

Приложение
к основной образовательной программе начального
общего образования,
утверждённой приказом МОУ «СОШ № 3»
от 31.08.2023 № 297

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 3 городского округа Стрежевой»**

Согласована
педагогическим советом
(протокол от 31.08.2023 г. № 1)

Утверждена
приказом от 31.08.2023 № 297

**Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
«Планета игр»
для учащихся 1 - 4 классов**

Разработчик:
Шрайбер Анастасия Валерьевна,
учитель начальных классов
высшей квалификационной категории

г. Стрежевой

2023 год

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Содержание курса внеурочной деятельности**
- 2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**
- 3. Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы курса, возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов, являющихся учебно-методическими материалами, и с указанием формы проведения занятий**

1. Содержание курса внеурочной деятельности

Для организации курса внеурочной деятельности «Планета игр» выбрана игровая технология и форма внеурочной деятельности – дидактическая игра.

Сам курс представляет собой набор универсальных настольных дидактических игр, погружаясь в которые, учащийся имеет возможность корректировать свои знания, в том числе ликвидировать пробелы, образовавшиеся по различным причинам. Причем, он делает это с увлечением и интересом, так как процесс игры в любом возрасте, а в 6-10 лет тем более, захватывает и увлекает ребенка, и происходит то, чего мы и пытаемся добиться – ненавязчивая коррекция, повышение уровня знаний, минуя скучное повторное объяснение и интеллектуальное насилие.

Большинство дидактических игр – универсальны, так как могут наполняться содержанием любого нужного предмета (по необходимости), сохраняя при этом свои правила. Например, игры «Парашютисты», «Точно по курсу!», «Полей цветок» и др. могут быть организованы как на материале обучения грамоте, так и на материале математики и окружающего мира.

Содержание
<p><i>Игра «В круиз!»:</i> дается две карты с карманами и изображением круизного лайнера, корабля. А также пакет карточек-билетов с изображением забавных пассажиров-животных. По предложенным билетам необходимо рассадить пассажиров на разные корабли: домашних животных на карту с домиком, а диких зверей на карту с изображением леса. Для математики: на каждом билете пассажира – пример, решив который ученик определяет на какой корабль садится пассажир. Вместо примера могут быть звуковые, слоговые модели, схемы названий предметов, действий, признаков (обучение грамоте) или предметов природы и изделий (окружающий мир) Игра универсальная – математика, обучение грамоте, окружающий мир. Можно играть как группой, так и по-одному или вдвоем, тогда каждый участник получает индивидуальный пакет с игрой или пакет на пару участников игры.</p>
<p><i>Игра «Лотерея игрушек»:</i> на доске карточки с рисунками игрушек: Буратино, мишка, кукла, мяч, конструктор и т.д. Под каждым рисунком пример. Дети берут себе по 1-3 лотерейных билетов, на которых тоже записаны примеры. Ученик решает пример на своем лотерейном билете и под рисунком игрушки. По совпадающим ответам ученик определяет какую игрушку он выиграл. Вместо примера на лотерейных билетах детей и под рисунками игрушек могут быть звуковые, слоговые схемы для обучения грамоте. Игра фронтальная или для небольшой группы. Количество игрушек должно быть больше в 2 или 3 раза, чтобы можно было выиграть не одну, а несколько игрушек.</p>
<p><i>Игра «Точно по курсу»:</i> На доске записаны примеры в три столбика (или три карточки с примерами). Под столбиками примеров – группа парусников, на парусах которых написаны ответы. Вызываются три участника, которые расставляют парусники с ответами к примерам. Вместо примеров можно разместить предметные картинки, а на парусниках написать звуковые или слоговые схемы (для обучения грамоте). А также тела и вещества, из которых сделаны эти тела (для окружающего мира) . Игра универсальная – математика, обучение грамоте, окружающий мир. Можно играть как группой, так и по одному или вдвоем, тогда каждый участник получает индивидуальный пакет с игрой или пакет на пару участников игры.</p>
<p><i>Игра «Веселый поезд»:</i> на доске два поезда с несколькими вагонами. На вагонах – кармашки. Вызываются два ученика. Каждый получает пакет карточек изображением пассажиров (детей или животных). У каждого пассажира свой билет. На билете – пример или слоговая (звуковая) схема. Пример</p>

нужно решить и определить номер вагона пассажира. А звуковую или слоговую схему нужно сделать, чтобы она соответствовала схеме нужного вагона. Для ОМ можно на вагончиках нарисовать значки леса и дома и определить в эти вагоны зверей и домашних животных. Или дикорастущие и культурные растения, заменив значки вагончиков.

Игра универсальная – математика, обучение грамоте, окружающий мир.

Можно играть как группой, так и одному или вдвоем, тогда каждый участник получает индивидуальный пакет с игрой или пакет на пару участников игры.

Игра «Домино»:

На разных сторонах косточек домино нарисованы примеры и ответы, или предметные рисунки и звуковые схемы, или сюжетные картинки и схемы высказываний, или тела и вещества и т.д. Ребята играют в игру, как в обыкновенное домино, подкладывая косточки друг к другу подходящей стороной.

Игра универсальная – математика, обучение грамоте, окружающий мир.

Можно играть как группой, так и вдвоем, тогда каждая пара участников получает отдельный пакет.

Игра «Парашиютисты»:

На доске три поля с номерами (2,3,14,16, и др.) На каждом поле – кармашек. К доске приглашаются три ученика. Каждому выдается пакет карточек с парашютами, на которых написаны примеры. Ребята решают примеры и распределяют парашюты каждый на свое поле, согласно ответу. Кто быстрее. Таким образом, можно отрабатывать таблицы сложения, вычитания, умножения или деления. А также эту игру можно использовать на обучении грамоте со звуковыми, слоговыми моделями или распределять картинки по наличию конкретной буквы (звука) в слове. Тогда поля подписываются иначе. Или по окружающему миру: травы кустарники, деревья.

Игра универсальная – математика, обучение грамоте, окружающий мир.

Можно играть как группой, так и по одному или вдвоем, тогда каждый участник получает индивидуальный пакет с игрой или пакет на пару участников игры.

Игра «На какой ракете ты полетишь?»:

На доске – яркие ракеты (3,4,5,6 шт) с номерами. У детей карточки с 3-4 примерами. Ребята решают примеры, затем складывают все ответы и по сумме узнают номер ракеты. Играть интереснее вдвоем, втроем, вчетвером: кто быстрее разложит свои карточки (в этом варианте карточек должно быть много и они должны быть двух-трех цветов, по количеству игроков). Как вариант для обучения грамоте: ребята составляют звуковые схемы к картинкам на личных карточках. Определяют общий для всех слов звук и выбирают свою ракету. На ракете – значок нужного звука.

Игра универсальная – математика, обучение грамоте, окружающий мир.

Можно играть как группой, так и по одному или вдвоем, тогда каждый участник получает индивидуальный пакет с игрой или пакет на пару участников игры.

Игра «Полей цветок»:

На парту кладется карта цветов – круг, по краю которого наклеены картинки цветов. Рядом с каждым цветком число первого десятка (второго десятка). Каждому участнику выдается конверт с маленькими карточками, на которых нарисованы леечки. На каждой леечке – пример, решив который ребенок по ответу определяет, какой цветок он может полить этой леечкой. При использовании игры на обучении грамоте ответ должен соответствовать количеству букв (звуков) в названии цветка. Маленьких карточек в конверте должно быть столько же, сколько цветов на карте. Игра проводится в парах, поэтому имеет соревновательный характер: кто больше польет цветов?

Игра в парах.

Игра межпредметная. Организуется закрепление знаний и навыков сразу по трем предметам – обучению грамоте, математике, окружающему миру.

