

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Большекуналейская СОШ им. Гуслякова Г. И.»

Рассмотрено: на заседании МО Руководитель <i>Кушнарева Л. В.</i> Протокол № <u>1</u> от « <u>30</u> » августа 2024 г	Согласовано : Зам. директора по УВР <i>Болочев А. П.</i> «30» августа 2024 г.	Утверждаю: Директор <i>Ивлева А. К.</i> Приказ № <u>115</u> от «30» августа 2024 г
---	--	--

**Рабочая программа**

предметный кружок

математика

**2024 - 2025 учебный год**

Ф. И. О. Кушнарева Любовь Викторовна

учитель начальных классов

первой квалификационной категории

## **Пояснительная записка**

Примерная программа предметного кружка "Занимательная математика" разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного стандарта начального общего образования к структуре программы воспитания и социализации учащихся. Программа направлена на формирование у школьников мыслительной деятельности, культуры умственного труда; развитие качеств мышления, необходимых образованному человеку для полноценного функционирования в современном обществе. Особенностью курса является занимательность предлагаемого материала, более широкое использование игровых форм проведения занятий и элементов соревнования на них. На занятиях в процессе логических упражнений дети практически учатся сравнивать объекты, выполнять простейшие виды анализа и синтеза, устанавливать связи между понятиями, предлагаемые логические упражнения заставляют детей выполнять правильные суждения и приводить несложные доказательства. Упражнения носят занимательный характер, поэтому они содействуют возникновению интереса у детей к мыслительной деятельности. Содержание занятий направлено на освоение математической терминологии, которая пригодится в дальнейшей работе, на решение занимательных задач, которые впоследствии помогут ребятам принимать участие в школьных и районных олимпиадах и других математических играх и конкурсах.

**Цель:** привитие интереса учащимся к математике, систематизация и углубление знаний по математике.

### **Задачи:**

- привитие учащимся интереса к математике;
- углубление и расширение знаний по математике;
- развитие математического кругозора, мышления, исследовательских умений по математике;
- воспитание настойчивости, инициативы;

### **Описание места программы предметного кружка**

Данная программа рассчитана на 34 ч ( 1 ч в неделю, 34 учебных недели) во 2 классе.

### **Планируемые результаты освоения программы**

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

#### **Универсальные учебные действия:**

- 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 (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

### Предметные результаты

- Использование приобретённых математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также для оценки их количественных и пространственных отношений.
- Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, основами счёта,

измерения, прикидки результата и его оценки, наглядного представления данных в разной форме (таблицы, схемы, диаграммы), записи и выполнения алгоритмов.

- Умения выполнять устно строить алгоритмы и стратегии в игре, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, представлять, анализировать и интерпретировать данные.
- Приобретение первоначальных навыков работы на компьютере (набирать текст на клавиатуре, работать с меню, находить информацию по заданной теме).

## Содержание программы

### **1. Математика – это интересно.**

Что дала математика? Зачем её изучать? Решение нестандартных задач.

### **2. Игры с числами и предметами.**

Игры с числами и предметами. «Весёлый счёт», «Составим поезд», «Математическая рыбалка» и др.,

### **3. Старинные системы записи чисел. Упражнения, игра, задачи.**

Знакомство с названием старинных чисел и системы их записи.

### **4. Путешествие точки.**

Построение рисунка на листе в клетку в соответствии с заданной последовательностью «шагов» (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.

### **5. Из истории математики.**

Старинные системы записи чисел. Как люди учились считать.

### **6. Математические ребусы, головоломки.**

Ребусы, головоломки математического содержания.

### **7. Волшебная линейка.**

Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.

### **8. Праздник числа 10.**

Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.

### **9. Проект «Числа в загадках, пословицах, поговорках»**

Поиск загадок, пословиц, поговорок с числами. Создание проекта в шуточной форме.

### **10. Игра-соревнование «Весёлый счёт».**

Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4x5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.

### **11. Геометрическая мозаика.**

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу. Разрезание и составление фигур.

### **11. Математические сказки и загадки.**

Знакомство с математическими сказками и загадками. Обучение разгадывания загадок.

### **13. Весёлая геометрия.**

Решение задач, формирующие геометрическую наблюдательность.

