**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Красноярского края**

**администрация Большеулуйского района**

**МКОУ "Новоеловская СОШ"**

Приложение к ООП ООО‌

# Рабочая программа курса внеурочной деятельности

**«Математическая грамотность»**

**1 класс**

Направление: общеинтеллектуальное

Составитель:

Т.А.Пестрецова, кл. руководитель 1 класса

# 1. Пояснительная записка

Рабочая программа «Математическая грамотность» рассматривается в рамках реализации ФГОС НОО и направлена на общеинтеллектуальное развитие обучающихся.

Программа курса внеурочной деятельности для 1 класса «Математическая грамотность» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, требованиями к основной образовательной программе начального общего образования.

Рабочая программа «Математическая грамотность» 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 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.

Программа «Математическая грамотность» учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

Программа курса внеурочной деятельности «Математическая грамотность» предназначена для реализации в 1 классе начальной школы и рассчитана на 17 часов (при 0,5 часа в неделю).

Формы организации занятий:

• Предметная неделя;

• игры;

• Деловые беседы;

• Практические упражнения

# ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

**Личностные УУД**

- готовность ученика использовать знания в учении и повседневной жизни для изучения и исследования математической сущности явлений, событий, фактов, способность характеризовать собственные знания по предмету, формулировать вопросы, выдвигать гипотезы, устанавливать, какие из предложенных математических задач им могут быть решены; познавательный интерес к дальнейшему изучению математики.

# Метапредметные УУД

*Регулятивные УУД:*

-контролировать свою деятельность по ходу или результатам выполнения задания;

-контролировать выполнение задания по правилу, алгоритму, с помощью таблицы, инструментов, рисунков и т.д.

*Познавательные УУД:*

* формулировать правило на основе выделения существенных признаков;
* строить объяснение в устной форме по предложенному плану;
* использовать (строить) таблицы, проверять по таблице;
* выполнять действия по заданному алгоритму;
* строить логическую цепь рассуждений.

*Коммуникативные УУД:*

-взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе.

-учиться выражать свои мысли;

-учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться.

# Предметные УУД

*Обучающиеся научатся:*

* описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;

-сравнивать между собой предметы, явления;

-обобщать, делать несложные выводы;

-классифицировать явления, предметы;

-определять последовательность событий;

-судить о противоположных явлениях;

-давать определения тем или иным понятиям;

-выявлять закономерности и проводить аналогии.

*Обучающиеся получат возможность:*

**-**объяснять свои действия;

**-**использовать свойства арифметических действий для удобства вычислений;

- находить разные способы решения задачи;

- сравнивать и обобщать информацию, представленную в строках и столбцах несложных таблиц и диаграмм; понимать простейшие выражения, содержащие логические связки и слова («…и…», «если… то…», «верно / неверно, что…»,

«каждый», «все», «некоторые», «не»).

**Календарно – тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № занятия по порядку | Кол – во часов | Тема занятия. | Формы проведения | Примечание |
| 1 | 1 | Математика — это  интересно. Решение  нестандартных  задач. | Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки). |  |
| 2 | 1 | Решение нестандартных  задач. | Решает, дополняет и составляет нестандартные задачи |  |
| 3 | 1 | 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 | 1 | Танграм: древняя китайская  головоломка | Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без  заданного разбиения. Проверка выполненной работы. |  |
| 5 | 1 | 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. |  |
| 6 |  | Конструкторы лего. | Знакомство с деталями конструктора, схемами- инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу. |  |
| 7 |  | Игры с кубиками. Игры – «ходилки» | Подсчѐт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный  контроль. |  |
| 8 |  | Задачи-смекалки | Решает и составляет задачи на смекалку. |  |
| 9 |  | Спичечный конструктор | Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы. |  |
| 10 |  | Волшебная линейка  Шкала линейки. | Сведения из истории математики:  история возникновения линейки. |  |
| 11 |  | Праздник числа 10 | Игры: «Задумай число», «Отгадай  задуманное число». Восстановление  примеров: поиск цифры, которая скрыта |  |
| 12 |  | Игра-соревнование  «Весѐлый счѐт» | Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от1 до 20 расположены в таблице (4 × 5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице. |  |
| 13 |  | Магические квадраты | Заполняет ячейки магических квадратов в паре и самостоятельно. |  |
| 14 |  | Игры с числами | Решает «зашифрованные» примеры. |  |
| 15 |  | Измеряем. Практикум. | Измеряет длину и ширину различных предметов, взвешивает. Сравнивает |  |
| 16 |  | Волшебные фигуры. | Называет геометрические фигуры. Создаёт аппликацию из геометрических фигур. |  |
| 17 |  | Промежуточная аттестация в форме зачёта. |  |  |