

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ПОДСОСНОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
МБОУ "Подсосновская СОШ"
Протокол № от « » августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы
_____ Е.В. Юдина
Приказ № от «31» августа 2024 г.

**Рабочая программа
учебного курса внеурочной деятельности
«Веселая математика»
для 1 класса начального общего образования
на 2024-2025 учебный год**

Составитель: Астанина А.А.
учитель начальных классов

с. Подсосново 2024

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Веселая математика» для обучающихся 1-го класса МБОУ «Подсосновская СОШ» разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- приказа Минпросвещения от 18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования»;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением главного санитарного врача от 28.09.2020 № 28;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных постановлением главного санитарного врача от 28.01.2021 № 2;
- учебного плана внеурочной деятельности начального общего образования МБОУ «Подсосновская СОШ»,
- календарного учебного графика начального общего образования МБОУ «Подсосновская СОШ»,
- положения о рабочей программе МБОУ «Подсосновская СОШ».

Цель курса:

- Развивать математический образ мышления, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

Задачи курса:

- Отрабатывать арифметический и геометрический навык.
- Подготовить ум для более «серьезной работы».
- Формировать у детей конструктивно-геометрические умения и навыки, способность читать и понимать графическую информацию, а также умение доказывать свое решение в ходе решения задач на смекалку, головоломки, через-интересную деятельность.

Программа предусматривает включение задачи заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько не обычностью 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.

«Веселая 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, передвижение по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты и др. Вовремя занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями).

Некоторые математические игры и задания могут принимать форму командами.

Для успешного освоения программы обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Так, головоломки целесообразны при закреплении представлений ребят о геометрических фигурах. Загадки, задачи-шутки уместны в ходе обучения решения арифметических задач, действий над числами, формирование временных представлений и т. д. Формы организации учеников разнообразны: игры проводятся со всеми, индивидуально.

Педагогическое руководство состоит в создании условий проведения кружка, поощрении самостоятельных поисков решений задач, стимулировании творческой инициативы. В данную программу включены игры, смекалки, головоломки, которые вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур, перекладывании палочки или другие предметы по заданному образцу, по собственному замыслу. На занятиях формируются важные качества личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. В ходе решения задач на смекалку, головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поисках результата, проявляя при этом творчество. Эта работа активизирует не только мыслительную деятельность ребенка, но и развивает у него качества, необходимые для профессионального мастерства, в какой бы сфере потом он не трудился.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностными результатами изучения курса «Веселая математика» являются следующие умения:

- 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.
- Выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения.
- Устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач.
- Адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.
- Осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им.

Метапредметными результатами изучения курса «Веселая математика» являются следующие умения:

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;
- Анализ ошибки и определять пути их преодоления.
- Различать способы и результат действия.

- Адекватно воспринимать оценку сверстников и учителя.
- Прогнозировать результаты своих действий на основе анализа учебной ситуации.
- Проявлять познавательную инициативу и самостоятельность.
- Самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы по ходу решения учебной задачи.

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.
- Строить рассуждения об объекте, его форме, свойствах.
- Устанавливать причинно-следственные отношения между изучаемыми понятиями и явлениями.
- Формулировать проблему.
- Самостоятельно находить способы решения проблем творческого и поискового характера.

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.

3.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

<i>№ п/п</i>	<i>Название раздела, главы(темы)</i>	<i>Количество часов</i>
1	Математика – это интересно	11
2	Математические горки	4
3	Волшебная линейка	5
4	Веселая геометрия	6
5	Математические игры и головоломки	8
	Итого:	34ч.

Использование учебного времени

В учебном плане на изучение курса «Веселая математика» в 1-2 классах отводится 1 час в неделю при 34 недельной нагрузке. За год на изучение программного материала отводится 34 часа.

