

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Основная общеобразовательная школа п. Лощинный»**

**Рассмотрена**  
на заседании МО  
протокол  
от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_

**Рекомендована**  
к утверждению  
педагогическим  
протокол от \_\_\_\_\_  
№ \_\_\_\_\_

**Утверждено**  
Директор МОУ «ООШ п.  
Лощинный» \_\_\_\_\_  
М.В.Тимофеева  
приказ от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по \_\_\_\_\_ занимательной математике \_\_\_\_\_  
(внеурочная деятельность)  
уровень \_\_\_\_\_ базовый \_\_\_\_\_  
(базовый, профильный)  
для учащихся 1 классов  
(срок реализации) 1 год

Составитель:  
Комлева Анастасия Дмитриевна  
(Ф.И.О.)  
Учитель  
Начальных классов  
(Предмет)  
Категория \_\_\_\_\_

2022 год

п.Лощинный

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа к кружку «Занимательная математика» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы «Занимательная математика» Е.Э.Кочурова, с использованием пособия Виноградовой Н.В. «Сборник программ внеурочной деятельности»- Москва: Издательский центр «Вентана-Граф», 2011 Программа «Занимательная математика» рассчитана на один год (17 учебных недель). Составлена с учётом особенностей интеллектуального и физиологического развития учащихся 1 класса. Количество аудиторных занятий -6 часов, внеаудиторных -11 часов

### **Цель программы:**

-создание условий и содействие интеллектуальному развитию детей

### **Задачи:**

формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;  
— освоение эвристических приёмов рассуждений;  
— формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;  
— развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;  
— формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;  
— формирование пространственных представлений и пространственного воображения;  
— привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

## **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Личностные и метапредметные результаты освоения программы учебного курса «Занимательная математика».** Личностными результатами изучения данного курса являются: — развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера; — развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека; — воспитание чувства справедливости, ответственности; — развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

### **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 проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- 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.

### Тематическое планирование

№ п\п	Тематический раздел	Кол-во часов	Содержание	Формы организации и виды деятельности
1	<b>Числа.</b> <b>Арифметические действия.</b> <b>Величины.</b>	<b>6</b>	Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков. Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление	<b>Форма организации обучения</b> — <b>математические игры:</b> «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», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»; игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»; игры с набором «Карточки-считалочки»(со

			<p>примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел. Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.).</p> <p>Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000. Числа-великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).</p> <p>Занимательные задания с римскими цифрами. Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.</p>	<p>рбонки) — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ; — математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»; — 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».</p>
2	<b>Мир занимательных задач</b>	6	<p>Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия.</p>	

		<p>Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи. Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания.</p> <p>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.</p> <p>Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание.</p> <p>Составление аналогичных задач и заданий.</p> <p>Нестандартные задачи.</p> <p>Использование знаково символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи на доказательство, например найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных</p>	
--	--	---	--

			действий. Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.	
3	<b>Геометрическая мозаика</b>	<b>5</b>	<p>Пространственные представления.</p> <p>Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки <math>1 \rightarrow</math>, <math>1 \downarrow</math>, указывающие направление движения.</p> <p>Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку).</p> <p>Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.</p> <p>Геометрические узоры.</p> <p>Закономерности в узорах. Симметрия.</p> <p>Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.</p> <p>Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры. Место</p>	<p><b>Форма организации обучения — работа с конструкторами:</b></p> <p>-моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;</p> <p>—танграм: древняя китайская головоломка.</p> <p>«Сложи квадрат»1.</p> <p>«Спичечный» конструктор 2;</p> <p>—конструкторы лего.</p> <p>Набор «Геометрические тела»;</p> <p>—конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».</p>

		<p>заданной фигуры в конструкции.</p> <p>Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения.</p> <p>Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.</p> <p>Разрезание и составление фигур.</p> <p>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.</p>	
	<b>ИТОГО</b>	<b>17</b>	

## Календарно-тематическое планирование

№	Наименование разделов	Всего	Всего	
			План	Факт
1	<b>Математика</b> — это интересно Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки).		14.09	
2	<b>Танграм: древняя китайская головоломка.</b> Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.		28.09	
3	<b>Танграм: древняя китайская головоломка.</b> Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.		12.10	
4	<b>Игры с кубиками</b> Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.		26.10	
5	<b>Танграм: древняя китайская головоломка</b>		9.11	



	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			
6	<b>Волшебная линейка</b> Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки		23.11	
7	<b>Игра-соревнование «Весёлый счёт»</b> 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.		7.12	
8	<b>Игра-соревнование «Весёлый счёт»</b> 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.		21.12	
9	<b>Конструкторы Лего</b> Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций.		18.01	
10	<b>Весёлая геометрия</b> Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.		1.02	
11	<b>Математические игры</b> Построение «математических» пирамид: «Сложение в		15.02	

	пределах 10», «Вычитание в пределах 10».			
12	<b>«Спичечный» конструктор»</b> Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.		1.03	
<b>Мир занимательных задач.</b>				
13	<b>Задачи-смекалки</b> Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.		15.03	
14	<b>Прятки с фигурами</b> Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре» <sup>1</sup> .		12.04	
15	<b>Математические игры</b> Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание в пределах 20».		26.04	
16-17	<b>Числовые головоломки</b> Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).		10.05	
	<b>Итого</b>	<b>17</b>		

