

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат I-II вида»

«Утверждаю»  
Директор ГБОУ «СКОШИ I-II вида»  
\_\_\_\_\_ Н.В. Норбоева  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г.

Рабочая программа по внеурочной деятельности  
«Занимательная математика»  
Направление: общеинтеллектуальное  
2 класс II вида  
на 2021-2022 учебный год

Составитель: Бимбаева Д.Н.  
учитель начальных классов

г. Улан-Удэ  
2021 г.

## **Внеурочная деятельность «Занимательная математика»**

### **Результаты освоения курса внеурочной деятельности:**

#### **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.

#### **Метапредметные результаты**

##### **Регулятивные УУД**

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- различать способ и результат действия;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, одноклассников, родителей;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения учебных и коммуникативных задач;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.

##### **Познавательные УУД**

- применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- установление причинно-следственных связей, построению логической цепи рассуждений.
- осуществление расширенного поиска информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;

##### **Коммуникативные УУД**

- работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя);
- понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы.

#### **УЧАЩИЕСЯ НАУЧАТСЯ:**

##### **1. Числа. Арифметические действия. Величины:**

- 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;

- 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;
- выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

## 2. Мир занимательных задач:

- 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;
- 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.

## 3. Геометрическая мозаика

- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки  $1 \rightarrow$   $1 \downarrow$  и др., указывающие направление движения;
- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- анализировать расположение деталей (танов, 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 действия при заданном 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.

**Календарно – тематический планирование  
34 часа**

№	Содержание программного материала	Кол-во часов	Сроки	Предметные результаты	Речевой материал	УУД
1	«Удивительная снежинка»	1		Иметь понятие о геометрических узорах. Симметрии. Знать закономерности в узорах. Работать с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»	Геометрические узоры. Симметрия.	<p><b>Личностные результаты</b> — 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.</p> <p><b>Метапредметные результаты</b> <b>Регулятивные УУД</b> — принимать и сохранять учебную задачу; — учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</p>
2	Игра «Крестики-нолики»	1	Играть в игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 10)	Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник»		
3	Математические игры.	1	Числа от 1 до 20. Построить математические пирамиды: «Сложение и вычитание в пределах 10». Игра «Русское лото»	Математические игры.		
4	Прятки с фигурами.	1	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решать задачи на деление заданной фигуры на равные части.	Будем делить фигуры на равные части.		

5	Секреты задач.	1		Решать нестандартные и занимательные задачи. Задачи в стихах.	Задачи в стихах. Будем решать задачи.	— различать способ и результат действия; — адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, одноклассников, родителей; — учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения учебных и коммуникативных задач; — осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату; — оценивать правильность выполнения действия; — проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; — вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.
6 7	«Спичечный» конструктор	2		Построить конструкции по заданному образцу Перекладывать несколько спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	«Спичечный» конструктор Спички	
8	Геометрический калейдоскоп	1		Конструировать многоугольники из заданных элементов. Танграм. доставление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе.	Геометрический калейдоскоп Танграм	
9	Числовые головоломки.	1		Решать и составлять ребусы, содержащие числа. Заполнять числовой кроссворд.	Ребусы, кроссворды.	
10	«Шаг в будущее»	1		Играть в игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?»	Будем играть в игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».	<b>Познавательные УУД</b> — применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств; — установление причинно-следственных связей, построению логической цепи рассуждений.
11	Геометрия вокруг нас.	1		Решать задачи, формирующие геометрическую наблюдательность.	Будем решать задачи.  Путешествие точки.	— осуществление расширенного поиска информации с

12	Путешествие точки	1		<p>Строить геометрические фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Строить собственный рисунок и описать его шаги.</p>	<p>лист в клетку</p>	<p>использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;  <b>Коммуникативные УУД</b>  — работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя);  — понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы.</p>
13	«Шаг в будущее»	1		<p>Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.</p>	<p>Будем играть в игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.</p>	<p><b>Личностные результаты</b>  — 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.</p>
14	Тайны окружности	1		<p>Иметь понятие об окружности, радиусе (центр) окружности. Распознавать (нахождение) окружности на орнаменте. Составлять (вычерчивание) орнамент с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).</p>	<p>Окружность. Радиус (центр) орнамент. Циркуль</p>	<p><b>Метапредметные результаты</b>  <b>Регулятивные УУД</b>  — принимать и сохранять учебную задачу;</p>
15	Математическое путешествие.	1		<p>Вычислять в группах. Первый ученик из числа вычитает ...; второй — прибавляет ..., третий — вычитает ..., а четвёртый - прибавляет .... Ответы к</p>	<p>Путешествие  Вычесть,  прибавить</p>	<p><b>Метапредметные результаты</b>  <b>Регулятивные УУД</b>  — принимать и сохранять учебную задачу;</p>

16 17	«Новогодний серпантин»	2		<p>пяти раундам записываются.</p> <p>Играть в математические игры, решать математические головоломки, занимательные задачи.</p>	<p>Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.</p> <p>Будем строить математические пирамиды: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».</p> <p>циферблат с подвижными стрелками.</p>	<p>— учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</p> <p>— различать способ и результат действия;</p> <p>— адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, одноклассников, родителей;</p> <p>— учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения учебных и коммуникативных задач;</p> <p>— осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;</p> <p>— оценивать правильность выполнения действия;</p> <p>— проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;</p> <p>— вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.</p> <p><b>Познавательные УУД</b></p> <p>— применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;</p> <p>— установление причинно-следственных связей,</p>
18	Математические игры.	1		<p>Строить математические пирамиды: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».</p>		
19	«Часы нас будят по утрам...»	1		<p>Определять время по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.</p>		
20	Геометрический калейдоскоп.	1		<p>Задания на разрезание и составление фигур.</p>	<p>Будем разрезать и составлять фигуры.</p> <p>Головоломки</p>	
21	Головоломки.	1		<p>Уметь расшифровать закодированные слова.</p>	<p>Секреты задач</p>	
22	Секреты задач	1		<p>Решать задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.</p>		

23	«Что скрывает сорока?»	1		Уметь решать и составлять ребусы.	Будем решать и составлять ребусы	построению логической цепи рассуждений. — осуществление расширенного поиска информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет; <b>Коммуникативные УУД</b> — работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя); — понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы.
24	Интеллектуальная разминка	1		Решать математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.	Интеллектуальная разминка	
25 26	В царстве смекалки	2		Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	математическая газета	
27	Интеллектуальная разминка	1		Решать математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.	Интеллектуальная разминка	
28 29	Составь квадрат	2		Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей	Прямоугольник. Квадрат.	
30	Мир занимательных задач	1		Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения.	Будем решать задачи.	
31 32	Математические фокусы	2		Обратные задачи и задания.	Математические фокусы	
33 34	Математическая эстафета	2		Отгадывать задуманные числа.	Решать задачи Математическая эстафета	

1

25.

**Дважды два — четыре**

1

Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения». Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление».

26-27.

**Дважды два — четыре**

2

Игры с кубиками (у каждого два кубика). Запись результатов умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Игра «Не собьюсь». Задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575793

Владелец Норбоева Надежда Васильевна

Действителен с 11.03.2021 по 11.03.2022