Рассмотрено на заседании
МО
Руководитель МО :
Алипова Д.О.
Протокол №1
«26» августа 2025 г.

Согласовано:
Заместитель директора
по УВР:
Г. Ж. Каракулова
«26» августа 2025 г.

Утверждаю:
ТОО «ZIYATKER TURAN»
Директор:
Б. С. Дилибетова
«26» августа 2025 г.

ДОЛГОСРОЧНЫЙ ПЛАН

Учитель:Юлдашева Мира Муратовна

Предмет:Интересная математика

Класс:2 К

Количество часов: 34

«Об утверждении типовых учебных программ по общеобразовательным предметам
и элективным курсам для уровней начального, основного среднего и общего среднего образования»
Приказ Министра просвещения РК
от 16.09.2022 г. №399

г. Шымкент

2025-2026 учебный год

Scanned with CamScanner

Рассмотрено на заседании
МО
Руководитель МО:
Ж.С.Жаркинбекова
Протокол №3
«05» января 2026 г.

Согласовано:
Заместитель директора
по УВР:
Г. Ж. Каракулова
«05» января 2026 г.

Утверждаю:
ТОО «ZIYATKER TURAN»
Директор:
Б. С. Длимбетова
«05» января 2026 г.

ДОЛГОСРОЧНЫЙ ПЛАН

Учитель:Медет Динара Саутбекқызы

Предмет:Интересная математика

Класс:2 К

Количество часов: 34

«Об утверждении типовых учебных программ по общеобразовательным предметам
и элективным курсам для уровней начального, основного среднего и общего среднего образования»
Приказ Министра просвещения РК
от 16.09.2022 г. №399

г. Шымкент

2025-2026 учебный год

Scanned with CamScanner

Календарно-тематическое планирование

по внеурочному курсу «Интересная математика», 2 класс

1 час в неделю, 34 часа

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочного курса «Интересная математика» для 2 класса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и направлена на развитие познавательного интереса учащихся к математике.

Курс реализуется во внеурочной деятельности и рассчитан на 34 часа (1 час в неделю).

Содержание курса построено на занимательных, игровых и практических заданиях, связанных с темами: математические игры, логические задачи, числовые головоломки, геометрические фигуры, работа с таблицей умножения, задачи на развитие внимания, памяти, смекалки и воображения.

В программу включены следующие темы: «Удивительная снежинка», «Крестики-нолики», «Прятки с фигурами», «Числовые головоломки», «Геометрия вокруг нас», «Шаг в будущее», «Путешествие точки», «Новогодний серпантин», «Математические игры», «Часы нас будят по утрам…», «Геометрический калейдоскоп», «Головоломки», «Секреты задач», «Что скрывает сорока?», «Дважды два – четыре», «В царстве смекалки», «Интеллектуальная разминка», «Составь квадрат», «Мир занимательных задач», «Математические фокусы», «Математическая эстафета», «Математика вокруг нас», «Волшебный мир чисел», «Секреты таблицы умножения», «Математические загадки и головоломки», «Числа в сказках и мультфильмах», «Как быстро считать в уме?», «Геометрические фигуры вокруг нас».

Основной целью курса является развитие интереса к математике через включение учащихся в разнообразные виды деятельности.

Задачи курса:

- развивать логическое и образное мышление;
- формировать умение рассуждать и делать выводы;
- совершенствовать вычислительные навыки;
- развивать пространственное воображение;
- формировать навыки работы в паре и группе;
- воспитывать самостоятельность, настойчивость и уверенность в своих силах.

В ходе занятий учащиеся учатся:

- решать логические и нестандартные задачи;
- находить закономерности;
- выполнять задания на внимание и память;
- работать с геометрическими фигурами;
- применять таблицу умножения;
- выполнять задания творческого характера.

Формы проведения занятий:

- математические игры;
- викторины;
- соревнования;
- творческие задания;
- мини-проекты;
- практические работы.

Планируемые результаты освоения курса:

Личностные результаты:

- формирование интереса к математике;
- развитие уверенности в собственных силах;
- формирование положительной учебной мотивации.

Метапредметные результаты:

- умение сравнивать, анализировать, делать выводы;
- умение работать самостоятельно и в группе;
- развитие внимания, памяти и логического мышления.

Предметные результаты:

- умение решать занимательные и логические задачи;
- владение приёмами устного счёта;
- знание таблицы умножения и умение применять её в нестандартных ситуациях.

№	Тема занятия	Цели обучения	Дата по плану	Вид контроля	Характеристика деятельности учащихся
1	Удивительная снежинка	Формировать представление о симметрии; развивать пространственное воображение и умение замечать закономерности.	04.09.2025	Наблюдение	Выполнять задания на симметрию, вырезать и составлять снежинки, находить закономерности в узорах.
2	Крестики-нолики	Развивать логическое мышление и умение планировать ходы; формировать навык	11.09.2025	Практическая работа	Решать логические задачи, составлять выигрышные стратегии, работать в парах.

