

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Красноярского края**

**Управление образования администрации Шушенского района**

**МБОУ Нижне-Койская ООШ**

Рассмотрено  
Педагогический совет  
Протокол № 121 от  
«30» августа 2024 г

«Утверждаю»  
Директор школы:  
Арзамасов С.В. \_\_\_\_\_  
Приказ № 33  
от «30» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА» 1 класс**

**д. Нижняя Коя 2024 год**

## Пояснительная записка

Рабочая программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования на основе Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «Нижне Койская ООШ» и авторской программой для внеурочной деятельности младших школьников общеинтеллектуального направления «Занимательная математика» Е.Э. Кочуровой, с учетом Рабочей программы воспитания.

Предлагаемая программа предназначена для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Содержание программы «Занимательная математика» направлено на воспитание интереса к предмету, развитию наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

**Цель программы:** развивать логическое мышление, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и его доказательность.

**Задачи программы:**

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- развитие краткости речи;
- умелое использование символики;
- правильное применение математической терминологии;
- умение отвлекаться от всех качественных сторон предметов и явлений, сосредоточивая внимание только на количественных;
- умение делать доступные выводы и обобщения;
- обосновывать свои мысли.

### Общая характеристика курса.

Курс «Занимательная математика» входит во внеурочную деятельность по направлению общеинтеллектуальное развитие личности.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход – ответ.

Программа «Занимательная математика» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные математические игры, предусмотрена последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия; передвижение по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации занятий целесообразно использовать принцип игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в парах постоянного и сменного состава, работу в группах. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Содержание отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика», не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные математические факты, способные дать простор воображению.

Ценностными ориентирами содержания данного курса являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приемов 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 догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Место курса в учебном плане.

В соответствии с Учебным планом МБОУ «Нижне Койская» ООШ, на изучение курса отводится 1 час в неделю, в первом классе – 33 занятия.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ**

1 класс

### **Числа и величины**

Числа от 1 до 9: различение, чтение, запись. Единица счёта. Десяток. Счёт предметов, запись результата цифрами. Число и цифра 0 при измерении, вычислении.

Числа в пределах 20: чтение, запись, сравнение. Однозначные и двузначные числа.

Увеличение(уменьшение) числа на несколько единиц.

Длина и её измерение. Единицы длины: сантиметр, дециметр; установление соотношения между ними.

### **Арифметические действия**

Сложение и вычитание чисел в пределах 20. Вычитание как действие, обратное сложению.

### **Текстовые задачи**

Текстовая задача: структурные элементы, составление текстовой задачи по образцу.  
Решение задач в одно действие.

### **Пространственные отношения и геометрические фигуры**

Расположение предметов и объектов на плоскости, в пространстве. Геометрические фигуры: распознавание круга, треугольника, прямоугольника, отрезка. Построение отрезка, квадрата, треугольника с помощью линейки на листе в клетку; измерение длины отрезка в сантиметрах.

### **Математическая информация**

Сбор данных об объекте по образцу. Характеристики объекта, группы объектов (количество, форма, размер). Группировка объектов по заданному признаку. Закономерность в ряду заданных объектов: её обнаружение, продолжение ряда. Чтение рисунка, схемы с одним-двумя числовыми данными (значениями данных величин).

### **Числа. Арифметические действия. Величины**

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Однозначные и двузначные числа. Увеличение (уменьшение) числа на несколько единиц. Длина и её измерение. Единицы длины: сантиметр, дециметр; установление соотношения между ними. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

## **1 класс**

### **Метапредметные результаты**

#### **Регулятивные УУД**

- ☐ определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- ☐ высказывать свое предположение (версию) на основе работы с материалом;
- ☐ работать по предложенному учителем плану;
- ☐ 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.

#### **Познавательные УУД**

- ☐ осознавать познавательную задачу; уметь слушать, извлекая нужную информацию;
- ☐ осуществлять поиск и выделение необходимой информации;
- ☐ высказывать предположения, обсуждать проблемные вопросы;
- ☐ воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи;
- ☐ осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме;
- ☐ устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- ☐ проводить сравнение и классификацию по заданным критериям.

#### **Коммуникативные УУД**

- ☐ слушать и понимать речь других;
- ☐ работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя);
- ☐ задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и

сотрудничества.

