

муниципальное общеобразовательное учреждение «Очкуровская средняя школа»  
Николаевского муниципального района Волгоградской области

Утверждена  
на педагогическом совете  
МОУ «Очкуровская СШ»  
« 15 » мая 2018г.  
Протокол № 5

Рассмотрена на заседании МО:  
« 15 » мая 2018г.  
Протокол № 6  
Руководитель МО:  
Железняк / Томиленко В.П. /

Согласована:  
« 15 » мая 2018г.  
Учитель, ответственный за организацию  
и контроль по учебной работе:  
Л.В. Харченко / Харченко Л.В. /

Рабочая программа  
учебного курса «Занимательная математика»  
для 1 класса



Учитель начальных классов  
Никишина Ольга Ивановна

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа составлена на основе Федеральных государственных образовательных стандартов второго поколения. 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.

## **Планируемые результаты освоения учебного курса**

### **Предметные**

углубить умения считать различные объекты (предметы, группы предметов, звуки, движения, слоги, слова и т.п.) и устанавливать порядковый номер того или иного предмета при указанном порядке счета; читать, записывать, сравнивать (используя знаки сравнения «>», «<», «=»), термины «равенство» и «неравенство») и упорядочивать числа в пределах 20; объяснять, как образуются числа в числовом ряду, знать место числа 0; объяснять, как образуются числа второго десятка из одного десятка и нескольких единиц, и что обозначает каждая цифра в их записи;

ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;

ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения;

проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);

выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;

анализировать расположение деталей (танов, треугольников, угол- и, спичек) в исходной конструкции;

составлять фигуры из частей, определять место заданной детали конструкции;

выявлять закономерности в расположении деталей; составлять дети в соответствии с заданным контуром конструкции;

сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат заданным условием;

объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при данном условии;

анализировать предложенные возможные варианты верного решения;

моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;

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

### **Метапредметные**

расширить способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности и внутреннего мира человека;

способность осуществлять информационный поиск для выполнения учебных задач;

способность работать с моделями изучаемых объектов и явлений окружающего мира.

умение обобщать, отбирать необходимую информацию, видеть общее в единичном явлении, самостоятельно находить решение возникающих проблем, отражать наиболее общие существенные связи и отношения явлений действительности: пространство и время, количество и качество, причина и следствие, логическое и вариативное мышление;

владение базовым понятийным аппаратом (доступным для осознания младшим школьником), необходимым для дальнейшего образования в области естественно-научных и социальных дисциплин;

умение наблюдать, исследовать явления окружающего мира, выделять характерные особенности природных объектов, описывать и характеризовать факты и события культуры, истории общества;

умение вести диалог, рассуждать и доказывать, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

### **Личностные**

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.

### **Содержание программы**

Математические игры:

«Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото»,

«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», «Счастливым случаем», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками»,

«Магазин», «Какой ряд дружнее?»;

игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;

игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;

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

работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.;

игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Геометрическая мозаика

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки, 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 развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащегося).

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Планируемые результаты	Дата		Примечание
				план	факт	
<b>Математические игры. Геометрическая мозаика</b>						
1	Математика – это интересно	1	<p><b>Предметные:</b> сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания; моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы; ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения; проводить линии по заданному маршруту (алгоритму); выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже; анализировать расположение деталей (танов, треугольников, угол- и, спичек) в исходной конструкции; составлять фигуры из частей, определять место заданной детали конструкции; выявлять закономерности в расположении деталей; составлять дети в соответствии с заданным контуром конструкции; сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат заданным условием; объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при данном условии;</p> <p><b>Метапредметные:</b> конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи; объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия; воспроизводить способ решения задачи; сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием; анализировать предложенные варианты решения задачи,</p>			
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 12	Конструкторы лего	2				
13	Весёлая геометрия	1				
14	Математические игры	1				
15 16	«Спичечный» конструктор	2				
17	Уголки	1				
18	Прятки с фигурами	1				
19	Математические игры	1				
20	Числовые головоломки	1				
21 22	Математическая	2				

	карусель		<p>выбирать из них верные, выбирать 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; анализировать предложенные возможные варианты верного решения; моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток; осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом</p> <p><b>Личностные:</b> готовность и способность к саморазвитию. Заинтересованность в расширении и углублении получаемых математических знаний. Способность характеризовать и оценивать собственные математические знания и умения.</p>			
Мир занимательных задач						
23	Задачи-смекалки	1	<p><b>Предметные:</b> 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;</p> <p><b>Метапредметные:</b> объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия; воспроизводить способ решения задачи; сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с</p>			
24	Игра в магазин. Монеты	1				
25	Конструирование фигур из деталей танграма	1				
26	Игры с кубиками	1				
27	Математическое путешествие	1				
28	Математические игры	1				
29	Секреты задач	1				
30	Математическая карусель	1				
31	Числовые головоломки	1				

32	Математические игры	1	заданным условием; анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать 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.			
33	КВН «Математика Царица наук»	–	1	<b>Личностные:</b> способность преодолевать трудности, доводить начатую работу до ее завершения. Готовность использовать получаемую математическую подготовку в учебной деятельности при решении практических задач. Умение устанавливать, с какими учебными задачами ученик может самостоятельно успешно справиться.		