

**ПРИНЯТА**

Педагогическим советом  
ГБОУ СОШ № 99 «СТАРТ»  
Петроградского района Санкт-Петербурга  
Протокол № 01 от 28.08.2024

**УТВЕРЖДЕНА**

директором ГБОУ СОШ № 99 «СТАРТ»  
Петроградского района Санкт-Петербурга

Приказ № 23/24-ОД от 30.08.2024



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«Волшебная математика»  
(Общеинтеллектуальное направление)  
на 2024-2025 г.  
для 1 классов  
ГБОУ СОШ № 99 «СТАРТ»  
Петроградского района Санкт-Петербурга**

**Разработана:**  
**Костина Ксения Александровна**  
учитель начальных классов

Санкт-Петербург  
2024 год

## Пояснительная записка.

Рабочая программа внеурочной деятельности по курсу «Волшебная математика» **общеинтеллектуального направления** разработана на основе закона:

- ✓ Российской Федерации от 29.12.2012 года № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (2009 год) с изменениями и дополнениями, письма департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации «О рекомендации к использованию примерной образовательной программы начального общего образования» от 16 августа 2010 года № 03-48;

Согласно учебному плану на изучение курса внеурочной деятельности «Волшебная математика» в 1 классе отводится 33 часа из расчёта 1 час в неделю.

Данная образовательная программа может быть реализована как очном, так и в смешанной форме обучения (с применением дистанционных образовательных технологий и электронных ресурсов).

Срок реализации рабочей программы – 1 год.

Содержание программы реализуется посредством учебно-методического комплекта «Математика с увлечением», Авторы: Буряк М.В. / Карышева Е.Н., издательство «Планета»

**Актуальность программы:** курс «Волшебная 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.

«Волшебная 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. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). Некоторые математические игры и задания могут принимать форму командами.

**Цель:** Дать материал для умственной гимнастики, тренировки сообразительности и находчивости.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- создание положительной мотивации, познавательной активности и потребности в практическом использовании математики в различных сферах деятельности;
- познакомить детей с происхождением математики
- способствовать более раннему приобщению младших школьников к новому для них предмету
- формировать некоторые универсальные понятия

### **Развивающие:**

- развивать мотивацию к дальнейшему изучению математики
- развивать учебные умения и формировать у учащихся рациональные приемы овладения математикой, арифметическими действиями;
- приобщить детей к новому социальному опыту за счет расширения спектра проигрываемых социальных ролей в игровых ситуациях;
- развивать технику речи, артикуляцию, интонации.

### **Воспитательные:**

- способствовать воспитанию толерантности и уважения к другой культуре;
- приобщать к общечеловеческим ценностям;
- способствовать воспитанию личностных качеств (умение работать в сотрудничестве с другими; коммуникабельность, уважение к себе и другим, личная и взаимная ответственность);
- прививать навыки самостоятельной работы.

Рабочая программа по курсу «Волшебная математика» ориентирована на обучающихся 1 класса. Тематическое планирование рассчитано на 1 час в неделю, что составляет 33 учебных часа в год. Рабочая программа рассчитана на 1 учебный год.

#### Условия реализации:

Организация деятельности младших школьников на занятиях основывается

на следующих принципах:

- занимательность;
- научность;
- сознательность и активность;
- наглядность;
- доступность;
- связь теории с практикой;
- индивидуальный подход к учащимся,

- дистанционно.

Данный курс позволяет наиболее успешно применять индивидуальный подход к каждому школьнику с учётом его способностей, более полно удовлетворять познавательные и жизненные интересы учащихся. В отличие от классных занятий, на внеклассных - учащиеся мало пишут и много говорят.

### **Формы и режим занятий.**

Ведущей формой организации обучения является *индивидуально-групповая*. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода.

В процессе обучения используются следующие формы организации учащихся на занятии:

- *фронтальная* - дети под руководством педагога выполняют одинаковую работу;
- *коллективная* – дети выполняют общую работу, проявляя самостоятельность и взаимопомощь
- *индивидуальная* – выполнение учащимся индивидуального задания.

Используются следующие *формы проведения занятий*: практическое занятие, занятие–игра, занятие-соревнование, комбинированное занятие.

**Форма обучения** – очная, элементы дистанционного обучения.

## **Результаты освоения курса «Волшебная математика»**

### **Предметные:**

- 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 ориентировано на достижение трех групп результатов образования: *личностных, метапредметных* и *предметных*.

### **Личностные УУД:**

У обучающегося будут сформированы:

- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников, учителя;

### **Метапредметные УУД:**

#### **Регулятивные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- планировать этапы решения задачи, определять последовательность учебных действий в соответствии с поставленной задачей;
- осуществлять пошаговый и итоговый контроль по результату под руководством учителя;
- адекватно воспринимать оценку сверстников и учителя.

#### **Познавательные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- 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;

### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- 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;

### ***Предполагаемые результаты:***

Занятия должны помочь учащимся:

- усвоить основные базовые знания по математике; её ключевые понятия;
- помочь учащимся овладеть способами исследовательской деятельности;
- формировать творческое мышление;
- способствовать улучшению качества решения задач различного уровня сложности учащимися; успешному выступлению на олимпиадах, играх, конкурсах

## **УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

1 класс

| №<br>п/п | Темы | Количество часов |        |          |
|----------|------|------------------|--------|----------|
|          |      | Всего            | Теория | Практика |
|          |      |                  |        |          |

|    |   |    |   |    |
|----|---|----|---|----|
|    |   |    |   |    |
| 1. | <b>Математика – это интересно.</b>                | 11 | 4 | 7  |
| 2. | <b>Математические горки</b>                       | 4  | 2 | 2  |
| 3. | <b>Волшебная линейка.</b>                         | 5  | 1 | 4  |
| 4. | <b>Весёлая геометрия</b>                          | 6  | 1 | 5  |
| 5. | <b>Математические игры и головоломки. Проект.</b> | 7  | 1 | 6  |
|    | Всего часов                                       | 33 | 9 | 24 |

### Календарно-тематическое планирование

#### 1 класс

| №                                  | Тема   | Кол-во часов | Дата |      |
|------------------------------------|--|--------------|------|------|
|                                    |  |              | план | факт |
| <b>Математика – это интересно.</b> |  |              |      |      |
| 1                                  | Вводное занятие.                                 | 1            |      |      |
| 2                                  | Как люди научились считать.                      | 1            |      |      |
| 3                                  | В стране волшебных цифр.                         | 1            |      |      |
| 4                                  | Аппликация из цифр.                              | 1            |      |      |
| 5                                  | Один, два, три...                                | 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».  | 1    |  |  |
| 11   | Решение нестандартных задач.   | 1    |  |  |
|  |  | 11 ч |  |  |
| <b>Математические горки</b>                      |  |      |  |  |
| 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 рыбку  | 1    |  |  |
| 15   | Построение собственного рисунка и описание его шагов.  | 1    |  |  |
|  |  | 4 ч  |  |  |
| <b>Волшебная линейка.</b>                        |  |      |  |  |
| 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.<br><b>Проверка работы.</b> | 1    |  |  |
|  |  | 5 ч  |  |  |
| <b>Весёлая геометрия</b>                         |  |      |  |  |
| 21   | Геометрические фигуры.   | 1    |  |  |
| 22   | Аппликация 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    |  |  |
|  |  | 6 ч. |  |  |
| <b>Математические игры и головоломки. Проект</b> |  |      |  |  |
| 27   | «Математический калейдоскоп».  | 1    |  |  |

|       |  |     |        |       |
|-------|--|-----|--------|-------|
| 28    | Шифровки. «Зашифруй имя сказочного героя»                      | 1   |        |       |
| 29-30 | Танграм: древняя<br>Китайская головоломка.                     | 2   |        |       |
| 31-32 | Головоломка. Колумбово яйцо                                    | 2   |        |       |
| 33    | Лабиринты. Занимательные головоломки.<br>Представление проекта | 1   |        |       |
|       |  | 7 ч | Всего: | 33 ч. |

## **Методическое обеспечение**

### **Формы организации учебного процесса.**

Программа предусматривает проведение внеклассных занятий, работу учащихся в группах, парах, индивидуальную работу, работу с привлечением родителей.

Творческая деятельность включает проведение игр, викторин, использование метода проектов, поиск необходимой информации в энциклопедиях, справочниках, книгах, на электронных носителях, в сети Интернет, работа в дистанционном режиме.

### **Технологии, методики:**

- уровневая дифференциация;
- проблемное обучение;
- моделирующая деятельность,
- поисковая деятельность;
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии.

**Методы проведения занятий:** беседа, игра, самостоятельная работа, творческая работа.

**Межпредметные связи на занятиях по развитию познавательных способностей:**

- с уроками русского языка;
- с уроками литературного чтения;

- с уроками окружающего мира.

**Формы контроля:** стартовый, текущий, итоговый.

#### **Техническое оборудование:**

- компьютер;
- принтер;
- сканер;
- мультимедиапроектор.

#### **Список литературы**

##### **Методические пособия:**

1. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей (7-11 лет): Рабочие тетради: В 2-х частях / О.А. Холодова – М.: Издательство РОСТ.
2. Моментальная арифметика. Пособие по ментальной арифметике и логике. Невзорова Анастасия Александровна

##### **Цифровые ресурсы:**

1. Ресурсы Интернет.

##### **Технические средства обучения:**

1. Компьютер с художественным программным обеспечением.
2. Мультимедиа – проектор.
3. Экран.