

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат I-II вида»

«Утверждаю»

Директор ГБОУ «СКОШИ I-II вида»

_____ Н.В. Норбоева

«___» _____ 2021 г.

Адаптированная рабочая программа по внеурочной деятельности
«Занимательная математика»
Направление: общеинтеллектуальное
2 класс I вида
на 2021-2022 учебный год

Составитель: Цыдыпова М.Ц.

учитель начальных классов

г. Улан-Удэ
2021 г.

Внеурочная деятельность «Занимательная математика»

Результаты освоения курса внеурочной деятельности:

Личностные результаты

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- различать способ и результат действия;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, одноклассников, родителей;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения учебных и коммуникативных задач;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.

Познавательные УУД

- применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- установление причинно-следственных связей, построению логической цепи рассуждений.
- осуществление расширенного поиска информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;

Коммуникативные УУД

- работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя);
- понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы.

УЧАЩИЕСЯ НАУЧАТСЯ:

1. Числа. Арифметические действия. Величины:

- сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; 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 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.

2. Мир занимательных задач:

- анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;
- 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 предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;
- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
- конструировать несложные задачи.

3. Геометрическая мозаика

- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow$ $1 \downarrow$ и др., 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;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;

- моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

**Календарно – тематический планирование
34 часа**

№	Содержание программного мат-ла	Кол-во часов	Сроки	Предметные результаты	Речевой материал	УУД
1	«Удивительная снежинка»	1		Иметь понятие о геометрических узорах. Симметрии. Знать закономерности в узорах. Работать с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»	Геометрические узоры. Симметрия.	<p>Личностные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> — развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера; — развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека; — воспитание чувства справедливости, ответственности; — развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления. <p>Метапредметные результаты</p> <p>Регулятивные УУД</p>
2	Игра «Крестики-нолики»	1		Играть в игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 100)	Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник»	
3	Математические игры.	1		Числа от 1 до 100. Построить математические пирамиды: «Сложение и вычитание в пределах 100». Игра «Русское лото»	Математические игры.	
4	Прятки с фигурами.	1		Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решать	Будем делить фигуры на равные части.	

5	Секреты задач.	1	задачи на деление заданной фигуры на равные части. Решать нестандартные и занимательные задачи. Задачи в стихах.	Задачи в стихах. Будем решать задачи.	— принимать и сохранять учебную задачу; — учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; — различать способ и результат действия;
6 7	«Спичечный» конструктор	2	Построить конструкции по заданному образцу Переключать несколько спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	«Спичечный» конструктор Спички	— адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, одноклассников, родителей; — учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения учебных и коммуникативных задач;
8	Геометрический калейдоскоп	1	Конструировать многоугольники из заданных элементов. Танграм. доставление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе.	Геометрический калейдоскоп Танграм	— осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату; — оценивать правильность выполнения действия;
9	Числовые головоломки.	1	Решать и составлять ребусы, содержащие числа. Заполнять числовой кроссворд.	Ребусы, кроссворды.	— проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
10	«Шаг в будущее»	1	Играть в игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?»	Будем играть в игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».	— вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.
11	Геометрия вокруг	1		Будем решать задачи.	Познавательные УУД — применение методов

	нас.				
12	Путешествие точки	1	Решать задачи, формирующие геометрическую наблюдательность. Строить геометрические фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Строить собственный рисунок и описать его шаги.	Путешествие точки. лист в клетку	информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств; —установление причинно-следственных связей, построению логической цепи рассуждений. —осуществление расширенного поиска информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
13	«Шаг в будущее»	1	Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.	Будем играть в игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.	Коммуникативные УУД — работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя); — понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы.
14	Тайны окружности	1	Иметь понятие об окружности, радиусе (центр) окружности. Распознавать (нахождение) окружности на орнаменте. Составлять (вычерчивание) орнамент с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).	Окружность. Радиус (центр) орнамент. Циркуль	
15	Математическое путешествие.	1	Вычислять в группах. Первый ученик из числа	Путешествие Вычесть, прибавить	Личностные результаты — развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера; — развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности —

16 17	«Новогодний серпантин»	2	<p>вычитает ...; второй — прибавляет ..., третий — вычитает ..., а четвёртый - прибавляет Ответы к пяти раундам записываются.</p> <p>Играть в математические игры, решать математические головоломки, занимательные задачи.</p>	<p>Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.</p> <p>Будем строить математические пирамиды: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».</p> <p>циферблат с подвижными стрелками.</p>	<p>качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;</p> <p>— воспитание чувства справедливости, ответственности;</p> <p>— развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.</p> <p>Метапредметные результаты Регулятивные УУД</p> <p>— принимать и сохранять учебную задачу;</p> <p>— учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</p> <p>— различать способ и результат действия;</p> <p>— адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, одноклассников, родителей;</p> <p>— учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения учебных и коммуникативных задач;</p> <p>— осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;</p> <p>— оценивать правильность</p>
18	Математические игры.	1	<p>Строить математические пирамиды: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100».</p>		
19	«Часы нас будят по утрам...»	1	<p>Определять время по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.</p>	<p>Будем разрезать и составлять фигуры.</p>	
20	Геометрический калейдоскоп.	1	<p>Задания на разрезание и составление фигур.</p>	<p>Головоломки</p>	
21	Головоломки.	1	<p>Уметь расшифровать закодированные слова.</p>	<p>Секреты задач</p>	
22	Секреты задач	1	<p>Решать задачи с лишними или</p>		

23	«Что скрывает сорока?»	1	недостающими либо некорректными дан- ми. Нестандартные задачи. Уметь решать и составлять ребусы.	Будем решать и составлять ребусы	выполнения действия; — проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; — вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.
24	Интеллектуальная разминка	1	Решать математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.	Интеллектуальная разминка	
25	В царстве смекалки	2	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	математическая газета	Познавательные УУД —применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств; —установление причинно-следственных связей, построению логической цепи рассуждений. —осуществление расширенного поиска информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
26				Интеллектуальная разминка	
27	Интеллектуальная разминка	1	Решать математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.	Интеллектуальная разминка	
28	Составь квадрат	2	Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей	Прямоугольник. Квадрат.	Коммуникативные УУД — работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя); — понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы.
29				Будем решать задачи.	
30	Мир занимательных задач	1	Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения.	Математические фокусы	
31	Математические фокусы	2	Обратные задачи и задания.	Решать задачи Математическая эстафета	
32	Математическая				

33	эстафета	2		Отгадывать задуманные числа.		
34						