Игра «Волшебные круги»:

Для этой игры необходимы бумажные круги D 20-25 см с наклеенными на них цветными кружками D 3 см. Количество маленьких кружков равно тому числу, состав которого отрабатывается. В данном случае 7 (на рисунке ниже). Большие круги разрезаются по

<p>радиусу (пунктир на рисунке) и надеваются один на другой. Затем, передвигая круги, мы получаем состав нужного числа.</p> <p>Игра по математике на закрепление состава чисел первого десятка.</p>
<p><i>Игра «В кафе»:</i></p> <p>На парту кладутся две большие карточки с изображением столика. На столике – номер и 4 чайных прибора. Каждая пара приборов раскрашена в один цвет. У ребят комплект кружков с числами, которые образуют состав числа, соответствующего номеру столика. Необходимо разложить кружки парами на чайные приборы одинакового цвета, чтобы получилось число – номер столика.</p> <p>Игра по математике на закрепление состава чисел второго десятка.</p>
<p><i>Игра «Лото»:</i></p> <p>Для этой игры необходим комплект из двух прямоугольных или квадратных карточек размером 9х12 см на одну игру. Таких комплектов в игре может быть до 10. На одну карточку наносится сетка, которая делит всю площадь прямоугольника на 9 маленьких прямоугольников размером 3х4 см.</p> <p>Другой такой же прямоугольник с сеткой наклеивается на картинку с животным или другую, а в маленькие прямоугольники сетки вписываются примеры и прямоугольник разрезается по сетке. Ученик решает пример и накладывает его на карточку с числами в соответствии с правильным ответом. Когда все примеры решены, маленькие прямоугольники переворачиваются. Если примеры решены правильно, должна получиться картинка. На карточке вместо чисел может быть картинка слова-предмета, а вместо примеров – схемы к этим словам и можно использовать игру для обучения грамоте.</p> <p>Игра межпредметная – математика, окружающий мир.</p> <p>Можно играть как группой, так и по одному или вдвоем, тогда каждый участник получает индивидуальный пакет с игрой или пакет на пару участников игры.</p>
<p><i>Игра «Собери овощи»</i> (фрукты, ягоды, грибочки; накорми или сфотографируй животное).</p> <p>Для этой игры необходимы бумажные круги (карты) D 30 см с наклеенными на них картинками фруктов (грибов, овощей, ягод и т.д.) и два комплекта карточек с корзинками. Количество маленьких карточек в каждом комплекте равно количеству фруктов на карте. На каждой корзинке написана звуковая схема слова (названия фрукта). Ребенок определяет слово на карточке с корзинкой и кладет ее на тот фрукт, названию которого соответствует эта схема.</p> <p>Игра универсальная – математика, обучение грамоте, окружающий мир.</p> <p>Можно играть как группой, так и по одному или вдвоем, тогда каждый участник получает индивидуальный пакет с игрой или пакет на пару участников игры.</p>
<p><i>Игра «Эти разные цветы»</i></p> <p>У детей карточки с изображением комнатных цветов и цветов дикорастущих, а так же два полотна с буквами «Д» и «К».</p> <p>После рассказа учителя детям предлагается распределить цветы на комнатные и дикорастущие. Потом ученики называют цветы, которые они отнесли к комнатным и дикорастущим. Можно на доске прикрепить такие же буквы и дети по очереди будут выходить, и прикреплять по одной карточке под нужной буквой.</p>
<p><i>Игра «Живая – неживая»</i></p> <p>Карточки по 6-10 штук на человека, лист белой бумаги формата А4 разделенный вдоль на две половины.</p> <p>У детей карточки с изображением живой и неживой природы. Детям дается задание распределить картинки таким образом, чтобы в верхней части листа были картинки с изображением живой природы, а на нижней – неживой природы. Подготавливаются карточки с изображениями живой и неживой природы по вариантам, т.е у детей 1 и 2 варианта карточки не должны совпадать. Проверяется тоже по вариантам. Выигрывают те дети, которые правильно и быстро распределяют карточки на листе.</p>
<p><i>Игра «Проверяем Незнайку»</i></p> <p>На доске записаны примеры на сложение и вычитание, решенные с ошибками. Рядом</p>

прикрепляется изображение Незнайки, нарисованного на бумаге. Детям предлагается ситуация: Незнайка, решая примеры, допустил ошибки, надо их проверить и помочь Незнайке исправить ошибки. Дети по вызову учителя выходят к доске и исправляют ошибки, предварительно объясняя решение примера.

