Муниципальное автономное общеобразовательное

учреждение Исетская средняя общеобразовательная школа №1

Исетского района Тюменской области



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по внеурочной деятельности**

**Занимательная математика**

(наименование)

**1 класс**

(класс)

**2022-2023 учебный год**

(сроки реализации)

Учитель :

Иргалинова Баян Казбековна

I Квалификационная категория

с. Минино,2022 г.

**Рабочая программа по внеурочной деятельности**

**«Занимательная математика»**

**1 класс**

Рабочая программа «Занимательная математика» разработана для учащихся 1 классов в соответствии с требованиями ФГОС НОО на основе авторской программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой (Сборник программ внеурочной деятельности: 1 – 4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой. — М. : Вентана-Граф, 2012.).

Разработана на основе документов:

Положения о внеурочной деятельности Мининской СОШ филиала МАОУ Исетской СОШ №1, с учетом реализации Программы воспитания, учебного плана МАОУ Исетской СОШ №1.

1. **Содержание учебного курса внеурочной деятельности**

**Числа. Арифметические действия. Величины**

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 примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательность выполнения арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов

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.).

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

Форма организации обучения - математические игры:

«Веселый счёт» – игра-соревнование**;** игры с игральными кубиками. Игры «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «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», «Какой ряд дружнее?»

Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч».

Математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление».

Игры «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске, «Морской бой» и др.

**Геометрическая мозаика**

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка 1→ 1↓, указывающие 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.

Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр.

Форма организации обучения – работа с конструкторами

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков. Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат» (из счётных палочек). ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела». Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

**Мир занимательных задач**

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 искомых чисел. 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.

**Формы занятий:** программа внеурочной деятельности предусматривает использование следующих форм проведения занятий:

* беседы;
* ролевые игры;
* выставки;
* конкурсы;
* инсценировка сказок;
* проектная деятельность;
* математические игры.

1. **Планируемые результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности**

**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.

**Метапредметными** **результатами** изучения данного курса являются:

- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания,

- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения задания; использовать его в ходе самостоятельной работы.

- 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.

- 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.

- осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

**Предметными результатами** изучения данного курса являются:

- старинные системы записи чисел, записи цифр и чисел у других народов;  
- названия больших чисел;  
- свойства чисел натурального ряда, арифметические действия над натуральными числами и нулём и их свойства  
- приёмы быстрого счёта;  
- методы решения логических задач;  
- свойства простейших геометрических фигур на плоскости;

- решение текстовых задач на движение, на взвешивание, на переливание;

- решение геометрических задач на разрезание, задач со спичками, геометрических головоломок,   
- решение математических ребусов.

