

муниципальное общеобразовательное учреждение «Очкуровская средняя школа»
Николаевского муниципального района Волгоградской области

Рассмотрена на заседании МО:

« 15 » мая 2018г.

Протокол № 6

Руководитель МО:

Томиленко В.П.

Согласована:

« 15 » мае 2018г.

Учитель, ответственный за организацию
и контроль по учебной работе:

Л.В. Харченко / Харченко Л.В. /

Рабочая программа
учебного курса «Занимательная математика»
для 1 класса

Утверждена

на педагогическом совете

МОУ «Очкуровская СШ»

« 15 » мая 2018г.

Протокол № 5

Утверждена:

2018г.

Директор:

Иванова И.И.



Учитель начальных классов
Никишина Ольга Ивановна

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе Федеральных государственных образовательных стандартов второго поколения. 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.

Планируемые результаты освоения учебного курса

Предметные

углубить умения считать различные объекты (предметы, группы предметов, звуки, движения, слоги, слова и т.п.) и устанавливать порядковый номер того или иного предмета при указанном порядке счета; читать, записывать, сравнивать (используя знаки сравнения $\langle \rangle$, $\langle < \rangle$, $\langle = \rangle$, термины «равенство» и «неравенство») и упорядочивать числа в пределах 20; объяснять, как образуются числа в числовом ряду, знать место числа 0; объяснять, как образуются числа второго десятка из одного десятка и нескольких единиц, и что обозначает каждая цифра в их записи;

ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;

ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения;

проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);

выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;

анализировать расположение деталей (танов, треугольников, угол- и, спичек) в исходной конструкции;

составлять фигуры из частей, определять место заданной детали конструкции;

выявлять закономерности в расположении деталей; составлять дети в соответствии с заданным контуром конструкции;

сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат заданным условием;

объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при данном 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.

Метапредметные

расширить способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности и внутреннего мира человека;

способность осуществлять информационный поиск для выполнения учебных задач;

способность работать с моделями изучаемых объектов и явлений окружающего мира.

умение обобщать, отбирать необходимую информацию, видеть общее в единичном явлении, самостоятельно находить решение возникающих проблем, отражать наиболее общие существенные связи и отношения явлений действительности: пространство и время, количество и качество, причина и следствие, логическое и вариативное мышление;

владение базовым понятийным аппаратом (доступным для осознания младшим школьником), необходимым для дальнейшего образования в области естественно-научных и социальных дисциплин;

умение наблюдать, исследовать явления окружающего мира, выделять характерные особенности природных объектов, описывать и характеризовать факты и события культуры, истории общества;

умение вести диалог, рассуждать и доказывать, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

Личностные

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.

Содержание программы

Математические игры:

«Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото»,

«Математическое домино», «Не сойбьюсь!», «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».

Геометрическая мозаика

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки, 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, таны, 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).

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).

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Планируемые результаты	Дата		Примечание
				план	факт	
Математические игры. Геометрическая мозаика						
1	Математика – это интересно	1	Предметные: 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; ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения; проводить линии по заданному маршруту (алгоритму); выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже; анализировать расположение деталей (танов, треугольников, угол- и, спичек) в исходной конструкции; составлять фигуры из частей, определять место заданной детали конструкции; выявлять закономерности в расположении деталей; составлять дети в соответствии с заданным контуром конструкции; сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат заданным условием; объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при данном условии; Метапредметные: 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,			
2	Танграм: древняя китайская головоломка	1				
3	Путешествие точки	1				
4	Игры с кубиками	1				
5	Танграм: древняя китайская головоломка	1				
6	Волшебная линейка	1				
7	Праздник числа 10	1				
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1				
9	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1				
10	Игры с кубиками	1				
11 12	Конструкторы лего	2				
13	Весёлая геометрия	1				
14	Математические игры	1				
15 16	«Спичечный» конструктор	2				
17	Уголки	1				
18	Прятки с фигурами	1				
19	Математические игры	1				
20	Числовые головоломки	1				
21 22	Математическая	2				

	карусель		<p>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; 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</p> <p>Личностные: готовность и способность к саморазвитию. Заинтересованность в расширении и углублении получаемых математических знаний. Способность характеризовать и оценивать собственные математические знания и умения.</p>			
	Мир занимательных задач					
23	Задачи-смекалки	1	<p>Предметные: 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;</p> <p>Метапредметные: объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия; воспроизводить способ решения задачи; сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с</p>			
24	Игра в магазин. Монеты	1				
25	Конструирование фигур из деталей танграма	1				
26	Игры с кубиками	1				
27	Математическое путешествие	1				
28	Математические игры	1				
29	Секреты задач	1				
30	Математическая карусель	1				
31	Числовые головоломки	1				

32	Математические игры	1	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.			
33	КВН «Математика Царица наук»	1	Личностные: способность преодолевать трудности, доводить начатую работу до ее завершения. Готовность использовать получаемую математическую подготовку в учебной деятельности при решении практических задач. Умение устанавливать, с какими учебными задачами ученик может самостоятельно успешно справиться.			