		сотрудничества в паре.			
3	Прятки с фигурами	Формировать умение распознавать и сравнивать геометрические фигуры в сложном изображении.	18.09.2025	Самостоятельная работа	Находить геометрические фигуры в рисунках, сравнивать их, составлять изображения из частей.
4	Числовые головоломки	Развивать вычислительные навыки и внимание при решении числовых головоломок.	25.09.2025	Устный опрос	Решать занимательные примеры, ребусы и числовые цепочки.
5	Геометрия вокруг нас	Формировать представление о геометрических фигурах как об объектах окружающего мира; учить описывать их свойства.	02.10.2025	Практическая работа	Находить геометрические фигуры в окружающем мире, описывать их свойства.
6	«Шаг в будущее»	Развивать логическое мышление, внимание и воображение.	09.10.2025	Творческое задание	Выполнять задания на развитие логики, внимания и воображения.
7	Путешествие точки	Формировать понятия «точка», «линия», «луч»; развивать ориентировку на плоскости.	16.10.2025	Практическая работа	Строить точки, линии, лучи, выполнять задания на ориентировку на плоскости.
8	«Шаг в будущее»	Развивать умение искать решение нестандартных задач; воспитывать настойчивость.	23.10.2025	Самостоятельная работа	Решать нестандартные математические задачи и головоломки.
9	Новогодний	Развивать творческое	06.11.2025	Творческая	Выполнять математические

	серпантин	воображение и чувство орнамента на основе математических заданий.		работа	задания новогодней тематики, составлять узоры и орнаменты.
10	Математические игры	Развивать вычислительные навыки и интерес к математике через игру.	13.11.2025	Игра	Участвовать в математических играх, развивать вычислительные навыки.
11	Часы нас будят по утрам…	Закреплять умение определять время по часам; формировать представление о единицах времени.	20.11.2025	Практическая работа	Определять время по часам, решать задачи на время.
12	Геометрический калейдоскоп	Развивать умение сравнивать и преобразовывать фигуры; формировать пространственные представления.	27.11.2025	Практическая работа	Составлять фигуры, выполнять задания на сравнение и преобразование фигур.
13	Головоломки	Развивать логическое мышление и смекалку.	04.12.2025	Самостоятельная работа	Решать логические задачи, ребусы и задачи на смекалку.
14	Секреты задач	Формировать умение анализировать условие задачи и выбирать способ решения; учить составлять задачи.	11.12.2025	Устный опрос	Анализировать условие задачи, выбирать способ решения, составлять свои задачи.
15	Что скрывает сорока?	Развивать наблюдательность и	18.12.2025	Творческое задание	Решать задачи с занимательным сюжетом,

		умение решать задачи с занимательным сюжетом.			развивать наблюдательность.
16	Дважды два – четыре	Закреплять знание таблицы умножения; развивать скорость вычислений.	25.12.2025	Самостоятельная работа	Закреплять таблицу умножения, выполнять задания на быстрое вычисление.
17	Дважды два – четыре	Формировать умение применять таблицу умножения при решении задач.	13.01.2026	Практическая работа	Применять таблицу умножения при решении задач и игровых упражнений.
18	В царстве смекалки	Развивать гибкость мышления: учить находить несколько способов решения.	20.01.2026	Игра	Решать нестандартные задачи, находить несколько способов решения.
19	В царстве смекалки	Развивать внимание, память и логическое мышление.	27.01.2026	Самостоятельная работа	Выполнять задания на развитие внимания, памяти и логики.
20	В царстве смекалки	Формировать умение сравнивать способы решения и аргументировать свой выбор.	03.02.2026	Устный опрос	Сравнивать способы решения, делать выводы и объяснять ход рассуждений.
21	Интеллектуальная разминка	Развивать устный счёт и логическое мышление.	10.02.2026	Практическая работа	Выполнять короткие задания на устный счёт и логическое мышление.
22	Составь квадрат	Развивать пространственное мышление и	17.02.2026	Практическая работа	Составлять квадрат из частей, выполнять задания на пространственное

