

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Омской области**  
**Управление образования Администрации Любинского района Омской области**  
**МБОУ «Центрально-Любинская СОШ»**

**РАССМОТРЕНО**  
**педагогический совет**

**Протокол № 13**  
**От «29» августа 2024**

**СОГЛАСОВАНО**  
**заместитель директора по ВР**  
**Губина И.А.**

**« .» августа 2024**

**УТВЕРЖДЕНО**  
**директор школы**  
**ГАРКУША И.П.**  
**Приказ № 142**  
**от «29» августа 2024**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности**  
**«Математический практикум»**  
**для обучающихся 1 классов**

**П. Центрально-Любинский 2024**

## 1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

### 1.1. Личностные результаты:

- 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.

### 1.2. Метапредметные результаты.

#### Регулятивные:

- 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;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
- конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

#### Коммуникативные:

- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;

#### Познавательные:

- применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;
- выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
- 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;

- объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;
- воспроизводить способ решения задачи;
- анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;
- конструировать несложные задачи.
- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- 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;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;

## 2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Раздел	Элементы содержания	Форма организации занятия	Основные виды деятельности
<b>Числа. Арифметические действия. Величины</b>	Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.	Познавательные игры	Игровая.
<b>Мир занимательных задач</b>	Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи. Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомым чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.	Викторины, олимпиады	Познавательная.

<b>Геометрическая мозаика</b>	<p>Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки <math>1 \rightarrow 1 \downarrow</math>, указывающие направление движения.</p> <p>Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.</p> <p>Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры</p> <p>Разрезание и составление фигур.</p>	Работа с конструкторами. Проект.	Поисковая. Проектная.
-------------------------------	---	-------------------------------------	--------------------------

### 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

Тема	Количество часов
Математика — это интересно	1
Танграм: древняя китайская головоломка	1
Путешествие точки	1
Игры с кубиками	1
Волшебная линейка	1
Праздник числа 10	1
Конструирование многоугольников из деталей танграма	1
Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1
Конструкторы лего	1
Весёлая геометрия	1
Математические игры	1
Задачи-смекалки	1
Прятки с фигурами	1
Числовые головоломки	1
Игра в магазин	1
Конструирование фигур из деталей танграма	1
Математическое путешествие	1
Математические игры	1
<b>Итого</b>	<b>18</b>

**4.КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ на 2024-2025 учебный год****1 «а» класс**

<b>№ п/п</b>	<b>№ занятия в теме</b>	<b>Тема</b>	<b>Дата</b>
<b>1 четверть – 5 часов</b>			
1.	1.	Математика — это интересно0	03.09
2.	2.	Танграм: древняя китайская головоломка	17.09
3.	3.	Путешествие точки	01.10
4.	4.	Игры с кубиками	15.10
5.	5.	Волшебная линейка	29.10
<b>2 четверть – 4 часов</b>			
6.	6.	Праздник числа 10	12.11
7.	7.	Конструирование многоугольников из деталей танграма	26.11
8.	8.	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	10.12
9.	9.	Конструкторы лего	24.12
<b>3 четверть – 6 часов</b>			
10.	10.	Весёлая геометрия	14.01
11.	11.	Весёлая геометрия	28.01
<b>Дополнительные каникулы с 10.02.2025 по 16.02.2025</b>			
12.	12.	Задачи-смекалки	18.02
13.	13.	Прятки с фигурами	04.03
14.	14.	Числовые головоломки	18.03
15.	15.	Игра в магазин	01.04
<b>4 четверть – 3 часа</b>			
16.	16.	Конструирование фигур из деталей танграма	15.04
17.	17.	Математическое путешествие	29.04
18.	18.	Математические игры	13.05

