

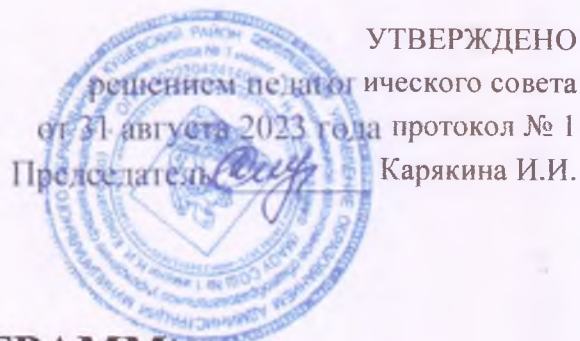
Кущевский район, ст. Кущевская

(территориальный, административный округ (город, район, поселок))

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа № 1 имени Н.И.Кондратенко

(полное наименование образовательного учреждения)



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Математическая грамотность»

Ступень обучения (класс): 6, 5-11 лет (1-4 классы)

Количество часов: 68 ч.

Учитель: Черноухова М.В.

Рабочая программа курса составлена на основе авторской программы внеурочной деятельности «Занимательная математика» Е. Э. Кочуровой / Сборник программ внеурочной деятельности: 1 - 4 классы / под ред. Н. Ф. Виноградовой. - М. Вентана - Граф, 2011.

В соответствии с ФГОС НОО

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности по «Математической грамотности» в 1 - 4 классах разработана и составлена в соответствии с требованиями:

1. Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273 - ФЗ «Об образовании Российской Федерации»
2. Методическими рекомендациями по реализации внеурочных занятий (письмо Минпросвещения России от 15 августа 2022 г. № 03-1190, письмо министерства образования, науки и молодежной политики Краснодарского края от 19 августа 2022г. № 47-01-1314267/22)
3. Авторской программы внеурочной деятельности под редакцией Виноградовой Н.Ф., (программа внеурочной деятельности «Математическая грамотность» Е.Э. Кочуровой. // Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы / под ред. Виноградовой. - М.: Вентана-Граф, 2013. - 192с.).
4. ООП НОО МАОУ СОШ №1 им. НИИ. Кондратенко на 2020-2024 уч.г. с изменениями и дополнениями о рабочей программе курсов внеурочной деятельности.

Программа соответствует требованиям к личностным, метапредметным и предметным результатам, предъявляемым ФГОС НОО.

Программа 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

Задачи:

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- расширять математические знания в области многозначных чисел;
- содействовать умелому использованию символики;
- учить 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, применять полученные знания в жизни.

Обоснование актуальности курса и возможности её реализации.

Программа «Математическая грамотность» рассчитана на ребят 6,5 – 11 лет, срок реализации 4 года (1 – 4 класс). Формировать у них конструктивно – геометрические умения и навыки, способность читать и понимать графическую информацию, а также умения доказывать своё решение в ходе решения задач на смекалку, головоломки, через интересную деятельность, необходимо отметить, что только в ней ребёнок реализует поставленные перед собой цели, познаёт предмет, развивать свои творческие способности.

На основании учебного плана внеурочной деятельности МАОУ СОШ №1 им. Н. И. Кондратенко на 2023-2024 учебный год данная программа по «Математической грамотности» 1 – 4 классах рассчитана на 68 часов со следующим распределением часов по годам обучения / классам:

- 1 класс – 17 ч (0,5 час в неделю)
- 2 класс – 17 ч (0,5 час в неделю)
- 3 класс – 17 ч (0,5 час в неделю)
- 4 класс – 17 ч (0,5 час в неделю)

Содержание программы «Математическая грамотность» направлено на воспитание интереса к предмету, развитие наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

«Математическая грамотность» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в программу включены подвижные математические игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия, что приводит к передвижению учеников по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты, и др. Вовремя занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации занятий целесообразно использовать принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Целью реализации основной образовательной программы начального общего образования по внеурочной деятельности «Математическая грамотность» является усвоение содержания внеурочной деятельности «Математическая грамотность» и достижение обучающимися результатов изучения в соответствии с требованиями, установленными Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования и основной образовательной программой начального общего образования образовательной организации.

Планируемые результаты.

В результате прохождения программы предполагается достичь следующих результатов:	
1 уровень	Приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности в повседневной жизни.
2 уровень	Формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и социальной реальности в целом.
3 уровень	Приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия.