		конструктивные умения.			мышление.
23	Мир занимательных задач	Формировать умение решать нестандартные текстовые задачи.	24.02.2026	Самостоятельная работа	Решать нестандартные текстовые задачи.
24	Мир занимательных задач	Формировать умение составлять задачи по рисунку, таблице и схеме.	03.03.2026	Практическая работа	Составлять задачи по рисунку, таблице, схеме.
25	Математические фокусы	Развивать интерес к математике; формировать умение объяснять фокусы с помощью вычислений.	10.03.2026	Творческая работа	Выполнять математические фокусы, объяснять их с помощью вычислений.
26	Математическая эстафета	Формировать умение работать в команде; развивать скорость и точность вычислений.	17.03.2026	Игра-соревнование	Работать в команде, выполнять задания на скорость и правильность.
27	«Математика вокруг нас» (где мы используем числа в жизни)	Формировать представление о роли чисел в жизни; учить представлять результаты работы.	31.03.2026	Мини-проект	Находить примеры использования чисел в повседневной жизни, представлять результаты.
28	«Волшебный мир чисел»	Развивать исследовательские умения: наблюдать свойства чисел и закономерности.	07.04.2026	Творческая работа	Исследовать интересные свойства чисел, составлять числовые узоры.
29	«Секреты таблицы умножения»	Закреплять таблицу умножения; формировать приёмы запоминания.	14.04.2026	Самостоятельная работа	Закреплять знания таблицы умножения, искать удобные способы

					запоминания.
30	«Математические загадки и головоломки»	Развивать логическое мышление и интерес к решению занимательных заданий.	21.04.2026	Викторина	Решать загадки, ребусы, логические и занимательные задания.
31	«Числа в сказках и мультфильмах»	Развивать интерес к математике через связь с литературой и мультипликацией; учить составлять примеры.	28.04.2026	Творческое задание	Находить числа в литературных произведениях и мультфильмах, составлять собственные примеры.
32	«Как быстро считать в уме?»	Формировать приёмы рационального устного счёта.	05.05.2026	Практическая работа	Осваивать приёмы устного счёта, выполнять вычисления разными способами.
33	«Геометрические фигуры вокруг нас»	Закреплять умение находить, сравнивать и конструировать геометрические фигуры.	12.05.2026	Практическая работа	Находить и сравнивать фигуры, составлять изображения из геометрических элементов.
34	«Математические фокусы»	Обобщить и закрепить изученное; развивать интерес к математике.	19.05.2026	Итоговое занятие	Демонстрировать математические фокусы, выполнять итоговые задания и участвовать в виктор

КСП (Краткосрочный план) урока →Интересная математика→

Предмет: Интересная математика
Класс: 2 К
Учитель: Юлдашева М
Тема урока: Числовые головоломки. Развитие логического мышления и вычислительныхнавыков.
Дата:25.09.2025

1. Цели обучения и задачи урока

- **Цель:** Развитие логического и алгоритмического мышления через решение нестандартных числовых задач и головоломок.
- **Задачи:**
    - **Образовательные:** Познакомить учащихся с понятием →числовая головоломка→ (магический квадрат, ребусы, цепочки). Закрепить навыки устного счета в пределах 20.
    - **Развивающие:** Развивать умение анализировать, сравнивать, выдвигать гипотезы и находить пути решения задачи. Развивать внимание, память и смекалку.
    - **Воспитательные:** Воспитывать настойчивость, умение не бояться трудных задач, работать в команде и уважать мнение одноклассников.

2. Ожидаемые результаты

- **Учащиеся будут знать:** Понятие →магический квадрат→ (на интуитивном уровне), что такое числовой ребус.
- **Учащиеся будут уметь:**
    - Решать простые магические квадраты (3х3) с опорой на наглядность.
    - Разгадывать числовые ребусы на сложение и вычитание.
    - Выстраивать логические цепочки из чисел по заданному правилу.
    - Обосновывать свой выбор и ход решения.

3. Основные идеи и подходы

Использование проблемного обучения (создание ситуации →интеллектуального препятствия"), игровой технологии, исследовательского метода (поиск решения), групповой и парной работы.

4. Ресурсы и материалы

- Для учителя: интерактивная доска, презентация с примерами головоломок, большой плакат с магическим квадратом, карточки с заданиями для групп, магниты.
- Для учащихся: индивидуальные листы с заданиями (раздаточный материал), цветные карандаши или фломастеры, простой карандаш, ластик.
- Дополнительно: →Сундук с сокровищами→ (коробка с маленькими призами: наклейки, медали →Самому умному", карандаши).

Ход урока

I. Организационный момент. Создание атмосферы тайны (3 мин.)

- **Приветствие:** →Здравствуйте, мои юные детективы от математики! Сегодня нас ждет не обычный урок, а настоящая лаборатория по разгадыванию секретов. Мы будем расшифровывать послания, искать потерянные числа и расколдовывать волшебные квадраты!→
- **Объявление темы:** →И все эти тайны называются... (на доске появляется тема) **ЧИСЛОВЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ**".

