

**Частное учреждение общеобразовательная организация центр образования "Аспект"**

Обсуждено и утверждено

Педагогическим советом

ЧУ ЦО ОО "Аспект"

от «29» августа 2024 г.

Утверждено

Генеральным директором

Мельниковым А.В.

Приказ № 12-ЛА от «30»  
августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«Дружим с математикой»  
для I класса**

Учитель:  
Крюкова О.Ю.

Санкт-Петербург  
2024

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## 1.1. Место учебного курса внеурочной деятельности в плане внеурочной деятельности

На изучение учебного курса внеурочной деятельности «Дружим с математикой» в I классе отводится 33 часов (1 часа в неделю). Учебный курс является линейным.

## 1.2. Описание учебно-методического комплекта

Автор авторский коллектив	Наименование учебника (учебного пособия)	Класс	Наименование издателя(ей) учебника (учебного пособия)
Кочурова Е. Э.	Я учусь считать: рабочая тетрадь для учащихся 1 класса общеобразовательных учреждений.	1	М.: Вентана-граф
ЭОР		1	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://lecta.ru/uchitelyu">https://lecta.ru/uchitelyu</a>

## 2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### 2.1. Содержание учебного курса внеурочной деятельности

Числа. Арифметические действия. Величины.

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.

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 искомым чисел (величин).

Геометрическая мозаика.

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки  $1 \rightarrow$   $1 \downarrow$ , указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

### 2.2. Формы проведения занятий

Рабочая программа реализуется при использовании следующих форм проведения занятий, как математические игры, работа с конструкторами.

### 2.3. Виды деятельности

Рабочая программа реализуется при использовании следующих видов деятельности как учебно-исследовательская, игровая.

### **3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

#### **3.1. Личностные результаты**

рост личностных достижений;  
расширение возможностей для творческого развития личности учащегося, реализация его интересов;  
решение нестандартных задач разными способами;  
накопление опыта творческой деятельности;  
активное участие в олимпиадном районном, городском, республиканском, международном движении по математике;  
обеспечение реальной социализации учащихся;  
развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;  
развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;  
воспитание чувства справедливости, ответственности;  
развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

#### **3.2. Метапредметные результаты**

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).

#### **3.3. Предметные результаты**

сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результата с заданным условием;  
выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;  
аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;  
объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;  
воспроизводить способ решения задачи;  
сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;  
анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;  
оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);

участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи; анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции; сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием; объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии.

#### 4. ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 1 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество 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 «Весёлый счёт»	1
10	Игры с кубиками	1
11	Конструкторы лего	1
12	Время. Сутки	1
13	Конструкторы лего	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	Выпуск математической газеты	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33