Интерактивные интеллектуальные игры

развитие познавательной сферы, логического мышления, формирование познавательного интереса, развитие речевой активности детей, слухового внимания, повышение образовательного уровня.

2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Планируемые результаты освоения ООП НОО соответствуют ФОП НОО и современным целям начального общего образования, представленным во ФГОС НОО как система личностных, метапредметных и предметных достижений учащегося.

Научно-методологической основой для разработки требований к личностным, метапредметным и предметным результатам учащихся, освоивших ООП НОО, является системно-деятельностный подход.

Личностные результаты включают:

осознание учащимися российской гражданской идентичности;
готовность к саморазвитию, самостоятельности и самоопределению;
наличие мотивации к обучению и личностному развитию;
целенаправленное развитие внутренней позиции личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций;

формирование системы значимых ценностно-смысловых установок, антикоррупционного мировоззрения, правосознания, экологической культуры;

формирование способности ставить цели и строить жизненные планы.

Личностные результаты освоения ООП НОО отражают готовность учащихся руководствоваться ценностями и приобретение первоначального опыта деятельности на их основе, в том числе в части:

- гражданско-патриотического воспитания:

становление ценностного отношения к своей Родине - России;
осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;
сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
уважение к своему и другим народам;
первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений;

- духовно-нравственного воспитания:

признание индивидуальности каждого человека;
проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям;

- эстетического воспитания:

уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности;

- физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);

бережное отношение к физическому и психическому здоровью;

- трудового воспитания:

осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям;

- экологического воспитания:

бережное отношение к природе;

неприятие действий, приносящих ей вред;

- ценности научного познания:

первоначальные представления о научной картине мира;

познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

Метапредметные результаты включают:

освоенные межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные);

способность их использования в познавательной и социальной практике;

готовность к самостоятельному планированию и осуществлению учебной деятельности, организации учебного сотрудничества с педагогическими работниками и сверстниками, к участию в построении индивидуальной образовательной траектории;

овладение навыками учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности.

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированности познавательных, коммуникативных и регулятивных универсальных действий, которые обеспечивают успешность изучения учебных предметов, а также становление способности к самообразованию и саморазвитию. В результате освоения содержания программы начального общего образования учащиеся овладевают рядом междисциплинарных понятий, а также различными знаково-символическими средствами, которые помогают учащимся применять знания, как в типовых, так и в новых, нестандартных учебных ситуациях.

Метапредметные результаты освоения ООП НОО отражают:

- овладение универсальными учебными познавательными действиями:

1) базовые логические действия:

сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;

определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;

выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;

устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

2) базовые исследовательские действия:

определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;

с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;

сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);

проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть - целое, причина - следствие);

формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);

прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

3) работа с информацией:

выбирать источник получения информации;

согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию,

представленную в явном виде;

распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;

соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей)) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;

анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;

самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации;

- овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:

1) общение:

воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;

проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

признавать возможность существования разных точек зрения;

корректно и аргументированно высказывать своё мнение;

строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;

создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);

готовить небольшие публичные выступления;

подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

2) совместная деятельность:

формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;

принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;

ответственно выполнять свою часть работы;

оценивать свой вклад в общий результат;

выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы;

- овладение универсальными учебными регулятивными действиями:

1) самоорганизация:

планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;

выстраивать последовательность выбранных действий;

2) самоконтроль:

устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;

корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные результаты

Предметные результаты освоения ООП НОО с учётом специфики содержания предметных областей, включающих конкретные учебные предметы (учебные модули), ориентированы на освоение в ходе изучения учебного предмета научных знаний, умений и способов действий, специфических для соответствующей предметной области;

предпосылки научного мышления;

виды деятельности по получению нового знания, его интерпретации, преобразованию и применению в различных ситуациях.

