

Шолоховский район
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Колундаевская средняя общеобразовательная школа»

«Утверждено»

Директор МБОУ «Колундаевская СОШ»

Приказ №251 от 30.08.2024г.

_____Л.Б. Беланова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Занимательная математика»

Уровень начального общего образования 1класс

Количество часов 33ч

Учитель: Зеленькова Галина Николаевна

Программа разработана на основе авторской программы Н.Ф.Виноградовой

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса

Рабочая программа по внеурочной деятельности составлена на основе ФГОС начального общего образования, авторской программой «Занимательная математика» Е.Э.Кочурова, примерной программой внеурочной деятельности начальное и основное образование Москва:Издательский центр «Вентана граф» 2014г под ред.Н.Ф.Виноградовой, основной образовательной программой начального общего образования.Реализация задачи воспитания любознательного, активно познающего мир младшего школьника, обучение решению математических задач творческого и поискового характера будут проходить более успешно, если урочная деятельность дополнится внеурочной работой. В этом может помочь курс «Занимательная математика», расширяющий математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию познавательных универсальных учебных действий.

№ п/п	Разделы учебного курса	Вид внеурочной деятельности	Компетенции
1.	Числа. Арифметические действия. Величины	Познавательный Игровой Досугово- развлекательный Проблемно- ценностное общение	. Универсальные учебные действия: — сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания; — моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы; — применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками; — анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами; — включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении

			<p>проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</p> <ul style="list-style-type: none"> — выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии; — аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения; — сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием; — контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
2.	Мир занимательных задач	Познавательный Игровой Досугово- развлекательный Проблемно- ценностное общение	<p>Универсальные учебные действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> — анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины); — искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы; — моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации; — конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи; — объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия; <ul style="list-style-type: none"> — воспроизводить способ решения задачи; — сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием; — анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;

			<ul style="list-style-type: none"> — оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно); — участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи; — конструировать несложные задачи.
3.	Геометрическая мозаика	Познавательный Игровой Досугово-развлекательный Проблемно-ценностное общение	Универсальные учебные действия: <ul style="list-style-type: none"> — ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; — ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения; — проводить линии по заданному маршруту (алгоритму); — выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже; — анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции; — составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции; — выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции; — сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием; — объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии; — анализировать предложенные возможные варианты верного решения; — моделировать объёмные фигуры из различных материалов (провода, пластилин и др.) и из развёрток; — осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

2. Содержание учебного предмета, курса

Раздел, темы учебного курса	Количество часов на раздел
<p>Числа. Арифметические действия. Величины</p> <p>Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.</p> <p>Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.</p> <p>Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.).</p> <p>Занимательные задания с римскими цифрами.</p> <p>Время. Единицы времени.</p>	10
<p>Мир занимательных задач</p> <p>Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи.</p> <p>Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.</p> <p>Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий.</p> <p>Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.</p> <p>Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.</p>	9

<p>Задачи на доказательство, например найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.</p> <p>Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».</p> <p>Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.</p>	
<p>Геометрическая мозаика</p> <p>Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.</p> <p>Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.</p> <p>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.</p> <p>Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части.</p> <p>Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.</p> <p>Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.</p> <p>Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).</p> <p>Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из</p>	<p>14</p>

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).

Тематическое планирование

№	Раздел, тема		Кол-во часов	Дата	Формы организации
1.	<i>Математика — это интересно.</i>	Числа. Арифметические	1	2.09	Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх, «вниз», «влево»,

		действия. Величины			«вправо» на игровом поле 3х3 клетки).
2.	<i>Танграм: древняя китайская головоломка.</i>	Геометрическая мозаика	1	9.09	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.
3.	<i>Путешествие точки.</i>	Мир занимательных задач	1	16.09	Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» (по алгоритму). <i>Проверка работы.</i> Построение собственного рисунка и описание его «шагов».
4.	<i>"Спичечный" конструктор.</i>	Мир занимательных задач	1	23.09	Построение конструкции по заданному образцу. Взаимный контроль.
5.	<i>Волшебная линейка</i>	Геометрическая мозаика	1	30.09	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.

6	<i>Праздник числа 10</i>	Геометрическая мозаика	1	7.10	Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.
7	<i>Конструирование многоугольников из деталей танграма</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	14.10	Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. <i>Проверка выполненной работы.</i>
8.	<i>Игра-соревнование «Веселый счёт»</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	21.10	Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 x5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.
9	<i>Игры с кубиками.</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	11.11	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.

10	<i>Конструкторы</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	18.11	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.
11	<i>Весёлая геометрия</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	25.11	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.
12	<i>Математические игры.</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	2.12	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Вычитание в пределах 10».
13	<i>«Спичечный» конструктор</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	9.12	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (палочек) в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.

14	<i>Задачи-смекалки.</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	16.12	Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения. Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.	
15	<i>Прятки с фигурами</i>	Мир занимательных задач	1	23.12	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».	
16	<i>Математические игры</i>	Геометрическа я мозаика	1	30.12	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 10»; «Вычитание в пределах 20». Моделирование действий сложения и вычитания с помощью предметов.	
17	<i>«Что скрывает сорока?»</i>	Числа. Арифметически	1	13.01	Решение и составление ребусов, содержащих числа: виЗна, 100л,	

		е действия. Величины			про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др.
18	«Новогодний серпантин»	Мир занимательных задач	1	20.01	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (<i>работа на компьютере</i>), математические головоломки, занимательные задачи.
19	Математическая карусель.	Мир занимательных задач	1	27.01	Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».
20	Уголки	Числа. Арифметически е действия. Величины	1	3.02	Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.
21	Игра в магазин. Монеты.	Мир занимательных задач	1	17.02	Сложение и вычитание в пределах 20. Моделирование приема выполнения действия сложения с переходом через десяток в пределах 20.

22	<i>Игры с кубиками</i>	Числа. Арифметически е действия. Величины	1	24.02	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. <i>Выполнение заданий по образцу</i> , использование метода от обратного. Взаимный контроль.	
23	<i>Математическое путешествие.</i>	Числа. Арифметически е действия. Величины	1	3.03	Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. 1-й ученик из числа вычитает 3; второй – прибавляет 2, третий – вычитает 3, а четвертый – прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу. 1-й раунд: $10 - \underline{3} = 7$ $7 + \underline{2} = 9$ $9 - \underline{3} = 6$ $6 + \underline{5} = 11$ 2-й раунд: $11 - \underline{3} = 8$ и т.д.	

24	<i>Математические игры</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	10.03	«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками». Решение простые задач, представленных в одной цепочке. Построение узора по клеточкам по заданному алгоритму; с применением знаний в измененных условиях.
25	<i>Секреты задач</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	17.03	Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.
26	<i>КВН</i>	Геометрическая мозаика	1	7.04	Проведение математического КВНа. Подведение итогов. Награждение участников.

27	<i>«Удивительная снежинка»</i>	Геометрическая мозаика	1	14.04	Загадки о геометрических инструментах. Практическая работа с линейкой. Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. <i>Работа с таблицей</i> «Геометрические узоры. Симметрия»
28	<i>Крестики-нолики</i>	Геометрическая мозаика	1	21.04	Игра «Крестики-нолики». Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).
29	<i>Дважды два — четыре</i>	Мир занимательных задач	1	28.04	Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения»1. Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Математический набор «Карточки-считалочки» (сорбонки): карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.
30	<i>Прятки с фигурами</i>	Числа. Арифметические действия. Величины	1	5.05	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.

31	<i>«Шаг в будущее»</i>	Мир занимательных задач	1	12.05	Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.
32	<i>Тайны окружности</i>	Геометричес кая мозаика	1	19.05	Окружность. Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).
33	<i>«Часы нас будят по утрам...»</i>	Мир занимательных задач	1	26.05	Определение времени по часам с точностью до часа. Часовой циферблат с подвижными стрелками.