II. Актуализация опорных знаний. →Зарядка для ума→ (5 мин.)

- **Устный счет в игровой форме:** →Чтобы наш мозг заработал на полную мощность, проведем разминку".
  - **Игра →Наоборот":** Я говорю →плюс→ — вы говорите операцию... (дети: →минус!"). Я говорю →прибавить→ — вы... ("отнять").
  - **Задача-шутка:** →Если на одной ветке сидят 5 воробьев, а на другой на 3 больше. Сколько всего?" (Дети дают ответ 13, учитель удивляется. Оказывается, всего их 8, так как на второй ветке 5+3=8, а всего 5+8=13. Обсуждаем, как важно внимательно читать условие).
- **Цель разминки:** Активизировать вычислительные навыки и настроить на внимательную работу.

III. Открытие нового знания. →Волшебный квадрат→ (10 мин.)

- **Создание проблемной ситуации:** На доске изображен квадрат 3x3, в некоторых клетках стоят числа.
  - `[2][?][6]`
  - `[?][5][?]`
  - `[4][?][?]`
  - →Это не простой квадрат, а волшебный – магический! Его особенность в том, что сумма чисел в каждой строке, в каждом столбце и даже по диагоналям ОДИНАКОВА! Наша задача — расколдовать его и найти все пропущенные числа".
- **Совместное исследование (фронтально):**
  - →Давайте найдем строчку или столбец, где почти все числа известны. Вот первая строка: 2 + ? + 6. Пока мы не знаем сумму. Посмотрите на центральный столбец: там есть число 5. Пока мало что ясно. А что нам известно точно? Мы знаем, что суммы равны, но не знаем, чему они равны. Давайте попробуем найти эту сумму!→
  - Под руководством учителя дети находят сумму по диагонали (2 + 5 + ?) или по другой линии. Учитель подводит их к тому, чтобы они догадались проверить нижнюю строку (4 + ? + ?).
  - Постепенно, методом подбора и рассуждений, заполняются все клетки.
- **Вывод:** →Молодцы! Вы нашли ключ к разгадке! Чтобы решить магический квадрат, нужно найти волшебную сумму и действовать логически, заполняя ячейки одну за другой".

IV. Практическая работа. →Мастерская головоломок→ (15 мин.)

Класс делится на 3 группы (или пары), каждая получает свой тип головоломки.

- **Станция 1: →Магические квадраты→** (Более простой вариант, чем на доске, для самостоятельного решения в группе).
- **Станция 2: →Числовые ребусы→**
    - На карточке: КОШКА + КОШКА = СОБАКА (где одна буква = одна цифра). Задание: догадаться, что сначала нужно найти букву К, так как КОШКА + КОШКА = СОБАКА, значит, К — это 1, потому что даже самое большое двузначное число 99+99=198, то есть С=1. Упрощенный вариант для 2 класса.
    - Или более простой: 2 + ВЕЛ = ВЕЛО (Разгадка: 2 + 98 = 100, значит В=9, Е=8, Л=0, О=0).
- **Станция 3: →Логические цепочки→**
    - 3 -> 6 -> 9 -> ? (правило: +3)
    - 20 -> 18 -> 16 -> ? (правило: -2)
    - 1 -> 2 -> 4 -> 7 -> ? (более сложное правило: +1, +2, +3... значит, следующее +4: 7+4=11)
- **Задача групп:** Решить головоломку, записать решение на листе и подготовиться объяснить его другим.
- *Учитель выступает в роли консультанта, помогает группам, которые затрудняются.*

V. Физкультминутка →Числовая аэробика→ (2 мин.)

- →Встали. Я называю пример. Если ответ четный — делаем хлопок над головой, если нечетный — приседаем".
    - Примеры: 5+3 (8 — хлопок), 7-2 (5 — присест), 10-3 (7 — присест), 4+4 (8 — хлопок).

VI. Представление решений и рефлексия (5 мин.)

- Каждая группа (или по одному представителю) кратко объясняет, какую головоломку они разгадали и как они это сделали.
- **Обсуждение:** →Какая головоломка показалась самой сложной? Самой интересной? Что нужно уметь, чтобы быть хорошим разгадчиком головоломок?" (Внимательность, логика, знание счета).
- **Награждение:** Учитель открывает →Сундук с сокровищами→ и награждает всех участников (медальками или наклейками) за упорный труд.

VII. Итог урока. Домашнее задание (по желанию) (2 мин.)

- **Итог:** →Сегодня мы узнали, что числа могут играть с нами в прятки и загадывать загадки. Чтобы их разгадать, нужно быть внимательным и логичным".
- **Домашнее задание (на выбор):**
    i. **Для любителей сложного:** Придумать свою маленькую числовую головоломку для одноклассников или родителей (например, простую цепочку или магический квадрат с 4 клетками).
    ii. **Для всех:** Решить головоломки из рабочего листа, который остался нерешенным в классе.