Основное содержание по темам:

Раздел1. Математика–это интересно(11часов)

Вводное занятие. Как люди научились считать. В стране волшебных цифр. Выполнение различных заданий с цифрами. Аппликация из цифр. Тренировочные задания в устном счете. Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи. Логические загадки. Задачи в стихотворной форме. Математические ребусы. Учимся отгадывать ребусы. Практикум «Подумай и реши». Тестовые задания. Решение нестандартных задач. Игра «Муха»

Раздел2.Математические горки(4часа)

Путешествие точки. Построение рисунка (на листе в клетку) по алгоритму. Рисуем по клеточкам узор. Рисуем по клеточкам ракету. Построение собственного рисунка и описание его шагов.

Раздел3.Волшебная линейка(5часов)

Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки. Построение математических цепочек. Сложение и вычитание в пределах 10. Праздник числа 10. Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Игра «Веселый счёт». Конструирование предметов по точкам с использованием числовой последовательности. Проверка работы.

Раздел4.Веселая геометрия (6часов)

Геометрические фигуры. Аппликация из геометрических фигур. Объемные геометрические фигуры. Круг, окружность. Пейзажная композиция из объемных геометрических фигур. Моно-проект «Игрушки из бумаги «Закат на море». Моделирование цилиндра и конуса».

Раздел5.Математические игры и головоломки(8часов)

«Математический калейдоскоп». Шифровки. «Зашифруй имя сказочного героя». Танграм: древняя китайская головоломка. Головоломка. Колумбово яйцо. Головоломки-кроссворды. Математическая игра «Баше». Математическая игра «Ним». Обобщение пройденного материала.

4.КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№п /п	Название раздела программы, тема занятия	Кол-во часов	Дата
Математика–это интересно.11ч			
1	Вводное занятие.	1	
2	Как люди научились считать.	1	
3	В стране волшебных цифр. Выполнение различных заданий с цифрами.	1	
4	Апликация из цифр.	1	
5	Тренировочные задания в устном счете.	1	
6	Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи.	1	
7	Логические загадки. Задачи в стихотворной форме.	1	
8	Математические ребусы.	1	
9	Учимся отгадывать ребусы.	1	
10	Практикум«Подумай и реши».Тестовые задания.	1	
11	Решение не стандартных задач. Игра«Муха»	1	
Математические горки.4ч			
12	Путешествие точки. Построение рисунка(на листе в клетку) по алгоритму. Рисуем по клеточкам узор.	1	
13	Рисуем по клеточкам ракету.	1	
14	Рисуем по клеточкам ракету.	1	
15	Построение собственного рисунка и описание его шагов.	1	
Волшебная линейка.5ч			
16	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	1	
17	Построение математических цепочек. Сложение и вычитание в пределах 10.	1	
18	Праздник числа 10.Игры«Задумай число»,«Отгадай задуманное число».	1	
19	Игра«Весёлый счёт».	1	
20	Конструирование предметов по точкам с использованием числовой последовательности. Проверка работы.	1	
Веселая геометрия.6ч			
21	Геометрические фигуры.	1	
22	Апликация из геометрических фигур.	1	
23	Объёмные геометрические фигуры.	1	
24	Круг, окружность.	1	
25	Пейзажная композиция из бумаги «Закат на море».	1	
26	Моделирование из объёмных геометрических фигур.Моно–проект «Игрушки из цилиндра и конуса».	1	
Математические игры и головоломки.8ч			
27	«Математический калейдоскоп».	1	
28	Шифровки.«Зашифруй имя сказочного героя»	1	
29	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	
30	Головоломка. Колумбово яйцо	1	
31	Головоломки-кроссворды.	1	
32	Математическая игра«Баше».	1	
33	Математическая игра«Ним».	1	
34	Обобщение пройденного материала.	1	

**Лист изменений и корректировки рабочей программы внеурочного курса
«Веселая математика» в 1 классе.
Учитель Астанина А.А.**

№ п/п	Название раздела, темы	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту	Причина корректировки (карантин, природные факторы, болезнь учителей и т.д.)	Корректирующие мероприятия (дополнительный урок, оптимизация)

Подпись сотрудника, внесшего изменения _____ / _____ /
(подпись) (расшифровка подписи)