Личностные и метапредметные результаты:

1 класс

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

1. Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
2. Развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
3. Воспитание чувства справедливости, ответственности;
4. Развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

1. Сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
2. Анализировать правила игры;
3. Действовать в соответствии с заданными правилами;
4. Включаться в групповую работу;
5. Участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
6. Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;

7. Сопоставлять полученный результат с заданным условием;
8. Контролировать свою деятельность; обнаруживать и исправлять ошибки;
9. Анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
10. Искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке;
11. Моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи;
12. Конструировать последовательность «шагов» (алгоритм) решения задач;
13. Объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;
14. Воспроизводить способ решения задачи;
15. Сопоставлять полученный результат с заданным условием;
16. Оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
17. Участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
18. Конструировать несложные задачи;
19. Ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
20. Ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения;
21. Проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
22. Анализировать расположение деталей (танов, треугольников, углов, спичек) в исходной конструкции;
23. Составлять фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции;

2 класс

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

1. Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
2. Развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
3. Воспитание чувства справедливости, ответственности;
4. Развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

1. Сравнить разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
2. Анализировать правила игры;
3. Действовать в соответствии с заданными правилами;
4. Включаться в групповую работу;
5. Участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
6. Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
7. Сопоставлять полученный результат с заданным условием;
8. Контролировать свою деятельность; обнаруживать и исправлять ошибки;
9. Анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
10. Искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
11. Моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи;
12. Конструировать последовательность «шагов» (алгоритм) решения задач;
13. Объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;
14. Воспроизводить способ решения задачи;
15. Сопоставлять полученный результат с заданным условием;

16. Анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные;
17. Выбрать наиболее эффективный способ решения задачи;
18. Оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
19. Участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
20. Конструировать несложные задачи;
21. Ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения;
22. Проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
23. Анализировать расположение деталей (танов, треугольников, углов, спичек) в исходной конструкции;
24. Составлять фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции;
25. Выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
26. Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
27. Объяснять выбор деталей или способа действия при заданном условии;
28. Анализировать предложенные возможные варианты верного решения;

3 класс

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

1. Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
2. Развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
3. Воспитание чувства справедливости, ответственности;
4. Развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

1. Сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
2. Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритма решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;
3. Применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
4. Анализировать правила игры;
5. Действовать в соответствии с заданными правилами;
6. Включаться в групповую работу;
7. Участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
8. Выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
9. Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
10. Сопоставлять полученный результат с заданным условием;
11. Контролировать свою деятельность; обнаруживать и исправлять ошибки;
12. Анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
13. Искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
14. Моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи;
15. Использовать соответствующие знаково – символические средства для моделирования ситуации;

16. Конструировать последовательность «шагов» (алгоритм) решения задач;
17. Объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;
18. Воспроизводить способ решения задачи;
19. Сопоставлять полученный результат с заданным условием;
20. Анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные;
21. Выбрать наиболее эффективный способ решения задачи;
22. Оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
23. Участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
24. Конструировать несложные задачи;
25. Выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
26. Составлять фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции;
27. Выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
28. Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
29. Объяснять выбор деталей или способа действия при заданном условии;
30. Анализировать предложенные возможные варианты верного решения;

4 класс

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

1. Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
2. Развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
3. Воспитание чувства справедливости, ответственности;
4. Развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

1. Сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
2. Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритма решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;
3. Применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
4. Анализировать правила игры;
5. Действовать в соответствии с заданными правилами;
6. Включаться в групповую работу;
7. Участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
8. Выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
9. Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
10. Сопоставлять полученный результат с заданным условием;
11. Контролировать свою деятельность; обнаруживать и исправлять ошибки;
12. Анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
13. Искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
14. Моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи;
15. Использовать соответствующие знаково – символические средства для моделирования ситуации;

16. Конструировать последовательность «шагов» (алгоритм) решения задач;
17. Объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;
18. Воспроизводить способ решения задачи;
19. Сопоставлять полученный результат с заданным условием;
20. Анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные;
21. Выбрать наиболее эффективный способ решения задачи;
22. Оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
23. Участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
24. Конструировать несложные задачи;
25. Ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
26. Ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения;
27. Проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
28. Выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
29. Анализировать расположение деталей (танов, треугольников, углов, спичек) в исходной конструкции;
30. Составлять фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции;
31. Выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
32. Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
33. Объяснять выбор деталей или способа действия при заданном условии;
34. Анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
35. Моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;
36. Осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

Формы и режим занятий

Преобладающие формы занятий – групповая и индивидуальная.

Формы занятий младших школьников очень разнообразны: это тематические занятия, игровые уроки, конкурсы, викторины, соревнования. Используются нетрадиционные и традиционные формы: игры-путешествия, экскурсии по сбору числового материала, задачи на основе статистических данных по городу, сказки на математические темы, конкурсы газет, плакатов.

Математические игры:

- «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»;
- игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;
- игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;
- игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;
- математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»;
- работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.;

— игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Содержание курса

1 класс

1. Числа. Арифметические действия. Величины.

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.

2. Мир занимательных задач.

Задачи, допускающие несколько способов решения.

Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия.

Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.

Задачи, имеющие несколько решений.

Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомого чисел (величин).

3. Геометрическая мозаика.

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$, указывающие направление движения.

Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) – «путешествие точки» (на листе в клетку).

Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

2 класс

1. Числа. Арифметические действия. Величины.

Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число и т.д.

2. Мир занимательных задач.

Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий.

Нестандартные задачи.

3. Геометрическая мозаика.

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.

Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки). 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.

3 класс

1. Числа. Арифметические действия. Величины.

Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.

Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.)

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

2. Мир занимательных задач.

инные задачи. *Логические задачи. Задачи на переливание.* Составление аналогичных задач и т.д. *Нестандартные задачи.* Использование знаково – символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке правильности решений, в том числе неверных.

Геометрическая мозаика.

Вырезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск равных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач, формирующих геометрическую интуицию. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление орнамента (расширение) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

4 класс

1. Числа. Арифметические действия. Величины.

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000. Числа – великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Поиск и использование слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и т.д.). занимательные задачи с римскими цифрами. Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

2. Мир занимательных задач.

Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи $СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ$ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий. Решение олимпиадных заданий на платформе Учи.ру Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

3. Геометрическая мозаика.

Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

Формы и виды контроля.

- Познавательно-игровой математический утренник «В гостях у Царицы Математики».
- Проектные работы.
- Игровой математический практикум «Удивительные приключения Слагайки и Вычитайки».
- Познавательно-развлекательная программа «Необыкновенные приключения в стране Внималки-Сосчиталки».
- Турнир по геометрии.
- Блиц - турнир по решению задач.
- Познавательная конкурсно-игровая программа «Весёлый интеллеktуал».
- Всероссийский конкурс по математике «Кенгуру»

РЕЦЕНЗИЯ

на авторскую программу внеурочной деятельности «Математическая грамотность» для 1 -4 классов, разработанную учителем начальных классов МАОУ СОШ № 1 им. Н. И. Кондратенко Кушнёвского района Черноуховой Марианной Владимировной.

Рецензируемая авторская программа внеурочной деятельности «Математическая грамотность» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программы НОО школы по направлению общеинтеллектуальное развитие личности. Программа рассчитана на детей в возрасте от 6,5 до 11 лет, срок реализации 4 года (1-4 класс)

На изучение программы «Математическая грамотность» на основании учебного плана внеурочной деятельности МАОУ СОШ №1 им. Н. И. Кондратенко отведено 68 часов со следующим распределением часов по годам обучения и классам: 1 класс – 17 ч (0,5 час в неделю); 2 класс – 17 ч (0,5 час в неделю); 3 класс – 17 ч (0,5 час в неделю); 4 класс – 17 ч (0,5 час в неделю).

В пояснительной записке автор обосновал актуальность программы, которая направлена на формирование у учащихся конструктивно – геометрических умений и навыков, способность читать и понимать графическую информацию, умение доказывать своё мнение в ходе решения головоломок, задач на смекалку, через нестандартное мышление и творческий подход. Программа содержит учебно-тематический план, где прописаны темы занятий и количество часов, основные требования к знаниям и умениям обучающихся к концу каждого года обучения, формы и виды контроля; описание материально - технического обеспечения образовательной деятельности. В заключительной части программы обозначена используемая литература.

Автор акцентирует внимание на содержание программы, которое направлено на воспитание интереса к точным наукам, развитие наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, решать учебную задачу творчески, что дает учащимся возможность применения знаний на уроках математики и в жизни. где прописаны её особенности, основные технологии и формы проведения занятий; предполагаемые результаты реализации программы.

В своей программе автор выделяет следующие тематические разделы: «Мир занимательных задач», «Геометрическая мозаика», «Арифметические действия. Величины». Программа «Математическая грамотность» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в программу включены подвижные математические игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия, что приводит к

передвижению учеников по классу в ходе выполнения математических заданий. При организации занятий использованы принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания принимают форму состязаний, соревнований между командами.

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.

Автор поясняет, что в процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько необычностью математической ситуации. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу - это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход - ответ. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

Формами подведения итогов реализации данной программы являются: участие обучающихся в школьном и муниципальном турах олимпиады по математике; участие обучающихся в дистанционных математических конкурсах.

Программа «Математическая грамотность» рассмотрена на заседании школьного методического объединения учителей начальных классов и применяется в рамках образовательного учреждения во внеурочной деятельности с обучающимися 1-4 классов.

Рабочая программа курса «Математическая грамотность» соответствует структурным и содержательным требованиям, возрастным особенностям обучающихся начальных классов. Данная программа актуальна для реализации на первом уровне обучения, потому рекомендована для использования во внеурочной деятельности в 1-4 классах.

Рецензент:

Виссер Л.Н., методист МКУ «ЦРО»

Рецензия рассмотрена на заседании методического совета МКУ «ЦРО»

Протокол № 11 от 21.06.2024 г.

Председатель МС МКУ «ЦРО»



С.А.Балаш.