

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и молодежной политики
Свердловской области
Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Управление образования Чкаловского района

МАОУ СОШ № 59



И.И. Сметанин

Приказ №201-о
от «30» августа 2023 г.

ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Занимательная математика»

Екатеринбург 2023

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Занимательная математика» - программа естественнонаучной направленности.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность программы «Занимательная математика» обусловлена потребностью в формировании у школьников мотивации к обучению математике, развитию математической логики и математического анализа для интеллектуальной и творческой активности человека.

Навыки, приобретаемые обучающимися в ходе обучения по данной программе, необходимы им при обучении по другим предметам и направленностям.

Решение математических задач, связанных с логическим мышлением, способствует формированию интереса детей к познавательной деятельности, развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию.

Не менее важным фактором реализации данной программы является стремление развить у учащихся умение самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

Организация занятий позволяет выявить индивидуальные особенности каждого ученика, проводить работу с максимальной заинтересованностью детей и добиваться творческого удовлетворения каждого ребенка.

Содержание программы соответствует познавательным возможностям школьников данного возраста и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию.

Программа ориентирована на формирование практико-ориентированных умений и навыков по математике.

Практическая значимость программы заключается в обучении рациональным приемам применения знаний, которые пригодятся при решении занимательных задач и впоследствии поможет ребятам принимать участие в школьных и районных олимпиадах, других математических играх и конкурсах.

Обоснование актуальности курса и возможность ее реализации

Формировать у обучающихся конструктивно-геометрические умения и навыки, способность читать и понимать графическую информацию, а также умения доказывать свое решение в ходе решения задач на смекалку, головоломки, через - интересную деятельность, необходимо отметить, что только в ней ребенок реализует поставленные перед собой цели, познает предмет, развивает свои творческие способности.

Цель: развивать математический образ мышления, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

Задачи:

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- расширять математические знания в области чисел;
- содействовать умелому использованию символики;
- правильно применять математическую терминологию;
- развивать умения отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, сосредоточивая

внимание на количественных сторонах;

- уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли,
- развивать краткости речи.

Место курса в учебном плане

Курс изучения программы рассчитан на обучающихся 1-4 классов (7 - 10 лет).

Программа рассчитана: 1-ый год обучения (1 класс и 2 класс) 2 раз в неделю 35 минут – 66 ч.; в 3 -4 классах - 1 раз в неделю, с продолжительностью занятия 40 мин. – по 34 ч.

Программа рассчитана на 3 года обучения.

В 1 классе - 33 часа в год. Во 2-4 классах - 34 часа в год.

Новизна данного курса заключается в том, что на занятиях, кроме повторения, закрепления, углубления программного материала происходит знакомство обучающихся с категориями математических задач, не связанных со школьной программой, с новыми методами рассуждений, так необходимыми для успешного решения учебных и жизненных проблем.

Принципы программы:

- принцип научности:

(математика – учебная дисциплина, которая развивает навыки логического мышления, способность видеть сторону предметов, явлений, раскрывает существенные связи и зависимости в рассматриваемых материалах, устанавливает закономерности, учит делать выводы, обобщения, вовлекает в исследовательско -поисковую работу;

- принцип системности: предлагаются задания от частных примеров (особенности в решении конкретных примеров) к общим (решение математических задач);

- принцип практической направленности: знания, навыки и умения, приобретаемые в процессе овладения программой, пригодятся детям при решении интересных задач во время участия в школьных и районных олимпиадах, в математических конкурсах;

- принцип занимательности предполагает включение в программу конкурсных игровых заданий;

□ принцип добровольности: приобщение детей к занятиям в объединении ведётся с учётом их возможностей, склонностей, стремлений и интересов;

- принцип доступности: подбор заданий соответствует возрастным особенностям учащихся;

- принцип дифференцированности предполагает предоставление учащимся разноуровневых заданий;

- принцип реалистичности предусматривает возможность овладения основным математическим материалом за конкретный период в течение одного учебного года;

- принцип мотивации: формирование интереса к математике как науке физико-математического направления, успешное овладение программным материалом, создание ситуации успеха на занятиях, возможность участия на олимпиадах и турнирах по математике.

Цель и задачи программы

Цель программы - повышение уровня математической подготовки учащихся, развитие логического мышления, формирование вычислительных

навыков посредством обучения различным методам решения математических задач.

