

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 11 С УГЛУБЛЕННЫМ
ИЗУЧЕНИЕМ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА
ИМ.УРУЙМАГОВА М.З.

«Согласовано»
На заседании МС
Протокол № 2
«16» 09 2022 г.
Руководитель МО _____
Председатель МС _____



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

по литературе

(предмет)

уровень работа со слабоуспевающими

(углубленный, работа со слабоуспевающими)

1 класс

Разработала

Гурьева М. Г.
учитель начальных классов

г.Владикавказ,
2022/2023 уч.год

Разделы рабочей программы

1. Планируемые результаты изучения курса
2. Содержание
3. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся

1. Планируемые результаты

- умение решать и составлять ребусы, содержащие числа;
- умение анализировать и решать нестандартные задачи, находя несколько вариантов решений;
- умение работать с величинами;
- умение ориентироваться в пространстве;
- умение выделять и распознавать фигуру заданной формы;

Итогом работы

« Математика» относится к естественно-научной направленности Системы образования . Образовательная программа « математика» разработана на основе программы Н.Г. Салмина, О. В. Сильнова «Путешествие в мир знаков и символов».

Реализация задачи воспитания любознательного, активно и заинтересованно познающего мир младшего школьника, обучение решению математических задач творческого и поискового характера будет проходить более успешно, если урочная деятельность дополнится внеурочной работой. «Математика», расширяет математический кругозор и эрудицию учащихся, способствует формированию *познавательных* универсальных учебных действий.

Актуальность и практическая значимость программы предназначена 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 оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Данной программы — не заучивание ребенком каких-то определенных обозначений, а усвоение основных семиотических закономерностей; обеспечение числовой грамотностью учащихся ,дать им начальные геометрические представления: развить логическое мышление и пространственное воображение.

- 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.

«Математика» направлена 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.

«Математика» входит в дополнительную деятельность по направлению *обще интеллектуальное* развитие личности. Программа предусматривает включение задач и заданий трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной 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.

«Математика» 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.

Программа рассчитана на 66 часа в год с проведением занятий 2 раз в неделю, продолжительность занятия 25 минут. Содержание кружка 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.

- умение решать и составлять ребусы, содержащие числа;
- умение анализировать и решать нестандартные задачи, находя несколько вариантов решений;
- умение работать с величинами;
- умение ориентироваться в пространстве;
- умение выделять и распознавать фигуру заданной формы.

Тематическое планирование

№ п/п	Раздел	Кол-во часов
1	Числа. Арифметические действия	26
2	Мир занимательных задач	10
3	Геометрическая мозаика	30
	Итого	66

2. Содержание учебного курса

№ раз дела	Тема раздела	Кол-во часов	Теория	Практика
1	Числа. Арифметические действия	26	название и последовательность чисел; способы сложения и вычитания; чтение слов связанных с математикой; знакомство с величинами.	подсчет точек на гранях кубика; отгадывание задуманного числа; составление кроссвордов, математических ребусов, головоломок.
2	Мир занимательной математики.	10	знакомство с текстами задач; понятия: условие, вопрос, данные и искомые числа(величины); знакомство с логическими задачами.	анализировать текст задачи; моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаки; конструировать последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи; анализировать варианты решения задачи, выбирать из них верные.

3	Геометрическая мозаика	30	знакомство с геометрическими фигурами; расположение деталей в фигурах; объемные фигуры.	ориентироваться на точку движения; проводить линии по заданному маршруту выделять фигуру на сложном чертеже; составлять фигуры из частей.
	Итого	66часа		

Тематическое планирование

№п//п	Тема занятия	Содержание занятия	Дата
1-2	Математика – это интересно	Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки).	
3-4	Танграм: древняя китайская головоломка.	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.	
5-6	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».	
7-8	Игры с кубиками.	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	
9-10	Танграм: древняя китайская головоломка.	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинка, представленной в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.	
11-12	Волшебная линейка	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	
13-14	Праздник числа 10	Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	

15-16	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.	
17-18	Игра-соревнование «Веселый счёт»	Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 x5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.	
19-20	Игры с кубиками.	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	
21-23	ЛЕГО-конструкторы.	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.	
24-25	Весёлая геометрия	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.	
26-27	Математические игры	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Вычитание в пределах 10».	
28-29	«Спичечный» конструктор	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.	
30-31	Задачи-смекалки.	Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.	
32-33	Прятки с фигурами	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре»	
34-35	Математические игры	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 10»; «Вычитание в пределах 20».	

36-38	Числовые головоломки	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	
39-40	Математическая карусель.	Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».	
41-42	Уголки	Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	
43-44	Игра в магазин. Монеты.	Сложение и вычитание в пределах 20.	
45-46	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.	
47-49	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.	
50-51	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.	
52-53	Математические игры	«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».	
54-56	Секреты задач	Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	
57-59	Математическая карусель.	Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи.	
60-61	Числовые головоломки	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение	

		числового кроссворда (судоку).	
62-63	Математические игры	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 20».	
64-65	Викторины		
66	Математическая карусель	Обобщение	

Литература:

1. Н. Г. Салмина «Путешествие в мир знаков.
2. Т. К. Жикалина Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. Пособие для учителя. – М.: Новая школа, 1999.