Приложение для учителя Медет Д.:

- **Дифференциация:**
    - Для сильных учеников: предложить более сложные магические квадраты (с дробями, но в рамках сложения целых чисел, например, 4.5) или ребусы с

большим количеством букв. Дать задание придумать свое правило для числовой цепочки.
    - Для учащихся, испытывающих трудности: работать с числовыми линейками (где нарисована прямая с числами), использовать цветные карандаши для выделения известных данных. Предложить головоломки с готовыми вариантами ответов на выбор.
- **Критерии успеха:** Учащийся достигает цели, если может найти логическое правило для цепочки или заполнить хотя бы 2 клетки магического квадрата, понимая принцип равенства сумм.
- **Безопасность урока:** Создать атмосферу, где не страшно ошибиться. Ошибка — это шаг к решению. Поощрять collaboration и взаимопомощь в группах.

КСП (Краткосрочный план) урока "Интересная математика"

Предмет: Интересная математика

Класс: 2 К

Учитель: Юлдашева М.

Тема урока: Геометрия вокруг нас. Поиск геометрических фигур в окружающем мире.

Дата:02.10.2025 _____

1. Цели обучения и задачи урока

- **Цель:** Показать связь математики с реальной жизнью, сформировать умение видеть и распознавать геометрические фигуры в предметах окружающего мира.
- **Задачи:**
  - **Образовательные:** Закрепить знания о базовых геометрических фигурах (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник, овал). Познакомить с понятием "геометрическая форма предмета".
  - **Развивающие:** Развивать пространственное мышление, наблюдательность, внимание, умение анализировать и сравнивать.
  - **Воспитательные:** Воспитывать интерес к математике, умение работать в группе, видеть красоту и гармонию в окружающем мире.

2. Ожидаемые результаты

- **Учащиеся будут знать:** Названия основных геометрических фигур.
- **Учащиеся будут уметь:**
  - Узнавать и называть геометрические фигуры.
  - Находить предметы окружающей обстановки, имеющие форму изученных фигур.
  - Сравнивать предметы по форме.
  - Кратко обосновывать свой выбор ("Этот стакан похож на цилиндр").

3. Основные идеи и подходы

Использование деятельностного подхода (ученики – исследователи), проблемного обучения (где мы встречаем геометрию?), игровой технологии и групповой работы.

4. Ресурсы и материалы

- Для учителя: интерактивная доска / мультимедийный проектор с презентацией "Геометрия в городе", крупные карточки с изображениями фигур, указка, "Волшебный мешочек" с предметами разной формы (кубик, мячик, конусовидная крышка от парфюма, консервная банка).
- Для учащихся: индивидуальные наборы карточек с геометрическими фигурами, рабочий лист с заданием "Найди пару", клей-карандаш.
- Для групповой работы: набор распечатанных фотографий предметов из разных сред (комната, улица, природа).

Ход урока

I. Организационный момент. Создание атмосферы открытия (3 мин.)

- **Приветствие:** "Здравствуйте, мои юные исследователи! Сегодня мы с вами отправляемся в необычную экспедицию. Мы будем искать следы самой настоящей науки – геометрии – прямо вокруг нас!"
- **Объявление темы:** "И тема нашего путешествия – «Геометрия вокруг нас». Мы посмотрим на мир глазами математиков!"

II. Актуализация опорных знаний. "Волшебный мешочек" (5 мин.)

- **Цель:** Повторить названия фигур через тактильное восприятие.
- **Ход:** Учитель показывает "Волшебный мешочек". "У меня здесь спрятались несколько предметов. Кто хочет на ощупь узнать, какой формы этот предмет и назвать его?"
- Ученик опускает руку в мешочек, нащупывает предмет (например, кубик) и говорит: "Я чувствую, что этот предмет имеет форму куба. У него много углов и все стороны одинаковые". Учитель достает предмет, и все проверяют правильность ответа. Повторяется 3-4 раза.

III. Открытие нового знания. "Геометрический город" (10 мин.)

- **Беседа:** "Ребята, а как вы думаете, где в нашем классе прячутся геометрические фигуры? Что похоже на круг? (Циферблат часов, глаза у куклы). А на прямоугольник? (Окно, дверь, учебник, доска)".
- **Просмотр презентации / или работа у доски:** На интерактивной доске появляются изображения:
  i. Фото улицы города.
  ii. Фото детской комнаты.
  iii. Фото природы (паутина, соты, солнце).
- **Вопросы для обсуждения:**
  - "Посмотрите на это здание. Какие фигуры вы здесь видите?" (Окна – прямоугольники, крыша – треугольник, колонны – цилиндры).
  - "А на этой картинке? Что здесь круглое? А овальное?"
  - "А в природе есть геометрия? Посмотрите на солнце, паутину, соты".

IV. Практическая работа. "Охотники за формами" (15 мин.)

- **Задание 1 (Индивидуальное):** Раздаются рабочие листы, где в одном столбике нарисованы геометрические фигуры, а во втором – контуры предметов (тарелка, окно, шапка-треуголка, ковер, эллиптический тренажер). Нужно соединить фигуру и предмет, который на нее похож, стрелочкой.
- **Задание 2 (Групповое):** Класс делится на 3 группы. Каждая группа получает конверт с фотографиями предметов из одной категории:
  - **Группа 1:** "Наша комната" (мебель, техника, игрушки).
  - **Группа 2:** "Улица города" (здания, транспорт, знаки).
  - **Группа 3:** "Природа" (цветы, животные, плоды).
  - **Задание для групп:** Разложить фотографии на большой парте и накрыть их карточкой с той геометрической фигурой, форму

которой они напоминают. Подготовить короткий отчет: "Мы нашли, что арбуз похож на шар, а кусочек арбуза – на треугольник".

- **Выступление групп:** По 1-2 минуты на каждую группу.

V. Рефлексия. Итог урока (2 мин.)

- **Вопросы учителя:**
  - "Что нового и интересного вы узнали сегодня?"
  - "Удалось ли нам найти геометрию вокруг?"
  - "Какое задание вам понравилось больше всего?"
- **Итог:** "Вы были прекрасными исследователями! Теперь вы знаете, что математика – это не только цифры в учебнике, но и целый мир форм вокруг нас. Геометрия повсюду!"

VI. Домашнее задание (по желанию) (1 мин.)

- "Ваше домашнее задание – стать сыщиком у себя дома. Найти и нарисовать (или сфотографировать) 3-5 предметов разной геометрической формы. Например: тарелка (круг), окно (прямоугольник), пирамидка (треугольник)".

КСП (Краткосрочный план) урока "Интересная математика"

Предмет: Интересная математика

Класс: 2 К

Учитель: Юлдашева М.

Тема урока: Шаг в будущее. Основы алгоритмики и логики.

Дата: 09.10.2025_____

1. Цели обучения и задачи урока

- **Цель: Познакомить учащихся с начальными понятиями алгоритма и программирования в игровой форме, развивая логическое и пространственное мышление.**
- **Задачи:**
  - **Образовательные: Дать представление об алгоритме как о последовательности команд. Учить составлять и выполнять простейшие алгоритмы. Закреплять ориентирование в пространстве (вверх, вниз, влево, вправо).**
  - **Развивающие: Развивать умение анализировать, планировать, предвидеть результат действий. Развивать внимание, память и навыки работы в команде.**
  - **Воспитательные: Воспитывать интерес к современным технологиям, умение слушать инструкции и работать сообща для достижения общей цели.**

2. Ожидаемые результаты

- **Учащиеся будут знать: Что такое «алгоритм» и «команда» (на интуитивном уровне).**
- **Учащиеся будут уметь:**
  - **Составлять простую последовательность команд (алгоритм) для достижения цели.**
  - **«Читать» и точно выполнять готовый алгоритм.**
  - **Ориентироваться на плоскости с помощью команд «вверх», «вниз», «влево», «вправо».**
  - **Работать в паре, распределяя роли («Программист» и «Робот»).**

3. Основные идеи и подходы

Использование игровой технологии (сюжетно-ролевая игра «Программисты и роботы»), проблемного обучения (как дойти до цели самым коротким путем?), практико-ориентированного и деятельностного подходов.

4. Ресурсы и материалы

- **Для учителя: интерактивная доска, презентация с заставкой на тему «Будущее», видеоролик (30 сек.) о роботах или программировании, магнитная доска и магниты для демонстрации.**
- **Для учащихся: индивидуальные карточки-лабиринты, карточки с командами (стрелочки «вверх», «вниз», «влево», «вправо»), кубик Лего или фишка для каждого ученика, простой карандаш.**

- **Дополнительно: музыка для физкультминутки, бейджи «Программист» и «Робот».**

Ход урока

I. Организационный момент. Погружение в тему (3 мин.)

- **Приветствие: «Здравствуйте, изобретатели и будущие гении! Сегодня мы с вами сделаем необычный ШАГ — ШАГ В БУДУЩЕЕ! Мы узнаем, как разговаривают с роботами и как заставить машину выполнять наши команды».**
- **Мотивация: На интерактивной доске короткий ролик о роботах. «А вы знаете, что всем этим управляют с помощью программ? А программы состоят из алгоритмов. Сегодня мы будем сами создавать алгоритмы!».**

II. Актуализация опорных знаний. «Команды пространства» (5 мин.)

- **Игра «Зеркало»: «Давайте представим, что вы — мои точные копии-роботы. Вы должны повторить мои движения, но только если я скажу волшебное слово «Команда!». Например: Команда! Рука вверх. Команда! Рука вправо».**
- **Обсуждение: «Что помогло вам выполнить задание правильно?» (Точные и четкие команды). «Вот так и компьютеру нужно давать очень четкие и понятные команды, иначе он не поймет».**

III. Открытие нового знания. «Что такое алгоритм?» (7 мин.)

- **Создание проблемной ситуации: Учитель просит одного ученика выйти и дать ему максимально расплывчатую инструкцию: «Принеси, пожалуйста, ту книгу». Ученик не понимает, какую именно. Обсуждение: почему он не смог выполнить задание?**
- **Объяснение: «Чтобы задание было выполнено, команды должны быть четкими и идти по порядку. Например: 1. Подойди к полке. 2. Возьми синюю книгу. 3. Принеси ее мне. Такая последовательность шагов называется АЛГОРИТМ».**
- **Закрепление понятия: Разбираем алгоритм знакомого действия (например, «Как собрать портфель» или «Как почистить зубы»). Делаем вывод: алгоритм — это порядок действий.**

IV. Практическая работа. «Программируем друга» (15 мин.)

Дети делятся на пары. Один — «Программист», другой — «Робот». «Роботу» завязывают глаза (или он просто закрывает глаза), чтобы он слушал только команды.

- **Задание 1: «Программист» должен провести своего «робота» от двери до своего стола, используя только команды: «Шаг вперед», «Шаг назад», «Поворот направо», «Поворот налево».**
- Задание 2 (на листочке): На карточке нарисован простой лабиринт 4x4 клетки. Нужно провести фишку от старта до финиша. «Программист» пишет алгоритм для «Робота» с

помощью стрелочек (→ ← ↑ ↓). Потом пары меняются ролями.

- *Учитель наблюдает, помогает, подсказывает.*

V. Физкультминутка «Алгоритм танца» (3 мин.)

- **«А теперь давайте составим алгоритм танца! Повторяйте за мной по шагам: 1. Поднять правую руку. 2. Поднять левую руку. 3. Сделать два хлопка. 4. Присесть. 5. Прыгнуть». Повторяем алгоритм несколько раз под музыку.**

VI. Закрепление. «Собери свой алгоритм» (5 мин.)

- **Работа у доски: На магнитной доске нарисована сетка. Несколько учеников по очереди выходят и составляют из карточек-стрелок маршрут для игрушечного робота (магнита) от точки А до точки Б.**
- **Обсуждение: «Чей алгоритм был самым коротким? А самым точным? Все ли алгоритмы привели к цели?»**

VII. Рефлексия и итог урока. «Шаг в будущее сделан!» (2 мин.)

- **На доске рисуется большая ступенька с надписью «ШАГ В БУДУЩЕЕ».**
- **Учитель: «Ребята, какой огромный шаг мы сегодня с вами сделали! Мы узнали, что такое... (дети: алгоритм)! Мы научились их... (составлять и выполнять)! Теперь вы знаете секрет программирования!»**
- **Рефлексия «Смайлики»: Ученики на стикерах рисуют смайлик, который отражает их настроение от урока, и приклеивают его на ступеньку.**

VIII. Домашнее задание (творческое) (1 мин.)

- **На выбор:**
  - **i. Составить алгоритм для родителей «Как приготовить бутерброд с маслом» (нарисовать последовательность картинок).**
  - **ii. Найти дома предмет, который работает по алгоритму (например, пульт от телевизора: нажал кнопку — получил результат).**

Приложение для учителя Медет Д.:

- **Дифференциация:**
  - **Для сильных учеников: предложить составить алгоритм с дополнительными командами (например, «взять предмет», «опустить»). Дать лабиринт посложнее.**
  - **Для учащихся, испытывающих трудности: работать с более крупной сеткой (3x3 клетки). Дать готовые блоки команд, которые нужно только правильно расположить.**
- **Критерии успеха: Учащийся достигает цели, если может составить или выполнить простой алгоритм из 3-4 команд.**

- **Безопасность урока: Особое внимание уделить безопасности во время игры «Программируем друга» («роботы» двигаются медленно и осторожно, чтобы ни во что не врезаться). Создать атмосферу поддержки, где не страшно ошибиться в команде.**

КСП (Краткосрочный план) урока "Интересная математика"

Предмет: Интересная математика
Класс: 2 К
Учитель: Юлдашева М.
Тема урока: Секреты задач. Учимся анализировать и решать текстовые задачи.
Дата:11.12.2025 _____

1. Цели обучения и задачи урока

- **Цель:** Сформировать у учащихся умение анализировать условие текстовой задачи, выделять ключевые данные и находить путь к её решению.
- **Задачи:**
    - **Образовательные:** Научить отличать условие задачи от вопроса, определять, достаточно ли данных для решения. Закрепить навыки сложения и вычитания в пределах 100. Познакомить со структурой задачи (условие, вопрос, решение, ответ).
    - **Развивающие:** Развивать логическое и аналитическое мышление, внимание, умение делать выводы и доказывать свою точку зрения.
    - **Воспитательные:** Воспитывать perseverance (настойчивость), умение работать в паре и внимательно относиться к условию задачи.