### **Предметные результаты**

- ☐ понимать, как люди учились считать;
- ☐ работать с пословицами, в которых встречаются числа;
- ☐ выполнять интересные приёмы устного счёта;
- ☐ находить суммы ряда чисел;
- ☐ решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками;
- ☐ разгадывать числовые головоломки и математические ребусы;
- ☐ находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах;
- ☐ выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- ☐ проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- ☐ ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».
- ☐ 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.



**1класс**  
**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование разделов и тем программы</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Дата изучения</b>	<b>Виды деятельности</b>	<b>Электронные (цифровые) Образовательные ресурсы</b>
<b>1.</b>	Математика — это интересно!	1	4.09.	Решение нестандартных задач. Определение направления движения животных на рисунке. Игра «Пчёлка» (перемещение по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле $3 \times 3$ клетки).	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
<b>2.</b>	Танграм.	1	11.09	Составление из деталей танграма (танов) картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
<b>3.</b>	Путешествие точки.	1	18. 09	Построение рисунка по клеткам в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение разных маршрутов движения из точки А в точку Б.	<a href="http://konkurs-kenguru.ru/">http://konkurs-kenguru.ru/</a>
<b>4.</b>	Игры с кубиками.	1	25.09	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших игральных кубиков (у каждого участника игры два кубика). Взаимный контроль. Дополнение таблиц « $2 \times 2$ клетки» с заданной суммой чисел в каждом ряду и в каждом столбце	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>

5.	Танграм	1	02.10	Составление картинки без заданного разбиения на части. Проверка выполненной работы. Установление последовательности появления рисунка	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
6.	Волшебная линейка	1	09.10	Получение узора: соединение точек с помощью линейки в заданном порядке. Шкала линейки. Заполнение пропусков на модели числового ряда — шкале линейки	<a href="http://konkurs-kenguru.ru/">http://konkurs-kenguru.ru/</a>
7.	Праздник числа 10	1	16.10	Получение рисунка: соединение точек по порядку от 1 до 10. Математическая игра (в группах по 4 ученика), запись результатов вычислений в таблицу, проверка ответов друг друга.	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/5999/start/308769/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/5999/start/308769/</a>
8.	Конструирование из деталей танграма	1	23.10	Составление многоугольников из 4—6 деталей танграма с заданным разбиением на части (по выбору учащихся)	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
9.	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	06.11	Упорядочение чисел. Поиск чисел (от 1 до 20) на игровом поле. Выполнение работы по алгоритму: сначала найди и покажи число, а затем назови его.	<a href="https://resh.edu.ru/subject/12/1/">https://resh.edu.ru/subject/12/1/</a>
10.	Игры с кубиками	1	13.11	Работа в группе. Подсчёт числа точек, выпавших на верхних гранях игральных кубиков (у каждого участника игры два кубика). Взаимный контроль	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
11.	Конструктор «Лего»	1	20.11	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>



				конструкций. Выполнение постройки (по выбору учащихся)	
12.	Конструктор «Лего»	1	27.11	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки (по выбору учащихся)	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
13.	Весёлая геометрия	1	04.12	Решение задач, развивающих геометрическую наблюдательность. Работа по плану: выскажи предположение и проверь его с помощью линейки. Рисование узора (конверта) по правилу: проведение непрерывной линии.	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
14.	Математические игры	1	11.12	Построение математического треугольника «Сложение и вычитание в пределах 10». Анализ образца. Поиск деталей и составление сначала верхнего ряда, а затем и всего треугольника. Работа в парах. Взаимный контроль процесса построения.	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
15.	«Спичечный» конструктор»	1	18.12	Обсуждение процесса получения трёх квадратов из предложенной конструкции. Сравнение готовых конструкций по плану: сколько квадратов, сколько спичек. Построение конструкции по образцу. Изменение конструкции: убрать (добавить, переложить) несколько спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	<a href="https://resh.edu.ru/subject/12/1/">https://resh.edu.ru/subject/12/1/</a>

16.	«Спичечный» конструктор»	1	25.12	Обсуждение процесса получения трёх квадратов из предложенной конструкции. Сравнение готовых конструкций по плану: сколько квадратов, сколько спичек. Построение конструкции по образцу. Изменение конструкции: убрать (добавить, переложить) несколько спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	<a href="https://resh.edu.ru/subject/12/1/">https://resh.edu.ru/subject/12/1/</a>
17.	Задачи-смекалки	1	15.01	Поиск ответа задачи с помощью моделирования (инсценировки) условия. Загадки с числами.	<a href="http://puzzle-ru.blogspot.com/">http://puzzle-ru.blogspot.com/</a>
18.	Прятки с фигурами.	1	22.01	Знакомство с алгоритмом поиска треугольников в фигуре сложной конфигурации. Оценка (верно или неверно) указанного числа треугольников, которые можно найти в каждой из заданных фигур. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре»	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
19.	Математические игры	1	29.01	Построение математических треугольников: «Сложение и вычитание в пределах 10», «Сложение и вычитание в пределах 20». Знакомство с правилом поиска «счастливого» билета. Оценка билета: «счастливый» или «несчастливый». Работа в паре. Игра «Карусель»: соединение линией записи арифметического действия и ответа.	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/5200/start/272750/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/5200/start/272750/</a>

20.	Числовые головоломки	1	05.02	Знакомство с числовым кроссвордом (судоку) $4 \times 4$ и правилом заполнения его числами от 1 до 4. Заполнение судоку по выбору учащихся. Проверка выполненной работы.	<a href="http://puzzle-ru.blogspot.com/">http://puzzle-ru.blogspot.com/</a>
21.	Математическая карусель	1	19.02	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	<a href="http://puzzle-ru.blogspot.com/">http://puzzle-ru.blogspot.com/</a>
22.	Математическая карусель	1	26.02	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	<a href="http://puzzle-ru.blogspot.com/">http://puzzle-ru.blogspot.com/</a>
23.	Уголки	1	05.03	оставление фигур из 4—7 уголков. Анализ образца. Составление фигур без заданного разбиения на детали. Знакомство с правилом (порядком) построения фигуры из 5—7 уголков по собственному замыслу	<a href="https://resh.edu.ru/subject/12/1/">https://resh.edu.ru/subject/12/1/</a>
24.	Игра в магазин. Монеты	1	12.03	Сложение и вычитание в пределах 20. Знакомство с понятиями «цена», «сдача», «монета». Анализ образца. Создание игровой ситуации: «Кто хотел бы купить машинку; медвежонка; мяч? Покупайте и рассказывайте по плану: сколько имеется рублей, какая цена игрушки, сколько сдачи должен дать продавец. Записывайте вычисления»	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
25.	Конструирование	1	19.03	Составление фигур (цифр, букв и др.), представленных в уменьшенном масштабе, без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.	<a href="https://resh.edu.ru/subject/12/1/">https://resh.edu.ru/subject/12/1/</a>

26.	Игры с кубиками	1	02.04	Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт суммы чисел, выпавших на верхних гранях кубиков (у каждого участника игры два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, на гранях второго — числа 4, 5, 6, 7, 8, 9. Взаимный контроль.	<a href="https://resh.edu.ru/subject/12/1/">https://resh.edu.ru/subject/12/1/</a>
27.	Математическое путешествие	1	09.04	Сложение и вычитание в пределах 20. Работа в группах. Первый ученик к числу прибавляет 8, второй — вычитает 7, третий — прибавляет 4, четвёртый — вычитает 6. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу. 1-й раунд: $8 + 8 = 16$ , $16 - 7 = 9$ , $9 + 4 = 13$ , $13 - 6 = 7$ . 2-й раунд: $7 + 8 = 15$ и т. д. Взаимная проверка ответов друг друга.	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
28.	Математические игры	1	16.04	Игра «Карусель»: соединение линией записи арифметического действия и ответа. Работа в парах. Знакомство с правилом поиска букв в таблице. Составление и запись слов. Выбор цепочки, в которой получится наибольшая сумма. Путешествие по лабиринту в указанном направлении: выполнение вычислений.	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
29.	Секреты задач	1	13.04	Решение задач с помощью моделирования ситуации (рисование фишек). Прикидка результата. Перебор вариантов решения. Выделение числовых данных в тексте (стихотворении) и формулировка ответа. Работа с	<a href="http://konkurs-kenguru.ru/">http://konkurs-kenguru.ru/</a>

