

**Третий Цветовский филиал
муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Новопоселёновская средняя общеобразовательная школа»
Курского района Курской области**

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО учителей начальных классов

_____ Костина Н.В.

Протокол №5 от «28» июня 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Председатель педагогического совета

_____ Капленкова Н.П.

Протокол №12 от «29» июня 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

_____ Якунин В.В.

Приказ №1-106 от «30» июня 2023 г.

**Рабочая программа
внеурочной деятельности «Умники и умницы»**

1 класс

Воронина Светлана Ивановна

учитель начальных классов

высшая квалификационная категория

2023-2024 учебный год

д. 1-е Цветово, 2023 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности курса «Умники и умницы» разработана на основе ФГОС НОО с учётом авторской программы «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой, Примерной программы внеурочной деятельности: 1-4 классы.

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.

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

Задачи:

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- расширять математические знания в области чисел;
- содействовать умелому использованию символики;
- правильно применять математическую терминологию;
- развивать умения отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, сосредоточивая внимание на количественных сторонах;
- уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли,
- развивать краткости речи.

Сроки реализации программы: один учебный год. Объем часов: в год - 33 часа. В неделю – 1 час.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Умники и умницы» в 1 классе

Реализация рабочей программы направлена на достижение личностных, предметных и метапредметных образовательных результатов в соответствии с требованиями ФГОС НОО.

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 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.
- *Конструировать* 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 $1 \rightarrow 1 \downarrow$ 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 (провода, пластилин и др.) и из развёрток.
- *Осуществлять* развернутые действия контроля и самоконтроля: *сравнивать* построенную конструкцию с образцом.

Предметные результаты

- Использование приобретённых математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а

также для оценки их количественных и пространственных отношений.

- Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, основами счёта, измерения, прикидки результата и его оценки, наглядного представления данных в разной форме (таблицы, схемы, диаграммы), записи и выполнения алгоритмов.
- Умения выполнять устно строить алгоритмы и стратегии в игре, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, представлять, анализировать и интерпретировать данные.

Содержание курса внеурочной деятельности "Умники и умницы"

№ п/п	Темы занятий		Форма организации	Виды деятельности
1	Математика – это интересно.	1	Беседа, презентация	Решение числовых головоломок: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число и др.
2	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	Игра, моделирование	Поиск нескольких решений.
3	Путешествие точки.	1	Игра - путешествие	Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» (по алгоритму).
4	Игры с кубиками.	1	Игра-соревнование; игры с игральными кубиками	Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.
5	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	Конкурс « Кто быстрее соберёт фигуру»	Создание сложных конструкций
6	Волшебная линейка.	1	Игры с набором «Карточки-считалочки»	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.
7	Праздник числа 10.	1	«Веселый счёт» – игра-соревнование	Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1	Конкурс « Придумай свою фигуру»	Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного

				разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. <i>Проверка выполненной работы.</i>
9	Игра-соревнование «Веселый счёт»	1	Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч».	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.	1	Головоломки,	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.
11	ЛЕГО-конструкторы.	1	«Конструкторы», «Математические головоломки», «	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций.
12	ЛЕГО-конструкторы.	1	Конкурс	.Выполнение постройки по собственному замыслу
13	Весёлая геометрия.	1	Занимательные задачи».	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.
14	Математические игры.	1	Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки).	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»;«Вычитание в пределах 10».
15	«Спичечный» конструктор.	1	Математические (логические) игры,	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек

				(палочек) в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.
16	«Спичечный» конструктор.	1	Головоломки, дидактические игры и упражнения (геометрический материал),	Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения. Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.
17	Задачи-смекалки.	1	Математические (логические) , задачи, развлечения - загадки, задачи-шутки,	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».
18	Прятки с фигурами.	1	Головоломки, дидактические игры и упражнения (геометрический материал),	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10» Моделирование действий сложения и вычитания с помощью предметов.
19	Математические игры	1	Загадки, задачи-шутки, ребусы,	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).
20	Числовые головоломки.	1	«Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».	Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».
21	Математическая карусель.	1	Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник»	

22	Математическая карусель.	1		Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.
23	Уголки.	1	Головоломки, дидактические игры и упражнения (геометрический материал),	Сложение и вычитание в пределах 20. Моделирование приема выполнения действия сложения с переходом через десяток в пределах 20.
24	Игра в магазин. Монеты.	1	Математические (логические) , задачиразвлечения - загадки, задачи-шутки,	Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения
25	Конструирование фигур из деталей танграма.	1	Головоломки, дидактические игры и упражнения (геометрический материал),	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика. Взаимный контроль.
26	Игры с кубиками.	1	Математические (логические) , задачиразвлечения - загадки, задачи-шутки,	Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах.
27	Математическое путешествие.	1	Загадки, задачи-шутки, ребусы	«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.
28	Математические игры.	1	«Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».	Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.
29	Секреты задач.	1		Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические

				головоломки. Занимательные задачи.
30	Математическая карусель.	1	Математические (логические) , задачиразвлечения - загадки, задачи-шутки,	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).
31	Числовые головоломки.	1	Головоломки, дидактические игры и упражнения (геометрический материал),	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 20».
32	Математические игры.	1	Проведение математического КВНа.	Подведение итогов. Награждение участников.
33	Математические игры.	1	Загадки, задачи-шутки, ребусы	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.

Календарно-тематический план

№ п/п	Дата план.	Дата факт.	Темы занятий	Кол-во часов
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
8			Конструирование многоугольников из деталей танграма	1
9			Игра-соревнование «Веселый счёт»	1
10			Игры с кубиками.	1
11			ЛЕГО-конструкторы.	1
12			ЛЕГО-конструкторы.	1
13			Весёлая геометрия.	1

14			Математические игры.	1
15			«Спичечный» конструктор.	1
16			«Спичечный» конструктор.	1
17			Задачи-смекалки.	1
18			Прятки с фигурами.	1
19			Математические игры	1
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
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			Математические игры.	1