



ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
Лицей № 40
ПРИМОРСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
Образовательного учреждения
Протокол от «30» августа 2022 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Директор ГБОУ Лицей №40
Приморского района Санкт-Петербурга
Н.Г. Милокова

Приказ от «30» августа 2022 г. №226/1-д



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
для обучающихся 1-х классов
«Юный математик»
(33 часа)
Уровень обучения: начальное общее образование

Санкт-Петербург
2022

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

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;
- ✓ овладение способами исследовательской деятельности;
- ✓ развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- ✓ формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения.

Метапредметные результаты

- ✓ умение анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные;
- ✓ умение выбирать наиболее эффективный способ решения задачи.
- ✓ умение принимать и сохранять учебную задачу;
- ✓ умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- ✓ умение осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;
- ✓ умение использовать знаково-символические средства;
- ✓ умение формулировать собственное мнение и позицию.

Предметные результаты

- ✓ умения складывать и вычитать в пределах 100, таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления;
- ✓ правильно выполнять арифметические действия;
- ✓ умение рассуждать логически грамотно;
- ✓ знание чисел от 1 до 1000, чисел-великанов (миллион и др.), их последовательность;
- ✓ умение анализировать текст задачи: ориентироваться, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа(величины);
- ✓ умение выбирать необходимую информацию, содержащую в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Содержание курса внеурочной деятельности

Числа. Арифметические действия. Величины

- ✓ Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.
- ✓ Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой.

Форма организации обучения — математические игры:

- «Весёлый счёт» игра-соревнование. Игры: «Чья сумма больше?», «Математическое домино», «Задумай число», «Отгадай задуманное число»,
- игры: «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;

- игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;
- математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20», «Вычитание в пределах 10; 20».

Универсальные учебные действия:

- ✓ сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- ✓ 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 (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- ✓ контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Мир занимательных задач

Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Универсальные учебные действия:

- ✓ анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа;
- ✓ 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 (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;
- ✓ конструировать несложные задачи.

Геометрическая мозаика (13 ч).

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

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия.

Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей.

Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

Разрезание и составление фигур.

Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Форма организации обучения — работа с конструкторами:

- ✓ моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;
- ✓ танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор.

Универсальные учебные действия:

- ✓ ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- ✓ ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки, указывающие направление движения;
- ✓ проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- ✓ выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- ✓ анализировать расположение деталей (треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;
- ✓ составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;
- ✓ сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- ✓ объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- ✓ анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- ✓ осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Дата по факту
1.	Математика – царица наук.	
2.	Как люди научились считать	
3.	Интересные приемы устного счёта.	
4.	Решение занимательных задач в стихах	
5.	Числа-великаны. Коллективный счёт	
6.	Решение ребусов и логических задач	
7.	Загадки- смекалки	
8.	Задачи с изменением вопроса	
9.	Игра «Знай свой разряд».	
10.	Практикум «Подумай и реши.»	
11.	Решение нестандартных задач.	
12.	Математические горки.	
13.	Геометрические упражнения	
14.	Соединение и пересечение фигур	
15.	Конструирование предметов из геометрических фигур	
16.	Учимся решать задачи на противоречия.	
17.	Проектная деятельность «Зрительный образ квадрата»	
18.	Задачи с многовариантными решениями.	
19.	Логическая игра «Молодцы и хитрецы»	
20.	Экскурсия в компьютерный класс	
21.	Игра «Гонка за лидером: меры в пословицах»	
22.	Танграм: древняя китайская головоломка.	

23.	Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	
24.	Волшебная линейка. Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки	
25.	Игра- соревнование «Веселый счёт»	
26.	Проектная деятельность «Газета умников и умниц»	
27.	Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 100. Вычитание в пределах 100»	
28.	«Спичечный» конструктор Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием	
29.	Прятки с фигурами Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре»	
30.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	
31.	Игра в магазин. Монеты. Сложение и вычитание в пределах 100.	
32.	Игра- соревнование «Веселый счёт»	
33.	Создание мини-альбома «Узоры геометрии»	
	Итого по факту:	