

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МБОУ "Переясловская ООШ №9"

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического совета
№1 от «28» августа
2024г.

СОГЛАСОВАНО
Зам директора по УВР
Жуль Л.Е.
от «29» августа 2024г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
Хитрова О.В.
Приказ № 01-05-81а от
«30» 08. 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по курсу «Математическая грамотность»
для учащихся 1-4 классов

разработана учителем начальных классов Мячиной Е.П.

Пояснительная записка

Нормативными источниками для составления программы являются:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки России от 17.12.2010г. № 1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»
- Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях – СанПиН 2.4.2.2821-10 (утверждены Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 24.11.2015 г № 81.
- Приказ № 1577 от «31» декабря 2015г, «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки от 17 декабря 2010 года №1897»
- Уставом муниципальной бюджетной общеобразовательной организации «Переясловская основная общеобразовательная школа № 9» и регламентирует порядок разработки и реализации рабочих программ учителей.
 - Положение ОО о Рабочей программе
 - Приказ № 01-05-131 от 24.05.2016 г «Об утверждении рабочей программы». ООП ООО МБОУ «Переясловская ООШ №9»
 - Учебный план МБОУ «Переясловская ООШ №9» на 2021 – 2022уч.г.

Программа «Посчитай - ка» рассчитана на учащихся 7-11 лет, срок реализации 4 года (1-4 класс).

Формы: Математические (логические) игры, задачи, упражнения, графические задания, развлечения - загадки, задачи-шутки, ребусы, головоломки, игр, дидактические игры и упражнения, математические игры (геометрический материал), конкурсы и др.

Планируемые результаты освоения учебного предмета

1. Личностные результаты освоения учебного предмета:

- 1). **самоопределение** (формирование положительного отношения к полученным знаниям)
- 2). **смыслообразование** (дети определяют степень нужности полученных на кружке знаний)
- 3). **нравственно-этическая ориентация** (оценивание усвоенного материала, исходя из личностных ценностей)

2. Метапредметные результаты освоения учебного предмета:

- 1). Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха
- 2). Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия
- 3). Овладение способностью принимать и сохранять цели
- 4). Овладение навыками смыслового чтения текстов
- 5). Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения,

классификации

б). Овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности

3. Предметные результаты освоения учебного предмета:

- 1). Приобретение начального опыта применения математических знаний.
- 2). Использование начальных математических знаний.
- 3). Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи.
- 4). Умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом.
- 5). Приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.
- 6). Умения ориентироваться в пространственных отношениях «справа-слева», «перед-за», «между», «над-под», «выше-ниже» и т.д.
- 7). Находить взаимосвязь плоских и пространственных фигур.
- 8). Отличать кривые и плоские поверхности.
- 9). Уметь читать графическую информацию.
- 10). Дифференцировать видимые и невидимые линии.
- 11). Конструировать геометрические фигуры.
- 12). Анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы.
- 13). Уметь различать существенные и несущественные признаки.
- 14). Уметь решать ребусы, головоломки, кроссворды.

Содержание предмета.

1. 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.

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.

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 неверных.

Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

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.

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.

Тематическое планирование 1 класс (16 ч)

№	тема	количество часов
1	Математика — это интересно.	1
2	Путешествие точки.	1
3	Волшебная линейка	1
4	Праздник числа 10.	1
5	Игра-соревнование «Весёлый счёт».	1
6	Весёлая геометрия	1
7	Математические игры.	1
8	Задачи-смекалки.	1
9	Математические игры.	1

10	Игра в магазин.	1
11	Математическое путешествие.	1
12	Математические игры.	1
13	Секреты задач	1
14	Математическая карусель.	1
15	Числовые головоломки	1
16	Математические игры.	1

Учебно – тематическое планирование 1 класс

№	Тема занятия, краткое содержание	к-во часов	дата проведения	
			план	факт
1.	Математика — это интересно. Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3×3 клетки).	1		
2.	Путешествие точки. Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.	1		
3.	Волшебная линейка. Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	1		
4.	Праздник числа 10. Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	1		
5.	Игра-соревнование «Весёлый счёт». Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4×5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.	1		
6.	Весёлая геометрия. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.	1		
7.	Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».	1		
8.	Задачи-смекалки. Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.	1		

9.	Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание в пределах 20».	1		
10.	Игра в магазин. Монеты. Сложение и вычитание в пределах 20.	1		
11.	Математическое путешествие. Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 3; второй — прибавляет 2, третий — вычитает 3, а четвёртый — прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу. 1-й раунд: $10 - 3 = 7$ $7 + 2 = 9$ $9 - 3 = 6$ $6 + 5 = 11$ 2-й раунд: $11 - 3 = 8$ и т. д.	1		
12.	Математические игры. «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».	1		
13.	Секреты задач. Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	1		
14.	Математическая карусель. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
15.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа.	1		
16.	Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».	1		

Тематическое планирование 2 класс (17 ч)

№	тема	Количество часов
1	Крестики-нолики.	1
2	Математические игры.	1
3	Секреты задач.	1
4	Геометрический калейдоскоп.	1
5	Числовые головоломки	1
6	Геометрия вокруг нас.	1

7	Математическое путешествие.	1
8	Математические игры.	1
9	«Часы нас будят по утрам...».	1
10	Головоломки.	1
11	Секреты задач.	1
12.13	Дважды два — четыре.	1
14	Дважды два — четыре.	1
15	В царстве смекалки.	1
16	Интеллектуальная разминка.	1
17	Математическая эстафета	1

Учебно – тематическое планирование 2 класс

№	Тема занятия, краткое содержание	к-во часов	дата проведения	
			план	факт
1.	Крестики-нолики. Игра «Крестики-нолики» .Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).	1		
2.	Математические игры. Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)».	1		
3.	Прятки с фигурами. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.	1		
4.	Секреты задач. Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах.	1		
5.	Геометрический калейдоскоп. Конструирование многоугольников из заданных элементов. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе.	1		
6.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда.	1		

7.	Геометрия вокруг нас. Решение задач, формирующих наблюдательность геометрическую.	1		
8.	Математическое путешествие. Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15. Ответы к пяти раундам записываются. 1-й раунд: $34 - 14 = 20$ $20 + 18 = 38$ $38 - 16 = 22$ $22 + 15 = 37$	1		
9.	Математические игры. Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100». Работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по теме «Сложение и вычитание до 100».	1		
10.	«Часы нас будят по утрам...». Определение времени по часам с точностью до часа. Часовой циферблат с подвижными стрелками.	1		
11.	Головоломки. Расшифровка закодированных слов. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку.	1		
12.	Секреты задач. Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.	1		
13.	Дважды два — четыре. Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения» ¹ . Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Математический набор «Карточки-считалочки»: карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.	1		
14.	Дважды два — четыре. Игры с кубиками (у каждого два кубика). Запись результатов умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Игра «Не собьюсь». Задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».	1		
15.	В царстве смекалки. Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	1		

16.	Интеллектуальная разминка. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	1		
17.	Математическая эстафета. Решение олимпиадных задач.	1		

Тематическое планирование 3 класс (17 ч)

№	тема	Количество часов
1	Интеллектуальная разминка.	1
2	«Числовой» конструктор.	1
3	Геометрия вокруг нас.	1
4	В царстве смекалки.	1
5	«Шаг в будущее».	1
6	«Спичечный» конструктор.	1
7	Числовые головоломки.	1
8	Интеллектуальная разминка.	1
9	Математические фокусы.	1
10	Секреты чисел.	1
11	Математическое путешествие.	1
12	В царстве смекалки.	1
13	Мир занимательных задач.	1
14	Разверни листок.	1
15	От секунды до столетия.	1
16	Это было в старину.	1
17	Математический лабиринт.	1

Учебно – тематическое планирование 3 класс

№	Тема занятия, краткое содержание	к-во часов	дата проведения	
			план	факт
1.	Интеллектуальная разминка. Решение олимпиадных задач.	1		
2.	«Числовой» конструктор. Числа от 1 до 1000. Составление трёхзначных чисел с помощью комплектов карточек с числами: 1) 0, 1, 2, 3, 4, ..., 9 (10); 2) 10, 20, 30, 40, ..., 90; 3) 100, 200, 300, 400, ..., 900.	1		
3.	Геометрия вокруг нас. Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.	1		
4.	В царстве смекалки. Решение нестандартных задач (на «отношения»).	1		
5.	«Шаг в будущее». Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркет и мозаики» и др.	1		
6.	«Спичечный» конструктор. Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.	1		
7.	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	1		
8.	Интеллектуальная разминка. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	1		
9.	Математические фокусы. Порядок выполнения действий в числовых выражениях (без скобок, со скобками). Соедините числа 1 1 1 1 1 1 знаками действий так, чтобы в ответе получилось 1, 2, 3, 4, ..., 15.	1		
10.	Секреты чисел. Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.	1		
11.	Математическое путешествие. Вычисления в группах: первый ученик из числа вычитает 140; второй — прибавляет 180, третий — вычитает 160, а четвёртый — прибавляет 150. Решения и ответы к пяти раундам записываются. Взаимный контроль.	1		

	1-й раунд: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + + 150 = 670$			
12.	В царстве смекалки. Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	1		
13.	Мир занимательных задач. Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др.	1		
14.	Разверни листок. Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	1		
15.	От секунды до столетия. Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век. Одна секунда в жизни класса. Цена одной минуты. Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор информации. Что успевают сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки? Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников.	1		
16.	Это было в старину. Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»	1		
17.	Математический лабиринт. Итоговое занятие — интеллектуальный марафон.	1		

Тематическое планирование 4 класс (17 ч)

№	Тема	Количество часов
1	Интеллектуальная разминка.	1
2	Числа-великаны.	1
3	Мир занимательных задач	1
4	Римские цифры.	1
5	Секреты задач.	1
6	В царстве смекалки.	1
7	Математический марафон.	1
8	Математические фокусы.	1
9	Какие слова спрятаны в таблице?	1
10	Решай, отгадывай, считай.	1
11	В царстве смекалки.	1

12	Мир занимательных задач.	1
13	Мир занимательных задач.	1
14	Блиц-турнир по решению задач.	1
15	Математическая копилка.	1
16	Математический лабиринт.	1
17	Математический праздник.	1

Календарно – тематическое планирование 4 класс

№	Тема занятия, краткое содержание	к-во часов	дата проведения	
			план	факт
1.	Интеллектуальная разминка. Решение олимпиадных задач.	1		
2.	Числа-великаны. Как велик миллион? Что такое гугол?	1		
3.	Мир занимательных задач. Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др	1		
4.	Римские цифры. Занимательные задания с римскими цифрами.	1		
5.	Секреты задач. Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. (Н. Разговоров).	1		
6.	В царстве смекалки. Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	1		
7.	Математический марафон. Решение задач.	1		
8.	Математические фокусы. «Открой» способ быстрого поиска суммы. Как сложить несколько последовательных чисел натурального ряда? Например, $6 + 7 + 8 + 9 + 10$; $12 + 13 + 14 + 15 + 16$ и др.	1		
9.	Какие слова спрятаны в таблице? Поиск в таблице (9×9) слов, связанных с математикой.	1		
10.	Решай, отгадывай, считай. Не переставляя числа 1, 2, 3, 4, 5, соединить их знаками действий так, чтобы в ответе получилось 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 100. Две рядом стоящие цифры можно считать за одно число. Там, где необходимо, можно использовать скобки.	1		
11.	В царстве смекалки. Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	1		

12.	Мир занимательных задач. Задачи со многими возможными решениями. Запись решения в виде таблицы.	1		
13.	Блиц-турнир по решению задач. Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений.	1		
14.	Математическая копилка. Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач.	1		
15.	<i>Промежуточная аттестация</i>	1		
16.	Математический лабиринт. Интеллектуальный марафон.	1		
17.	Математический праздник. Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки. Задачи в стихах. Игра «Задумай число».	1		