

Приложение 1

к содержательному разделу основной образовательной программы начального общего образования, утвержденной приказом муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средняя общеобразовательная школа №1 Яшкинского муниципального района от «02» сентября 2019г. №150

**Рабочая программа по учебному курсу «Занимательная математика»
для 2-4 классов**

Составитель:
учитель начальных классов Кузнецова Г.Ф

Содержание

1.Планируемые результаты изучения учебного курса.	3
2.Содержание учебного курса.	4
3.Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.	6

1. Планируемые результаты изучения учебного курса

Личностные результаты:

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 5) принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты:

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;

15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета

Предметные результаты:

1) формирование элементов логической и алгоритмической грамотности, пространственных представлений, пространственного воображения и математической речи;

2) формирование умений, необходимых для успешного решения учебных и практических задач, выбора наиболее рациональных способов решения нестандартных задач;

3) умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами;

4) развитие математических способностей учащихся, интереса к учебному предмету;

5) приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

2. Содержание учебного курса

2 класс

Что такое математика? Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Геометрические упражнения. Упражнения в черчении на нелинованной бумаге. Игра «Удивительный квадрат». Преобразование фигур на плоскости. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Соединение и пересечение фигур. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число. Познавательная игра «Семь вёрст...». Логическая игра «Думай, считай, отвечай», «Молодцы и хитрецы».

Составление алгоритмов. Объём фигур. Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной

конфигурации. Конструирование предметов из геометрических фигур. Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков. Открытие нуля. Учимся разрешать задачи на противоречия. Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр. Игра «Гонка за лидером: меры в пословицах». Проектная деятельность «Зрительный образ квадрата». Компьютерные математические игры. Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Выбор рационального способа решения. Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.). Конкурс знатоков. Учимся комбинировать элементы знаковых систем. Задачи с многовариантными решениями.

3 класс

Математика – это интересно. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Танграм: древняя китайская головоломка. Игры с кубиками. Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе. Волшебная линейка. Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки. Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Конструирование многоугольников из деталей танграма. Конструирование многоугольников из деталей танграма. Весёлая геометрия. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Математические игры. Построение «математических» пирамид. «Спичечный» конструктор. Построение конструкции по заданному образцу. Задачи-смекалки. Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения. Прятки с фигурами. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре». Математические игры. Построение «математических» пирамид», «Сложение в пределах 1000. Вычитание в пределах 1000». Уголки. Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу. Игра в магазин. Монеты. Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание в пределах 1000. Конструирование фигур из деталей танграма. Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. Секреты задач. Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач. Запись алгоритма решения задачи. Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). Построение таблицы, графика и диаграммы в программе Microsoft Word. Проектная деятельность «Природное сообщество-аквариум», «Газета умников и умниц».

4 класс

Поиск и чтение слов, связанных с математикой. Турнир смекалистых. Волшебный круг. Правила сравнения. Заполнение числовых кроссвордов. Волшебный круг. Правила сравнения. Заполнение числовых кроссвордов. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Закономерности в числах и фигурах. Многозначные числа. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Магические квадраты. Нахождение площади фигур. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Волшебный квадрат. Нахождение объёма фигур. Игры на развитие наблюдательности. Прикидка суммы и разности при работе с многозначными числами. Сложение и вычитание в пределах 1000. Нестандартные задачи. Решение задач на развитие смекалки и сообразительности. Поиск альтернативных способов действий. Арифметические действия с круглыми числами. Выделение признаков. Сходство и различие в письменном умножении на однозначное число и двузначное число. Математические головоломки. Развиваем воображение. Составление задач на нахождение среднего арифметического числа. Путешествие по числовому лучу. Координаты на

числовом луче. Координаты точек на плоскости. Игра «Морской бой». Проектная деятельность «Трудолюбивые пчелы», «Газета эрудитов», «Волшебный круг». Создание презентаций в программе Microsoft Power Point. Защита групповых проектов «Математические игры», «Нестандартные задачи», «Кроссворды», «Ребусы» и др.