1. **Тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем программы** | **Количество часов** | **Электронные (цифровые) образовательные ресурсы** |
| 1 | **Числа. Арифметические действия. Величины.**  Математика — это интересно | 1 | <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> – образовательные проекты портала “Вне урока”: |
| 2 | Танграм: древняя китайская головоломка | 1 | <http://puzzle-ru.blogspot.com> |
| 3 | Танграм: древняя китайская головоломка | 1 | <http://puzzle-ru.blogspot.com> |
| 4 | Путешествие точки | 1 | <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> – образовательные проекты портала “Вне урока”: |
| 5 | Игры с кубиками | 1 | <http://4stupeni.ru/stady> – клуб учителей начальной школы. 4 ступени. |
| 6 | Волшебная линейка | 1 | 1. <http://konkurs-kenguru.ru> – российская страница международного математического конкурса “Кенгуру” |
| 7 | Праздник числа 10 | 1 | <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> – образовательные проекты портала “Вне урока”: |
| 8 | Конструирование многоугольников из деталей танграма | 1 | <http://4stupeni.ru/stady> – клуб учителей начальной школы. 4 ступени. |
| 9 | Игра-соревнование «Весёлый счёт» | 1 | <http://www.develop-kinder.com> – “Сократ” – развивающие игры и конкурсы. |
| 10 | Игры с кубиками | 1 | <http://4stupeni.ru/stady> – клуб учителей начальной школы. 4 ступени. |
| 11 | **Геометрическая мозаика.**  Конструкторы лего | 1 | <http://www.develop-kinder.com> – “Сократ” – развивающие игры и конкурсы. |
| 12 | Весёлая геометрия | 1 | <http://www.develop-kinder.com> – “Сократ” – развивающие игры и конкурсы. |
| 13 | Математические игры | 1 | 1. <http://konkurs-kenguru.ru> – российская страница международного математического конкурса “Кенгуру” |
| 14 | Геометрические узоры | 1 | <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> – образовательные проекты портала “Вне урока”: |
| 15 | «Спичечный» конструктор | 1 | <http://www.develop-kinder.com> – “Сократ” – развивающие игры и конкурсы. |
| 16 | Задачи-смекалки | 1 | <http://puzzle-ru.blogspot.com> |
| 17 | Прятки с фигурами | 1 | <http://4stupeni.ru/stady> – клуб учителей начальной школы. 4 ступени. |
| 18 | Симметрия | 1 | <http://www.develop-kinder.com> – “Сократ” – развивающие игры и конкурсы. |
| 19 | Числовые головоломки | 1 | <http://puzzle-ru.blogspot.com> |
| 20 | Математическая карусель | 1 | <http://konkurs-kenguru.ru> – российская страница международного математического конкурса “Кенгуру”. |
| 21 | Математическая карусель | 1 | <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> – образовательные проекты портала “Вне урока”: |
| 22 | Игра в магазин. Монеты | 1 | <http://4stupeni.ru/stady> – клуб учителей начальной школы. 4 ступени. |
| 23 | Конструирование фигур из деталей танграма | 1 | <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> – образовательные проекты портала “Вне урока”: |
| 24 | **Мир занимательных задач**  Старинные задачи | 1 | <http://www.develop-kinder.com> – “Сократ” – развивающие игры и конкурсы. |
| 25 | Математическое путешествие | 1 | <http://konkurs-kenguru.ru> – российская страница международного математического конкурса “Кенгуру”. |
| 26 | Логические задачи | 1 | <http://4stupeni.ru/stady> – клуб учителей начальной школы. 4 ступени. |
| 27 | Обратные задачи | 1 | <http://www.develop-kinder.com> – “Сократ” – развивающие игры и конкурсы. |
| 28 | Секреты задач | 1 | <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> – образовательные проекты портала “Вне урока”: |
| 29 | Математическая карусель | 1 | <http://4stupeni.ru/stady> – клуб учителей начальной школы. 4 ступени. |
| 30 | Задачи на переливание | 1 | <http://4stupeni.ru/stady> – клуб учителей начальной школы. 4 ступени. |
| 31 | Числовые головоломки | 1 | <http://puzzle-ru.blogspot.com> |
| 32 | Математические игры | 1 | <http://puzzle-ru.blogspot.com> |
| 33 | Игры с кубиками | 1 | <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> – образовательные проекты портала “Вне урока”: |
| 34 | Математическое путешествие | 1 | <http://4stupeni.ru/stady> – клуб учителей начальной школы. 4 ступени. |

**Приложение**

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Количество часов** | **Дата** | |
| **план** | **факт** |
| 1. | Математика — это интересно | 1 |  |  |
| 2. | Танграм: древняя китайская головоломка | 1 |  |  |
| 3. | Путешествие точки | 1 |  |  |
| 4. | Игры с кубиками | 1 |  |  |
| 5. | Танграм: древняя китайская головоломка | 1 |  |  |
| 6. | Волшебная линейка | 1 |  |  |
| 7. | Праздник числа 10 | 1 |  |  |
| 8. | Конструирование многоугольников из деталей танграма | 1 |  |  |
| 9. | Игра-соревнование «Весёлый счёт» | 1 |  |  |
| 10. | Игры с кубиками | 1 |  |  |
| 11. | Конструкторы лего | 1 |  |  |
| 12. | Весёлая геометрия | 1 |  |  |
| 13. | Математические игры | 1 |  |  |
| 14. | «Спичечный» конструктор | 1 |  |  |
| 15. | «Спичечный» конструктор | 1 |  |  |
| 16. | Задачи-смекалки | 1 |  |  |
| 17. | Прятки с фигурами | 1 |  |  |
| 18. | Математические игры | 1 |  |  |
| 19. | Числовые головоломки | 1 |  |  |
| 20. | Математическая карусель | 1 |  |  |
| 21. | Математическая карусель | 1 |  |  |
| 22. | Игра в магазин. Монеты | 1 |  |  |
| 23. | Конструирование фигур из деталей танграма | 1 |  |  |
| 24. | Игры с кубиками | 1 |  |  |
| 25. | Математическое путешествие | 1 |  |  |
| 26. | Математические игры | 1 |  |  |
| 27. | Математические игры | 1 |  |  |
| 28. | Секреты задач | 1 |  |  |
| 29. | Математическая карусель | 1 |  |  |
| 30. | Числовые головоломки | 1 |  |  |
| 31. | Числовые головоломки | 1 |  |  |
| 32.  34. | Математические игры | 3 |  |  |