

Комитет общего и профессионального образования Ленинградской области

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №2 г. Никольское»

Тосненский муниципальный район

РАССМОТРЕНО  
методическим объединением  
учителей начальных классов  
\_\_\_\_\_ Югансон Ю.А.  
Протокол №1  
от "30" 08 2022 г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместителем директора по ВР  
\_\_\_\_\_ Комарова И.В.  
"30" 08 2022 г.

Рабочая программа  
учебного курса  
внеурочной деятельности  
«Занимательная  
математика»

для 1 класса  
начального общего образования

Составитель:  
Желнова Вера Павловна

Никольское 2022

**СОДЕРЖАНИЕ КУРСА  
1 КЛАСС**

<b>№</b>	<b>Наименование раздела</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Содержание раздела</b>
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	14	Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.
2	Мир занимательных задач.	6	<i>Задачи, допускающие несколько способов решения.</i> Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи. <i>Задачи, имеющие несколько решений.</i> Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин).
3	Геометрическая мозаика.	13	Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ , указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА.**

**ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА  
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»**

**Личностными результатами** изучения данного факультативного курса являются:

- ✓ развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- ✓ развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- ✓ воспитание чувства справедливости, ответственности;
- ✓ развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

**Метапредметные результаты**

- ✓ *Сравнивать* разные приемы 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 результат с заданным условием.

- ✓ *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
- ✓ *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.
- ✓ *Воспроизводить* способ решения задачи.
- ✓ *Сопоставлять* полученный результат с заданным условием.
- ✓ *Анализировать* предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
- ✓ *Выбрать* наиболее эффективный способ решения задачи.
- ✓ *Оценивать* предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно).
- ✓ *Участвовать* в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.
- ✓ *Конструировать* несложные задачи.
- ✓ *Ориентироваться* в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».
- ✓ *Ориентироваться* на точку начала движения, на числа и стрелки  $1 \rightarrow 1 \downarrow$  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* выбор деталей или способа действия при заданном условии.
- ✓ *Анализировать* предложенные возможные варианты верного решения.
- ✓ *Моделировать* объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток.
- ✓ *Осуществлять* развернутые действия контроля и самоконтроля: *сравнивать* построенную конструкцию с образцом.

**В результате освоения программы курса «Занимательная математика» формируются следующие универсальные учебные действия, соответствующие требованиям ФГОС НОО:**

*Регулятивные УУД:*

- ✓ *определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя;
- ✓ *учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- ✓ *учиться работать* по предложенному учителем плану

*Познавательные УУД:*

- ✓ *находить ответы* на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- ✓ *делать выводы* в результате совместной работы класса и учителя;
- ✓ *преобразовывать* информацию из одной формы в другую: подробно *пересказывать* небольшие тексты.

*Коммуникативные УУД:*

- ✓ *оформлять* свои мысли в устной и письменной форме (на уровне предложения или небольшого текста);
- ✓ *слушать и понимать* речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- ✓ *выразительно читать* и *пересказывать* текст;
- ✓ *договариваться* с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- ✓ *учиться работать в паре, группе*; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

**Требования к результатам обучения учащихся к концу 1 класса**

<b>Обучающийся научится:</b>	<b>Обучающийся получит возможность научиться:</b>
- понимать как люди учились считать; - из истории линейки, нуля,	- находить суммы ряда чисел; - решать задачи, связанные с нумерацией, на

математических знаков; - работать с пословицами, в которых встречаются числа; - выполнять интересные приёмы устного счёта.	сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками; - разгадывать числовые головоломки и математические ребусы; - находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.
--	---

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

#### 1 класс

№	Разделы программы и темы учебных занятий	Кол-во час	Форма проведения	Деятельность учителя с учётом рабочей программы воспитания	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Числа. Арифметические действия. Величины</b>					
1	Математика — это интересно. <i>Математика - царица наук.</i>	1	беседа	-установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
2	Танграм: древняя китайская головоломка	1	игра	-побуждение школьников соблюдать на уроке	<a href="https://logiclike.com">https://logiclike.com</a>
3	Путешествие точки.	1	путешествие	общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками	<a href="https://ja-uchenik.ru">https://ja-uchenik.ru</a>
4	Игры с кубиками. "Спичечный" конструктор.	1	игра	(школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;	<a href="http://gramota.ru">http://gramota.ru</a>
5	Танграм: древняя китайская головоломка	1	практикум	-привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией –	<a href="https://logiclike.com">https://logiclike.com</a>
6	Волшебная линейка	1	игра	инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
7	Праздник числа 10	1	квест	-использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и	<a href="https://urok.1sept.ru/articles/508391">https://urok.1sept.ru/articles/508391</a>
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1	практикум	добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;	<a href="https://ja-uchenik.ru">https://ja-uchenik.ru</a>
9	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	соревнование	-применение на уроке интерактивных форм работы	<a href="http://gramota.ru">http://gramota.ru</a>
10	Игры с кубиками	1	игра		<a href="https://logiclike.com">https://logiclike.com</a>
11-12	Конструкторы	2	игра		<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
13	Весёлая геометрия	1	беседа		<a href="https://ypok.pf/library/zanimatelnyaya_viktorina">https://ypok.pf/library/zanimatelnyaya_viktorina</a>

				учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми;	<a href="http://veselaya_geometriya.com">«veselaya geometriya» 201702.html</a>
14	Математические игры	1	игра		<a href="https://ja-uchenik.ru">https://ja-uchenik.ru</a>
<b>Мир занимательных задач.</b>					
15 - 16	«Спичечный» конструктор	2	тренинг		<a href="http://gramota.ru">http://gramota.ru</a>
17	Задачи-смекалки	1	беседа		<a href="https://logiclike.com">https://logiclike.com</a>
18	Прятки с фигурами	1	игра	-включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
19	Математические игры	1	игра		<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
20	Числовые головоломки	1	игра		<a href="https://ja-uchenik.ru">https://ja-uchenik.ru</a>
<b>Геометрическая мозаика.</b>					
21 - 22	Математическая карусель	2	тренинг	-организация шефства мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспевающими	<a href="http://gramota.ru">http://gramota.ru</a>
23	Уголки	1	игра	одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;	<a href="https://logiclike.com">https://logiclike.com</a>
24	Игра в магазин. Монеты	1	игра		<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
25	Конструирование фигур из деталей танграма	1	практикум	-инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст школьникам возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.	<a href="https://kladraz.ru/razvivayusche-zadaniya/golovomki/tangram-dlja-1-klasa-zadaniya-s-otvetami.html">https://kladraz.ru/razvivayusche-zadaniya/golovomki/tangram-dlja-1-klasa-zadaniya-s-otvetami.html</a>
26	Игры с кубиками	1	игра		<a href="https://ja-uchenik.ru">https://ja-uchenik.ru</a>
27	Математическое путешествие	1	путешествие		<a href="http://gramota.ru">http://gramota.ru</a>
28	Математические игры	1	игра		<a href="https://logiclike.com">https://logiclike.com</a>
29	Секреты задач	1	беседа		<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
30	Математическая карусель	1	путешествие		<a href="https://multiurok.ru/files/matematicheskaia-karusel-1.html">https://multiurok.ru/files/matematicheskaia-karusel-1.html</a>
31	Числовые головоломки	1	игра		<a href="https://ja-uchenik.ru">https://ja-uchenik.ru</a>
32	Математические игры	1	игра		<a href="http://gramota.ru">http://gramota.ru</a>
33	КВН	1	квн		<a href="https://logiclike.com">https://logiclike.com</a>
<b>Итого: 33 ч</b>					

## КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## «Занимательная математика»

## 1 класс

№	Разделы программы и темы учебных занятий	Кол-во часов	Сроки проведения	
			план	факт
1	Математика — это интересно.	1	5.09.22	
2	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	12.09.22	
3	Путешествие точки.	1	19.09.22	
4	"Спичечный" конструктор.	1	26.09.22	
5	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	3.10.22	
6	Волшебная линейка	1	10.10.22	
7	Праздник числа 10	1	17.10.22	
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1	24.10.22	
9	Игра-соревнование «Веселый счёт»	1	7.11.22	
10	Игры с кубиками.	1	14.11.22	
11-12	Конструкторы	1	21.11.22 28.11.22	
13	Весёлая геометрия	1	5.12.22	
14	Математические игры.	1	12.12.22	
15-16	«Спичечный» конструктор	2	19.12.22 26.12.22	
17	Задачи-смекалки.	1	9.01.23	
18	Прятки с фигурами	1	16.01.23	
19	Математические игры	1	23.01.23	
20	Числовые головоломки	1	30.01.23	
21-22	Математическая карусель.	2	6.02.23 20.02.23	
23	Уголки	1	27.02.23	
24	Игра в магазин. Монеты.	1	6.03.23	
25	Конструирование фигур из деталей танграма.	1	13.03.23	
26	Игры с кубиками	1	20.03.23	
27	Математическое путешествие.	1	3.04.23	
28	Математические игры	1	10.04.23	
29	Секреты задач	1	17.04.23	
30	Математическая карусель	1	24.04.23	
31	Числовые головоломки.	1	15.05.23	
32	Математические игры.	1	22.05.23	
33	КВН	1	29.05.23	