Задачи программы:

в обучении:

- овладеть математической терминологией, основными обозначениями, математической записью;
- сформировать базовые умения и навыки решения нестандартных задач;
- сформировать навыки исследовательской работы при решении нестандартных задач;
- научить решать текстовые задачи (занимательного, исторического характера);
- научить работать с измерительными инструментами;
- сформировать навыки самостоятельной работы с математическим материалом, научной и справочной литературой

в развитии:

- развить у учащихся математическую интуицию, память, внимание, мышление;
- развить наблюдательность, пространственное воображение, логическое мышление; развить творческие способности;
- способствовать речевому развитию;
- сформировать мотивацию к изучению математики

в воспитании:

- сформировать интерес к изучению математики как к учебному предмету;
- сформировать понимание, что математика является инструментом познания окружающего мира;
- расширить кругозор учащихся;
- воспитать личностные качества: аккуратность, ответственность, усидчивость, целеустремлённость, способность к взаимопомощи и сотрудничеству;
- сформировать у учащихся навыки позитивного взаимодействия в коллективе, культуры общения и поведения в социуме.

Отличительные особенности программы.

Отличительными особенностями данной образовательной программы является углубление знаний учащихся, получаемых при изучении основного курса математики; развитие познавательного интереса к предмету, любознательности, смекалки; расширение кругозора.

Занятия содержат интересный, увлекательный и занимательный материал. Для проведения занятий подобрано большое количество материала с использованием арифметических способов решения задач, что способствует развитию логического мышления, речи, формированию умения рассуждать.

Решение нестандартных задач разными способами позволяет развивать познавательный интерес детей не только к решению задач, но и самой математике.

Формы и режим занятий.

Основной формой организации занятий являются очные групповые занятия. Программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения.

Планируемые результаты изучения курса

В результате прохождения программы внеурочной деятельности предполагается достичь следующих результатов:	
1 уровень	Приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности в повседневной жизни.
2 уровень	Формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и социальной реальности в целом.
3 уровень	Приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия.

Личностные, метапредметные и предметные результаты изучения курса

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;

развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, 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 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 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 $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.

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.

Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

Объяснять 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 развернутые действия контроля и самоконтроля: *сравнивать* построенную конструкцию с образцом.

В результате освоения программы курса внеурочной деятельности «Занимательная математика» формируются следующие универсальные учебные действия, соответствующие требованиям ФГОС НОО:

Регулятивные УУД:

- *определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя;
- *учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- *учиться работать* по предложенному учителем плану

Познавательные УУД:

- *находить ответы* на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- *делать выводы* в результате совместной работы класса и учителя;
- *преобразовывать* информацию из одной формы в другую: подробно *пересказывать* небольшие тексты.

Коммуникативные УУД:

- *оформлять* свои мысли в устной и письменной форме (на уровне предложения или небольшого текста);
- *слушать* и *понимать* речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- *выразительно читать* и *пересказывать* текст;
- *договариваться* с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- *учиться работать в паре, группе*; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

Содержание учебного предмета

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

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.

Содержание учебного предмета отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика», не требует от учащихся

дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные математические факты, способные дать простор воображению.

Содержание занятий представляет собой введение в мир элементарной математики, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – математика. Занятия должны содействовать развитию у детей математического образа мышления: краткости речи, умелому использованию символики, правильному применению математической терминологии и т.д.

Содержание программы

Числа. Арифметические действия. Величины

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. 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.

Занимательные задания с римскими цифрами.

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

Математические игры

«Веселый 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».

Мир занимательных задач

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.

Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий.

Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания.

Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе и неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».

Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка $1 \rightarrow 1 \downarrow$, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.

Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

Работа с конструкторами

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор. ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела». Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия. «Математика и конструирование».