				информацией, расположенной в таблице .	
<b>30.</b>	Математическая карусель	1	30.04	бота в «центрах» деятельности: конструкторы, числовой лабиринт, занимательные задачи	<a href="http://puzzle-ru.blogspot.com/">http://puzzle-ru.blogspot.com/</a>
<b>31.</b>	Числовые головоломки	1	07.05	Знакомство с sudoku 6 × 6 и правилом заполнения его числами от 1 до 6. Заполнение числового кроссворда (судoku) по выбору учащихся. Проверка выполненной работы	<a href="http://puzzle-ru.blogspot.com/">http://puzzle-ru.blogspot.com/</a>
<b>32.</b>	Математические игры	1	14.05	Построение математических треугольников «Сложение и вычитание в пределах 20». Анализ образца. Выбор детали, позволяющей достраивать математический треугольник. Поиск нужных деталей и составление сначала верхнего ряда, а затем всего треугольника. Работа в парах. Взаимный контроль процесса построения	
<b>33.</b>	Математические игры	1	21.05		<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33			

### ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (1 класс)

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата изучения	Виды, формы контроля
1.	Математика — это интересно!	1	4.09.	Устный опрос. Практическая работа.
2.	Танграм.	1	11.09	Устный опрос. Практическая работа.
3.	Путешествие точки.	1	18. 09	Устный опрос. Практическая работа.
4.	Игры с кубиками.	1	25.09	Устный опрос. Практическая работа.
5.	Танграм	1	02.10	Устный опрос. Практическая работа
6.	Волшебная линейка	1	09.10	Устный опрос. Практическая работа
7.	Праздник числа 10	1	16.10	Устный опрос. Практическая работа
8.	Конструирование из деталей танграма	1	23.10	Устный опрос. Практическая работа
9.	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	06.11	Устный опрос. Практическая работа.
10.	Игры с кубиками	1	13.11	Устный опрос. Практическая работа.
11.	Конструктор «Лего»	1	20.11	Устный опрос. Практическая работа.
12.	Конструктор «Лего»	1	27.11	Устный опрос. Практическая работа.
13.	Весёлая геометрия	1	04.12	Устный опрос. Практическая работа.
14.	Математические игры	1	11.12	Устный опрос. Практическая работа.
15.	«Спичечный» конструктор»	1	18.12	Устный опрос. Практическая работа.
16.	«Спичечный» конструктор»	1	25.12	Устный опрос. Практическая работа.
17.	Задачи-смекалки	1	15.01	Устный опрос. Практическая работа.
18.	Прятки с фигурами.	1	22.01	Устный опрос. Практическая работа.
19.	Математические игры	1	29.01	Устный опрос. Практическая работа.
20.	Числовые головоломки	1	05.02	Устный опрос. Практическая работа.
21.	Математическая карусель	1	19.02	Устный опрос. Практическая работа.
22.	Математическая карусель	1	26.02	Устный опрос. Практическая работа.
23.	Уголки	1	05.03	Устный опрос. Практическая работа.
24.	Игра в магазин. Монеты	1	12.03	Устный опрос. Практическая работа.

25.	Конструирование	1	19.03	Устный опрос. Практическая работа.
26.	Игры с кубиками	1	02.04	Устный опрос. Практическая работа.
27.	Математическое путешествие	1	09.04	Устный опрос. Практическая работа.
28.	Математические игры	1	16.04	Устный опрос. Практическая работа.
29.	Секреты задач	1	13.04	Устный опрос. Практическая работа.
30.	Математическая карусель	1	30.04	Устный опрос. Практическая работа.
31.	Числовые головоломки	1	07.05	Устный опрос. Практическая работа.
32.	Математические игры	1	14.05	Устный опрос. Практическая работа.
33.	Математические игры	1	21.05	Устный опрос. Практическая работа.

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Программа «Занимательная математика» Е.Э. Кочуровой (Сборник программ внеурочной деятельности: 1- 4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой. — М.: Вентана-Граф, 2014. (Начальная школа XXI века);
2. Узорова О. В., Нефёдова Е. А. «Вся математика с контрольными вопросами и великолепными игровыми задачами. 1 – 4 классы. М., 2004
3. Волина В.В. Праздник числа. Занимательная математика для детей. М.: Знание, 1996.
4. Методика работы с задачами повышенной трудности в начальной школе. М.: «Панорама», 2006
5. <http://konkurs-kenguru.ru> — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».
6. <http://puzzle-ru.blogspot.com> — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.
7. <http://school-collection.edu.ru> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов