

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

**Личностные результаты:**

* развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий;
* развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
* развитие творческих способностей;
* воспитание чувства справедливости, ответственности;
* развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

**Базовые учебные действия:**

* сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
* моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм реше­ния практических заданий, использовать 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 заданиямииправилами;
* включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
* аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
* сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат заданным условием;
* контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

**Предметные результаты:**

* описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
* сравнивать между собой предметы, явления;
* обобщать, делать несложные выводы;
* определять последовательность событий;
* давать определения тем или иным понятиям;
* выполнять арифметические действия;
* выявлять закономерности и проводить аналогии;
* использовать измерительные и чертежные инструменты.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Данная программа внеурочной деятельности содержит пять разделов:

1. В мире чисел
2. В мире задач
3. В мире геометрии
4. Математические фокусы
5. Математический винегрет

**В мире чисел (2 часа)**

*Содержание раздела*

Знакомство с древней нумерацией разных стран. Игра «Верю-неверю». Образование, чтение и запись современных чисел.

Знакомство со старорусской системой мер длины. Кроссворд.

Математическая игра «Домино».

Арифметические цепочки: последовательные действия по заполнению пропусков.

Математическая викторина.

**В мире задач (3 часа)**

*Содержание* раздела

Задания на развитие мышления: задачи-шутки, задачи-загадки.

Творческие задачи на сообразительность, смекалку.

Задания, требующие логику и рассуждения.

Математические ребусы.

Проблемные ситуации, требующие нестандартного решения.

Переливания.

**В мире геометрии (3 часа)**

*Содержание раздела*

Задания на развитие пространственной ориентации, ориентации на плоскости (листе бумаги). Игра «Улитка». Графические диктанты.

Задания на расширение кругозора, внимания: найди углы, сосчитай углы, найди фигуры.

Задания на развитие мелкой моторики: творческое задание «Круги». Загадки.

Игра-головоломка «Танграм»

Творческие лаборатории.

**Математические фокусы (2 часа)**

*Содержание раздела*

Задания на отработку вычислительных навыков при помощи математических фокусов: задуманное число, день рождение, угадай возраст, задуманное время.

Нестандартные способы умножения: китайский (графический) метод, итальянский метод (метод сетки).

**Математический винегрет (2 часа)**

*Содержание раздела*

Задания на определение закономерности.

Классификация предметов.

Задания на сосредоточение и внимание: контуры.

Задание на симметричность.

Задания на развитие внимания: найди отличия.

Математический квест.

1. **Тематическое планирование.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ урока п/п** | **Тема занятия** | **кол-во часов** |
|  | Древняя и современная нумерация  Числовой ряд в пределах 100  Старинные русские меры длины | 1 |
|  | Математическая игра «Домино»  Арифметические цепочки  Математическая викторина | 1 |
|  | Задачи-шутки  Задачи на смекалку | 1 |
|  | Логические задачи  Логические задачи | 1 |
|  | Задачи с подвохом  Задачи на переливания | 1 |
|  | Необычные углы. Круги.  Творческая лаборатория «Путаница» | 1 |
|  | Геометрические фигуры | 1 |
|  | Магический квадрат «Танграм»  Головоломка «Танграм»  Творческая лаборатория «Танграм в сказках» | 1 |
|  | Нестандартное умножение. | 1 |
|  | Закономерность. Классификация. Симметрия. | 1 |
|  | Отличия. Контуры. | 1 |
|  | Итоговое занятие «Математический квест» | 1 |
|  | Итого | 12 |