Содержание учебного предмета

1-ый год обучения (1 класс и 2 класс)

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины. (32 ч.)	<p>Названия и последовательность чисел от 1 до 20.</p> <p>Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.</p> <p>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.</p>
2	Мир занимательных задач. (16 ч.)	<p><i>Задачи, допускающие несколько способов решения.</i></p> <p>Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи. <i>Задачи, имеющие несколько решений.</i> Обратные задачи и задания.</p> <p>Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин).</p> <p><i>Старинные задачи.</i> Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные задачи.</i></p>
3	Геометрическая мозаика. (18 ч.)	<p>Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.</p> <p>Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.</p>

		Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции.
--	--	---

Содержание учебного предмета

3 класс

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины. (14 ч)	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.
2	Мир занимательных задач. (14 ч)	<i>Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание.</i> Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные задачи.</i> Использование знаково- символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.
3	Геометрическая мозаика. (8 ч)	<i>Разрезание</i> и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. <i>Поиск</i> заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. <i>Решение задач</i> , формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

Содержание учебного предмета

4 класс

№	Наименование раздела	Содержание
1	Числа. Арифметические действия. Величины. (10 ч)	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.
2	Мир занимательных задач. (18 ч)	Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий. Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.
3	Геометрическая мозаика. (6 ч)	Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

Требования к результатам обучения к концу 1 полугодия 1-ый год обучения

<i>Обучающийся научится:</i>	<i>Обучающийся получит возможность научиться:</i>
<ul style="list-style-type: none"> - понимать, как люди учились считать; - из истории линейки, нуля, математических знаков; - работать с пословицами, в которых встречаются числа; - выполнять интересные приёмы устного счёта. 	<ul style="list-style-type: none"> - находить суммы ряда чисел; - решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками; - разгадывать числовые головоломки и математические ребусы; - находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.

Требования к результатам обучения к концу 2 полугодия 1-ый год обучения

<i>Обучающийся научится:</i>	<i>Обучающийся получит возможность научиться:</i>
<ul style="list-style-type: none"> - понимать нумерацию древних римлян; - некоторые сведения из истории счёта и десятичной системы счисления; - выделять простейшие математические софизмы; 	<ul style="list-style-type: none"> - использовать интересные приёмы устного счёта; - применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание; - разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты;

<ul style="list-style-type: none"> - пользоваться сведениями из «Книги рекордов Гиннесса»; - понимать некоторые секреты математических фокусов 	<ul style="list-style-type: none"> -решать задачи на сообразительность, комбинаторные, с геометрическим содержанием, задачи-смекалки; - находить периметр и площадь составных фигур.
--	--

Требования к результатам обучения 3 класс

<i>Обучающийся научится:</i>	<i>Обучающийся получит возможность научиться:</i>
<ul style="list-style-type: none"> - различать имена и высказывания великих математиков; - работать с числами – великанами; - пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов; - понимать «секреты» некоторых математических фокусов. 	<ul style="list-style-type: none"> -преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр; - решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи; - использовать особые случаи быстрого умножения на практике; - находить периметр, площадь и объём окружающих предметов; - разгадывать и составлять математические ребусы, головоломки, фокусы.

Требования к результатам обучения 4 класс

<i>Обучающийся научится:</i>	<i>Обучающийся получит возможность научиться:</i>
<ul style="list-style-type: none"> - проводить вычислительные операции площадей и объёма фигур - конструировать предметы из геометрических фигур. - разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; - применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание. 	<ul style="list-style-type: none"> - выполнять упражнения с чертежей на нелинованной бумаге. - решать задачи на противоречия. - анализировать проблемные ситуаций во многоходовых задачах. - работать над проектами

К концу обучения по курсу учащиеся научатся

Раздел	Общие результаты
---------------	-------------------------

<p>Числа. Арифметические действия. Величины:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — 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.
<p>Мир занимательных задач:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — 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);

	<p>— участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;</p> <p>— конструировать несложные задачи.</p>
Геометрическая мозаика	<p>— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;</p> <p>— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки</p> <p>1→ 1↓ и др., указывающие направление движения;</p> <p>— проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);</p> <p>— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;</p> <p>— анализировать расположение деталей (треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;</p> <p>— составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;</p> <p>— выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;</p> <p>— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</p> <p>— объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;</p> <p>— анализировать предложенные возможные варианты верного решения;</p> <p>— моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;</p> <p>— осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.</p>