К концу обучения в **первом класса** учащийся научится:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;

- классифицировать явления, предметы;
- воспроизводить внешний вид и свойства предмета по памяти;
- угадывать предмет по словесному описанию свойств и признаков;
- воссоздать внешний облик предмета на основе какой-то части;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

К концу обучения во **втором классе** учащийся научится:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- выявлять закономерности и использовать их для выполнения заданий;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- отыскивать логические ошибки в заданных рассуждениях;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

К концу обучения в **третьем классе** учащийся научится:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выявлять закономерности на основе наблюдений, сопоставлений, анализа, сравнения;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- уметь выстраивать цепочки логических рассуждений;
- давать определения тем или иным понятиям;
- определять отношения между предметами типа «род» - «вид»;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

К концу обучения в **четвёртом классе** учащийся научится:

- находить и называть закономерности в расположении предметов, достраивать логический ряд в соответствии с заданным принципом, самостоятельно составлять элементарную закономерность;
- находить принцип группировки предметов, давать обобщенное название данным группам;
- находить сходства и различия предметов (по цвету, форме, размеру, базовому понятию, функциональному назначению и т.д.);
- уметь определять причинно-следственные связи, распознавать заведомо ложные фразы, исправлять алогичность, обосновывать своё мнение;
- самостоятельно решать различного рода головоломки (кроссворды, ребусы, криптограммы, анаграммы, шифровки и т.д.), а также составлять простейшие головоломки;
- выделять существенные признаки предмета, объяснять свой выбор;
- конструировать фразы различными способами (путём соединения начала и конца; путём подбора первого и последнего слова по заданной конструкции и т.д.);
- проявлять быстроту реакции при выборе правильного ответа среди нескольких

предложенных;

- запоминать не более 10 пар слов, связанных между собой по смыслу, а также не более 8 пар, явно не связанных между собой по смыслу после однократного прослушивания;
- высказывать своё отношение к происходящему, делиться впечатлениями.

3. Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы курса, возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов, являющихся учебно-методическими материалами, и с указанием формы проведения занятий

№№ пп	Тема	количество часов	используемые электронные (цифровые) образовательные ресурсы, являющиеся учебно-методическими материалами	форма проведения занятия
1 класс				
1	Порядковый счёт (прямой, обратный). Игра «В Круиз!»	1		1. Индивидуально-опосредованная 2. Парная 3. Групповая
2	Пространственные представления. Игра «Собери овощи».	1		Групповая
3	Развитие устной речи. Составление предложений по картинкам. Игра «Полей цветов».	1		Индивидуально-опосредованная
4	Структурирование текста. (Работа с сюжетными картинками) Игра «Полей цветов».	1		Индивидуально-опосредованная
5	Логические задачи на развитие временных представлений. Игра «Точно по курсу!»	1		Групповая
6	Логические задачи на развитие временных представлений. «Игра в Круиз!»	1		Групповая
7	Отработка навыков порядкового счёта. Состав чисел 3-5. Игра «Собери овощи».	1		Парная
8	Отработка навыков порядкового счёта. Состав чисел 6-7 «Игра в Круиз!»	1		Групповая
9	Звук в потоке речи. (Гласные и согласные) «Игра в Круиз!»	1		Групповая