#### **14. Математические игры.**

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10». «Вычитание в пределах 10».

#### **14. Спичечный конструктор.**

Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.

#### **16. Задачи-смекалки.**

Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.

#### **17. Прятки с фигурами.**

Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».

#### **18. Заслушивание проектов. Познавательно развлекательная программа.**

Занимательные задачи, пословицы поговорки, загадки в числах. Игра «Ты мне, а я тебе»

#### **19. Математические игры.**

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10». «Сложение в пределах 20». «Вычитание в пределах 10». «Вычитание в пределах 20».

#### **20. Числовые головоломки.**

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

#### **21. Математическая карусель.**

Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».

#### **22. Игра в магазин. Монеты.**

Сложение и вычитание в пределах 20.

#### **23. Математическое путешествие.**

Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. 1-й ученик из числа вычитает 3, 2-й – прибавляет 2, 3-й вычитает 3, 4-й – прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записывают в таблицу.

1-раунд:  $10-3=7$   $7+2=9$   $9-3=6$   $6+5=11$

2-раунд:  $11-3=8$  и т. д.

#### **24. Задания развивающего характера. Развитие памяти и внимания. Кроссворды.**

Задания на развитие памяти и внимания. Отгадывание кроссвордов.

## **25. Математические игры.**

«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиком»

## **26. Секреты задач.**

Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.

## **27. Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через десяток).**

Настольные игры "Переставь шашки", "Интересная расстановка".

## **28. Олимпиада.**

Олимпиадные задания по математике.

## **29. Познавательная конкурсная – игровая программа «Весёлый интеллектуал»**

Занимательные задачи. Задачи-шутки. Задачи в стихах. Математические головоломки.

## **30. История вычислительной техники. Первый компьютер.**

Познавательные игры на компьютере.

## **31- 32. Числовые головоломки**

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

## **33. Математические игры**

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».

## **34. Итоговый урок**

## Тематическое планирование

№	тема	КОЛИЧЕСТВО часов
1	Математика – это интересно.	1
2	Игры с числами и предметами.	1
3	Старинные системы записи чисел. Упражнения, игра, задачи.	1
4	Путешествие точки.	1
5	Из истории математики. Таинственные знаки" математика Древнего Востока. Древний Египет. Ранние математические тексты. Игра "Математика почти без вычислений".	1
6	Математические ребусы, головоломки.	1
7	Волшебная линейка.	1
8	Праздник числа 10.	1
9	Проект «Числа в загадках, пословицах, поговорках»	1
10	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1
11	Геометрическая мозаика.	1
12	Математические сказки и загадки.	1
13	Весёлая геометрия.	1
14	Математические игры.	1
15	Спичечный конструктор.	1
16	Задачи-смекалки.	1
17	Прятки с фигурами.	1
18	Заслушивание проектов. Познавательно развлекательная программа.	1
19	Математические игры.	1
20	Числовые головоломки.	1
21	Математическая карусель.	1
22	Игра в магазин. Монеты.	1
23	Математическое путешествие.	1
24	Задания развивающего характера. Развитие памяти и внимания. Кроссворды.	1
25	Математические игры.	1

26	Секреты задач.	1
27	Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через десяток). Настольные игры "Переставь шашки", "Интересная расстановка".	1
28	Олимпиада.	1
29	Познавательная конкурсная –игровая программа «Весёлый интеллект»	1
30	История вычислительной техники. Первый компьютер.	1
31- 32	Числовые головоломки.	2
33	Математические игры.	1
34	Итоговый урок.	1
	итого	34 часа

## Содержание программы

### 1. Математика – это интересно.

Что дала математика? Зачем её изучать? Решение нестандартных задач.

### 2. Игры с числами и предметами.

Игры с числами и предметами. «Весёлый счёт», «Составим поезд», «Математическая рыбалка» и др.,

### 3. Весёлый счёт.

Игра. Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения».

### 4. Быстрый счёт.

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.

### 5. Из истории математики.

Старинные системы записи чисел. Как люди учились считать. Занимательные задания с римскими цифрами.

### 6. Задачи-расчёты.

Задачи на логическое мышление.

### 7. Математические ребусы, головоломки.

Ребусы, головоломки математического содержания.

### 8. Величины. Преобразование величин.

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.

### 9. Тренинг вычислительных навыков.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.)

Числа от 1 до 100. Сложение и вычитание чисел в пределах 100.

Числа-великаны (миллион и др.) Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

## **10. Проект «Узоры и орнаменты на посуде»**

Сбор материала в виде рисунков, фотографий. Создание проекта в шуточной форме.

## **11. Игра-соревнование «Весёлый счёт».**

Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4x5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.

## **12. Геометрическая мозаика.**

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу. Разрезание и составление фигур.

## **13. Математические сказки и загадки.**

Знакомство с математическими сказками и загадками. Обучение разгадывания загадок.

## **14. Весёлая геометрия.**

Решение задач, формирующие геометрическую наблюдательность.

## **15. Математические игры.**

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10». «Вычитание в пределах 10».

## **16. Логические задачи со спичками**

Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.

## **17. Задачи-смекалки.**

Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.

## **18. Задачи с познавательным содержанием.**

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

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

## **19. Заслушивание проектов. Познавательно развлекательная программа.**

Занимательные задачи, пословицы поговорки, загадки в числах. Игра «Ты мне, а я тебе»

## **20. Математические игры.**

Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 100» «Вычитание в пределах 100». « и деление»

## **21. Числовые головоломки.**

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

## **22. Математическая карусель.**

Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».

## **23 Игра «Телефон».**

Сложение и вычитание в пределах . умножение и деление.

## **24. Математическое путешествие.**

Сложение и вычитание в пределах 100. Вычисления в группах. 1-й ученик из числа вычитает 3, 2-й – прибавляет 2, 3-й вычитает 3, 4-й – прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записывают в таблицу.

1-раунд:  $10-3=7$   $7+2=9$   $9-3=6$   $6+5=11$

2-раунд:  $11-3=8$  и т. д.

## **25. Задания развивающего характера. Развитие памяти и внимания. Кроссворды.**

Задания на развитие памяти и внимания. Отгадывание кроссвордов.

## **26. Математические игры.**

«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиком»

## **27. Секреты задач.**

Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.

## **28. Математика в сказках.**

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.

## **29. Сложение и вычитание в пределах 100. Настольные игры "Переставь шашки", "Интересная расстановка".**

## **30. Олимпиада.**

Олимпиадные задания по математике.

## **31. Познавательная конкурсная – игровая программа «Весёлый интеллектуал»**

Занимательные задачи. Задачи-шутки. Задачи в стихах. Математические головоломки.

## **32. История вычислительной техники. Первый компьютер.**

Познавательные игры на компьютере.

## Тематическое планирование

№	тема	количество часов
1	Математика – это интересно.	1
2	Игры с числами и предметами.	1
3	Весёлый счёт.	1
4	Быстрый счёт.	1
5	Из истории математики. Таинственные знаки" математика Древнего Востока. Древний Египет. Ранние математические тексты. Игра "Математика почти без вычислений".	1
6	Задачи- расчёты	1
7	Математические ребусы, головоломки.	1
8	Величины. Преобразование величин.	1
9	Тренинг вычислительных навыков.	1
10	Проект «Узоры и орнаменты на посуде»	1
11	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1
12	Геометрическая мозаика.	1
13	Математические сказки и загадки.	1
14	Весёлая геометрия.	1
15	Математические игры.	1
16	Логические задачи со спичками.	1
17	Задачи-смекалки.	1
18	Задачи с познавательным содержанием.	1
19	Заслушивание проектов. Познавательно развлекательная программа.	1
20	Математические игры.	1
21	Числовые головоломки.	1
22	Математическая карусель.	1
23	Игра «Телефон» таблица умножения.	1
24	Математическое путешествие.	1
25	Задания развивающего характера. Развитие памяти и внимания. Кроссворды.	1
26	Математические игры.	1

27	Секреты задач.	1
28	Математика в сказках.	1
29	Сложение и вычитание в пределах 100. Настольные игры "Переставь шашки", "Интересная расстановка".	1
30-31	Олимпиада.	2
32-33	Познавательная конкурсная –игровая программа «Весёлый интеллеktуал»	2
34	История вычислительной техники. Первый компьютер.	
итого		34