Условия реализации программы

Основные методы	Приёмы	Основные виды деятельности учащихся:
<p>1.Словесный метод:</p> <p><i>-Рассказ (специфика деятельности учёных математиков), беседа, обсуждение (информационных источников, готовых сборников);</i></p> <p><i>-словесные оценки (работы на уроке, тренировочные и зачетные работы).</i></p>	<p>Анализ и синтез.</p> <p>Сравнение.</p> <p>Классификация.</p> <p>Аналогия.</p> <p>Обобщение.</p>	<p>-решение занимательных задач;</p> <p>-оформление математических газет;</p>

2.Метод наглядности:		-знакомство с научно-популярной литературой, связанной с математикой; -проектная деятельность; -самостоятельная работа; -работа в парах, в группах; -творческие работы
<i>Наглядные пособия и иллюстрации.</i>		
3.Практический метод:		
<i>Тренировочные упражнения; практические работы.</i>		
4.Объяснительно-иллюстративный:		
<i>Сообщение готовой информации.</i>		
5.Частично-поисковый метод:		
<i>Выполнение частичных заданий для достижения главной цели.</i>		

Форма организации занятий	Математические (логические) игры, задачи, упражнения, графические задания, развлечения - загадки, задачи-шутки, ребусы, головоломки, дидактические игры и упражнения (геометрический материал), конкурсы и др.
Преобладающие формы занятий	<i>групповая</i>

Формы и виды контроля

- Участие обучающихся в школьном, муниципальном, зональном турах олимпиад по математике.
- Участие обучающихся в олимпиадах, занятия на образовательной онлайн-платформе Учи.гу для школьников, их родителей и учителей.
- Участие в «Неделе математики» в начальной школе.

Тематическое планирование

1 год обучения (1 класс и 2 класс)

№ п/п	Тема занятия	Часы	ЦОР/ЭОР	Дата
1	Математика — это интересно. Числа от 1 до 9. Чтение и запись по образцу и самостоятельно групп чисел.	1		

2	Танграм: древняя китайская головоломка.	1		
3	Путешествие точки.	1		
4	"Спичечный" конструктор. Числа от 1 до 9: различение, чтение, записью	1		
5	Танграм: древняя китайская головоломка.	1		
6	Волшебная линейка. Единица счёта. Десяток. Число и цифра 0 при измерении, вычислении.	1		
7	Праздник числа 10	1		
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма. Единицы длины и установление соотношения между ними: сантиметр, дециметр.	1		
9	Игра-соревнование «Веселый счёт». Числа в пределах 20: чтение, запись, сравнение. Однозначные и двузначные числа.	1		
10	Игры с кубиками. Сложение и вычитание чисел в пределах 20.	1		
11-12	Конструкторы. Расположение предметов и объектов на плоскости, в пространстве, установление пространственных отношений: «слева-справа», «сверху-снизу», «между»	2		
13	Весёлая геометрия. Построение отрезка, квадрата, треугольника с помощью линейки на листе в клетку.	1		
14	Математические игры. Зависимость между данными и искомой величиной в текстовой задаче. Решение задач в одно действие	1		
15-16	«Спичечный» конструктор	2		
17	Задачи-смекалки. Закономерность в ряду чисел, геометрических фигур, объектов повседневной жизни.	1		
18	Прятки с фигурами. Группировка объектов по заданному признаку.	1		
19	Математические игры. Сбор данных об объекте по образцу.	1		
20	Числовые головоломки. Верные (истинные) и неверные (ложные) предложения, составленные относительно	1		

	заданного набора математических объектов.			
21-22	Математическая карусель. Переместительное, сочетательное свойства сложения, их применение для вычислений.	2		
23	Рациональные приемы вычислений: использование переместительного и сочетательного свойства	1		
24	Игра в магазин. Монеты. Сравнение предметов по стоимости (единицы стоимости - рубль, копейка).	1		
25	Конструирование фигур из деталей танграма.	1		
26	Игры с кубиками.	1		
27	Математическое путешествие. Двух-трёхшаговые инструкции, связанные с вычислением, измерением длины, изображением геометрической фигуры	1		
28	Математические игры. Арифметические действия. Сложение и вычитание чисел без перехода через десяток.	1		
29	Секреты задач	1		
30	Математическая карусель. Числа в пределах 100: чтение, запись, десятичный состав, сравнение.	1		
31	Числовые головоломки.	1		
32	Математические игры. Величины: сравнение по массе (единица массы – килограмм); измерение длины (единицы длины – метр, дециметр, сантиметр, миллиметр), времени (единицы времени – час, минута).	1		
33	Правила работы с электронными средствами обучения (электронной формой учебника, компьютерными тренажёрами).	1		
34	«Удивительная снежинка».	1		
35	Крестики-нолики.	1		
36	Математические игры. Действия умножения и деления чисел в практических и учебных ситуациях.	1		
37	Прятки с фигурами.	1		