10	Звуковые схемы. Игра «Собери овощи».	1		
11	Особенности животного мира осенью. Игра «Весёлый поезд».	1		Фронтальная
12	Осенние загадки неживой природы. Игра «Весёлый поезд».	1		Фронтальная
13	Состав чисел 8-9. Математические загадки. Игра «Собери овощи».	1		Групповая
14	Состав числа 10. Игра «Точно по курсу!»	1		Групповая
15	Геометрические фигуры. Классификация. Игра «Собери овощи».	1		Групповая
16	Составление связного рассказа по серии картинок. Игра «Полей цветов».	1		Индивидуально-опосредованная
17	Многозначные слова . Игра «Полей цветов».	1		Фронтальная
18	Отработка вычислительных навыков первого 10. Игра «Собери овощи».	1		Групповая
19	Структура задачи. Игра «Волшебные круги».	1		Парная
20	Работа с текстом. Отработка техники чтения. Игра «Весёлый поезд».	1		Индивидуально-опосредованная
21	Работа с текстом. Отработка техники чтения. Игра «Весёлый поезд».	1		Индивидуально-опосредованная
22	Математические головоломки. (Счёт 11-20) Игра «Волшебные круги».	1		Групповая
23	Математические головоломки. (Счёт 11-20) Игра «Волшебные круги».	1		Групповая
24	Списывание с печатного текста. Игра «Весёлый поезд».	1		Фронтальная
25	Списывание с печатного текста. Игра «Весёлый поезд».	1		Фронтальная
26	В мире природы. Игра «Эти разные цветы».	1		Парная
27	В мире природы. Игра «Живая – неживая».	1		Групповая
28	Сложение и вычитание с переходом через десяток. Игра «Проверяем Незнайку».	1		Фронтальная
29	Сложение и вычитание с	1		Фронтальная

	переходом через десяток. Игра «Проверяем Незнайку».			
30	Лексическое значение слов. Игра «Эрудит».	1		Фронтальная
31	Интеллектуальная игра «Турнир математиков»	1		Групповая
32	Проверим знания. Игра «В гостях у Берендея»	1		Групповая
33	Интеллектуальная игра «Турнир знатоков»	1		Групповая
	ИТОГО:	33 ч		

2 класс

1.	Игра «Домино» (на материале математики).	4		Групповая
2.	Игра «В кафе» (на материале математики).	4		Парная
3.	Игра «Лото» (на материале математики).	4		Групповая
4.	Игра «Парашютисты» (на материале математики, русского языка).	6		Индивидуально-опосредованная
5.	Игра «На какой ракете ты полетишь?» (на материале математики, русского языка).	4		Парная
6.	Игра «Лотерея игрушек» (на материале математики, русского языка, окружающего мира).	6		Фронтальная
7.	Игра «Веселый поезд» (на материале русского языка, математики).	4		Групповая
8.	Итоговые уроки. Повторение трудных тем с помощью любимых игр.	2		Фронтальная
	Итого:	34 часа		

3 класс

1.	Вводное занятие «В гостях у слова» Игра «Лото»	1		Фронтальная
2.	Лексикология. О самых дорогих словах.	10		Индивидуально-опосредованная
3.	Лексикология Сколько слов вы знаете? Игра «В кафе» (на материале математики).	8		Парная
4.	Лексикология. Чудесные превращения слов. Игра «Собери словечко»	7		Парная
5.	Фонетика и орфоэпия. Звуки в слове. Игра «Лотерея игрушек» (на материале	5		Индивидуально-опосредованная

	математики, русского языка, окружающего мира).			
6	Игра «Веселый поезд» (на материале русского языка, математики).	3		Фронтальная
	Итого:	34 часа		Парная

4 класс

1 четверть. 8 ч

Фонетика и орфоэпия. Звуки в слове. Числа от 100 до 1000.

Игра «Лотерея игрушек» (на материале математики, русского языка, окружающего мира) 5 ч

1	Систематизация основных орфографических правил. Правила написания разделительных твёрдого и мягкого знаков, жи-ши, ча-ща, чу-щу.	1		Фронтальная
2	Числа от 100 до 1000. Сложение и вычитание.	1		Групповая
3	Звуки и буквы в слове: значение и строение слова. Повторение правил употребления прописной буквы. Правила переноса.	1		Фронтальная
4	Числа от 100 до 1000. Сложение и вычитание. Решение составных задач разного типа.	1		Групповая
5	Правописание слов с изученными орфограммами. Написание слов с безударными гласными в корне.	1		Индивидуально-опосредованная

Морфология. Тематические группы слов. Числа от 100 до 1000.