3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы (2 класс)

Дата	№ п/п	Наименование разделов и темы	Кол-во часов
	1	Что такое математика? Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Геометрические упражнения.	1
	2	Упражнения в черчении на нелинованной бумаге. Игра «Удивительный квадрат».	1
	3	Преобразование фигур на плоскости. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.	1
	4	Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Соединение и пересечение фигур.	1
	5	Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число. Познавательная игра «Семь вёрст...».	1
	6	Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). Логическая игра «Думай, считай, отвечай».	1
	7	Объём фигур. Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки.	1
	8	Логическая игра «Молодцы и хитрецы». Составление алгоритмов.	1
	9	Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Конструирование предметов из геометрических фигур.	1
	10	Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков. Открытие нуля.	1
	11	Учимся разрешать задачи на противоречия.	1
	12	Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр. Игра «Гонка за лидером: меры в пословицах».	1
	13	Проектная деятельность «Зрительный образ квадрата»	1
	14	Компьютерные математические игры. Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Выбор рационального способа решения.	1
	15	Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.). Конкурс знатоков.	1
	16	Учимся комбинировать элементы знаковых систем. Задачи	1

		с многовариантными решениями.	
	17	Промежуточная аттестация по итогам 2019-2020 учебного года.	1
		Всего	17

**Тематическое планирование с указанием количества часов,
отводимых на освоение каждой темы (3 класс)**

Дата	№ п/п	Наименование разделов и темы	Кол-во часов
	1	Математика – это интересно. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Танграм: древняя китайская головоломка.	1
	2	Проектная деятельность "Природное сообщество-аквариум".	1
	3	Игры с кубиками. Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе.	1
	4	Волшебная линейка. Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	1
	5	Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	1
	6	Построение таблицы, графика и диаграммы (в цифровом виде) в программе Microsoft Word.	1
	7	Конструирование многоугольников из деталей танграма Проектная деятельность "Газета умников и умниц".	1
	8	Весёлая геометрия. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Математические игры. Построение «математических» пирамид.	1
	9	«Спичечный» конструктор. Построение конструкции по заданному образцу. Задачи-смекалки. Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.	1
	10	Прятки с фигурами. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».	1
	11	Математические игры. Построение «математических» пирамид», «Сложение в пределах 1000. Вычитание в пределах 1000».	1
	12	Уголки Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	1
	13	Игра в магазин. Монеты. Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание в пределах 1000.	1
	14	Конструирование фигур из деталей танграма. Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе.	1
	15	Секреты задач Решение задач разными способами.	1

		Решение нестандартных задач. Запись алгоритма решения задачи.	
	16	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	1
	17	Промежуточная аттестация по итогам 2019-2020 учебного года.	1
		Всего	17

**Тематическое планирование с указанием количества часов,
отводимых на освоение каждой темы (4 класс)**

Дата	№ п/п	Наименование разделов и темы	Кол-во часов
	1	Поиск и чтение слов, связанных с математикой. Турнир смекалистых.	1
	2	Волшебный круг. Правила сравнения. Заполнение числовых кроссвордов.	1
	3	Игры с числами. Решение задач на нахождение части числа, числа по его части.	1
	4	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Закономерности в числах и фигурах. Многозначные числа.	1
	5	Проектная деятельность «Трудолюбивые пчелы».	1
	6	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Магические квадраты. Нахождение площади фигур.	1
	7	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Волшебный квадрат. Нахождение объёма фигур.	1
	8	Игры на развитие наблюдательности. Прикидка суммы и разности при работе с многозначными числами. Сложение и вычитание в пределах 1000.	1
	9	Нестандартные задачи. Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.	1
	10	Поиск альтернативных способов действий. Арифметические действия с круглыми числами.	1
	11	Проектная деятельность «Волшебный круг». Проектная деятельность «Газета эрудитов».	1
	12	Выделение признаков. Сходство и различие в письменном умножении на однозначное число и двузначное число.	1
	13	Математические головоломки. Развиваем воображение. Составление задач на нахождение среднего арифметического числа.	1
	14-15	Создание презентаций в программе Microsoft Power Point. Защита групповых проектов «Математические игры», «Нестандартные задачи», «Кроссворды», «Ребусы» и др.	2
	16	Путешествие по числовому лучу. Координаты на числовом	1

		луче. Координаты точек на плоскости. Игра «Морской бой».	
	17	Промежуточная аттестация по итогам 2019-2020 учебного года.	1
		Всего	17