

**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 искомого 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
<b>Итого:</b>		32

#### Поурочное планирование

№ п/п	Разделы программы темы учебных занятий	Дата	Учебно-методические материалы
<b>Числа. Арифметические действия. Величины (16 ч)</b>			
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	
<b>Мир занимательных задач (11 ч)</b>			
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	
<b>Геометрическая мозаика (6 - 1 ч)</b>			
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-zaniatiiie-mir-zanimatiel-nykh-zadach.html>

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