

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Игроматика» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, авторской программой И.Н. Филоненко-Алексеева «Подвижные игры математического содержания для младших школьников»

Направление: общеинтеллектуальное.

I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Игроматика»

В ходе освоения курса внеурочной деятельности «В мире информации» обучающиеся овладеют:

Личностные результаты:

У обучающегося будут сформированы:

- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- умение адекватно оценивать результаты своей работы на основе критерия успешности учебной деятельности;
- понимание причин успеха в учебной деятельности;
- умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников, учителя;
- представление об основных моральных нормах.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;
- устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач;
- адекватного понимания причин успешности /неуспешности учебной деятельности;
- осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им.

Метапредметные результаты:

- проявлять познавательный интерес к учебному материалу;
- подводить группы объектов под понятия;
- анализировать информацию, представленную в разных формах;
- принимать и сохранять учебную задачу, соответствующую этапу обучения;
- планировать, оценивать свои действия и работу пары/группы.

Обучающийся получит возможность научиться:

- прогнозировать результаты своих действий на основе анализа учебной ситуации;
- проявлять познавательную инициативу и самостоятельность;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы по ходу решения учебной задачи.

Регулятивные

- использование речи для регуляции своего действия;
- адекватное восприятие предложений учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- умение выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить;
- умение соотносить правильность выбора, планирования, выполнения и результата действия с требованиями конкретной задачи.

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Обучающийся получит возможность научиться:

- критически относиться к своему и чужому мнению;
- уметь самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество;
- принимать самостоятельно решения;
- содействовать разрешению конфликтов, учитывая позиции участников.

Предметные результаты:

Обучающийся научится находить:

–Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка $1 \rightarrow 1 \downarrow$, указывающие направление движения. Движение по заданному маршруту (алгоритму). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

–Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

–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 заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

–Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Обучающийся получит возможность научиться:

– Сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.

– Применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений.

– 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.

II. Содержание курса внеурочной деятельности «Игроматика»

Арифметику мы знаем, мы в неё играем

Игры связанные с построениями и перестроениями: «Великолепная пятёрка», «Моё место в пятёрке», «Живые числа», «Какой я по счёту?», «Вышибалы», «Мы показываем числа», «Найди пару», «Нет ли лишнего билетика?», «Больше-меньше», «Кто выше?», «Пальчики», «Числовое домино»

Арифметический хоровод

«Больше-меньше», «Кто за мной? Кто передо мной?» «Число за числом», «Число и предмет», «Плюс один», «Больше на...», «Вычитаем по одному».

Математический конструктор

Содержание игр состоит в том, что дети собирают заданный объект из фрагментов. Место их расположения определяется в результате решения арифметической задачи, записанной на обороте. Игрок выбирает тот или иной фрагмент, устно решает задачу и находит на контуре место, обозначенное числом, соответствующему результату вычисления. Используются разные сюжеты.

Строим геометрические фигуры

Используется геометрический материал. «Узнай форму», «Геометрические прятки», «Что в руках?», «Что на каком месте?», «Кто сделает больше и лучше!», «Собери фигуру», «Танграм», «Живые геометрические фигуры», «Проводим отрезки», «Геометрическое домино».

Угловая разминка

«Ищем у себя прямые углы», «Сделай прямой угол», «Кто больше?», «Повтори», «Море волнуется раз».

День да ночь-сутки прочь!

Подвижные игры на временные понятия. Сутки, из каких частей состоят, вчерашнее и сегодняшнее число, день недели. Игры: «День да ночь – сутки прочь», «Неделя за неделей», «Вчера, сегодня, завтра», «Наша неделя», «Мы осенние и зимние месяцы», «Месяц за месяцем», «Месяц, я тебя знаю!», «Косточки пальцев».

Мы – часы, показываем время

Умение узнавать и точно определять время по часам. Представление о часе. Игры «Живой циферблат», «С точностью до одного часа», «Сколько минут?», «Где пять минут?», «Минута, мы тебя знаем!».

Формы и виды деятельности

Основными формами учебного процесса являются:

- дидактические игры;
- подвижные игры;

Виды деятельности:

- познавательная;
- игровая;
- проблемно-ценностное общение;
- практическая деятельность.

III. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Игроматика»

1 класс

№	Тема	Кол-во часов
1.	Арифметику мы знаем, мы в неё играем	7
2.	Арифметический хоровод	5
3.	Математический конструктор	3
4.	Строим геометрические фигуры	6
5.	Угловая разминка	4
6.	День да ночь-сутки прочь!	5
7.	Мы – часы, показываем время	3

Bcero:	33
---------------	-----------