38	Секреты задач. Чтение, представление текста задачи в виде рисунка, схемы или другой модели.	1		
39-40	Пропедевтика исследовательской работы: переместительное свойство умножения, зависимость между компонентом и результатом действия в арифметических вычислениях.	2		
41	Геометрический калейдоскоп	1		
42	Числовые головоломки	1		
43	«Шаг в будущее»	1		
44	Геометрия вокруг нас. Измерение периметра данного/изображенного прямоугольника (квадрата), запись результата измерения в сантиметрах	1		
45	Путешествие точки	1		
46	«Шаг в будущее». Расчётные задачи на увеличение/ уменьшение величины на несколько единиц/ в несколько раз.	1		
47	Тайны окружности	1		
48-49	Математическое путешествие. Порядок выполнения действий в числовом выражении, содержащем действия сложения и вычитания (со скобками/ сравнение значений числовых выражений, записанных с помощью одних и тех же чисел и знаков действия, со скобками и без скобок.	2		
50-51	Чтение, представление текста задачи в виде рисунка, схемы или другой модели. План решения задачи в два действия, выбор соответствующих плану арифметических действий.	2		
52	Математические игры. Классификация объектов по заданному или самостоятельно установленному признаку.	1		
53	«Часы нас будят по утрам...»	1		
54	Геометрический калейдоскоп. Изображение на клетчатой бумаге прямоугольника с заданными длинами сторон, квадрата с заданной длиной стороны.	1		

55-56	Головоломки. Верные (истинные) и неверные (ложные) утверждения, содержащие количественные, пространственные отношения, зависимости между числами, величинами.	2		
57	Секреты задач	1		
58	«Что скрывает сорока?»	1		
59	Интеллектуальная разминка. Внесение данных в таблицу, дополнение моделей (схем, изображений) готовыми числовыми данными.	1		
60	Дважды два — четыре.	1		
61-62	Дважды два — четыре. Табличные случаи умножения, деления при вычислениях и решении задач.	2		
63	В царстве смекалки. Фиксация ответа к задаче и его проверка (формулирование, проверка на достоверность, следование плану, соответствие поставленному вопросу).	1		
64	Интеллектуальная разминка	1		
65	Составь квадрат. Измерение периметра данного/изображенного квадрата, запись результата измерения в сантиметрах.	1		
66-67	Мир занимательных задач.	1		
Всего:		66		

3 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Часы	ЦОР/ЭОР	Дата
1	Интеллектуальная разминка	1		
2	«Числовой» конструктор	1		
3	Геометрия вокруг нас	1		
4	Волшебные переливания	1		
5-6	В царстве смекалки	2		
7	«Шаг в будущее»	1		
8-9	«Спичечный» конструктор	2		
10	Числовые головоломки	1		

11-12	Интеллектуальная разминка	2		
13	Математические фокусы	1		
14	Математические игры	1		
15	Секреты чисел	1		
16	Математическая копилка	1		
17	Математическое путешествие	1		
18	Выбери маршрут	1		
19	Числовые головоломки	1		
20-21	В царстве смекалки	2		
22	Мир занимательных задач	1		
23	Геометрический калейдоскоп	1		
24	Интеллектуальная разминка	1		
25	Разверни листок	1		
26-27	От секунды до столетия	2		
28	Числовые головоломки	1		
29	Конкурс смекалки	1		
30	Это было в старину	1		
31	Математические фокусы	1		
32-33	Энциклопедия математических развлечений	2		
34	Математический лабиринт	1		
	Всего:	34		

4 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Часы	ЦОР/ЭОР	Дата
1	Интеллектуальная разминка	1		
2	Числа-великаны.	1		
3	Мир занимательных задач	1		
4	Кто что увидит?	1		
5	Римские цифры	1		

6	Числовые головоломки	1		
7	Секреты задач	1		
8	В царстве смекалки	1		
9	Математический марафон	1		
10-11	«Спичечный» конструктор	2		
12	Выбери маршрут	1		
13	Интеллектуальная разминка	1		
14	Математические фокусы	1		
15-17	Занимательное моделирование	3		
18	Математическая копилка	1		
19	Какие слова спрятаны в таблице?	1		
20	«Математика — наш друг!»	1		
21	Решай, отгадывай, считай	1		
22-23	В царстве смекалки	2		
24	Числовые головоломки	1		
25-26	Мир занимательных задач	2		
27	Математические фокусы	1		
28-29	Интеллектуальная разминка	2		
30	Блиц-турнир по решению задач	1		
31	Математическая копилка	1		
32	Геометрические фигуры вокруг нас	1		
33	Математический лабиринт.	1		
34	Математический праздник	1		
	Всего:	34		

Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

Используемая литература (книгопечатная продукция)

1. Агаркова Н. В. Нескучная математика. 1 – 4 классы. Занимательная математика. Волгоград: «Учитель», 2007

2. Агафонова И. Учимся думать. Занимательные логические задачи, тесты и упражнения для детей 8 – 11 лет. С. – Пб, 1996
3. Асарина Е. Ю., Фрид М. Е. Секреты квадрата и кубика. М.: «Контекст», 1995
4. Белякова О. И. Занятия математического кружка. 3 – 4 классы. – Волгоград: Учитель, 2008.
5. Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. — 2009. — № 7.
6. Гурин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. — СПб.: Кристалл; М.: ОНИКС, 2000.
7. Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. — СПб.: Кристалл, 2001.
8. Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий. — Минск: Фирма «Вуал», 1993.
9. Лавриненко Т. А. Задания развивающего характера по математике. Саратов: «Лицей», 2002
10. Лавлинскова Е.Ю. Методика работы с задачами повышенной трудности. — М., 2006.
11. Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. М.: Академкнига/Учебник, 2002
12. Сухин И. Г. Занимательные материалы. М.: «Вако», 2004
13. Сухин И.Г. 800 новых логических и математических головоломок. — СПб.: Союз, 2001.
14. Сухин И.Г. Судоку и суперсудоку на шестнадцати клетках для детей. — М: АСТ, 2006.
15. Труднев В.П. Внеклассная работа по математике в начальной школе: пособие для учителей. — М.: Просвещение, 1975.
16. Узорова О. В., Нефёдова Е. А. «Вся математика с контрольными вопросами и великолепными игровыми задачами. 1 – 4 классы. М., 2004
17. Шкляр Т. В. Как научить вашего ребёнка решать задачи. М.: «Грамотей», 2004
18. Методика работы с задачами повышенной трудности в начальной школе. М.: «Панорама», 2006

Печатные пособия

1. Демонстрационные таблицы по темам (сложение, вычитание, умножение, деление)
2. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас: 10 п.л. формата А1 / Е.Э. Кочурова, А.С. Анютина, С.И. Разуваева, К.М. Тихомирова. — М.: ВАРСОН, 2010.
3. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас: методические рекомендации / Е.Э. Кочурова, А.С. Анютина, С.И. Разуваева, К.М. Тихомирова. — М.: ВАРСОН, 2010.

Игры и другие пособия

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).
5. Игра «Математическое домино» (все случаи таблицы умножения).
6. Математический набор «Карточки-считалочки» (сорбонки) для закрепления таблицы умножения и деления. Карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.
7. Часовой циферблат с подвижными стрелками.
8. Набор «Геометрические тела».
10. Математические настольные игры: математические пирамиды
«Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление» и др.
9. Палитра — основа с цветными фишками и комплект заданий к палитре по темам «Сложение и вычитание до 10; до 100; до 1000», «Умножение и деление» и др.

Интернет-ресурсы

1. <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.
2. <http://4stupeni.ru/stady> — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.
3. <http://www.develop-kinder.com> — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.
5. <http://puzzle-ru.blogspot.com> — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.
6. <http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1> – игры, презентации в начальной школе.
7. <http://ru.wikipedia.org/w/index>. - энциклопедия
8. <http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
9. Учи.ру — образовательная онлайн-платформа для школьников, их родителей и учителей.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 98160421728937443086516107854325912870385464106

Владелец СМЕТАНИН ИГОРЬ ИВАНОВИЧ

Действителен с 24.10.2023 по 23.10.2024