

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования, науки и молодежной политики  
Краснодарского края  
УО администрации МО Кушевский район  
МБОУ ООШ №18 им. Могилевского М. Г.

РАССМОТРЕНО  
ШМО учителей начальных классов

МБОУ ООШ № 18 им.  
Могилевского М.Г.  
 Сушко О.В.

Протокол №1  
от "29" 08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по УВР

 Куший М.Г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МБОУ ООШ № 18  
им. Могилевского М.Г.

 Фоменко Е.В.

Приказ № 244  
от "31" 08 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
внеурочной деятельности  
**«Математическая грамотность»**

для 1-4 классов начального общего образования

Количество часов: 68

Учитель: Сушко О.В.

Рабочая программа курса составлена на основе авторской программы внеурочной деятельности «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой / сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы / под редакцией 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 «Занимательная математика» Е.Э. Кочуровой. // Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы / под ред. Виноградовой. - М.: Вентана-Граф, 2013. - 192с.).
4. ООП НОО МБОУ ООШ № 18 им. Могилевского М.Г. 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 умение 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 МБОУ ООШ № 18 им. Могилевского М.Г. 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 (1 час в неделю, по полугодиям)
- 2 класс – 17 ч (1 час в неделю, по полугодиям)
- 3 класс – 17 ч (1 час в неделю, по полугодиям)
- 4 класс – 17 ч (1 час в неделю, по полугодиям)

Содержание программы «Занимательная математика» 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.

«Занимательная математика» 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.

Главными целью и задачами реализации внеурочной деятельности «Математическая грамотность» являются:

### **Планируемые результаты.**

В результате прохождения программы предполагается достичь следующих результатов:

<b>1 уровень</b>	Приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности в повседневной жизни.
<b>2 уровень</b>	Формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и социальной реальности в целом.
<b>3 уровень</b>	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 (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, выбрать 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.**

*Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание.* Составление аналогичных задач и заданий. *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 готовых решений, в том числе неверных.

### **3. Геометрическая мозаика.**

*Разрезание* и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (выверчивание) 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 чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и т.д.). занимательные задания 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 интеллектуал».

-Всероссийский конкурс по математике «Кенгуру»

## РЕЦЕНЗИЯ

на рабочую программу внеурочной деятельности «Математическая грамотность» для 1-4 классов, разработанную учителем начальных классов МБОУ ООШ № 18 им. Могилевского М.Г. Кущёвского района Сушко Оксаной Вячеславовной.

Рецензируемая рабочая 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 МБОУ ООШ № 18 им. Могилевского М.Г. отведено 68 часов: по 17 часов в каждом классе (1 час в неделю) в течение первого полугодия.

В пояснительной записке автор обосновал актуальность рабочей 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.

Рабочая 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. Это даёт учащимся возможность применения знаний на уроках математики и в жизни. В содержании программы прописаны её особенности, основные технологии и формы проведения занятий, предполагаемые результаты реализации программы.

В рабочей программе автор выделяет тематические разделы: «Мир занимательных задач», «Геометрическая мозаика», «Арифметические действия. Величины» и предлагает использовать на занятиях подвижные математические игры такие, как «Пересадки», «Ручеёк», работа в группах и парах постоянного и сменного состава, принцип свободного перемещения по классу. Некоторые математические игры и задания могут проводиться как соревнования, состязания между командами.

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.

Формами подведения итогов реализации данной программы является проведение познавательно – игровых утренников, игрового математического практикума, геометрических турниров; участие обучающихся в школьном и муниципальном турах олимпиад по математике; участие обучающихся в дистанционных математических конкурсах и конкурсах по финансовой грамотности.

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. Она актуальна для реализации на первом уровне обучения и рекомендована для использования во внеурочной деятельности в 1-4 классах.

Рецензия рассмотрена на заседании методического совета МКУ «ЦРО»

Протокол № 4 от 17.03. 2025г.

Рецензент:  
Методист МКУ «ЦРО»

*Л.Н.*  
Л.Н.Виссер

Председатель МС МКУ «ЦРО»

С.А.Балаш

