

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа п. Придорожный»
Энгельсского муниципального района Саратовской области**

«Рассмотрено»	«Согласовано»	«Утверждаю»
На заседании ШМО МОУ «СОШ п. Придорожный» Руководитель ШМО <i>Цыб Г.И.</i> Протокол №1 От « 01 » 09 20 18 г.	Заместитель директора по УВР МОУ «СОШ п. Придорожный» <i>Гурманова</i> « 01 » 09 2018 г.	Директор МОУ «СОШ п. Придорожный» <i>Е.Н.Костыря</i> Приказ № 219 От « 01 » 09 20 18 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**по учебному курсу «Математика в примерах и задачах, 2-3 классы»
в соответствии с требованиями ФГОС
на уровень начального общего образования**

Составитель:

Цыб Галина Ивановна, учитель начальных классов,
первой квалификационной категории ;

Программа составлена в соответствии и на основе: Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, примерной основной образовательной программы начального общего образования, УМК «Начальная школа XXI века»; Авторской программы «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой, 2012 г; Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2012 г.

Планирование составлено в соответствии с учебным планом - 1 часа в неделю (34 часа в год).

Срок реализации программы 2 года.

2018год

Содержание.

- I. Планируемые результаты освоения учебного предмета.....
- II. Содержание учебного курса.....
- III. Календарно- тематическое планирование.....

I. Планируемые результаты изучения курса.

В результате освоения предметного содержания предлагаемого курса у учащихся предполагается формирование познавательных, регулятивных, коммуникативных универсальных учебных действий, позволяющих достигать предметных, метапредметных и личностных результатов.

Личностными результатами изучения данного 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

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.

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.

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

Объяснять (доказывать) 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.

Предметные 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.

Сопоставлять полученный результат с заданным условием.

Использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.

Объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия.

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.

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.

Анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины).

Анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.

Выбрать наиболее эффективный способ решения задачи.

Оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно).

II. Содержание программы курса

2 класс 34 ч

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.
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.

Форма организации занятий.

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, 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 разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр. (По выбору учащихся.)

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», «Паркетки и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия. «Математика и конструирование».

3 класс (34 ч)

Числа от 1 до 100.

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

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 (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Занимательные задания с римскими цифрами.

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

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 искомого чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунки 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.

III. Тематическое планирование.

2 класс(34 часа)

№ п/п	Тематический блок (тема учебного занятия)	Кол-во часов
1	Путешествие в страну Математика. Удивительная снежинка.	1
2	Как люди научились считать. Крестики-нолики.	1
3	Математические игры.	1
4	Прятки с фигурами.	1
5	Секреты задач.	1
6-7	«Спичечный» конструктор.	2
8	Геометрический калейдоскоп.	1
9	Шаг в будущее»	1
10	Геометрия вокруг нас	1
11	Путешествие точки	1
12	«Шаг в будущее»	1
13	Тайны окружности	1
14	Математическое путешествие	1
15	Новогодний серпантин»	2
16		
17	Математические игры	1

18	Часы нас будят по утрам...»	1
19	Геометрический калейдоскоп	1
20	Головоломки	1
21 22	Секреты задач	2
23	«Что скрывает сорока?»	1
24	Интеллектуальная разминка	1
25-27	Дважды два — четыре	3
28	В царстве смекалки	1
29	Интеллектуальная разминка	1
30	Составь квадрат	1
31 32	Мир занимательных задач	2
33	Математические фокусы	1
34	Математическая эстафета	1

3 класс (34 часа)

№ п/п	Наименование тем уроков	Кол-во час.
1	Вводная беседа. Решение математических кроссвордов.	1
2	Логически-поисковые задачи.	1
3	Задания на тренировку слуховой памяти.	1
4	Нестандартные задачи	1
5	Задания на тренировку зрительной памяти.	1
6	Поиск закономерностей.	1
7	Совершенствование воображения.	1
8	Упражнение на развитие быстроты, реакции.	1
9	Тренировка внимания.	1
10	Развитие концентрации внимания.	1
11	Мозговая гимнастика.	1
12	Ребусы. Составление ребусов.	1
13	Знакомства изографами.	1
14	Решение нестандартных задач.	
15	Развитие пространственного воображения.	1
16	Развитие наглядно-образного мышления.	1
17	Развитие концентрации внимания.	1
18	Анаграммы. Решение анаграмм.	1
19	Числовая закономерность.	1
20	Таблица умножения.	1

21	Уникурсальные фигуры.	1
22	Чайнворд. Нестандартные задания.	1
23	Логические задачи на развитие аналитических способностей.	1
24	Логические задачи на развитие способностей рассуждать.	1
25	Совершенствование вычислительных навыков.	1
26	Математические лабиринты.	1
27	Занимательные квадраты. Задания на смекалку.	1
28	Задачи на сообразительность.	1
29	Письменные сложения трехзначных чисел.	1
30	Приемы письменных вычитаний в пределах 1000.	1
31	Логически-поисковые задания.	1
32	Приемы письменных умножений в пределах 1000.	1
33	Приемы письменных делений.	1
34	Конкурс для эрудитов.	1