

Рассмотрена на заседании

школьного методического объединения
учителей

начальных

классов

Протокол № 1 от 29.08.24г

Руководитель ШМО: Лунина

Лунина Ю. В.

Принята на заседании педагогического
совета

Протокол № 1

от 30.08.2024г

УТВЕРЖДАЮ:

Директор школы:

Лунина
Приказ № 104
от 30.08.2024г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по учебному предмету «Занимательная математика»,

(название учебного предмета, учебного курса (в том числе внеурочной деятельности), учебного модуля)

1 класс

учителя Луновой Юлии Вячеславовны

(фамилия, имя, отчество учителя)

2024 год

Содержание учебного предмета

Программа курса включает следующие разделы:

Числа. Арифметические действия. Величины. (9 часов)

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание в пределах 20. Таблицы сложения и вычитания однозначных чисел.

Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число и др. поиск нескольких решений.

Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.)

Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени.

Мир занимательных задач (7 часов)

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, избыточными, некорректными данными. Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи.

Задачи, не имеющие решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомого чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданный вопрос.

Старинные задачи. Логические задачи. 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 и ответов, в том числе и неверных.

Задачи, решаемые с помощью графов. Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ+ГРОМ=ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых действий. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика (17 часов)

Пространственные представления. Маршрут передвижения. Проведение линий по заданному маршруту. Построение собственного маршрута.

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия.

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. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части.

Поиск заданной фигуры в фигурах сложной конфигурации.

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Объемные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. моделирование. Создание объемных фигур из разверток (по выбору учащихся).

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Изучение математики на уровне начального общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;

- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- овладение способами решения проблем творческого и поискового характера;
- 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.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки, указывающие направление движения;
- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже,
- анализировать расположение деталей (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;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действий при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;

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

- осуществлять контроль и самоконтроль: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

- 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;

- объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;

- воспроизводить способ решения задачи;

- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с 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.

Тематическое планирование учебного предмета

Наименование разделов и тем программы	Количество академических часов	Тема урока	Дата проведения урока	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы, используемые при изучении темы	Основные направления воспитательной деятельности
Геометрическая мозаика	1	1. Математика – это интересно. Знакомство с программой, с целями, с темами занятий. Интеллектуальные игры.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр.
Геометрическая мозаика	1	2. Танграм: древняя китайская головоломка.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ-эстетич. напр.
Геометрическая мозаика	1	3. Путешествие точки.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр.
Геометрическая мозаика	1	4. Игры с кубиками.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Худ-эстетич. напр.
Геометрическая мозаика	1	5. Танграм: древняя китайская головоломка.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ-эстетич. напр.
Геометрическая мозаика	1	6. Волшебная линейка.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ-эстетич. напр.

				https://www.yaklass.ru	
Числа. Арифметические действия. Величины	1	7. Праздник числа 10.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ-эстетич. напр.
Геометрическая мозаика	1	8. Конструирование многоугольников.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ-эстетич. напр.
Числа. Арифметические действия. Величины	1	9. Игра – соревнование «Веселый счет»		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ-эстетич. напр.
Геометрическая мозаика	1	10. Игры с кубиками.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр.
Геометрическая мозаика	1	11. Конструкторы лего.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр.
Геометрическая мозаика	1	12. Конструкторы лего.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр..
Геометрическая мозаика	1	13. Веселая геометрия.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр..

Числа. Арифметические действия. Величины	1	14. Математические игры.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр.
Геометрическая мозаика	1	15. Спичечный конструктор.		https://resh.edu.ru https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр.
Геометрическая мозаика	1	16. Спичечный конструктор.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр.
Мир занимательных задач	1	17. Задачи – смекалки.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр.
Геометрическая мозаика	1	18. Прятки с фигурами.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Физкультурно- оздоровительное напр
Числа. Арифметические действия. Величины	1	19. Математические игры.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Физкультурно- оздоровительное напр
Мир занимательных задач	1	20. Числовые головоломки.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru	Дух-нравств. напр. Экологич. напр. Физкультурно- оздоровительное напр.

				https://www.yaklass.ru	
Мир занимательных задач	1	21. Математическая карусель.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Экологич. напр.
Мир занимательных задач	1	22. Математическая карусель.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Экологич. напр.
Геометрическая мозаика	1	23. Уголки.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Экологич. напр.
Числа. Арифметические действия. Величины	1	24. Игры в магазин. Монеты.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Экологич. напр.
Геометрическая мозаика	1	25. Конструирование фигур из деталей танграма.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр.
Геометрическая мозаика	1	26. Игры с кубиками.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ.-эстетич. напр.
Числа. Арифметические действия. Величины	1	27. Математическое путешествие.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ.-эстетич. напр.

Числа. Арифметические действия. Величины	1	28. Математические игры.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ.-эстетич. напр.
Мир занимательных задач	1	29. Секреты задач.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ.-эстетич. напр.
Мир занимательных задач	1	30. Математическая карусель.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ.-эстетич. напр.
Мир занимательных задач	1	31. Числовые головоломки		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ.-эстетич. напр.
Числа. Арифметические действия. Величины	1	32. Математические игры.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ.-эстетич. напр.
Числа. Арифметические действия. Величины	1	33. Математические игры.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ.-эстетич. напр.
	1	34. Резерв.		https://resh.edu.ru https://uchi.ru https://www.yaklass.ru	Дух-нравств. напр. Гражд-патр. напр. Худ.-эстетич. напр.

