

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Родниковская средняя общеобразовательная школа

РАССМОТРЕНО Руководитель ПМО <i>В.В. Занова МС</i> Протокол №1 от «30» 08 2024 г.	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по ВР <i>Е.С. Рудачев</i> Протокол №1 от «30» 08 2024 г.	УТВЕРЖДЕНО Директор <i>И.Ю. Киселёва</i> Протокол №1-13-144 от «30» 08 2024 г.
---	--	--



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курса внеурочной деятельности

Название « Одарёнок»

Направление: общинтеллектуальное

Класс: 1

Родники, 2024

Пояснительная записка

Программа по внеурочной деятельности «Одаренок» направлена на воспитание любознательного, творческого исследователя, расширению математического кругозора, эрудиции учащихся, формированию познавательных универсальных учебных действий. С помощью применения современных технологий будет развиваться математическая грамотность детей. На занятиях учащиеся в активном поиске будут делать первые шаги в науку, что позволит им реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах. В результате воспитается интерес к предмету, разовьется наблюдательность, геометрическая зоркость, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, находить творческое решение учебной задачи.

Цель данной программы: развивать математическую любознательность, учащихся, способствовать формированию познавательных универсальных учебных действий, воспитывать интерес к предмету.

Задачи:

- развитие математических способностей учащихся;
- обучение решению математических задач творческого и поискового характера;
- воспитания любознательного, активно познающего мир младшего школьника

Общая характеристика курса.

Программа «Одаренок» входит во внеурочную деятельность по направлению «Общеинтеллектуальное развитие личности». Данная программа предусматривает, что учащиеся, выполняя задания, окажутся в новой математической ситуации, что будет способствовать умению работать без шаблона. Все это направлено на развитие сообразительности, любознательности. Вместе с учителем дети будут учиться рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться самостоятельно находить ответ, двигаясь от вопроса к ответу. Курс внеурочной деятельности «Одаренок» учитывает возрастные особенности младших школьников и предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. Включены математические игры разной направленности, работа группами, парами дети перемещаются по классу, выполняя математические задания; игры – состязания, игры – соревнования.

Место курса в учебном плане.

Программа «Одаренок» рассчитана на ребят 7-11 лет, срок реализации 4 года (1-4 класс). 33 ч в год в 1 классе, 34 ч во 2—4 классах с проведением занятий один раз в неделю продолжительностью 30—35 мин.

Содержание курса «Одаренок» отвечает требованиям к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика» и не требует от учащихся дополнительных математических знаний.

Ценностными ориентирами содержания курса являются:

- формирование логической грамотности, как умения рассуждать;
- освоение приёмов рассуждений;

- формирование интеллектуальных умений, выбор стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, высказывать и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Планируемые результаты

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы курса.

Личностными результатами изучения курса «Одаренки» являются: развитие сообразительности, любознательности при выполнении разнообразных заданий проблемного характера; развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности; — воспитание чувства справедливости, ответственности; — развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделе «Универсальные учебные действия».

Предметные результаты изучения курса отражены в содержании программы.

Критерии и показатели результативности

Результативность программы прослеживается через мониторинговую деятельность, включающую в себя педагогическую, психологическую диагностику, участие в интеллектуальных играх, викторинах, математических эстафетах

Содержание программы

1	Загадочные числа. Арифметические действия.	Названия и последовательность чисел от 1 до 20, от 1 до 100. Решение и составление ребусов, числовых кроссвордов. Сложение и вычитание чисел в пределах 100, 1000. Числовые головоломки. Отгадывание задуманных чисел.
2	Хитрые задачи.	Задачи на решение разными способами, имеющими разные решения. Выделение частей задач. Обратные задачи. Старинные, логические, нестандартные задачи. Задачи на доказательство
3	Геометрический калейдоскоп	Маршрут передвижения. Алгоритм путешествия по заданному маршруту. Построение собственного маршрута для одноклассников. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Сбор и разбор пазлов. Разрезание и составление фигур. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб.

Форма организации обучения — математические игры, работа с конструкторами.

«Весёлый счёт» — игра-соревнование. Игры: «Русское лото», «Математическое домино», «День, ночь», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения», «Крестики-нолики», «Морской бой» и др.; конструкторы.

Игры с набором «Карточки-считалочки» — двусторонние карточки: на одной стороне записано задание, на другой — ответ. Набор «Геометрические тела». Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб.

Математические треугольники: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «1000».

Создание объёмных фигур из развёрток: куб, прямоугольный параллелепипед, тетраэдр, четырёхугольная пирамида, икосаэдр, додекаэдр (по выбору учащихся).

Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат»¹. «Спичечный» конструктор.

Конструкторы «Лего». Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Загадочные числа. Арифметические действия.

Универсальные учебные действия:

— сравнивать разные приёмы действий, выбирая удобные способы для выполнения конкретного задания;

— моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числовых головоломок; используя 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 ними; — 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.

Хитрые задачи

Универсальные учебные действия:

— анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделяя условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);

- искать и выбирать нужную информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, 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 различные варианты решения задачи, выбирать из них верный, наиболее эффективный способ решения;
- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно); — участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
- конструировать несложные задачи.

Геометрический калейдоскоп

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 (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;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения; — моделировать объёмные фигуры из развёрток;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

Тематическое планирование

1 класс

№ п.п.	Тема	Кол-во часов
1.	«Да здравствует математика!»	1
2.	Решение нестандартных задач. Дидактическая игра «Пчёлка»	1
3.	Игра "Загадочный танграм"	1
4.	Игра "Загадочный танграм"	1
5.	Игра «Путешествие точки по лабиринту»	1
6.	Игры с кубиками «Четыре в ряд», «Посчитай и забери»	1
7.	Игры с кубиками «Четыре в ряд», «Посчитай и забери»	
8.	Магическая линейка	1
9.	Праздник «У числа 10 День рождения!»	1
10.	Конструирование из деталей танграма	1
11.	Конструктор «Лего»	1
12.	Конструктор «Лего»	1
13.	Дидактическая игра «Весёлая геометрия»	1
14.	Математические игры.	1
15.	Математические игры.	1
16.	«Спичечный» конструктор.	1
17.	Задачи-смекалки «Математическая шкатулка»	1
18.	Задачи-смекалки «Математическая шкатулка»	1
19.	Игра «Прятки с фигурами»	1
20.	Числовые головоломки «Изучаем числа»	1
21.	Командная игра «Математическая карусель»	1
22.	Уголки - шашки	1
23.	Игра – путешествие «Идем в магазин».	1
24.	Конструирование на тему "Дом"	1
25.	Игра «Математический кубик».	1
26.	Математические игры	1
27.	Математические игры	1
28.	Секретные задачи	1
29.	Математическая карусель	1
30.	Математическая карусель	1
31.	Числовые головоломки.	1
32.	Числовые головоломки.	1
33.	Путешествие по стране Математики	1
	Итого	33

2 класс

№ п.п.	Тема	Кол-во часов
1.	Удивительный мир математики	1
2.	Крестики-нолики. Таблица «Геометрические узоры. Симметрия»	1
3.	Математические игры. Игра «Русское лото».	1
4.	Прятки с фигурами	1
5.	Секреты задач	1
6.	«Спичечный» конструктор	1

7.	«Спичечный» конструктор	1
8.	Геометрический калейдоскоп	1
9.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа.	1
10.	Шаг к успеху. Игра «Меняемся местами»	1
11.	Геометрия вокруг нас	1
12.	Путешествие точки	1
13.	Шаг к успеху. Игра «Расставь цифры».	1
14.	Тайны окружности	1
15.	Математическое путешествие	1
16.	Новогодний серпантин	1
17.	Новогодний серпантин	1
18.	Математические игры	1
19.	«Часы нас будят по утрам...»	1
20.	Геометрический калейдоскоп	1
21.	Головоломки	1
22.	Секреты задач	1
23.	Что скрывает сорока?	1
24.	Интеллектуальная разминка. Игры «Карусель «Математическое домино», «Карточки-считалочки»	1
25.	Дважды два — четыре	1
26.	Таблицу умножения учим с увлечением	1
27.	Таблицу умножения учим с увлечением	1
28.	В царстве смекалки	1
29.	Интеллектуальная разминка	1
30.	Составь квадрат	1
31.	Мир занимательных задач	1
32.	Мир занимательных задач	1
33.	Математические фокусы	1
34.	Математическая эстафета	1
	Итого	34

3 класс

№ п.п.	Тема	Кол-во часов
1.	Интеллектуальная разминка	1
2.	«Числовой» конструктор	1
3.	«Числовой» конструктор	1
4.	Геометрия вокруг нас	1
5.	Волшебные переливания	1
6.	Шаг в будущее. Игры «Крестики-нолики»,	1
7.	Шаг в будущее.	1
8.	«Спичечный» конструктор	1
9.	«Спичечный» конструктор	1
10.	«Спичечный» конструктор	1
11.	Интеллектуальная разминка	1
12.	Интеллектуальная разминка	1
13.	Математические фокусы	1
14.	Математические игры	1
15.	Секреты чисел Числовой палиндром	1

16.	Математическая копилка	1
17.	Математическое путешествие	1
18.	Выбери маршрут	1
19.	Числовые головоломки. Игра «Расставь цифры».	1
20.	В царстве смекалки	1
21.	В царстве смекалки	1
22.	Мир занимательных задач	1
23.	Интеллектуальная разминка	1
24.	Интеллектуальная разминка	1
25.	Разверни листок	1
26.	От секунды до столетия	1
27.	От секунды до столетия	1
28.	Числовые головоломки. Заполнение числовых кроссвордов (судоку и какуро).	1
29.	Конкурс смекалки	1
30.	«Это было в старину» Старинные русские меры длины и массы	1
31.	Математические фокусы	1
32.	Энциклопедия математических развлечений	1
33.	Энциклопедия математических развлечений	1
34.	Математический лабиринт	1
	Итого	34

4 класс

№ п.п.	Тема	Кол-во часов
1.	Интеллектуальная разминка Задачи в стихах.	1
2.	Числа-великаны	1
3.	Мир занимательных задач	1
4.	Кто что увидит	1
5.	Занимательные задания с римскими цифрами	1
6.	Числовые головоломки. Числа-палиндромы.	1
7.	Секреты задач	1
8.	В царстве смекалки	1
9.	Математический марафон. Задачи на переливание.	1
10.	«Спичечный» конструктор	1
11.	«Спичечный» конструктор	1
12.	Выбери маршрут. Составление маршрута путешествия по достопримечательностям города Тольятти	1
13.	Интеллектуальная разминка	1
14.	Математические фокусы	1
15.	Занимательное моделирование	1
16.	Занимательное моделирование	1
17.	Занимательное моделирование	1
18.	Математическая копилка	1
19.	Математика — наш друг!	1
20.	Математика — наш друг!	1
21.	Решай, отгадывай, считай	1
22.	В царстве смекалки	1
23.	В царстве смекалки	1

24.	Числовые головоломки	1
25.	Мир занимательных задач	1
26.	Мир занимательных задач	1
27.	Математические фокусы	1
28.	Интеллектуальная разминка	1
29.	Интеллектуальная разминка	1
30.	Блиц-турнир по решению задач	1
31.	Математическая копилка	1
32.	Геометрические фигуры вокруг нас	1
33.	Математический лабиринт	1
34.	КТД Математический праздник	1
	Итого	34

Список литературы:

«Занимательная математика : программа внеурочной деятельности : 1—4 классы / Е. Э. Кочурова. — М : Вентана-Граф, 2019. — 28, [4] с. — (Российский учебник : Школа эрудита XXI века).