

## Аннотация к рабочей программе дополнительного образования

Название программы	Развиваем логическое мышление
Направление	Занятия, связанные с реализацией особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся.
Возраст обучающихся	1 класс
Срок реализации	1 год
Цель	<p style="text-align: center;"><b>Цель курса:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;</li> <li>• освоение эвристических приёмов рассуждений;</li> <li>• формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;</li> <li>• развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;</li> <li>• формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;</li> <li>• формирование пространственных представлений и пространственного воображения;</li> <li>• привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.</li> </ul>
Кол-во часов в неделю	Программа рассчитана на 34 ч в год с проведением занятий один раз в неделю продолжительностью 30–35 мин. Всего 33 занятия.
Основное содержание	<p><b>Тема 1. Математика — это интересно</b> Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле <math>3 \times 3</math> клетки).</p> <p><b>Тема 2. Танграм: древняя китайская головоломка</b> Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.</p> <p><b>Тема 3. Путешествие точки</b> Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.</p> <p><b>Тема 4. Игры с кубиками</b> Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.</p> <p><b>Тема 5. Танграм: древняя китайская головоломка</b> Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.</p> <p><b>Тема 6. Волшебная линейка</b> Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.</p> <p><b>Тема 7. Праздник числа 10</b> Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.</p> <p><b>Тема 8. Конструирование многоугольников из деталей танграма</b> Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.</p>

**Тема 9. Игра-соревнование «Весёлый счёт»**

Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 × 5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.

**Тема 10. Игры с кубиками**

Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.

**Темы 11–12. Конструкторы лего**

Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.

**Тема 13. Весёлая геометрия**

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

**Тема 14. Математические игры**

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».

**Тема 15–16. «Спичечный» конструктор**

Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.

**Тема 17. Задачи-смекалки**

Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.

**Тема 18. Прятки с фигурами**

Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».

**Тема 19. Математические игры**

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание в пределах 20».

**Тема 20. Числовые головоломки**

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

**Темы 21–22. Математическая карусель**

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.

**Тема 23. Уголки**

Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.

**Тема 24. Игра в магазин. Монеты**

Сложение и вычитание в пределах 20.

**Тема 25. Конструирование фигур из деталей танграма**

Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.

**Тема 26. Игры с кубиками**

Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, а на гранях второго — числа 4, 5, 6, 7, 8, 9. Взаимный контроль.

**Тема 27. Математическое путешествие**

Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 3; второй — прибавляет 2, третий — вычитает 3, а четвёртый — прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу.

	<p>1-й раунд: <math>10 - 3 = 7</math> <math>7 + 2 = 9</math> <math>9 - 3 = 6</math> <math>6 + 5 = 11</math> 2-й раунд: <math>11 - 3 = 8</math> и т. д.</p> <p><b>Тема 28. Математические игры</b> «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».</p> <p><b>Тема 29. Секреты задач</b> Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.</p> <p><b>Тема 30. Математическая карусель</b> Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.</p> <p><b>Тема 31. Числовые головоломки</b> Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).</p> <p><b>Тема 32. Математические игры</b> Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».</p>
Виды деятельности	Беседа, слушание литературных произведений, громкое чтение
Формы контроля	Результаты участия в олимпиадах и образовательных марафонах