Игра «Лото» (на материале русский язык, математика) 3 ч

6	Числа от 100 до 1000. Умножение и деление.	1		Индивидуально-опосредованная
7	Признаки имени существительного. Парные по звонкости-глухости согласные.	1		Парная
8	Числа от 100 до 1000. Умножение и деление. Решение составных задач разного типа.	1		Индивидуально-опосредованная

2 четверть. 8 ч

Морфология. Тематические группы слов. Числа от 100 до 1000. Числа, которые больше 1000.

Игра «Лото» (на материале русский язык, математика). 8 ч

9	Правописание безударных падежных окончаний имён существительных. Непроизносимые согласные.	1		Групповая
---	--	---	--	-----------

10	Числа, которые больше 1000. Задачи на движение. Вычисление скорости по формуле $v = S : t$	1		Индивидуально-опосредованная
11	Разграничение слов по частям речи. Орфограммы в окончаниях имён прилагательных.	1		Фронтальная
12	Переместительное свойство сложения и умножения. Сочетательные свойства сложения и умножения. Задачи на движение.	1		Парная
13	Правописание слов с мягким знаком на конце слов после шипящих. Разделительный твёрдый и мягкий знаки.	1		Индивидуально-опосредованная
14	Числа, которые больше 1000. Сложение и вычитание. Задачи на движение.	1		Индивидуально-опосредованная
15	Три склонения имён существительных. Алгоритм написания безударных окончаний имен существительных. Удвоенные согласные.	1		Парная
16	Числа, которые больше 1000. Сложение и вычитание. Задачи на движение.	1		Групповая
3 четверть. 10 ч				
Морфология. Тематические группы слов. Числа от 100 до 1000. Числа, которые больше 1000. Игра «Лото» (на материале русский язык, математика). 1 ч				
17	Числа, которые больше 1000. Умножение и деление. Решение составных задач разного типа.	1		Индивидуально-опосредованная
Морфология. Трудные слова. Числа, которые больше 1000. «На какой ракете ты полетишь?» (на материале русского языка, математика). 9 ч				
18	Знаки препинания в конце предложения. Синтаксический разбор предложения.	1		Индивидуально-опосредованная
19	Числа, которые больше 1000. Умножение и деление. Решение составных задач разного типа.	1		Групповая
20	Главные члены предложения. Второстепенные члены предложения. Знаки препинания при однородных членах	1		Групповая

	предложения.			
21	Умножение и деление многозначных чисел. Решение составных задач разного типа.	1		Групповая
22	Правописание приставок в глаголах. Отработка навыка нахождения однородных членов предложения.	1		Индивидуально-опосредованная
23	Умножение и деление многозначных чисел. Задачи на разные виды движения двух тел.	1		Групповая
24	Лицо и число глаголов. Простые и сложные предложения. Знаки препинания в сложных предложениях.	1		Индивидуально-опосредованная
25	Умножение и деление многозначных чисел. Задачи на разные виды движения двух тел.	1		Парная
26	Спряжение глаголов. Повторение и систематизация знаний о составе слова.	1		Индивидуально-опосредованная
4 четверть. 8 ч				
Морфология. Трудные слова. Числа, которые больше 1000.				
«На какой ракете ты полетишь?» (на материале русского языка, математика). 1 ч				
27	Вычисления с многозначными числами. Решение составных задач разного типа.	1		Индивидуально-опосредованная
Морфология. Слово одно, а значений несколько. Числа, которые больше 1000. 7 ч				
28	Правописание безударных окончаний глаголов. Разбор по членам предложения.	1		Индивидуально-опосредованная
29	Вычисления с многозначными числами. Решение составных задач разного типа.	1		Фронтальная
30	Правописание глаголов. Спряжение глаголов.	1		Индивидуально-опосредованная
31	Порядок действий в выражениях. Решение составных задач разного типа.	1		Парная
32	Поговорим о значении слов. От значения слова – к правильному написанию.	1		Фронтальная
33	Вычисления с многозначными числами. Решение составных задач разного типа.	1		Индивидуально-опосредованная

34	Совершенствование комплекса орфографических умений. Выполнение заданий на основе текста.	1		Фронтальная
	Итого:	34 часа		