *игры* | Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 10»; «Вычитание в пределах 20». Моделирование действий сложения и вычитания с помощью предметов. |
| **20** |  | *Числовые* *головоломки* | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). |
| **21-**  **22** |  | *Математическая* *карусель.* | Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы»,  «Математические головоломки», «Занимательные задачи». |
|  |
| **23** |  | *Уголки* | Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу. |
| **24** |  | *Игра* *в* *магазин. Монеты.* | Сложение и вычитание в пределах 20. Моделирование приема выполнения действия сложения с переходом через десяток в пределах 20. |
| **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.* |
| **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. *Выполнение* *заданий* *по* *образцу*, использование метода от обратного. Взаимный контроль. |
| **27** |  | *Математическое* *путешествие.* | Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. 1-й ученик из числа вычитает 3; второй – прибавляет 2, третий – вычитает 3, а четвертый – прибавляет 5. Ответы к четырём 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 т.д. |
| **28** |  | *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. |
| **29** |  | *Секреты* *задач* | Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач. |
| **30** |  | *Математическая* *карусель* | Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи. |
| **31** |  | *Числовые* *головоломки.* | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). |
| **32** |  | *Математические* *игры.* | Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 20». |
| **33** |  | *КВН* | Проведение игры «Математический КВН». Подведение итогов. Награждение участников. |
| ***Итого: 33 ч*** | | | |

**Требования** **к** **результатам** **обучения** **учащихся** **к** **концу** **1 класса**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Обучающийся*** ***научится:*** | ***Обучающийся*** ***получит*** ***возможность*** ***научиться:*** |
| * понимать как люди учились считать; * из истории линейки, нуля, математических знаков; * работать с пословицами, в которых встречаются числа; * выполнять интересные приёмы устного счёта. | * находить суммы ряда чисел; * решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками; * разгадывать числовые головоломки и математические ребусы; * находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Технические** **средства** **обучения** | |
| 1 | ПК  Мультимедийный проектор |
| 2 | **Интернет-ресурсы** |
| 1. [**http://www.vneuroka.ru/mathematics.php**](http://www.vneuroka.ru/mathematics.php)— образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир. 2. [**http://konkurs-kenguru.ru**](http://konkurs-kenguru.ru/) — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру». 3. [**http://4stupeni.ru/stady**](http://4stupeni.ru/stady) — клуб учителей начальной школы. 4 ступени. 4. [**http://www.develop-kinder.com**](http://www.develop-kinder.com/) — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы. 5. [**http://puzzle-ru.blogspot.com**](http://puzzle-ru.blogspot.com/) — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы. 6. [**http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1**](http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1) – игры, презентации в начальной   школе. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. [**http://ru.wikipedia.org/w/index.**](http://ru.wikipedia.org/w/index) **-** энциклопедия 2. [**http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25**](http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25) – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов |