

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 4  
имени Героя Советского Союза Ефима Афанасьевича Жданова» г. Колпашево

Приложение № 2  
к Основной образовательной программе  
начального общего образования  
МАОУ «СОШ № 4 им. Е.А. Жданова» г.  
Колпашево

**Рабочая программа**  
**учебного курса внеурочной деятельности**  
**«ВЕСЁЛАЯ МАТЕМАТИКА»**  
**1 класс**

г. Колпашево

## Содержание курса

### 1. Математика – это интересно (11 ч.)

Выполнение заданий презентации «Как люди научились считать»

Выполнение различных заданий с цифрами, выполнение аппликации из цифр.

Устный счёт.

Выполнение заданий тренажёра «Занимательная математика»

Использование представленной информации для получения новых знаний.

Выполнение заданий творческого и поискового характера.

Составление математических ребусов. Конкурс на лучший математический ребус.

Тестовые задания.

Игра «Муха» (Муха перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки).

### 2. Математические горки (4 ч.)

Работа с алгоритмом.

Выполнение заданий творческого и поискового характера.

Выполнение заданий творческого и поискового характера, применять знания и способы действий.

Разноуровневые игры. Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20)

Числа от 1 до 20 расположены в таблице не по порядку, а разбросаны по всей таблице.

Моделирование разнообразного расположения объектов.

### 3. Волшебная линейка (5 ч.)

Использование представленной информации для получения новых знаний.

Выполнение заданий творческого и поискового характера.

Выполнение заданий творческого и поискового характера, применение знаний и способов действий.

Разноуровневые игры. Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20) Числа от 1 до 20 расположены в таблице не по порядку, а разбросаны по всей таблице.

Моделирование разнообразного расположения объектов.

### 4. Весёлая геометрия (6 ч.)

Презентация по теме. Отгадывание математических кроссвордов.

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Выполнение аппликации из геометрических фигур.

Знакомство с объемными геометрическими фигурами. Моделирование игрушек из цилиндра и конуса. Создание кратковременного моно – проекта из геометрических фигур и тел.

### 5. Математические игры и головоломки (7 ч.)

Логические задачи, ребусы, примеры.

Задания на расшифровку и зашифровку. Творческая работа.

Составление картинки с заданным разбиением на части.

Составление картинки без заданного разбиения на части. Проверка выполнения работы.

## Планируемые результаты курса

### *Личностные результаты обучающихся:*

- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- умение адекватно оценивать результаты своей работы на основе критерия успешности учебной деятельности;
- понимание причин успеха в учебной деятельности;
- умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников, учителя;
- представление об основных моральных нормах.

### *Метапредметные результаты обучающихся:*

#### *Познавательные УУД:*

- анализировать объекты, выделять их характерные признаки и свойства, узнавать объекты по заданным признакам;

- анализировать информацию, выбирать рациональный способ решения задачи;
- находить сходства, различия, закономерности, основания для упорядочения объектов;
- классифицировать объекты по заданным критериям и формулировать названия полученных групп;
- устанавливать зависимости, соотношения между объектами в процессе наблюдения и сравнения;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- выделять в тексте задания основную и второстепенную информацию;
- формулировать проблему;
- строить рассуждения об объекте, его форме, свойствах;
- устанавливать причинно-следственные отношения между изучаемыми понятиями и явлениями.

**Коммуникативные УУД:**

- принимать участие в совместной работе коллектива;
- вести диалог, работая в парах, группах;
- допускать существование различных точек зрения, уважать чужое мнение;
- координировать свои действия с действиями партнеров;
- корректно высказывать свое мнение, обосновывать свою позицию;
- задавать вопросы для организации собственной и совместной деятельности;
- осуществлять взаимный контроль совместных действий;
- совершенствовать математическую речь;
- высказывать суждения, используя различные аналоги понятия; слова, словосочетания, уточняющие смысл высказывания.

**Регулятивные УУД:**

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать этапы решения задачи, определять последовательность учебных действий в соответствии с поставленной задачей;
- осуществлять пошаговый и итоговый контроль по результату под руководством учителя;
- анализировать ошибки и определять пути их преодоления;
- различать способы и результат действия;
- адекватно воспринимать оценку сверстников и учителя.

**Предметные результаты обучающихся:**

**Обучающиеся научатся:**

- усваивать основные базовые знания по математике; её ключевые понятия;
- помогать учащимся овладеть способами исследовательской деятельности;
- формировать творческое мышление;
- способствовать улучшению качества решения задач различного уровня сложности учащимися; успешному выступлению на олимпиадах, играх, конкурсах
- 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 (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

**Тематическое планирование**

**1 класс**

№ урока	Раздел, тема курса	Количество часов	Форма проведения занятий
<b>Математика-это интересно (11ч.)</b>			

1	Вводный урок	1	Беседа
2	Как люди научились считать	1	Выполнение заданий в презентации
3-4	В стране волшебных цифр. Аппликация из цифр	2	Творческая работа с помощью цифр
5	Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи	1	Беседа с использованием кинофильма, практикум
6	Логические загадки. Задачи в стихотворной форме	1	Игра
7-8	Математические ребусы	2	Творческая работа, составление ребусов
9	Учимся отгадывать ребусы	1	Конкурс на лучший ребус
10	Практикум «Подумай и реши»	1	Тестовые задания
11	Решение нестандартных задач	1	Игра
<b>Математические горки (4ч.)</b>			
12	Путешествие точки. Построение рисунка(на листе в клетку) по алгоритму. Рисуем по клеточкам узор	1	Практикум
13	Рисуем по клеточкам ракету	1	Практикум
14	Рисуем по клеточкам рыбку	1	Практикум
15	Построение собственного рисунка и описание его шагов	1	Практикум
<b>Волшебная линейка (5ч.)</b>			
16	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки	1	Беседа с использованием кинофильма, практикум
17	Построение математических цепочек. Сложение и вычитание в пределах 10.	1	Практикум
18	Праздник числа 10. Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число»	1	Творческая работа, практикум
19	«Весёлый счёт»	1	Игра
20	Конструирование предметов по точкам с использованием числовой последовательности. Проверка работы	1	Практикум
<b>Весёлая геометрия (6ч.)</b>			
21	Геометрические фигуры	1	Беседа, с использованием презентации
22	Аппликация из геометрических фигур	1	Творческая работа
23	Объёмные геометрические фигуры	1	Практикум
24	Круг, окружность	1	Моделирование игрушек
25	Пейзажная композиция из бумаги «Закат на море»	1	Творческая работа
26	Моделирование из объёмных геометрических фигур. Моно – проект «Игрушки из цилиндра и конуса»	1	Проект
<b>Математические игры и головоломки (7ч.)</b>			
27	«Математический калейдоскоп»	1	Практикум

<b>28</b>	Шифровки. «Зашифруй имя сказочного героя»	1	Творческая работа
<b>29-30</b>	Танграм: древняя. Китайская головоломка	2	Беседа с использованием кинофильма, практикум
<b>31-32</b>	Головоломка. «Колумбово яйцо»	2	Беседа с использованием кинофильма, практикум
<b>33</b>	Лабиринты. Занимательные головоломки	1	Творческая работа