

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Реализация задачи воспитания любознательного, активно и заинтересованно познающего мир младшего школьника, обучение решению математических задач творческого и поискового характера будет проходить более успешно, если урочная деятельность дополнится внеурочной работой. Это может быть кружок «Занимательная математика», расширяющий математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию *познавательных* универсальных учебных действий.

Предлагаемый кружок 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.

Общая характеристика кружка.

Кружок «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. 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 «Занимательная математика» 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.

Место кружка в учебном плане.

Программа рассчитана на 133 часа. В год с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 30-35 минут. В первом классе – 31 занятие, во 2-4 классах – по 34 часа.

Ценностными ориентирами содержания данного кружка 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.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование разделов, блоков, тем	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Аудио- рные	Внеауди - торные	
1 год обучения					
	Числа. Арифметические действия. Величины.	14			<i>Сравнение</i> разных приемов действий, <i>выбор</i> удобных способов действий, <i>анализирование</i> правил игры, <i>включение</i> в групповую работу, <i>выполнение</i> пробных учебных действий, <i>аргументирование</i> своей позиции, <i>сопоставление</i> полученных результатов с заданным условием, <i>контролирование</i> своей деятельности.
	Математика – это интересно.	1	1		
	Волшебная линейка.	1		1	
	Праздник числа 10.	1	1		
	Игра- соревнование «Весёлый счёт»	1		1	
	Математические игры.	3	1	2	
	Числовые головоломки	2	1	1	
	Игра в магазин.	1	1		
	Математическая карусель.	3	1	2	
	Математическое путешествие.	1	1		
	Мир занимательных задач	4			<i>Анализирование</i> текста задачи, вопроса, данных и искомых чисел (величин). <i>Поиск и выбор</i> необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. <i>Моделирование</i> ситуаций, описанных в тексте задачи. <i>Использование</i>
	Задачи-смекалки	2	2		
	Секреты задач	2	2		

					<p>соответствующих знаково-символических средства для моделирования ситуации.</p> <p><i>Конструирование</i> последовательности «шагов» (алгоритма) решения задачи.</p> <p><i>Объяснение</i> выполняемых и выполненных действий</p> <p><i>Воспроизведение</i> способов решения задач.</p> <p><i>Анализирование</i> предложенных вариантов решения задачи, выбор из них верных.</p> <p><i>Конструирование</i> несложных задач</p>
	<p>Геометрическая мозаика</p> <p>Путешествие точки.</p> <p>Игры с кубиками</p> <p>Конструирование из деталей танграма</p> <p>ЛЕГО- конструкторы.</p> <p>Уголки «Спичечный» конструктор</p>	<p>12</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>2</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>2</p>		<p><i>Ориентирование</i> в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».</p> <p><i>Ориентирование</i> на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.</p> <p><i>Проведение</i> линий по заданному маршруту (алгоритму).</p> <p><i>Выделение</i> фигур заданной формы на сложном чертеже.</p> <p><i>Анализирование</i> расположения деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.</p>
	ИТОГО:	33	23	8	
	2 год обучения				
	<p>Числа. Арифметические действия. Величины.</p>	10	7	3	<p><i>Сравнение</i> разные приемы действий, <i>выбор</i> удобных способов для выполнения конкретного задания.</p> <p><i>Моделирование</i> в процессе совместного обсуждения алгоритма решения числового кроссворда; <i>использование</i> его в ходе самостоятельной работы.</p> <p><i>Применение</i> изученных способов учебной работы и приёмов вычислений для работы с числовыми головоломками.</p> <p><i>Участие</i> в обсуждении проблемных вопросов, высказывание собственное мнение и аргументирование его.</p>

					<p><i>Выполнение пробных учебных действие, фиксирование индивидуальных затруднений в пробном действии.</i></p> <p><i>Аргументирование своей позиции в коммуникации, учитывание разных мнений, использование критерии для обоснования своего суждения.</i></p> <p><i>Сопоставление полученных (промежуточных, итоговых) результатов с заданным условием.</i></p> <p><i>Контролирование своих действий: обнаруживание и исправление ошибок.</i></p>
	Мир занимательных задач	10	7	3	<p><i>Анализирование</i> текстов задач: ориентирование в тексте, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин).</p> <p><i>Поиск и выбор</i> необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.</p> <p><i>Моделирование</i> ситуаций, описанных в тексте задачи.</p> <p><i>Использование</i> соответствующих знаково-символических средств для моделирования ситуации.</p> <p><i>Конструирование</i> последовательности «шагов» (алгоритм) решения задачи.</p> <p><i>Обосновывание</i> выполняемых и выполненных действий.</p> <p><i>Воспроизведение</i> способов решения задач.</p> <p><i>Сопоставление</i> полученных (промежуточных, итоговых) результатов с заданным условием.</p> <p><i>Анализирование</i> предложенных вариантов решения задач, выбор верных.</p> <p><i>Выбор</i> наиболее эффективных способов решения задач.</p> <p><i>Оценивание</i> предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно).</p> <p><i>Участие</i> в учебном диалоге, оценивание процесса поиска и</p>

					результата решения задачи. <i>Конструирование</i> составных задач.
	Геометрическая мозаика	14	7	7	<p><i>Ориентирование</i> в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».</p> <p><i>Ориентирование</i> на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.</p> <p><i>Проведение</i> линий по заданному маршруту (алгоритму).</p> <p><i>Выделение</i> фигур заданной формы на сложном чертеже.</p> <p><i>Анализирование</i> расположения деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.</p> <p><i>Составление</i> фигур из частей.</p> <p><i>Определение</i> места заданной детали в конструкции.</p> <p><i>Выявление</i> закономерности в расположении деталей; <i>составление</i> детали в соответствии с заданным контуром конструкции.</p> <p><i>Сопоставление</i> полученных (промежуточных, итоговых) результат с заданным условием.</p> <p><i>Объяснение (обоснование)</i> выбора деталей или способов действий при заданных условиях.</p> <p><i>Анализирование</i> предложенных возможных вариантов верного решения.</p> <p><i>Моделирование</i> объёмных фигур из различных материалов (проволоки, пластилина и др.) и из развёрток.</p> <p><i>Осуществление</i> развернутых действий контроля и самоконтроля: сравнение построенных конструкций с образцом.</p>
	ИТОГО:	34	21	13	
	3 год обучения				
	Числа. Арифметические действия. Величины.	9	6	3	<i>Моделирование</i> в процессе совместного обсуждения

					<p>алгоритма решения числового кроссворда; <i>использование</i> его в ходе самостоятельной работы.</p> <p><i>Применение</i> изученных способов учебной работы и приёмов вычислений для работы с числовыми головоломками.</p> <p><i>Участие</i> в обсуждении проблемных вопросов, высказывание собственное мнение и аргументирование его.</p> <p><i>Выполнение</i> пробных учебных действие, <i>фиксирование</i> индивидуальных затруднений в пробном действии.</p> <p><i>Аргументирование</i> своей позиции в коммуникации, <i>учитывание</i> разных мнений, <i>использование</i> критерии для обоснования своего суждения.</p> <p><i>Сопоставление</i> полученных (промежуточных, итоговых) результатов с заданным условием.</p> <p><i>Контролирование</i> своих действий: обнаруживание и исправление ошибок.</p> <p><i>Конструирование</i> «магических квадратов», «судоку».</p>
	Мир занимательных задач	15	10	5	<p><i>Анализирование</i> текстов задач: ориентирование в тексте, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин).</p> <p><i>Поиск и выбор</i> необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.</p> <p><i>Моделирование</i> ситуаций, описанных в тексте задачи.</p> <p><i>Использование</i> соответствующих знаково-символических средств для моделирования ситуации.</p> <p><i>Конструирование</i> последовательности «шагов» (алгоритм) решения задачи.</p> <p><i>Обосновывание</i> выполняемых и выполненных действий.</p> <p><i>Воспроизведение</i> способов решения задач.</p>

					<p><i>Сопоставление</i> полученных (промежуточных, итоговых) результатов с заданным условием.</p> <p><i>Анализирование</i> предложенных вариантов решения задач, выбор верных.</p> <p><i>Выбор</i> наиболее эффективных способов решения задач.</p> <p><i>Оценивание</i> предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно).</p> <p><i>Участие</i> в учебном диалоге, оценивание процесса поиска и результата решения задачи.</p> <p><i>Конструирование</i> составных, прямых и обратных задач</p>
	Геометрическая мозаика	10	5	5	<p><i>Проведение</i> линий по заданному маршруту (алгоритму).</p> <p><i>Выделение</i> фигур заданной формы на сложном чертеже.</p> <p><i>Анализирование</i> расположения деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.</p> <p><i>Составление</i> фигур из частей.</p> <p><i>Определение</i> места заданной детали в конструкции.</p> <p><i>Выявление</i> закономерности в расположении деталей;</p> <p><i>составление</i> детали в соответствии с заданным контуром конструкции.</p> <p><i>Сопоставление</i> полученных (промежуточных, итоговых) результат с заданным условием.</p> <p><i>Объяснение (обоснование)</i> выбора деталей или способов действий при заданных условиях.</p> <p><i>Анализирование</i> предложенных возможных вариантов верного решения.</p> <p><i>Моделирование</i> объёмных фигур из различных материалов (провода, пластилина и др.) и из развёрток.</p> <p><i>Осуществление</i> развёрнутых действий контроля и самоконтроля: сравнение построенных конструкций с образцом.</p>

ИТОГО:		34	21	13	
4 год обучения					
	Числа. Арифметические действия. Величины.	15	8	7	<p><i>Моделирование</i> в процессе совместного обсуждения алгоритма решения числового кроссворда; <i>использование</i> его в ходе самостоятельной работы.</p> <p><i>Применение</i> изученных способов учебной работы и приёмов вычислений для работы с числовыми головоломками.</p> <p><i>Участие</i> в обсуждении проблемных вопросов, высказывание собственное мнение и аргументирование его.</p> <p><i>Выполнение</i> пробных учебных действие, <i>фиксирование</i> индивидуальных затруднений в пробном действии.</p> <p><i>Аргументирование</i> своей позиции в коммуникации, <i>учитывание</i> разных мнений, <i>использование</i> критерии для обоснования своего суждения.</p> <p><i>Сопоставление</i> полученных (промежуточных, итоговых) результатов с заданным условием.</p> <p><i>Контролирование</i> своих действий: обнаруживание и исправление ошибок.</p> <p><i>Конструирование</i> «магических квадратов», «судоку».</p>
	Мир занимательных задач	9	7	2	<p><i>Анализирование</i> текстов задач: ориентирование в тексте, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин).</p> <p><i>Поиск и выбор</i> необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.</p> <p><i>Моделирование</i> ситуаций, описанных в тексте задачи.</p> <p><i>Использование</i> соответствующих знаково-символических средств для моделирования ситуации.</p> <p><i>Конструирование</i> последовательности «шагов»</p>

					<p>(алгоритм) решения задачи. <i>Обосновывание</i>) выполняемых и выполненных действий. <i>Воспроизведение</i> способов решения задач. <i>Сопоставление</i> полученных (промежуточных, итоговых) результатов с заданным условием. <i>Анализирование</i> предложенных вариантов решения задач, выбор верных. <i>Выбор</i> наиболее эффективных способов решения задач. <i>Оценивание</i> предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно). <i>Участие</i> в учебном диалоге, оценивание процесса поиска и результата решения задачи. <i>Конструирование</i> составных, прямых и обратных задач</p>
	Геометрическая мозаика	10	5	5	<p><i>Выявление</i> закономерности в расположении деталей; <i>составление</i> детали в соответствии с заданным контуром конструкции. <i>Сопоставление</i> полученных (промежуточных, итоговых) результатов с заданным условием. <i>Объяснение (обоснование)</i> выбора деталей или способов действий при заданных условиях. <i>Анализирование</i> предложенных возможных вариантов верного решения. <i>Моделирование</i> объёмных фигур из различных материалов (проволоки, пластилина и др.) и из развёрток. <i>Осуществление</i> развернутых действий контроля и самоконтроля: сравнение построенных конструкций с образцом.</p>
	ИТОГО:	34	20	14	

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание программы кружка «Занимательная математика» 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.

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.

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 (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.

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.

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.

Универсальные учебные действия

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.

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.)

Универсальные учебные 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.

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 разверток.

Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

4. ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Личностные, метапредметные и предметные результаты изучения курса «Занимательная математика».

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 представлены в содержании программы в разделе «Универсальные учебные действия».

Предметные результаты отражены в содержании программы (раздел «Основное содержание»)

5. ФОРМЫ И ВИДЫ КОНТРОЛЯ.

Основными формами контроля являются

- соревнования
- конкурсы
- выставки работ по конструированию
- портфолио

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ.

Форма организации обучения - 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»³.

Форма организации обучения – работа с конструкторами

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат»⁴. «Спичечный»

Конструктор 5.

ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела».

Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	количество
1.	Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)	
	«Рисуем по клеточкам» рабочая тетрадь,	20
	«Учимся решать задачи» рабочая тетрадь	20
	«Занимательная математика» рабочая тетрадь	20
	«Числовые кроссворды» рабочая тетрадь	5 шт
2.	Печатные пособия	
	Демонстрационный материал	
	<ul style="list-style-type: none">картинки предметные в соответствии с основными темами программы обучения.карточки с заданиями по математике для 1-4 классов (в том числе многоразового использования с возможностью самопроверки)	1 комплект (80шт) 30
3.	Технические средства обучения (ТСО)	
	Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц	1
	Магнитная доска	5
	Интерактивная доска	1
	Персональный компьютер	1
	Мультимедийный проектор	1
	Сканер	1
	Принтер струйный цветной	1
	Фотокамера цифровая	1
4.	Демонстрационные пособия.	
	Объекты, предназначенные для демонстрации последовательно пересчёта от 0 до 10	80 шт
	Демонстрационная числовая линейка с делениями от 0 до 100	1 шт

5.	Экранно-звуковые пособия	
	Занимательные задания по математике для 1-4 класса. «Математика 1 класс» 2 части уроки Кирилла и Мефодия	2 диска
6.	Учебно-практическое и учебно-лабораторное оборудование.	
	Раздаточные материалы для обучения последовательному пересчёту от 0 до 10	1 комплект (20 шт)
	Числовая линейка от 0 до 10	20 шт
7.	Игры и игрушки.	
	Настольные развивающие игры. ЛЕГО - конструкторы «Пазлы» кубики	5 наборов 5 наборов 5 наборов
8.	Оборудование класса.	
	Ученические столы 1-2 местные с комплектом стульев.	15
	Стол учительский с тумбой.	1
	Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и пр.	1
	Настенные доски для вывешивания иллюстративного материала.	1
	Подставки для книг, держатели для карт и т.п.	6 шт

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания
методического объединения
учителей от «26» августа 2015 г. № 1
руководитель МО
Е.А. Некоз

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР
Л.В. Белоненко
от «26» августа 2015 г.