

Муниципальное бюджетное образовательное
учреждение средняя общеобразовательная школа № 20
г.Волжского Волгоградской области



«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБОУ СОШ №20
Н.М.Захарушкина /Н.М.Захарушкина/
« 1 » сентября 2014 г.

Рабочая программа

кружка «Занимательная математика»

для обучающихся 1 б класса на 2014-2015 учебный год

Составитель: Уразова Т.А.,
учитель начальных классов

«СОГЛАСОВАНО»

Заместитель директора по УВР

М.В. Маслов / *Н.В. Маслов*

«РАССМОТРЕНО»

Руководитель ШМО

Т.А. Уразова / *Т.А. Уразова*

Протокол № 1

от «28 » августа 2014 г.

Волжский 2014

1. Пояснительная записка

Программа составлена на основе сборника программ внеурочной деятельности, автор Н.Ф. Виноградова, - Издательский центр: «Вентана - Граф», 2011 г.- 44 с.

«Занимательная математика» входит во внеурочную деятельность по направлению «Общеинтеллектуальное развитие личности». Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации, что способствует появлению у учащихся желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, а также формированию умений работать в условиях поиска и развитию сообразительности, любознательности.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходство и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер изменений и на основе этого формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу — это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться самому находить выход-ответ.

Факультатив «Занимательная математика» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе.

При организации факультатива целесообразно использовать принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний,

соревнований между командами.

Место факультатива в учебном плане.

Программа рассчитана на 33 ч в год с проведением занятий один раз в неделю продолжительностью 30–35 мин.

Ценностными ориентирами содержания факультатива 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.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы факультатива.

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 представлены в содержании программы в разделе «Универсальные учебные действия».
Предметные результаты отражены в содержании программы.

2. Содержание программы 1 класс (33 ч)

Числа. Арифметические действия. Величины

Названия и последовательность чисел от 1 до 20.

Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Решение и составление ребусов, содержащих числа.

Мир занимательных задач

Задачи, допускающие несколько способов решения.

Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия.

Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи.

Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин).

Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

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

Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика

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.

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.

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Календарно-тематическое планирование

№п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Универсальные учебные действия	Практическая и игровая деятельность	Дата	
					план	факт
1.	Математика – это интересно.	1	— анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами; — включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его; — анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);	Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки).		
2.	Танграм: древняя китайская головоломка	1	— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;	Составление картинки с заданным разбиением на части; с заданным разбиением на части; без заданного разбиения.		
3.	Путешествие точки.	1	— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения; — проводить линии по	Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму).		
4.	Игры с кубиками	1		Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика).		
5.	Танграм: древняя китайская головоломка	1		Составление картинки с заданным разбиением на части; с заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление		

			заданному маршруту (алгоритму)	картинки, представленной в уменьшенном масштабе.		
6.	Волшебная линейка	1		Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки. Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.		
7.	Праздник числа 10	1		Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.		
8.	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1		Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика).		
9.	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1		Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.		
10.	Игры с кубиками	1				
11-12	Конструкторы лего	2				

13.	Весёлая геометрия	1		Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.		
14.	Математические игры	1		Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».		
15-16	«Спичечный» конструктор	2		Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.		
17.	Задачи-смекалки	1		Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения		
18.	Прятки с фигурами	1		Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре»		
19.	Математические игры	1		Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»,		

20.	Числовые головоломки	1		«Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание в пределах 20».		
21-22	Математическая карусель	2		Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку)		
23	Уголки	1		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические го- ловоломки, занимательные задачи.		
24	Игра в магазин. Монеты	1		Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.		
25	Конструирование фигур из деталей танграма	1		Сложение и вычитание в пределах 20.		
				Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.		

26	Игры с кубиками	1		Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика).		
27	Математическое путешествие	1		Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах.		
28	Математические игры	1		«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».		
29	Секреты задач	1		Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.		
30	Математическая карусель	1		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.		
31	Числовые головоломки	1		Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку)		
32-33	Математические игры	2		Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».		