

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 3
имени Екатерины Ивановны Гришко
муниципального образования Щербиновский район
станция Старощербиновская

УТВЕРЖДЕНО
решением педагогического совета
от 30 августа 2021 года протокол № 1
Председатель _____ А.В.Попова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

по конкретным видам внеурочной деятельности

кружок «Математика с увлечением»

срок реализации программы 4 года

возраст обучающихся 6,5 – 10 лет

Разработано учителем начальных классов Ежовой Е.И.

Программа составлена на основе программы «Занимательная математика»
Е.Э. Кочуровой (Сборник программ внеурочной деятельности: 1- 4 классы / под
ред. Н.Ф. Виноградовой. — М. :Вентана-Граф, 2011. - 192 с. — (Начальная школа
XXI века)

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 «Занимательная математика», 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 позволяют обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

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

Общая характеристика факультатива. «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, что способствует появлению у учащихся желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, а также формированию умений работать в условиях поиска и развитию сообразительности, любознательности. В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходство и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер изменений и на основе этого формулировать выводы. Совместное с учителем движение

от вопроса к ответу — это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться самому находить выход-ответ. Факультатив «Занимательная математика» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в факультатив включены подвижные математические игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия; что приводит к передвижению учеников 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). Приорганизации факультатива целесообразно использовать принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Место факультатива в учебном плане. Программа рассчитана на 68 ч в год с проведением занятий два раза в неделю продолжительностью 30–35 мин. По учебному плану в 1 классе – 66 часа, во 2–4 классах по 68 часа. Содержание факультатива отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика» и не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, в программе содержатся полезная и любопытная информация, занимательные математические факты, способные дать простор воображению.

(«Центры» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. В одном «центре» работает одновременно несколько учащихся. Выбор «центра» учащиеся осуществляют самостоятельно. После 7–8 мин занятия группа переходит из одного «центра» деятельности в другой.)

Ценностными ориентирами содержания факультатива являются:

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

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы факультатива.

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, 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.

Содержание программы

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.

Форма организации обучения — математические игры:

— «Весёлый 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 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».

Универсальные учебные действия:

— 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; (Математика и конструирование : электронное учебное пособие для начальной школы. — М.: ООО «ДОС», 2004.)
- 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) результата 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 искомых 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. 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 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 результат решения задачи;
- конструировать несложные задачи.

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. 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 развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

Форма организации обучения — работа с конструкторами:

- моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;
- танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор;
- конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;

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

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 развёрток;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

(Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. — 3-е изд. — М.: Просвещение, 1991.)

Вместо спичек можно использовать счётные палочки.

Клас с	Темы	Количество часов		
		Всего часов	Количество аудиторных часов	Количество внеаудитор ных часов
1 клас с	Числа. Арифметические	34	18	16
	действия. Величины.			
	Мир занимательных задач	6	4	2
	Геометрическая мозаика	26	12	14
		Итого :66	34	32
2 клас с	Числа. Арифметические	30	16	14
	действия. Величины			
	Мир занимательных задач	14	6	8
	Геометрическая мозаика	24	12	12
		Итого:68	34	34
3 клас с	Числа. Арифметические	44	22	22
	действия. Величины.			
	Мир занимательных задач	14	8	6
	Геометрическая мозаика	10	4	6
		Итого: 68	34	17
4 клас с	Числа. Арифметические	32	16	16
	действия. Величины			
	Мир занимательных задач	24	12	12
	Геометрическая мозаика	12	6	6
		Итого: 68	34	34
		270ч.	136ч.	134ч.

Тематическое планирование

1 класс

№	Тема	Кол иче ств о час ов	Да та пла нир уем ая	Дат а фак тич еска я	Содержание	Оборудо вание урока
1, 2	Геометрическая мозаика Математика — это интересно. Решение нестандартных задач.	10 2			Игра «Муха» («муха» перемещается покомандам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки).	игровое поле 3 × 3 клетки
3, 4	Танграм: древняя китайская головоломка	2			Составление картинки с заданным разбиением на части; с частичнозаданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.	карточк и «тангра м»
5, 6	Путешествие точки	2			Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.	
7, 8	Игры с кубиками	2			Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	Кубики с точками
9, 10	Танграм: древняя китайская головоломка	4			Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в	карточк и «тангра м»
	Числа. Арифметические действия.	2				

11,12	Величины. Волшебная линейка Шкала линейки.	2		уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.	
13,14	Праздник числа 10	2		Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	
15,16	Геометрическая мозаика Конструирование многоугольников из деталей танграма	4		Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	карточк и «танграм»
17,18	Числа. Арифметические действия. Величины. Игра-соревнование «Весёлый счёт»	2		Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.	Таблица 4x5 с числами от 1 до 20
19,20	Игры с кубиками	2		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.	кубики
21,22	Геометрическая мозаика Конструкторы лего.	2		Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	Конструктор лего
23	Сбор модели по схеме.	2		Знакомство с деталями конструктора, схемами-	

,2 4.	Весёлая геометрия	4		инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу	
25 ,2 6	Числа. Арифметические действия. Величины. Математические игры	2		Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.	
27 ,2 8	Геометрическая мозаика «Спичечный» конструктор	2		Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».	Спички, счетные палочки.
29 ,3 0	«Спичечный» конструктор. Задачи.	2		Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	
31 ,3 2	Мир занимательных задач Задачи-смекалки	2	12		
33 ,3 4	Геометрическая мозаика Прятки с фигурами	2		Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.	Таблица «Поиск треуголь ников в заданно й фигуре»
35 ,3 6.	Числа. Арифметические действия. Величины. Математические игры.	2		Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре.	
37 ,3	Числовые головоломки Математическая	2		Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание	Таблиц ы для начальн ой

8	карусель	2		в пределах 20».	школы.
	Математическая карусель	2		Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судокку).	Математика: в 6 сериях.
39,40.	Уголки	6		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	Математика вокруг нас: 10 п.л. формата А1
41,42	Игра в магазин.	2			
	Геометрическая мозаика				
43,44	Конструирование фигур из деталей танграма.			Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	
	Числа.			МонетыСложение и вычитание в пределах 20.	
45,46.	Арифметические действия.	2		Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения.	Кубики с точками и числами.
	Величины.			Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.	
47,48	Игры с кубиками			Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, а на гранях второго — числа 4, 5, 6, 7, 8, 9.Взаимный контроль.	
49,50	Математическое путешествие	2			
	Сложение и вычитание в пределах 20.	4			
51,52		2			
	Математические игры.	2			
	Мир занимательных задач	6		Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 3; второй — прибавляет 2, третий — вычитает 3, а четвёртый — прибавляет 5.	
	Секреты задач.				

53,54	Математическая карусель	2			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. «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».	
55,56	Математические игры	2			Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	
57,58	Математические игры				Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	
59,60	Итого:				Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	
61,62					Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»,	
63,64					«Вычитание в пределах 20».	
65,66						

Тематическое планирование
2 класс

№	Тема	Кол иче ств о час ов	Да та пла нир уем ая	Дат а фак тич еска я	Содержание	Оборуд ование урока
1, 2	Геометрическая мозаика «Удивительная снежинка»	4 2			Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»	таблица «Геометрические узоры. Симметрия»
3, 4	Крестики-нолики.	2			Игра «Крестики-нолики» и конструктор «Танграм» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».	Танграм.
5, 6	Числа. Арифметические действия. Величины. Математические игры	2 2			Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20). Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)».	Лото
7, 8	Геометрическая мозаика Прятки с фигурами.	2 2			Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.	
9, 10	Мир занимательных задач Секреты задач	2 6			Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах.	Спички
11	Геометрическая мозаика «Спичечный» конструктор «Спичечный»	2 2			Построение конструкции по	счетны

,1 2 13 ,1 4 15 ,1 6 17 .1 8 19 .2 0 21 .2 2 23 .2 4 25 .2 6	конструктор Геометрический калейдоскоп. Числа. Арифметические действия. Величины. Числовые головоломки «Шаг в будущее» Геометрическая мозаика Геометрия вокруг нас Путешествие точки. «Шаг в будущее» Тайны окружности Окружность.	2 4 2 2 8 2 2 2 2 2 10		заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы. Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). Конструкторы: «Спички», «Полимино» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?». Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов. Конструкторы: «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Игры: «Волшебная палочка»,	е палочк и Танграм. компьютеры Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. компьютеры
--	---	---	--	---	---

	Числа. Арифметические действия. Величины.	2			«Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.	
27 ,2 8	Математическое путешествие.	2			Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).	
	«Новогодний серпантин».	2				
	«Новогодний серпантин».	2				
29 ,3 0	Математические игры.	2			Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15. Ответы к пяти раундам записываются.	
	«Часы нас будят по утрам...»	2			1-й раунд: $34 - 14 = 20$ $20 + 18 = 38$ $38 - 16 = 22$ $22 + 15 = 37$	
31 ,3 2	Геометрическая мозаика	2				
33 ,3 4.	Геометрический калейдоскоп	2			Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	
35 ,3 6.	Мир занимательных задач	1				Часовой циферблат с подвижными стрелками.
37 ,3 8	Головоломки					
	Расшифровка закодированных слов.	1			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».	
	Секреты задач	4				
39 ,4 0	Числа. Арифметические действия. Величины.	2			Определение времени по часам с точностью до часа. Конструктор «Часы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».	Разрезные геометрические фигуры
	«Что скрывает сорока?»	2			Задания на разрезание и	карточки
	Интеллектуальна	2				

41	я разминка.			составление фигур.	
,	Дважды два —			Восстановление примеров:	
	четыре. Таблица	2		объяснить, какая цифра скрыта;	комп
42	умножения			проверить, перевернув	ютеры
.	однозначных	2		карточку.	
	чисел.			Задачи с лишними или	
	Дважды два —	2		недостающими либо	
	четыре.			некорректными данными.	
	Игры с кубиками			Нестандартные задачи.	Матем
43	на умножение.	2		Решение и составление ребусов,	атичес
,4				содержащих числа: ви3на, 100л,	кий
4.	В царстве			про100р, ко100чка, 40а, 3буна,	набор
	смекалки			и100рия и др.	«Карто
45		2		Работа в «центрах»	чки-
,4				деятельности: конструкторы,	считал
6.	Интеллектуальна			электронные математические	очки»
	я разминка			игры математические	(сорбо
47				головоломки,	нки):
,4				занимательные задачи.Игра	карточ
8	Геометрическая	6		«Говорящая	ки
	мозаика			таблицаумножения».	двусто
	Составь квадрат.	3		Игра «Математическое	ронние
	Прямоугольник.			домино». Математические	: на
49	Квадрат.			пирамиды: «Умножение»,	одной
,5		3		«Деление».	сторон
0	Мир			У каждого два кубика. Запись	е —
	занимательных	2		результатов умножения чисел	задани
51	задач			(числа точек) на верхних гранях	е, на
,5	Мир	2		выпавших кубиков. Взаимный	другой
2	занимательных			контроль. Игра «Не сойбьюсь».	—
	задач	2		Задания по теме «Табличное	ответ.
53				умножение и деление чисел» из	
,5	Задачи, имеющие	2		электронного учебного пособия	
4	несколько			«Математика и	
	решений.	2		конструирование».	Комп
55	Математическая			Сбор информации и выпуск	ютеры
,5	эстафета	68		математической газеты (работа	
6		ч.		в группах).	
	Мир				
	занимательных				

57,58.	задач Мир занимательных задач Итого:				Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры, математические головоломки, занимательные задачи. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «о волке, козе и капусте». Решение олимпиадных задач (подготовка к международному кон-курсу «Кенгуру»).	Разрезные квадраты и прямоугольники.
59,61						
62,64.						
65,66						
67,68						
.						

Тематическое планирование
3 класс

№	Тема	Кол иче ств о час ов	Да та пла нир уем ая	Дат а фак тич еска я	Содержание	Оборуд ование урока
	Мир занимательных задач	2				
1,		2			Решение олимпиадных задач	
2.	Интеллектуальна я разминка.				международного конкурса «Кенгуру».	
		2				
	Числа.				Числа от 1 до 1000.	
	Арифметические				Составление трёхзначных чисел	
	действия.				с помощью ком-	
	Величины.	2			плектов карточек с числами: 1)	
3,	«Числовой»				0, 1, 2, 3, 4, ... , 9 (10); 2) 10, 20,	
4.	конструктор				30, 40, ... ,	
		2			90; 3) 100, 200, 300, 400, ... ,	
	Геометрическая				900.	
5,	мозаика	2				Разрезн ые
6.	Геометрия вокруг нас				Конструирование	геомет рическ ие
		6			многоугольников из	фигуры
	Мир занимательных задач	2			одинаковых треугольников.	
7,	Волшебные					
8	переливания	2			Задачи на переливание.	
9,	В царстве					
10	смекалки	2			Сбор информации	
.					и выпуск математической	
11	Решение				газеты (работа в группах).	
,1	нестандартных	6				
2.	задач (на «отношения»).					
		2				компъ ютеры
	Геометрическая					
	мозаика				Игры: «Крестики-нолики на	
13	«Шаг в будущее»				бесконечной доске», «Морской	

14.		2		бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркет» и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».	
15	«Спичечный» конструктор	2			Спички
16.	«Спичечный» конструктор	24		Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание	палочек и.
17				нескольких спичек в соответствии с условием.	
18.	Числа. Арифметические действия. Величины. Числовые головоломки	2		Проверка выполненной работы.	
19		2		Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	
20.	Интеллектуальная разминка			Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	Компьютер
21	Интеллектуальная разминка	2			
22					
23	Математические фокусы	2			
24.					
25	Математические игры			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.	
26.		2			
27					
28.	Секреты чисел	2		Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками»	газеты, детские
	Математическая				е

29 ,3 0.	копилка	2		Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.	журналы
31 ,3 2.	Математическое путешествие			Составление сборника числового материала, взятого из жизни, для составления задач.	
33 ,3 4.	Выбери маршрут	2		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.	
	Числовые головоломки.	2		Взаимный контроль. 1-й раунд: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$	
35 ,3 6.	В царстве смекалки	2		Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.	Газеты, журналы
	В царстве смекалки	2		Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	
37 ,3 8.	Мир занимательных задач	2		Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	
39 ,4 0.	Мир занимательных задач.	2			
	Геометрическая мозаика	4		Задачи со многими возможными решениями.	
41 ,4 2.	Геометрический калейдоскоп	2		Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на	танграм

43,4	Мир занимательных задач	2			доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др	компьютеры
44	Интеллектуальная разминка задачи.	18			Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.	
45,4	Разверни листок					
46	От секунды до столетия	2			Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, Занимательные.	Модель часов
47,4	Числа. Арифметические действия. Величины.	2			Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	
48	Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век.	2				
49,5	Одна секунда в жизни класса.	2			Цена одной минуты. Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор информации. Что успевает сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки?	
50	Числовые головоломки.	2				
51,5	Конкурс смекалки	2			Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников.	Работа с таблицей
52	Это было в старину	2			Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).	«Старинные русские меры
53,5	Математические фокусы	2			Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.	
54						

55 ,5 6.	Энциклопедия математических развлечений	2			Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач.	длины»
57 ,5 8.	Составление сборника занимательных заданий.	68ч			Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.	
59 ,6 0.	Математический лабиринт					
61 ,6 2.	Итого:				Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).	
63 ,6 4.					Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру»	
65 ,6 6.						
67 ,6 8.						

Тематическое планирование

4 класс

№	Тема	Количество часов	Дата планируем	Дата фактически	Содержание	Оборудование урока
	Мир занимательных задач	2				
1, 2.	Интеллектуальная разминка	2			Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».	
	Числа. Арифметические действия. Величины.	2				
3, 4.	Числа-великаны	2			Как велик миллион? Что такое гугол?	
	Мир занимательных задач	4				
5, 6.	Мир занимательных задач	2			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.	
7, 8	Кто что увидит?	2			Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	
	Числа. Арифметические действия. Величины.	4				
9, 10	Римские цифры	2			Занимательные задания с римскими цифрами.	
	Числовые головоломки	2			Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).	
11, 12	Мир занимательных	6				

	задач	2			Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. (Н. Разговоров).	Газеты журналы
13,14	Секреты задач	2				
15,16	В царстве смекалки	2			Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	
17,18	Математический марафон	4			Решение задач международного конкурса «Кенгуру».	Спички, палочки.
19,20	Геометрическая мозаика	2				
21,22	«Спичечный» конструктор	2			Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	
23,24	«Спичечный» конструктор	6				
25,26	Числа. Арифметические действия. Величины.	2				
27,28	Выбери маршрут	2			Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами.	
29,30	Интеллектуальная разминка	2			Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	
31,32	Математические фокусы	6				
33,34	Геометрическая мозаика	2			«Открой» способ быстрого поиска суммы. Как сложить несколько последовательных чисел	Набор «Геометрических
35,36	Занимательное моделирование	2				

8.	Моделирование геометрических фигур.	2		натурального ряда? Например, $6 + 7 + 8 + 9 + 10; 12 + 13 + 14 + 15 + 16$ и др.	кие тела».
29,30	Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб.	14		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).	газеты, детские журналы
31,32	Числа. Арифметические действия. Величины.	2			
	Математическая копилка.	2			
33,34	Какие слова спрятаны в таблице?	2			
35,36.	«Математика — наш друг!»	2		Составление сборника числового материала, взятого из жизни для составления задач.	таблица 9 × 9
37,38	Решай, отгадывай, считай	2		Поиск в таблице (9 × 9) слов, связанных с математикой. (Например, задания № 187, 198 в рабочей тетради «Дружим с математикой» 4 класс.) Задачи, решаемые перебором различных вариантов. «Открытые» задачи и задания (придумайте вопросы и ответьте на них). Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.	
39,40.	В царстве смекалки	2			
41,42.	Числовые головоломки	4		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	Газеты, журналы
	Решение и составление ребусов,	2			

	содержащих числа.				использовать скобки.	
43	Мир	2			Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	
,4	занимательных					
4.	задач					
	Мир	6				
45	занимательных				Заполнение числового	
,4	задач.				кроссворда (судоку, какуро).	
6						
	Задачи со	2				
47	многими					
,4	возможными					
8	решениями.	2			Запись решения в видетаблицы. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи.	работа на компьютере
	Числа.					
	Арифметические действия.					
	Величины.					
49	Математические фокусы.	2				
,5						
0.	Интеллектуальная разминка	4				
51					Отгадывание задуманных чисел: «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения» и др	
,5		2				
2.	Интеллектуальная разминка	2			Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры), математические головоломки, занимательные задачи.	
53	Мир	2				
,5	занимательных					
4	задач	2				
	Блиц-турнир по решению задач	4			Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений.	Работа с набором «Танграм»
55						
,5						
6.	Математическая копилка	2				
	Геометрическая мозаика	2			Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач.	
	Геометрические фигуры вокруг					
57						

58.	нас Мир занимательных задач Математический лабиринт	68ч .			Поиск квадратов в прямоугольнике 2×5 см (на клетчатой части листа).Какая пара быстрее составит (и зарисует) геометрическую фигуру?	
59.	Математический праздник				Интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».	
60.						
61.	Итого:					
62.						
63.					Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки.	
64.					Задачивстихах. Игра «Задумай число».	
65.						
66.						
67.						
68.						

Материально-техническое обеспечение

1. Кубики (игральные) с точками или цифрами.
2. Комплекты карточек с числами:
 - 1) 0, 1, 2, 3, 4, ... , 9 (10);
 - 2) 10, 20, 30, 40, ... , 90;
 - 3) 100, 200, 300, 400, ... , 900.
3. «Математический веер» с цифрами и знаками.
4. Игра «Русское лото» (числа от 1 до 100).
5. Электронные издания для младших школьников: «Математика и конструирование», «Считай и побеждай», «Весёлая математика» и др.
6. Игра «Математическое домино» (все случаи таблицы умножения).
7. Математический набор «Карточки-считалочки» (сорбонки) для закрепления таблицы умножения и деления. Карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.

8. Часовой циферблат с подвижными стрелками.
9. Набор «Геометрические тела».
10. Математические настольные игры: математические пирамиды «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление» и др.
11. 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.
12. Набор «Карточки с математическими заданиями и планшет»: запись стираемым фломастером результатов действий на прозрачной плёнке.
13. Кочурова Е.Э. Дружим с математикой: рабочая тетрадь для учащихся 4 класса общеобразовательных учреждений. — М. : Вентана-Граф, 2008.
14. Плакат «Говорящая таблица умножения» / А.А. Бахметьев и др. — М. : Знток, 2009.
15. 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.
16. 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.

Литература для учителя

1. Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. — 2009. — № 7.
2. Гурин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. — СПб. : Кристалл; М. : ОНИКС, 2000.
3. Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.
4. Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.
5. Лавлинскова Е.Ю. Методика работы с задачами повышенной трудности. — М., 2006.
6. Сухин И.Г. 800 новых логических и математических головоломок. — СПб. : Союз, 2001.
7. Сухин И.Г. Судоку и суперсудоку на шестнадцати клетках для детей. — М. : АСТ, 2006.
8. Труднев В.П. Внеклассная работа по математике в начальной школе : пособие для учителей. — М. : Просвещение, 1975.

Интернет-ресурсы

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 конкурсы.
5. <http://puzzle-ru.blogspot.com> — головоломки, загадки, задачи, фокусы, ребусы. __

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания
методического объединения
учителей начальных классов
МБОУ СОШ № 3
от 28 августа 2013 года № 1
_____ И.Г.Кустова

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР
_____ А.В.Попова

29 августа 2013 года

III. Объявление темы и постановка учебной задачи.

Ой, ребята, тише, тише, что-то странное я слышу:
Гость какой-то к нам спешит и как будто бы... шуршит.
Кто бы ни был, заходи, новую букву нам подари!

– Отгадайте з а г а д к у :

Добродушен, деловит,
Весь иголками покрыт.
Слышишь топот шустрых ножек?
Это наш приятель... (*ёжик*).

Показ иллюстрации или мягкой игрушки.

– Ёжик – гость нашего урока. Он поможет мне познакомить вас с новой буквой, а самое главное – ёжик откроет вам первый секрет буквы *ё*.

IV. Открытие нового знания.

1. Знакомство с буквой *Ё*.

– Рассмотрите букву *Ё*, *ё*. На что похожа буква?

Ё – не *Е*, взгляните сами,
Буква с точками-глазами.
А снимите точки с *Ё*,
Превратите в *Е* её.

И. Костарев

2. Звуковой анализ слова «клён».

- Посчитайте, сколько клеточек в схеме звукового состава.
- Можно ли назвать картинку словом «дерево» («листья»)? Объясните, почему ни одно из этих слов не подходит.
- Как правильно назвать картинку?
- «Прочитайте» слово «клён», ведя указку по схеме звукового состава.
- Произнесите слово «клён» так, чтобы отчётливо был слышен первый звук.
- Определите, какой это звук.
- Какой фишкой обозначим звук [к]? (*Синей.*)
- Назовите его мягкую пару. (*[к']*.)
- Произнесите слово «клён» так, чтобы отчётливо был слышен второй звук.
- Определите, какой второй звук в слове «клён»? Какой фишкой обозначить звук [л']? (*Зелёной.*)
- Назовите его твёрдую пару.
- Произнесите слово «клён» так, чтобы отчётливо был слышен третий звук. Какой это звук?
- После какого согласного стоит звук [о]?
- Можно ли после мягкого согласного звук [о] обозначить буквой *о*?

– Закончите правило: «Если в слове звук [о] находится сразу после мягкого согласного звука, он обозначается буквой...» (ё.)

3. Работа по учебнику (заполнение таблицы).

– Какие звуки обозначаются синей фишкой, а какие зелёной? Приведите примеры.

– Рассмотрите схему звукового состава слова «клён».

– Сколько гласных звуков в слове?

– Сколько всего согласных?

– Сколько твёрдых звуков? Мягких?

Учащиеся, которые правильно ответили, играют в «Живые буквы»: самостоятельно строятся, дают характеристику своему звуку, остальные учащиеся определяют, о каких звуках рассказывают учащиеся – [к], [л'], [о], [н].

– Почему в слове «клён» надо писать букву ё? (Если в слове после мягкого согласного звука слышится звук [о], надо писать букву ё.)



Физкультминутка

4. Письмо печатной буквы Ё, ё.

Жарким днём лесной тропой звери шли на водопой.

За мамой-слонихой топал слонёнок,

За мамой-лисицей крался лисёнок,

За мамой-медведицей шёл медвежонок.

А. Екимцев

– Как одним словом назвать и слонёнка, и лисёнка, и медвежонка? (Детёныши.)

5. Дифференцированная работа.

Самостоятельное выполнение звукобуквенного анализа слов «пёс», «утёнок».

Проверка проводится в форме сравнительного анализа.

– Назовите одинаковые гласные звуки в словах «пёс» – пьооос и «утёнок» – утьоонок. (Ответы могут быть разные – о или ё.)

– Докажите, что это звук [о]. Произнесите слово, интонационно выделяя гласный звук [о].

– Какие звуки стоят перед звуком [о]? (Мягкие [т'], [п'].)

– Сделайте вывод. (Если после мягкого согласного слышится звук [о], то он обозначается буквой ё.)

6. Работа по тетради «Я учусь писать и читать».

Задание на обозначение звука [о] буквой ё после мягких согласных.

– Расскажите, какие гласные буквы понадобились для анализа и почему.

7. Обобщение изученного. Работа по учебнику.

– Отгадайте загадку:

Что за зверь со мной играет?
Не мычит, не ржёт, не лает.
Нападает на клубки,
Прячет в лапах коготки.

(Котёнок.)

– Рассмотрите схему звукового состава. Сколько звуков [о] в слове «котёнок»?

– Какой звук прячется за вопросом? ([о].)

– Произнесите его, выделяя интонационно. Обозначьте фишкой.

– Какую фишку выбрали? Почему?

– Какая буква обозначает звук [о] после мягкого согласного?

– Котёнок остался доволен вашей работой. Но он хочет узнать, как вы заботитесь о своих котятках, птичках, рыбках.

– Не забывайте кормить, поить своего маленького друга, заботиться о нём. Ведь это не забавная игрушка, а живое существо, которому вы становитесь защитником на долгие годы.

Всё мяукал котёнок во дворе под кустом,
Всё хотелось котёнку, чтоб позвал кто-то в дом.
Вдруг с куста одинокий прошуршал жёлтый лист,
Показалось котёнку, что позвали «кис-кис».
Замирая от счастья, он помчался на зов,
Только дверь оказалась заперта на засов.

Г. Мельникова

– Это грустное стихотворение. Пусть никогда не случится так, чтобы ваш друг потерял кров над головой.

V. Итог урока. Рефлексия.

– С какой буквой познакомились?

– Какой секрет открыли? *(Учащиеся говорят правило.)*

– Ёжику пора домой в лес. Но он сможет туда попасть, если вы правильно ответите на вопрос: в каких случаях буква ё может передавать звук [о]?

– Какой звук обозначает буква ё в словах *тёрка, мёд, ковёр*? Почему?

Урок 23

БУКВА Ё В НАЧАЛЕ СЛОВА (ОБОЗНАЧЕНИЕ ЗВУКОВ [й'] И [о])

Цели деятельности педагога: способствовать формированию умения правильно обозначать звуки [й'о] и [о] буквами; создать условия для развития речи, фонематического слуха, памяти.

Планируемые результаты обучения.

Предметные: *знают*, что буква *ё* в начале слова обозначает звуки [й'о]; правила применения на практике; *умеют* соотносить звуковую и буквенную записи слова; соблюдать гигиенические требования к правильной посадке, положению тетради на рабочем столе, положению ручки в руке при письме; *получат возможность научиться* правильно обозначать звуки [й'о] и [о] буквами.

Метапредметные (критерии сформированности/оценки компонентов универсальных учебных действий – УУД):

Познавательные: *общеучебные* – написание букв по аналогии с предложенным в прописях и на доске образцом начертания; сравнение звукового состава слов; *логические* – осуществление анализа поэлементного состава букв *Ё* и *ё*; моделирование звуковой схемы слов.

Регулятивные: *умеют* выделять и осознавать то, что уже усвоено, и то, что еще нужно усвоить; вносить необходимые дополнения и коррективы в план и способ действия; осуществлять пошаговый контроль рабочей деятельности.

Коммуникативные: *умеют* участвовать в учебном диалоге и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; соблюдать правильность устной речи.

Личностные: понимают значение границ собственного знания и незнания; осознают необходимость самосовершенствования; оценивают свою активность в деятельности, проявляют старание и терпение в работе; выражают доброжелательность в деловых партнерских взаимоотношениях.

Ход урока

I. Организационный момент.

Прозвенел звонок для нас!
Все зашли спокойно в класс,
Встали все у парт красиво,
Поздоровались учтиво.
Посмотрели все направо,
Тихо сели, спинки прямо.
Мы легонечко вздохнём
И урок письма начнём.

II. Изучение нового материала.

– Ёжик – гость нашего урока. Он поможет вам открыть тайну буквы **Ё**.

1. Работа по учебнику. Звуковой анализ слова.

– Рассмотрите картинку в учебнике. Произнесите слово «ёжик» по слогам. Назовите первый слог. ([й'о].)

– Звуки [й'о] на письме обозначаются буквой **ё**. (*Показ буквы.*)

– На что похожа буква **ё**?

Буква **Е** передохнула,
Как тотчас же на неё
Пара птенчиков вспорхнула –
Получилась буква **Ё**.

Е. Тарлапан

2. Разгадывание кроссворда.

– Прочитайте слова с буквой **ё**. (*Утёнок, ёжик.*)

– В каких словах эта буква обозначает два звука? (*В слове «ёжик». Буква ё в начале слова и после гласных обозначает два звука.*) Придумайте примеры таких слов. (*Ёлка, каёмка.*)

3. Работа по картинке в учебнике. Нахождение места звуков [й'], [о] в слове.

– Проведите звуковой анализ слова «ёлка», гласные звуки обозначьте буквами. Посчитайте, сколько клеточек в схеме звукового состава.

– Можно ли назвать картинку словом *дерево*? Как правильно назвать картинку?

– Прочитайте слово *ёлка*, ведя указкой по схеме звукового состава. Произнесите слово *ёлка* так, чтобы отчетливо был слышен первый звук. Определите, какой это звук. Какой фишкой обозначим звук [й']? (*Зеленой.*)

– Произнесите слово *ёлка* так, чтобы отчетливо был слышен второй звук. Какой второй звук в слове *ёлка*? Какой фишкой обозначить звук [о]? (*Красной.*)

– Произнесите слово *ёлка* так, чтобы отчетливо был слышен третий звук. Какой это звук? Какой фишкой обозначим звук [л]? (*Синей.*)

– Назовите его мягкую пару. ([л'л])

– Произнесите слово *ёлка* так, чтобы отчетливо был слышен четвертый звук. Определите, какой это звук. Какой фишкой обозначим звук [к]? (*Синей.*)

– Назовите его мягкую пару. ([к'к])

– Определите пятый звук в слове *ёлка*. Какой фишкой обозначить звук [а]? (*Красной.*)

– Замените первые две фишки в модели буквой **Ё**. Это любимая буква ёжика. А вот и секрет. Запомните правило: «Если в слове звуки [й'] и [о] находятся рядом, пиши букву **ё**».

4. Работа в прописи.

На доске образцы написания букв *Е, е, Ё, ё*.

– Сядьте правильно, следите за положением тетради. Напишите строчку *Ё, ё*.

СКАЗКА ПРО БУКВУ Ё

– Однажды ежик гулял по лесу и встретил букву *Ё*. Произошел интересный случай. Сейчас вы узнаете, откуда взялись у буквы *Ё* вверху две шишки. Ой! Нет! Две точки. Интересно? Тогда слушайте.

Однажды буква *Е* убежала в лес. Вдруг подул сильный ветер, закачались деревья. Букве *Е* стало страшно, и она спряталась под ель. Ель тоже закачалась от ветра, и на букву *Е* упали две шишки, от которых на голове у *Е* тоже образовались шишки. От этого она превратилась в другую букву – букву *Ё*.

Люди договорились, во избежание недоразумений и неожиданных превращений, в словах с буквой *ё* ударение не ставить.

Е и *Ё* – родные сестры,
Различать сестер не просто.
Но у буквы *Ё* две точки –
Словно в лесенке гвоздочки.

В. Степанов



Физкультминутка

Вырос высокий цветок на поляне,
Утром весенним раскрыл лепестки.
Всем лепесткам красоту и питание
Дружно дают под землей корешки.

(Руки в вертикальном положении, ладони друг к другу. Развести пальцы и слегка округлить их. Развести пальцы рук. Ритмичное движение пальцами врозь и вместе. Ладони опустить вниз и тыльной стороной прижать друг к другу, пальцы развести.)

5. Задание «Впиши пропущенные буквы».

– Отгадайте загадки. В слово-отгадку впишите пропущенную букву, руководствуясь схемой.

Что же это за девица – не швея, не мастерица,
Ничего сама не шьет, а в иголках круглый год.

(Ёлка.)

Бежит между ёлками
Живой клубок с иголками.
Вдруг волк навстречу появился –
Клубочек вмиг остановился.

Свернулся – и не видно ножек.

Ответьте, кто же это?

(Ёжик.)

– Какую букву вписали? Объясните почему? *(В начале слова буква ё обозначает два звука [й'], [о].)*

– Посчитайте и запишите количество букв и звуков в словах-отгадках: ёлка – 4 б., 5 зв.; ёжик – 4 б., 5 зв. Объясните, почему количество звуков и букв разное?

– Какой секрет буквы ё открыл вам ёжик?

6. Работа со скороговорками.

– Наш ёжик отправился домой, но вам оставил скороговорки. *(На доске написаны скороговорки.)*

1) Ёжик желтой сыроежке

Рад, как белочка – орешкам.

2) Лежит ёжик у ёлки, у ежа иголки.

– Подготовьтесь к чтению скороговорок:

1) прочитайте про себя;

2) прочитайте шепотом;

3) вполголоса;

4) громко.

7. Письмо гласных букв.

– Назовите буквы. Объясните, на что указывает синяя точка. Найдите «лишнюю» букву.

III. Итог урока.

– Вот ёжик и дома, а нам он оставил воздушные шарики. Найдите «лишнюю» букву в каждом шаре. Объясните свой выбор.

– Какого цвета шарик вам хотелось бы подарить ёжику? Объясните выбранный цвет.

– В каких случаях буква ё может передавать один звук, а в каких – два?