

МБОУ «Юхмачинская средняя общеобразовательная школа»
Алькеевского муниципального района
Республики Татарстан

«Согласовано»

зам. директор по ВР

Чулкова Е.Н.
26-08 2021г.



«Утверждаю»

директор школы

Чулков П.А.

Приказ № *74*

от «*27*» *08* 2021г.

Рабочая программа кружка

«Считаем весело»

(в соответствии с ФГОС)

2021-2025 год

(срок реализации 4 года)

Мироновой Зинаиды Васильевны

учителя первой квалификационной категории

рассмотрено на заседании
педагогического совета школы

протокол *12*

от «*27*» *08* 2021г.

Рабочая программа разработана для преподавания кружка «Считаем весело» в 1-4 классе.
Документы, на основании которых составлена программа:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897 (с изменениями и дополнениями от 29.12.2014г; 31.12.2015г)
- Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ «Юхмачинская СОШ» Приказ №155 от 20.10. 2017г.;
- Положение о рабочих программах по учебным предметам (курсам) МБОУ «Юхмачинская СОШ», утвержденного Приказом №60 от 14.08.2019г.
- Учебный план МБОУ «Юхмачинская СОШ» на 2021-2022 учебный год, утвержденного приказом № 72 от 16.08 2021г.;
- Методических рекомендаций об организации внеурочной деятельности при введении федерального образовательного стандарта общего образования (письмо Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 г. № 03-296);
- Примерной программы внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
- Авторской программы «Считаем весело» Е.Э.Кочуровой, 2011 г.

Пояснительная записка

Реализация задачи воспитания любознательного, активно познающего мир младшего школьника, обучение решению математических задач творческого и поискового характера будут проходить более успешно, если урочная деятельность дополнится внеурочной работой. В этом может помочь факультатив «Считаем весело», расширяющий математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию познавательных универсальных учебных действий.

Факультатив предназначен 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.

ОБОСНОВАНИЕ АКТУАЛЬНОСТИ КУРСА И ВОЗМОЖНОСТИ ЕЁ РЕАЛИЗАЦИИ.

Программа «Считаем весело» рассчитана на ребят 7-11 лет, срок реализации 4 года (1-4 класс). Формировать у них конструктивно-геометрические умения и навыки, способность читать и понимать графическую информацию, а также умения доказывать свое решение в ходе решения задач на смекалку, головоломки, через - интересную деятельность, необходимо отметить, что только в ней ребенок реализует поставленные перед собой цели, познает предмет, развивает свои творческие способности.

ЦЕЛЬ: развивать математический образ мышления, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

ЗАДАЧИ:

- ✓ расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- ✓ расширять математические знания в области чисел;
- ✓ содействовать умелому использованию символики;
- ✓ правильно применять математическую терминологию;
- ✓ развивать умения отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, сосредоточивая внимание на количественных сторонах;
- ✓ уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли,
- ✓ развивать краткости речи.

ПРИНЦИПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:

- ✓ **Актуальность.** Создание условий для повышения мотивации к обучению математики, стремление развивать интеллектуальные возможности учащихся.
- ✓ **Научность.** Математика – учебная дисциплина, развивающая умения логически мыслить, видеть количественную сторону предметов и явлений, делать выводы, обобщения.
- ✓ **Системность.** Курс строится от частных примеров (особенности решения отдельных примеров) к общим (решение математических задач).
- ✓ **Практическая направленность.** Содержание занятий кружка направлено на освоение математической терминологии, которая пригодится в дальнейшей работе, на решение занимательных задач, которые впоследствии помогут ребятам принимать участие в школьных и городских олимпиадах и других математических играх и конкурсах.
- ✓ **Обеспечение мотивации.** Во-первых, развитие интереса к математике как науке физико-математического направления, во-вторых, успешное усвоение учебного материала на уроках и выступление на олимпиадах по математике.

- ✓ **Реалистичность.** С точки зрения возможности усвоения основного содержания программы – возможно усвоение за 34 занятия.
- ✓ **Курс ориентационный.** Он осуществляет учебно-практическое знакомство со многими разделами математики, удовлетворяет познавательный интерес школьников к проблемам данной точной науки, расширяет кругозор, углубляет знания в данной учебной дисциплине.

Предполагаемые результаты. Занятия должны помочь учащимся:

- ✓ усвоить основные базовые знания по математике; её ключевые понятия;
- ✓ помочь учащимся овладеть способами исследовательской деятельности;
- ✓ формировать творческое мышление;
- ✓ способствовать улучшению качества решения задач различного уровня сложности учащимися; успешному выступлению на олимпиадах, играх, конкурсах.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА.

Кружок «Считаем весело» 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. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход – ответ.

Кружок «Считаем весело» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает *организацию подвижной деятельности учащихся*, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные математические игры. Предусмотрена последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия. Передвижение по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации занятий целесообразно использовать принцип игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в парах постоянного и сменного состава, работу в группах. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Предлагаемый курс предназначен 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.

Эффективность задач логического, поискового, познавательного характера обосновывается следующими доводами:

- ✓ развитие личности ученика, его творческого потенциала;
- ✓ развитие интеллекта, исследовательского начала, развитие познавательных действий и операций, начиная от действий, связанных с восприятием, припоминанием уже знакомого, запоминанием посредством мнемонических действий, умений классифицировать посредством осмысления и сознательности и кончая оперированием логического и творческого мышления.

Основные методы	Приёмы	Основные виды
------------------------	---------------	----------------------

		деятельности учащихся:
1.Словесный метод:	-Анализ и синтез. -Сравнение. - Классификация. -Аналогия. -Обобщение.	✓ решение занимательных задач ✓ оформление математических газет ✓ знакомство с научно-популярной литературой, связанной с математикой ✓ проектная деятельность ✓ самостоятельная работа ✓ работа в парах, в группах ✓ творческие работы
✓ <i>Рассказ (специфика деятельности учёных математиков), беседа, обсуждение (информационных источников, готовых сборников);</i> ✓ <i>словесные оценки (работы на уроке, тренировочные и зачетные работы).</i>		
2.Метод наглядности:		
<i>Наглядные пособия и иллюстрации.</i>		
3.Практический метод:		
<i>Тренировочные упражнения; практические работы.</i>		
4.Объяснительно-иллюстративный:		
<i>Сообщение готовой информации.</i>		
5.Частично-поисковый метод:		
<i>Выполнение частичных заданий для достижения главной цели.</i>		

Форма проведения занятий - урок.

Составные части урока:

РАЗМИНКА (3-5 минут)	Тренировка психических механизмов, лежащих в основе творческих способностей (памяти, воображения, внимания, мышления) (15 минут)	ВЕСЁЛАЯ ПЕРЕМЕНКА (3-5 минут)	ПОСТРОЕНИЕ ПРЕДМЕТНЫХ КАРТИНОК ШТРИХОВКА (15-20 минут)
Основной задачей данного этапа является создание у учащихся определенного положительного эмоционального фона, без которого эффективное усвоение знаний невозможно. Поэтому вопросы, включенные в разминку достаточно легкие, способны вызвать интерес и рассчитаны на сообразительность и быстроту реакции.	Задания несут соответствующую дидактическую нагрузку, позволяющую углублять знания ребят, разнообразить методы и приемы познавательной деятельности, выполнять логически-поисковые и творческие задания.	Динамическая пауза развивает двигательную сферу учащихся, развивает умение выполнять несколько заданий одновременно.	Штриховка предметов, построение при помощи трафаретов - это способ развития речи, так как попутно составляются мини-рассказы по теме, работают над словом, словосочетанием, предложением.

Форма организации занятий.	Математические (логические) игры, задачи, упражнения, графические задания, развлечения - загадки, задачи-шутки, ребусы, головоломки, дидактические игры и упражнения (геометрический материал), конкурсы и др.
Преобладающие формы	<i>групповая</i>

МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ.

Курс изучения программы рассчитан на учащихся 1-4 классов (7 - 10 лет). Программа рассчитана: в 1 классе с проведением занятий 1 раз в неделю, с продолжительностью занятия 30-35 минут; во 2-4 классах - 1 раз в неделю, с продолжительностью занятия 45 мин. Программа рассчитана на 4 года.

В 1 классе - 33 часа в год. Во 2-4 классах - 34 часа в год.

ЦЕННОСТНЫМИ ОРИЕНТИРАМИ СОДЕРЖАНИЯ КУРСА ЯВЛЯЮТСЯ:

- ✓ формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- ✓ освоение эвристических приемов 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 догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- ✓ формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- ✓ привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Содержание курса «Считаем весело» направлено на воспитание интереса к предмету, развитию наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

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

Содержание курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика», не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные математические факты, способные дать простор воображению.

Содержание занятий представляет собой введение в мир элементарной математики, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – математика. Занятия должны содействовать развитию у детей математического образа мышления: краткости речи, умелому использованию символики, правильному применению математической терминологии и т.д.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА.

В результате прохождения программы внеурочной деятельности предполагается достичь следующих результатов:	
1 уровень	Приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности в повседневной жизни.
2 уровень	Формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и социальной реальности в целом.
3 уровень	Приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА «Считаем весело»

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 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.
- ✓ *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 результат с заданным условием.
- ✓ *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
- ✓ *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 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.
- ✓ *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.
- ✓ *Анализировать* расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.
- ✓ *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.

В результате освоения программы курса «Считаем весело» формируются следующие универсальные учебные действия, соответствующие требованиям ФГОС НОО:

Регулятивные УУД:

- ✓ *определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя;
- ✓ *учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- ✓ *учиться работать* по предложенному учителем плану

Познавательные УУД:

- ✓ *находить ответы* на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- ✓ *делать выводы* в результате совместной работы класса и учителя;
- ✓ *преобразовывать* информацию из одной формы в другую: подробно *пересказывать* небольшие тексты.

Коммуникативные УУД:

- ✓ *оформлять* свои мысли в устной и письменной форме (на уровне предложения или небольшого текста);
- ✓ *слушать и понимать* речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- ✓ *выразительно читать* и *пересказывать* текст;
- ✓ *договариваться* с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- ✓ *учиться работать в паре, группе*; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

К КОНЦУ ОБУЧЕНИЯ ПО КУРСУ УЧАЩИЕСЯ НАУЧАТСЯ:

Раздел	Общие результаты
<p>Числа. Арифметические действия. Величины:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — 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; — 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.
<p>Мир занимательных задач:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — 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, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи; — оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно); — участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и

	<p>результат решения задачи; — конструировать несложные задачи.</p>
<p>Геометрическая мозаика</p>	<p>—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; —анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции; — 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 (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 развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.</p>

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

УУД	<i>Обучающийся научится:</i>	<i>Обучающийся получит возможность для формирования:</i>
<p>Личностные УУД</p>	<p>-проявлять учебно - познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; -умение адекватно оценивать результаты своей работы на основе критерия успешности учебной деятельности; -понимание причин успеха в учебной деятельности; - умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников, учителя; - представление об основных моральных нормах.</p>	<p>- <i>выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;</i> - <i>устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач;</i> - <i>адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности;</i> -<i>осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им.</i></p>

<p>Регулятивные УУД</p>	<ul style="list-style-type: none"> - принимать и сохранять учебную задачу; - планировать этапы решения задачи, определять последовательность учебных действий в соответствии с поставленной задачей; -осуществлять пошаговый и итоговый контроль по результату под руководством учителя; - анализировать ошибки и определять пути их преодоления; - различать способы и результат действия; -адекватно воспринимать оценку сверстников и учителя 	<ul style="list-style-type: none"> <i>-прогнозировать результаты своих действий на основе анализа учебной ситуации;</i> <i>-проявлять познавательную инициативу и самостоятельность;</i> <i>- самостоятельно адекватно оценивать правильность и выполнения действия и вносить необходимые коррективы и по ходу решения учебной задачи.</i>
<p>Познавательные УУД</p>	<ul style="list-style-type: none"> -анализировать объекты, выделять их характерные признаки и свойства, узнавать объекты по заданным признакам; - анализировать информацию, выбирать рациональный способ - находить сходства, различия, закономерности, основания для упорядочения объектов; - классифицировать объекты по заданным критериям и формулировать названия полученных групп; -отрабатывать вычислительные навыки; - осуществлять синтез как составление целого из частей; - выделять в тексте задания основную и второстепенную информацию; -формулировать проблему; -строить рассуждения об объекте, его форме, свойствах; -устанавливать причинно-следственные отношения между изучаемыми понятиями и явлениями. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>-анalogии:</i> <i>- выбирать рациональный способ на основе анализа различных вариантов решения задачи;</i> <i>- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-</i> <i>- различать обоснованные и необоснованные суждения;</i> <i>- преобразовывать практическую задачу в познавательную;</i> <i>-самостоятельно находить способы решения проблем творческого и поискового характера.</i>
<p>Коммуникативные УУД</p>	<ul style="list-style-type: none"> -принимать участие в совместной работе коллектива; 	<ul style="list-style-type: none"> <i>- критически относиться к своему и чужому мнению;</i> <i>- уметь самостоятельно и совместно</i>

	<ul style="list-style-type: none"> - вести диалог, работая в парах, группах; - допускать существование различных точек зрения, уважать чужое мнение; - координировать свои действия с действиями партнеров; -корректно высказывать свое мнение, обосновывать свою позицию; - задавать вопросы для организации собственной и совместной деятельности; -осуществлять взаимный контроль совместных действий; - совершенствовать математическую речь; - высказывать суждения, используя различные аналоги понятия; слова, словосочетания, уточняющие смысл высказывания. 	<p><i>планировать деятельность и сотрудничество;</i></p> <p><i>-принимать самостоятельно решения;</i></p> <p><i>-содействовать разрешению конфликтов, учитывая позиции участников</i></p>
--	--	---

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО РАЗДЕЛАМ

№	Разделы	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения	4 год обучения
1.	Числа. Арифметические действия. Величины	28	24	28	20
2.	Мир занимательных задач	12	20	28	36
3.	Геометрическая мозаика	26	24	16	12
	Итого	66	68	68	68

1 КЛАСС

Основные задачи: формировать умения ориентироваться в пространственных понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз» и т.д., проводить задания по заданному алгоритму, составлять целое из частей и видеть части в целом, включаться в групповую работу, уметь анализировать ход решения задач.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «Считаем весело»

1 КЛАСС

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.
2	Мир занимательных задач.	<i>Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи. Задачи, имеющие несколько решений.</i> Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел

		(величин).
3	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.

Требования к результатам обучения учащихся к концу 1 класса

Обучающийся научится:	Обучающийся получит возможность научиться:
<ul style="list-style-type: none"> - понимать как люди учились считать; - из истории линейки, нуля, математических знаков; - работать с пословицами, в которых встречаются числа; - выполнять интересные приёмы устного счёта. 	<ul style="list-style-type: none"> - находить суммы ряда чисел; - решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками; - разгадывать числовые головоломки и математические ребусы; - находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «Считаем весело»

2 КЛАСС

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	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.
2	Мир занимательных задач.	Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. <i>Старинные задачи.</i> Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные задачи.</i>
3	Геометрическая мозаика.	Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки). 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.

Требования к результатам обучения учащихся к концу 2 класса

Обучающийся научится:	Обучающийся получит возможность научиться:
<ul style="list-style-type: none"> - понимать нумерацию древних римлян; - некоторые сведения из истории счёта и десятичной системы счисления; - выделять простейшие математические 	<ul style="list-style-type: none"> - использовать интересные приёмы устного счёта; - применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание; - разгадывать и составлять простые математические

софизмы; - пользоваться сведениями из «Книги рекордов Гиннеса»; - понимать некоторые секреты математических фокусов	ребусы, магические квадраты; -решать задачи на сообразительность, комбинаторные, с геометрическим содержанием, задачи-смекалки; - находить периметр и площадь составных фигур.
---	--

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «Считаем весело»

3 КЛАСС

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел. Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.). Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.
2	Мир занимательных задач.	<i>Старинные</i> задачи. <i>Логические</i> задачи. <i>Задачи на переливание</i> . Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные</i> задачи. Использование знаково- символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. « <i>Открытые</i> » задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.
3	Геометрическая мозаика.	<i>Разрезание</i> и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. <i>Поиск</i> заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. <i>Решение задач</i> , формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

Требования к результатам обучения учащихся 3 класса

Обучающийся научится:	Обучающийся получит возможность научиться:
<ul style="list-style-type: none"> - различать имена и высказывания великих математиков; - работать с числами – великанами; - пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов; - понимать «секреты» некоторых математических фокусов. 	<ul style="list-style-type: none"> -преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр; - решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи; - использовать особые случаи быстрого умножения на практике; - находить периметр, площадь и объём окружающих предметов; - разгадывать и составлять математические ребусы, головоломки, фокусы.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «Считаем весело»

4 КЛАСС

№	Наименование раздела	Содержание
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	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.
2	Мир занимательных задач.	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.
3	Геометрическая мозаика.	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).

Требования к результатам обучения учащихся 4 класса

Обучающийся научится:	Обучающийся получит возможность научиться:
<ul style="list-style-type: none"> - проводить вычислительные операции площадей и объёма фигур - конструировать предметы из геометрических фигур. - разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; - применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание. 	<ul style="list-style-type: none"> - выполнять упражнения с чертежей на нелинованной бумаге. - решать задачи на противоречия. - анализировать проблемные ситуаций во многоходовых задачах. - работать над проектами

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ кружка «Считаем весело» 1 КЛАСС

№	Тема	Кол-во	Дата	Дата
---	------	--------	------	------

		часов	план	факт
1	Математика — это интересно. <i>Математика - царица наук.</i>	1		
2	Танграм: древняя китайская головоломка	1		
3	Путешествие точки.	1		
4	Игры с кубиками. "Спичечный" конструктор.	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	2		
13	Весёлая геометрия	1		
14	Математические игры	1		
15-16	«Спичечный» конструктор	2		
17	Задачи-смекалки	1		
18	Прятки с фигурами	1		
19	Математические игры	1		
20	Числовые головоломки	1		
21-22	Математическая карусель	2		
23	Уголки	1		
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		
33	КВН	1		
34	Игра на развитие восприятия. «Скопируй рисунок»	1		
35	Игра на развитие восприятия. «Залатай коврик»	1		
36	Игра на развитие внимания. «Расставь числа в возрастающем порядке»	1		
37	«Расставь знаки по образцу»	1		
38	Игра на развитие памяти. « Нарисуй по памяти в таком же расположении».	1		
39	«Запомни пары слов».	1		
40	Игра на развитие логического мышления. «Какой фигуры не хватает?»	1		
41	«Найди ключ к отгадке».	1		
42	Сюжетно – ролевая игра. « Определи маршрут корабля»	1		
43	«Где произойдёт стыковка космических кораблей?»	1		

44	«Вычислительные машины».	1		
45	«Лучший лётчик»	1		
46	«Как узнать задуманный день недели?»	1		
47	Отгадай задуманное число.	1		
48	Логические задачи на раскрашивание.	1		
49	Игра – путешествие «В цирке»	1		
50	«Плывём к Робинзону Крузо» (устные вычисления)	1		
51	Задачи в стихотворной форме.	1		
52	«Кому подаётся мяч?»	1		
53	Занимательные математические игры.	1		
54	Математическая эстафета.	1		
55	Логические квадраты.	1		
56	Математический лабиринт «Догони-ка!».	1		
57	Задачи на сообразительность.	1		
58	Необычные приёмы устных вычислений.	1		
59	Провоцирующие задачи.	1		
60	Запись таблицы, в форме матем. диктанта.	1		
61	«Проведи корабли точно по курсу».	1		
62	Игра «Шифр».	1		
63	«В гостях у Золушки» (решение задач).	1		
64	«В гостях у Золушки» (отработка навыков решения задач).	1		
65	Загадки-обманки.	1		
66	<i>КВН</i>	1		
Итого: 66 ч				

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
2 КЛАСС**

№	Тема	Дата	Дата	Кол-во часов
---	------	------	------	--------------

		план	факт	
1	«Удивительная снежинка»			1
2	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	Числовые головоломки			1
10	«Шаг в будущее»			1
11	Геометрия вокруг нас			1
12	Путешествие точки			1
13	«Шаг в будущее»			1
14	Тайны окружности			1
15	Математическое путешествие			1
16-17	«Новогодний серпантин»			2
18	Математические игры			1
19	«Часы нас будят по утрам...»			1
20	Геометрический калейдоскоп			1
21	Головоломки			1
22	Секреты задач			1
23	«Что скрывает сорока?»			1
24	Интеллектуальная разминка			1
25	Дважды два — четыре			1
26-27	Дважды два — четыре			2
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
35	Математические игры, лабиринты, кроссворды.			1
36	Из истории чисел. Арифметика каменного века. Бесконечность натуральных чисел. Живая счетная машина.			1
37	Логические задания с числами и цифрами (магические квадраты, цепочки, закономерности).			1
38	Старинные меры измерений.			1
39	Длина. Придумывание новых мерок. Измерение, исследовательская работа.			1
40	Измерение, исследовательская работа.			1

41	Масса. Новые мерки. Измерения.			1
42	Преобразование геометрических фигур на плоскости по заданной программе.			1
43	Составление программ для преобразования фигур на плоскости.			1
44	Китайская головоломка “Танграм”			1
45	Конструирование фигур, раскраска и сгибание геометрических фигур.			1
46	Схемы, уравнения			1
47	Графическое моделирование			1
48	Составление дерева возможностей			1
49	Решение старинных задач			1
50	Задачи повышенной трудности			1
51	Задачи в стихах			1
52	Составление алгоритмов, блок схем, программ с вопросами			1
53	Дерево возможностей. Блиц-турнир			1
54	Познавательная игра «Семь вёрст...»			1
55	Конструирование предметов из геометрических фигур			1
56	Игра “Велогонка”			1
57	Что дала математика людям? Зачем ее изучать? Когда она родилась, и что явилось причиной ее возникновения?			1
58	Старинные системы записи чисел. Упражнения, игры, задачи.			1
59	Иероглифическая система древних египтян. Упражнения, игры, задачи.			1
60	Римские цифры. Упражнения, игры, задачи.			1
61	Римские цифры. Как читать римские цифры?			1
62	Решение задач			1
63	Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи.			1
64	Бесконечный ряд загадок. Упражнения, игры, задачи			1
65	Архимед. Упражнения, игры, задачи.			1
66	Умножение. Упражнения, игры, задачи.			1
67	Конкурс знатоков. Математические горки. Задача в стихах. Логические задачи. Загадки.			1
68	Деление. Упражнения, игры, задачи			1
Итого: 68 ч				

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

3 КЛАСС

№	Тема	Дата	Дата	Кол-во часов
---	------	------	------	--------------

		план	факт	
1	Интеллектуальная разминка			1
2	«Числовой» конструктор			1
3	Геометрия вокруг нас			1
4	Волшебные переливания			1
5-6	В царстве смекалки			2
7	«Шаг в будущее»			1
8-9	«Спичечный» конструктор			2
10	Числовые головоломки			1
11-12	Интеллектуальная разминка			2
13	Математические фокусы			1
14	Математические игры			1
15	Секреты чисел			1
16	Математическая копилка			1
17	Математическое путешествие			1
18	Выбери маршрут			1
19	Числовые головоломки			1
20-21	В царстве смекалки			2
22	Мир занимательных задач			1
23	Геометрический калейдоскоп			1
24	Интеллектуальная разминка			1
25	Разверни листок			1
26-27	От секунды до столетия			2
28	Числовые головоломки			1
29	Конкурс смекалки			1
30	Это было в старину			1
31	Математические фокусы			1
32-33	Энциклопедия математических развлечений			2
34	Математический лабиринт			1
35	Решение задач			1
36	Новогодние забавы			1
37	Математический КВН. Решение ребусов и логических задач.			1
38	Знакомство с занимательной математической литературой. Старинные меры длины.			1
39	Игра «Верить или нет».			1
40	Решение олимпиадных задач, счёт. Загадки-смекалки.			1
41	Экскурсия в компьютерный класс.			1
42	Время. Часы. Упражнения, игры, задачи.			1
43	Математические фокусы.			1
44	Конкурс знатоков			1
45	Открытие нуля. Загадки-смекалки.			1
46	Решение задач			1
47	Денежные знаки. Загадки-смекалки			1

48	Решение задач повышенной трудности.			1
49	Игра «Цифры в буквах».			1
50	КВМ «Царица наук».			1
51	Задачи с многовариантными решениями			1
52	Игра «Смекай, решай, отгадывай».			1
53	Игра «Поле чудес».			1
54	Решение занимательных задач в стихах. Отгадывание ребусов.			1
55	Интеллектуальный марафон.			1
56	Игра «Смекай, решай, отгадывай».			1
57	Любителям математики. Турнир смекалистых			1
58	Волшебный круг.			1
59	Правила сравнения. Сравнение дробей			1
60	Игры с числами. Решение задач на нахождение части числа , числа по его части.			1
61	Игры с числами. Решение задач на нахождение числа по его части.			1
62	Модель машины времени. Решение задач с именованными числами.			1
63	Закономерности в числах и фигурах. Многочисленные числа.			1
64	Отважный путешественник. Решение задач на нахождение скорости, времени и расстояния.			1
65	Отважный путешественник. Решение задач на нахождение скорости, времени и расстояния.			1
66	Магические квадраты. Нахождение площади фигур.			1
67	Волшебный квадрат. Нахождение объёма фигур			1
68	КВМ			1
Итого: 68 ч				

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

4 КЛАСС - 34 часа

№	Тема	Дата план	Дата факт	Кол-во часов
---	------	--------------	--------------	-----------------

1	Интеллектуальная разминка			1
2	Числа-великаны			1
3	Мир занимательных задач			1
4	Кто что увидит?			1
5	Римские цифры			1
6	Числовые головоломки			1
7	Секреты задач			1
8	В царстве смекалки			1
9	Математический марафон			1
10-11	«Спичечный» конструктор			2
12	Выбери маршрут			1
13	Интеллектуальная разминка			1
14	Математические фокусы			1
15-17	Занимательное моделирование			3
18	Математическая копилка			1
19	Какие слова спрятаны в таблице?			1
20	«Математика — наш друг!»			1
21	Решай, отгадывай, считай			1
22-23	В царстве смекалки			2
24	Числовые головоломки			1
25-26	Мир занимательных задач			2
27	Математические фокусы			1
28-29	Интеллектуальная разминка			2
30	Блиц-турнир по решению задач			1
31	Математическая копилка			1
32	Геометрические фигуры вокруг нас			1
33	Математический лабиринт			1
34	Математический праздник			1
35	Игры на развитие наблюдательности.			1
36	Международная игра «Кенгуру»			1
37	Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.			1
38	Поиск альтернативных способов действий. Арифметические действия с круглыми числами.			1
39	Закрепление способности комбинировать. Решение сложных уравнений			1
40	Решение задач на развитие смекалки и сообразительности			1
41	Задачи – тесты. Блиц - турнир.			1
42	Составление алгоритмов и применение их на практике при решении примеров.			1
43	Действия противоположные по значению. Использование обратной операции при решении задач, уравнений, примеров.			1
44	Выделение признаков. Сходство и различие в письменном умножении на однозначное и двузначное число.			1
45	Математический КВН « Решай, смекай, отгадывай»			1
46	Математические головоломки			1
47	Блиц – турнир. Задачи – тесты.			1

48	Придумывание по аналогии. Решение задач и составление обратных задач к данным.			1
49	Из истории чисел. Применение различных цифр и чисел в современной жизни.			1
50	Развиваем воображение. Составление задач на нахождение среднего арифметического числа			1
51	Волшебный круг. Составление круговых диаграмм. Решение задач с использованием круговых диаграмм.			1
52	Путешествие по числовому лучу. Координаты на числовом луче.			1
53	Игра «морской бой». Координаты точек на плоскости.			1
54	Логическая игра «Молодцы и хитрецы			1
55	Игра «Гонка за лидером: меры в пословицах»			1
56	Сочинение «Место математики в моей жизни»			1
57	Игры с числами и предметами. («Весёлый счёт», «Составим поезд», «Математическая рыбалка» и другие)			1
58	Угадайки весёлого Карандаша.			1
59	Стихи, задачи – смекалки, занимательные задания.			1
60	Задачи, развивающие кругозор.			1
61	Математические сказки и загадки.			1
62	Думай, считай, отгадывай. Логические задачи.			1
63	Текстовые задачи – (математические игры, выигрышные ситуации).			1
64	Задачи в стихах (Задачи –шутки, задачи – игры, шарады)			1
65	Из истории математики.			1
66	Математическое соревнование (математическая карусель).			1
67	Геометрические задачи. Учимся чертить.			1
68	Итоговые занятия (устная олимпиада).			1
Итого: 68ч				

ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения
1.Используемая литература (книгопечатная продукция)	

1.	<p>1. Агаркова Н. В. Нескучная математика. 1 – 4 классы. Занимательная математика. Волгоград: «Учитель», 2007</p> <p>2. Агафонова И. Учимся думать. Занимательные логические задачи, тесты и упражнения для детей 8 – 11 лет. С. – Пб, 1996</p> <p>3. Асарина Е. Ю., Фрид М. Е. Секреты квадрата и кубика. М.: «Контекст», 1995</p> <p>4. Белякова О. И. Занятия математического кружка. 3 – 4 классы. – Волгоград: Учитель, 2008.</p> <p>5. Гороховская Г. Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. — 2009. — № 7.</p> <p>6. Гурин Ю. В., Жакова О. В. Большая книга игр и развлечений. — СПб. : Кристалл; М. : ОНИКС, 2000.</p> <p>7. Зубков Л. Б. Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.</p> <p>8. Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А. Т. Улицкий, Л. А. Улицкий. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.</p> <p>9. Лавриненко Т. А. Задания развивающего характера по математике. Саратов: «Лицей», 2002</p> <p>10. Лавлинскова Е. Ю. Методика работы с задачами повышенной трудности. — М., 2006.</p> <p>11. Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. М.: Академкнига/Учебник, 2002</p> <p>12. Сухин И. Г. Занимательные материалы. М.: «Вако», 2004</p> <p>13. Сухин И. Г. 800 новых логических и математических головоломок. — СПб. : Союз, 2001.</p> <p>14. Сухин И. Г. Судoku и суперсудoku на шестнадцати клетках для детей. — М. : АСТ, 2006.</p> <p>15. Труднев В. П. Внеклассная работа по математике в начальной школе : пособие для учителей. — М. : Просвещение, 1975.</p> <p>16. Узорова О. В., Нефёдова Е. А. «Вся математика с контрольными вопросами и великолепными игровыми задачами. 1 – 4 классы. М., 2004</p> <p>17. Шкляров Т. В. Как научить вашего ребёнка решать задачи. М.: «Грамотей», 2004</p> <p>18. Методика работы с задачами повышенной трудности в начальной школе. М.: «Панорама», 2006</p> <p>19. «Начальная школа» Ежемесячный научно-методический журнал.</p>
2. Печатные пособия	
2.	<p><u>Демонстрационные таблицы по темам.</u></p> <p>1. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас: 10 п. л. формата А1 / Е. Э. Кочурова, А. С. Анютина, С. И. Разуваева, К. М. Тихомирова. — М. : ВАРСОН, 2010.</p> <p>2. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас : методические рекомендации / Е. Э. Кочурова, А. С. Анютина, С. И. Разуваева, К. М. Тихомирова. — М. : ВАРСОН, 2010.</p>
3. Игры и другие пособия	
3.	<p>1. Кубики (игральные) с точками или цифрами.</p> <p>2. Комплекты карточек с числами:</p> <p>1) 0, 1, 2, 3, 4, ... , 9 (10);</p> <p>2) 10, 20, 30, 40, ... , 90;</p> <p>3) 100, 200, 300, 400, ... , 900.</p> <p>3. «Математический веер» с цифрами и знаками.</p> <p>4. Игра «Русское лото» (числа от 1 до 100).</p> <p>5. Игра «Математическое домино» (все случаи таблицы умножения).</p> <p>6. Математический набор «Карточки-считалочки» (сорбонки) для закрепления</p>

	<p>таблицы умножения и деления. Карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.</p> <p>7. Часовой циферблат с подвижными стрелками.</p> <p>8. Набор «Геометрические тела».</p> <p>10. Математические настольные игры: математические пирамиды «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление» и др.</p> <p>9. Палитра — основа с цветными фишками и комплект заданий к палитре по темам «Сложение и вычитание до 10; до 100; до 1000», «Умножение и деление» и др.</p>
4. Технические средства обучения	
4	<p>ПК</p> <p>Мультимедийный проектор</p>
5.	Интернет-ресурсы
	<ol style="list-style-type: none"> 1. http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир. 2. http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру». 3. http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени. 4. http://www.develop-kinder.com — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы. 5. http://puzzle-ru.blogspot.com — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы. 6. http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе. 7. http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия 8. http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов