

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 12»
г.Балаково Саратовской области**

Рассмотрено

на заседании методического
совета МАОУ СОШ № 12
протокол № _____
от «__» _____ 2024 г.

Согласовано:

заместитель директора по
ВР МАОУ СОШ № 12
_____ Д.О.Басова
«__» _____ 2024 г.

Утверждаю:

директор
МАОУ СОШ № 12
_____ Е. В. Савельева
Приказ № _____
«__» _____ 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Час занимательной игры»**

общеинтеллектуальное направление

3А класс

для обучающихся 1-4 классов
(возрастная категория: 7-10 лет)
срок реализации программы: 1 год

Автор программы: учитель начальных классов
Шапошникова Т.А.

БАЛАКОВО
2024-2025 уч. г.

Пояснительная записка

Возраст детей – 6,6-10 лет (1-4 классы)

Срок реализации программы 1 года

Программа «Час занимательной игры». реализуется в общеобразовательном учреждении в объеме 1 часа в неделю во внеурочное время в объеме 33 часа в год - 1 класс, 34 часа в год.

Рабочая программа «Час занимательной игры». рассматривается в рамках реализации ФГОС НОО и направлена на общеинтеллектуальное развитие обучающихся.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Час занимательной игры». (далее – программа) составлена на основе авторской программы внеурочной деятельности под редакцией Виноградовой Н.Ф., (программа внеурочной деятельности «Занимательная математика» Е.Э. Кочуровой. // Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы / под ред. Виноградовой. - М.: Вентана-Граф, 2013. - 192с.).

Отличительной особенностью данной программы является то, что программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации, что способствует появлению у учащихся желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, а также формированию умений работать в условиях поиска и развитию сообразительности, любознательности.

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.

Содержание программы «Час занимательной игры». направлено на воспитание интереса к предмету, развитие наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

«Час занимательной игры». учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в программу включены подвижные математические игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия, что приводит к передвижению учеников 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).

Цель программы: развивать логическое мышление, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и его доказательность.

Задачи программы:

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- развитие краткости речи;
- умелое использование символики;
- правильное применение математической терминологии;
- умение отвлекаться от всех качественных сторон предметов и явлений, сосредоточивая внимание только на количественных;
- умение делать доступные выводы и обобщения;
- обосновывать свои мысли.

Содержание программы

Числа. Арифметические действия. Величины

Названия и последовательность чисел. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание чисел в пределах 100.

Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления.

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.).

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

Числа-великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

Календарно – тематический план

3 класс

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Характеристика деятельности	Сроки проведения	
			По плану	С учётом корки
1.	«Удивительная снежинка»	Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. Работа с таблицей		
2.	Игра «Крестики-нолики»	Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 100)		
3.	Математические игры	Числа от 1 до 100. Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 100 (с переходом через разряд)». Игра «Русское лото»		
4.	Прятки с фигурами	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.		
5.	Секреты задач	Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах.		
6.	«Спичечный» конструктор	Построение конструкции по заданному образцу Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями.		
7.	«Спичечный»	Построение конструкции по		

	конструктор	заданному образцу Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями.		
8.	Геометрический калейдоскоп	Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм.		
9.	Числовые головоломки	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда(судоку).		
10.	«Шаг в будущее»	Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».		
11.	Геометрия вокруг нас	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.		
12.	Путешествие точки	Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму).		
13.	«Шаг в будущее»	Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.		
14.	Тайны окружности	Окружность. Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).		
15.	Математическое путешествие	Вычисления в группах.		
16.	«Новогодний серпантин»	Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.		

17	«Новогодний серпантин»	Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.		
18	Математические игры	Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100».		
19.	«Часы нас будят по утрам...»	Определение времени по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.		
20.	Геометрический калейдоскоп	Задания на разрезание и составление фигур.		
21.	Головоломки	Расшифровка закодированных слов.		
22.	Секреты задач	Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.		
23.	«Что скрывает сорока?»	Решение и составление ребусов.		
24.	Интеллектуальная разминка	Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.		
25.	Дважды два — четыре	Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения». Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление».		
26.	Дважды два — четыре	Игра «Не собьюсь». «Табличное умножение и деление чисел»		
27.	Дважды два — четыре	Игра «Не собьюсь». «Табличное умножение и		

		деление чисел»		
28.	В царстве смекалки	Сбор информации и выпуск математической газеты		
29.	Интеллектуальная разминка	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.		
30.	Составь квадрат	Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей		
31.	Мир занимательных задач	Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Обратные задачи и задания.		
32.	Мир занимательных задач	Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Обратные задачи и задания.		
33.	Математические фокусы	Отгадывание задуманных чисел.		
34.	Математическая эстафета	Решение олимпиадных задач		

Методическое обеспечение

Литература для учащихся

- Плакат «Говорящая таблица умножения» / АЛ.Бахчетьев и др. — М.: Знаток, 2009.
- Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас : методические рекомендации / Е.Э. Кочурова, А.С. Анютинa, С.И. Разуваева, К.М. Тихомирова. — М. : ВАРСОН, 2010.

Литература для учителя

1. Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников /, Начальная школа. — 2009. — № 7.
2. Турин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. — СПб.: Кристалл; М.: ОНИКС, 2000.
3. Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.
4. Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.
5. Лавлинскова Е.Ю. Методика работы с задачами повышенной трудности. - М., 2006.