

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Алтайского края

Комитет по образованию Администрации Усть - Пристанского района

МКОУ "Елбанская СОШ"

РАССМОТРЕНО
Методическим
объединением учителей
начальных классов
Руководитель ШМО



И.В. Захарова

Протокол №1 от «29»
августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы



Н.И. Чужикова

Приказ №63 от 30.08.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 6501265)

учебного предмета Математическая шкатулка

для обучающихся 1 классов

с Елбанка 2024 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа элективного курса «Математическая шкатулка» направлена на развитие мышления, творческого потенциала, интереса учащихся к математике, на формирование системы прочных математических знаний и умений, готовности к саморазвитию. Математика – это орудие для мышления, в её арсенале имеется большое количество задач по формированию мышления людей, умению решать нестандартные задачи, находить выход из затруднительных положений. Воспитание интереса младших школьников к математике, развитие их математических способностей невозможно без использования в учебном процессе задач насообразительность, задач – шуток, математических фокусов, числовых головоломок, арифметических ребусов и лабиринтов, дидактических игр, стихов, задач – сказок, загадки т.п. Каждый учитель начальных классов хочет, чтобы его дети учились увлечённо, с интересом, на уроках математики научились не только считать, но и думать, чтобы по окончании начальной школы у детей было развито логическое, алгоритмическое, пространственное мышление. Достичь этого в курсе математики можно путём включения задач, связанных с понятиями, которые выходят за рамки учебного программного материала. Среди них велика роль логических задач занимательного характера. При решении таких задач применяются, кроме известных средств, понятия и методы, которые не входят в программу по математике. Детей необходимо учить решать такие задачи, вооружать их «инструментом», с помощью которого они с задачей справятся. К таким «инструментам» можно отнести, например, логические таблицы, графы или свойства, облегчающие разгадывание числовых ребусов. Интеллект человека в первую очередь определяется не суммой накопленных им знаний, а высоким уровнем логического мышления. Поэтому надо научить детей анализировать, сравнивать и обобщать полученную информацию, а также использовать знания, полученные из собственных наблюдений и собственного опыта. Нестандартные и занимательные задачи по математике предоставляют для этого прекрасную возможность и служат первой ступенью к интеллектуальному развитию

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Отличительной особенностью данной программы является то, что особое внимание обращено на развитие логического, алгоритмического и пространственного мышления младших школьников путём включения задач, которые выходят за рамки учебного программного материала. В основе заданий, которые предлагается выполнить детям, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Известно, что, играя, дети всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, что большую часть материала учащиеся не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают: разгадывают, расшифровывают, составляют... При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить. Также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас. Содержание рабочей программы элективного курса «Математическая шкатулка»

Раздел 1. Что дала математика людям? Зачем её изучать? (1 час) Раздел 2. Из истории математики (3 часа) Раздел 3. Очень важную науку постигаем мы без скуки. (12 ч.) Раздел 4. Путешествие в конструирование. (5 ч.) Раздел 5. Развитие познавательных способностей. (12 ч.)

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные положительное отношение к учению; желание приобретать новые знания; способность оценивать свои действия. **Метапредметные** **Познавательные** использовать основные базовые знания по математике; её ключевые понятия; решать задачи с геометрическим и арифметическим содержанием; решать задачи различного уровня сложности; собирать фигуру из заданных геометрических фигур или частей, преобразовывать, видоизменять фигуру (предмет) по условию и заданному конечному результату; анализировать и решать головоломки, шарады, ребусы, примеры со «звездочками»; устанавливать причинно-следственные связи при решении логических задач; строить логическую цепь рассуждений; выдвигать гипотезы, проводить наблюдения, сравнивать, выделять свойства объекта, его существенные и несущественные признаки; составлять задачи-шутки, магические квадраты; самостоятельно составлять и решать нестандартные задачи; доказывать способ верного решения; владеть способами исследовательской и проектной деятельности; успешно выступать на олимпиадах, играх, конкурсах. **Коммуникативные** уважение к товарищам и их мнению; понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним; умение слушать друг друга. **Регулятивные** постановке учебных задач занятия; оценке своих достижений; действовать по плану.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 1 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Математика вокруг нас	1			
2	Старинные системы записи чисел.	1			
3	Из истории чисел цифр. Как люди учились считать.	1			
4	Удивительное рядом или старинные меры длины.	1			
5	Веселый счет.	1			
6	Математические лабиринты.	1			
7	Кроссворды.	1			
8	Стихи, задачи – смекалки	1			
9	Логические математические задачи-шутки.	1			
10	Занимательные квадраты.	1			
11	Развитие пространственного воображения	1			
12	Конструирование фигур из счётных палочек.	1			
13	Ребусы.	1			
14	Задачи – игры. Шарады.	1			
15	Задачи со спичками.	1			
16	Построение конструкции по заданному образцу.	1			
17	Геометрические фигуры и их использование.	1			

18	Учимся чертить	1			
19	Игры с геометрическими материалами.	1			
20	Аппликация из геометрических фигур	1			
21	Танграмм.	1			
22	Тренировка внимания. Логические задачи.	1			
23	Игровые логические задачи.	1			
24	Развитие концентрации внимания. Логические задачи.	1			
25	Поиск закономерностей.	1			
26	Задачи на упорядочивание множеств.	1			
27	Тренировка зрительной памяти. Логически – поисковые задания.	1			
28	Задачи на сравнения.	1			
29	Задачи повышенной трудности	1			
30	Блиц - турнир по решению задач.	1			
31	Познавательная конкурсno игровая программа «Весёлый интеллектуал	1			
32	Математическая викторина. Итоговое занятие «Знатоки математики»	1			
33	Тренировка внимания. Логические задачи	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	0	0	

2 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0	0	0	

3 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0	0	0	

4 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0	0	0	

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
1 КЛАСС**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0	0	0		

2 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0	0	0		

3 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0	0	0		

4 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		0	0	0		

