

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Омской области
Департамент образования Администрации города Омска
бюджетное общеобразовательное учреждение города Омска
"Начальная общеобразовательная школа № 35"

РАССМОТРЕНО
Педагогический совет

Протокол № ____
от « ____ » _____ 2024 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
_____ Минина И.В.

Протокол № ____
от « ____ » _____ 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор БОУ г. Омска
"Начальная
общеобразовательная школа
№ 35"
_____ Долгонос Н.М.

Приказ № ____
от « ____ » _____ 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Занимательная математика»
(«Учение с увлечением!»)

для 1 класса
начального общего образования
на 2024-2025 учебный год

Составитель: учитель начальных классов
Сарсекеева Галия Сабитовна
первая категория

1. Содержание курса внеурочной деятельности.

Числа. Арифметические действия. Величины (16ч)

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», «Счастливым случаем», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;

- игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;

- игры с набором «Карточки-считалочки» - двусторонние карточки: на одной стороне - задание, на другой - ответ;

- математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100»;

- 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».

- Создание проекта «Весёлые цифры»

Мир занимательных задач (11ч)

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 искомым чисел (величин). 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. 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 и неверных. 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 задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика (6 ч)

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка $1 \rightarrow 1 \downarrow$, показывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту(алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

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

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

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части.

Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат» (Никитин Б.П. Ступеньки творчества или Развивающие игры. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 1989). «Спичечный» Конструктор (Вместо спичек можно использовать счётные палочки). ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела».

Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование», «Для тех, кто любит математику».

Создание проекта «Математика вокруг нас».

В связи со структурой учебного года количество часов откорректировано в 1 классе - 32 часа (1 час в неделю).

2. Планируемые результаты

Личностные результаты

Личностные результаты освоения программы по математике на уровне начального общего образования достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

В результате изучения математики на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

осознавать необходимость изучения математики для адаптации к жизненным ситуациям, для развития общей культуры человека, способности мыслить, рассуждать, выдвигать предположения и доказывать или опровергать их;

применять правила совместной деятельности со сверстниками, проявлять способность договариваться, лидировать, следовать указаниям, осознавать личную ответственность и объективно оценивать свой вклад в общий результат;

осваивать навыки организации безопасного поведения в информационной среде;

применять математику для решения практических задач в повседневной жизни, в том числе при оказании помощи одноклассникам, детям младшего возраста, взрослым и пожилым людям;

работать в ситуациях, расширяющих опыт применения математических отношений в реальной жизни, повышающих интерес к интеллектуальному труду и уверенность в своих силах при решении поставленных задач, умение преодолевать трудности;

оценивать практические и учебные ситуации с точки зрения возможности применения математики для рационального и эффективного решения учебных и жизненных проблем;

характеризовать свои успехи в изучении математики, стремиться углублять свои математические знания и умения, намечать пути устранения трудностей;

пользоваться разнообразными информационными средствами для решения предложенных и самостоятельно выбранных учебных проблем, задач.

Метапредметные результаты

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

устанавливать связи и зависимости между математическими объектами («часть – целое», «причина – следствие», «протяжённость»);

применять базовые логические универсальные действия: сравнение, анализ, классификация (группировка), обобщение;

приобретать практические графические и измерительные навыки для успешного решения учебных и житейских задач;

представлять текстовую задачу, её решение в виде модели, схемы, арифметической записи, текста в соответствии с предложенной учебной проблемой.

3. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности

№	Тема	Кол-во часов
1	Числа. Арифметические действия. Величины	16
2	Мир занимательных задач	11
3	Геометрическая мозаика.	6 - 1
Итого:		32

Поурочное планирование

№ п/п	Разделы программы темы учебных занятий	Дата	Учебно-методические материалы
Числа. Арифметические действия. Величины (16 ч)			
1	Математика – царица наук	05.09	Кочурова Е.Э., Кочурова А.Л. Занимательная математика. 1 класс. Рабочая тетрадь
2	Из истории математики «Как люди научились считать»	12.09	
3	Интересные приемы устного счёта.	19.09	
4	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	26.09	
5	Учимся отгадывать ребусы, загадки. Графический диктант.	03.10	
6	Танграм: древняя китайская головоломка. Графический диктант.	10.10	
7	Тренировка зрительной памяти. Развитие мышления. Графический диктант.	17.10	
8	Конструкторы лего.	24.10	
9	Задачи с неполными данными, лишними, нереальными данными, с изменением вопроса. Графический диктант.	07.11	
10	Игра в магазин. Монеты.	14.11	
11	Конструирование фигур из деталей танграма.	21.11	
12	Решение нестандартных задач.	28.11	
13	Математические игры	05.12	

14	Проект «Весёлые цифры»	12.12	
15	Конструкторы лего	19.12	
16	Игра «Думай, считай, отгадывай»	26.12	
Мир занимательных задач (11 ч)			
17	Решение логических задач.	09.01	
18	В царстве смекалки	16.01	
19	Арифметические игры, фокусы, головоломки.	23.01	
20	Магические квадраты.	30.01	
21	Математические игры	06.02	
22	Математические игры	20.02	
23	В царстве смекалки	27.02	
24	Математические игры турнир по шашкам.	06.03	
25	Конкурс смекалки	13.03	
26	Старинные задачи	20.03	
27	Энциклопедия математических развлечений	03.04	
Геометрическая мозаика (6 - 1 ч)			
28	Конструирование фигур из деталей танграма.	10.04	
29	Геометрические узоры. Закономерности в узорах	17.04	
30	Конструктор. Тренировочные геометрические задания	24.04	
31	Конструктор. Тренировочные геометрические задания	15.05	
32	Проект «Математика вокруг нас». Проект «Математика вокруг нас»	22.05	

Формы и методы работы:

- математические игры;
- игры-соревнования;
- проекты;
- графические диктанты.

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети интернет

<https://rosuchebnik.ru/upload/iblock/d1a/d1a2d79a15b006c7d82d3c0ceaf8ef4f.pdf>

<https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2022/02/09/konspekt-mir-zanimatelnyh-zadach>

<https://videouroki.net/razrabotki/vnieklassnoie-zaniatiie-mir-zanimatiel-nykh-zadach.html>

<https://infourok.ru/konspekt-k-vneurochnomu-zanyatiyu-po-matematike-na-temugeometricheskaya-mozaika-klass-3903921.html>