


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Краснощёковская средняя общеобразовательная школа № 1»
Краснощёковского района Алтайского края

«Принято»
на заседании МО
Протокол № 1
от «19» 08 2021

«Согласовано»
Заместитель директора по УВР


«Утверждаю»
Директор МБОУ
«Краснощёковская СОШ №1»
/М.Е.Мозговая

Приказ № 15 от
«19» 08 2021

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Элективного курса «Занимательная математика»

1-4 класс начального общего образования

Срок реализации программы: 2021-2022 учебный год

Разработчики:

Учителя начальных классов
Лемешенко Е.В.(в. к), Бердюгина С.М. (I к)

Акимовка

2021 год

Пояснительная записка

Рабочая программа элективного курса «Занимательная математика» составлена на основе Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н.Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011. Составлена на основании образовательной программы начального общего образования МБОУ «Краснощековская СОШ №1», в соответствии с годовым календарным учебным графиком и учебным планом на 2021-2022 учебный год.

Место курса в учебном плане.

Программа рассчитана на учащихся 1-4 классов. Программа рассчитана на 4 года. Занятия проводятся один раз в неделю. Во 2-4 классах всего 34 часа в год. В 1 классе всего 33 часа в год.

Распределение количества часов

	Количество часов
1 четверть	8
2 четверть	7
3 четверть	11
4 четверть	8
Всего за год	34

Отличительной особенностью рабочей программы по сравнению с авторской нет.

Форма организации обучения — математические игры:

- «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»;
- игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;
- игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;
- игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;
- математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»;
- работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.;
- игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной

доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование» выбору учащихся).

Форма организации обучения — работа с конструкторами:

- моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;
- танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат»¹. «Спичечный» конструктор;
- конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;
- конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркет и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Данный курс «Занимательная математика» является **безотметочным**

Требования к уровню подготовки обучающихся по данной программе

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы курса.

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

- 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:

- 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 приемы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- анализировать правила игры;
- действовать в соответствии с заданными правилами;
- включать в групповую работу;
- участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение 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 результат с заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки;
- 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 результат с заданным условием;
- анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные;
- выбрать 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;
- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки 1- 1/ т др, указывающие направления движения;
- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- анализировать расположение деталей 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 результат с заданным условием;
- объяснять выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- моделировать объемные фигуры из различных материалов и из разверток;
- осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

Ценностными ориентирами содержания курса являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приёмов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;

- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Учебно-методический комплекс

Книгопечатная продукция
<p>Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н.Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011</p> <p>Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 2 класс/ Е. В. Языканова. – М.: Экзамен, 2012</p> <p><i>Гороховская Г.Г.</i> Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. — 2009. — № 7.</p> <p><i>Гурин Ю.В., Жакова О.В.</i> Большая книга игр и развлечений. — СПб. : Кристалл; М. : ОНИКС, 2000.</p> <p><i>Зубков Л.Б.</i> Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.</p> <p>Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. <i>А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий</i>. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.</p> <p><i>Лавлинскова Е.Ю.</i> Методика работы с задачами повышенной трудности. — М., 2006.</p>
Компьютерные и информационно-коммуникативные средства
Презентации к урокам.

Тематический поурочный план

1 класс

№ урока	№ урока по теме	Дата	Тема	примечания
1	1		Математика – это интересно.	
2	2		Танграм: древняя китайская головоломка.	
3	3		Путешествие точки.	
4	4		Игры с кубиками	
5	5		Танграм: древняя китайская головоломка.	
6	6		Волшебная линейка	
7	7		Праздник числа 10	
8	8		Конструирование многоугольников из деталей танграма	
9	9		Игра-соревнование «Весёлый счёт»	
10	10		Игры с кубиками	
11	11		Конструкторы лего	
12	12		Конструкторы лего	
13	13		Весёлая геометрия	
14	14		Математические игры	
15	15		Спичечный» конструктор	
16	16		Спичечный» конструктор	
17	17		Задачи-смекалки	
18	18		Прятки с фигурами	
19	19		Математические игры	
20	20		Числовые головоломки	
21	21		Математическая карусель	
22	22		Математическая карусель	
23	23		Уголки	
24	24		Игра в магазин. Монеты	
25	25		Конструирование фигур из деталей танграма	
26	26		Игры с кубиками	
27	27		Математическое путешествие	
28	28		Математические игры	
29	29		Секреты задач	
30	30		Математическая карусель	
31	31		Числовые головоломки	
32	32		Математические игры	
33	33		Математические игры	

Тематический поурочный план

2 класс

№ урока	Дата	Тема
1		«Удивительная снежинка»
2		Крестики-нолики
3		Математические игры
4		Прятки с фигурами
5		Секреты задач
6		«Спичечный» конструктор
7		«Спичечный» конструктор
8		Геометрический калейдоскоп
9		Числовые головоломки
10		«Шаг в будущее»
11		Геометрия вокруг нас
12		Путешествие точки
13		«Шаг в будущее»
14		Тайны окружности
15		Математическое путешествие
16		«Новогодний серпантин»
17		«Новогодний серпантин»
18		Математические игры
19		«Часы нас будят по утрам...»
20		Геометрический калейдоскоп
21		Головоломки
22		Секреты задач
23		«Что скрывает сорока?»
24		Интеллектуальная разминка
25		Дважды два — четыре
26		Дважды два — четыре
27		Дважды два — четыре
28		В царстве смекалки
29		Интеллектуальная разминка
30		Составь квадрат
31		Мир занимательных задач
32		Мир занимательных задач
33		Математические фокусы
34		Математическая эстафета

Тематический поурочный план

3 класс

№ урока	Дата	Тема
1		Интеллектуальная разминка.
2		«Числовой» конструктор
3		Геометрия вокруг нас.
4		Волшебные переливания.
5		В царстве смекалки.
6		В царстве смекалки.
7		«Шаг в будущее»
8		«Спичечный» конструктор
9		«Спичечный» конструктор
10		Числовые головоломки
11		Интеллектуальная разминка
12		Интеллектуальная разминка
13		Математические фокусы.
14		Математические игры.
15		Секреты чисел
16		Математическая копилка.
17		Математическое путешествие.
18		Выбери маршрут
19		Числовые головоломки
20		В царстве смекалки.
21		В царстве смекалки.
22		Мир занимательных задач.
23		Геометрический калейдоскоп.
24		Интеллектуальная разминка.
25		Разверни листок
26		От секунды до столетия
27		От секунды до столетия
28		Числовые головоломки
29		Конкурс смекалки
30		Это было в старину
31		Математические фокусы.
32		Энциклопедия математических развлечений.
33		Энциклопедия математических развлечений.
34		Математический лабиринт.

Тематический поурочный план

4 класс

№ урока	№ урока по теме	Дата	Тема
1	1		Интеллектуальная разминка
2	2		Числа-великаны
3	3		Мир занимательных задач
4	4		Кто что увидит?
5	5		Римские цифры.
6	6		Числовые головоломки
7	7		Секреты задач
8	8		В царстве смекалки.
9	9		Математический марафон.
10	10		«Спичечный» конструктор
11	11		«Спичечный» конструктор
12	12		Выбери маршрут
13	13		Интеллектуальная разминка
14	14		Математические фокусы.
15	15		Занимательное моделирование
16	16		Занимательное моделирование
17	17		Занимательное моделирование
18	18		Математическая копилка.
19	19		Какие слова спрятаны в таблице?
20	20		«Математика – наш друг!»
21	21		Решай, отгадывай, считай.
22	22		В царстве смекалки.
23	23		В царстве смекалки.
24	24		Числовые головоломки
25	25		Мир занимательных задач
26	26		Мир занимательных задач
27	27		Математические фокусы.
28	28		Интеллектуальная разминка.
29	29		Интеллектуальная разминка.
30	30		Блиц-турнир по решению задач
31	31		Математическая копилка.
32	32		Геометрические фигуры вокруг нас.
33	33		Математический лабиринт
34	34		Математический праздник

Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

Книгопечатная продукция

Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н.Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011

Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 3 класс/ Е. В. Языканова. – М.: Экзамен, 2012

Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. — 2009. — № 7.

Гурин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. — СПб. : Кристалл; М. : ОНИКС, 2000.

Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.

Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. *А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий*. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.

Лавлинскова Е.Ю. Методика работы с задачами повышенной трудности. — М., 2006.

Для детей

1. Кубики (игральные) с точками или цифрами.

2. Комплекты карточек с числами:

1) 0, 1, 2, 3, 4, ... , 9 (10);

2) 10, 20, 30, 40, ... , 90;

3) 100, 200, 300, 400, ... , 900.

3. «Математический веер» с цифрами и знаками.

4. Игра «Русское лото» (числа от 1 до 100).

Компьютерные и информационно-коммуникативные средства

Презентации к урокам.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.

2. <http://konkurs-kenguru.ru> — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».

3. <http://4stupeni.ru/stady> — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.

4. <http://www.develop-kinder.com> — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.

5. <http://puzzle-ru.blogspot.com> — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.

Технические средства обучения

Доска с набором приспособлений для крепления карт и таблиц.

Персональный компьютер.

Мультимедийный проектор.