2. Ожидаемые результаты

- **Учащиеся будут знать:** Из каких частей состоит задача (условие, вопрос, решение, ответ).
- **Учащиеся будут уметь:**
    - Находить условие и вопрос в текстовой задаче.
    - Определять, какие действия (сложение или вычитание) нужно применить для решения.
    - Анализировать задачу на наличие всех необходимых данных.
    - Кратко записывать решение задачи.

3. Основные идеи и подходы

Использование проблемной ситуации (задача с недостающими данными), технологии сотрудничества (работа в парах), игровых технологий

("Детективное агентство") и исследовательского метода. Девиз урока: "Будь внимателен, как сыщик!"

4. Ресурсы и материалы

- Для учителя: Интерактивная доска или магнитно-маркерная доска, презентация с изображением детектива (например, Шерлока Холмса) и "секретами", карточки с задачами, магниты.
- Для учащихся: Индивидуальные карточки-памятки "Секреты юного детектива", листы для работы в парах, простые карандаши, ластики.
- Дополнительно: Лупа (игрушечная, для создания атмосферы).

Ход урока

I. Организационный момент. Создание мотивации (3 мин.)

- **Приветствие:** "Здравствуйте, юные математики! Сегодня мы с вами превратимся в детективов и раскроем главные секреты текстовых задач. Наш девиз: 'Внимание, логика и точный расчет!'"
- Учитель наделяет себя ролью "Главного детектива" (можно надеть плащ или взять в руки лупу).

II. Актуализация опорных знаний. "Разминка для сыщиков" (5 мин.)

- **Устный счет в игровой форме:** "Проверим вашу наблюдательность!"
    - Задания: "Сколько будет 30 + 40? Уменьшите 75 на 5. На сколько 90 больше, чем 70?"
    - "Найдите лишнее число в цепочке: 15, 20, 25, 30, **33**, 35" (обсуждение, почему оно лишнее).

III. Введение в тему. "Первый секрет: Условие и Вопрос" (10 мин.)

- **Проблемная ситуация:** На доске запись: *"У Пети было 10 марок, а у Коли – 15. Сколько всего марок у мальчиков?"*
- **Беседа:**
    - "Это задача? Докажите. (Есть числа, есть вопрос)".
    - "Что нам известно? Это **УСЛОВИЕ** задачи". Учитель подчеркивает цветным мелом или выделяет на слайде часть с условием.
    - "Что нужно найти? Это **ВОПРОС** задачи". Аналогично выделяется вопрос.
    - **Вывод (Секрет №1):** "Любая задача состоит из условия (что известно) и вопроса (что нужно найти)".

IV. Основная часть. "Работа в детективном агентстве" (15 мин.)

- **Секрет №2: "Выбор операции"**
    - Учитель дает две схожие задачи:
        a. *"На одной полке 20 книг, на другой – 15. Сколько всего книг на двух полках?"*
        b. *"На двух полках 35 книг. На одной из них 20 книг. Сколько книг на второй полке?"*
    - Работа в парах: "Обсудите с напарником, чем отличаются эти задачи? Какое действие вы выберете для решения первой? (сложение) А для второй? (вычитание) Почему?"
    - **Вывод:** "Чтобы выбрать действие, нужно понять, объединяем мы части в целое (складываем) или находим часть от целого (вычитаем)".
- **Секрет №3: "Всё ли известно?" (Задача с недостающими данными)**
    - На доске: *"Маша купила тетрадь за 30 тенге и ручку. Сколько денег она потратила?"*
    - "Можем ли мы решить эту задачу? Почему нет? Чего не хватает?" (Неизвестна цена ручки).
    - "Правильно! Это **ложная задача** или задача с недостающими данными. Наш третий секрет: всегда проверяй, всю ли информацию тебе дали для решения".

V. Физминутка "Внимательный детектив" (2 мин.)

- Учитель дает команды: "Встали. Руки на пояс. Нашли глазами самый большой предмет в классе (окно). Нашли самый маленький (кнопка на доске). Повернитесь направо, налево. Молодцы, детективы зоркие! Садитесь".

VI. Закрепление. "Практикум детективов" (7 мин.)

- Индивидуальная работа по карточкам. Задание: "Прочитай задачу. Подчеркни условие синим карандашом, а вопрос – красным. Определи, достаточно ли данных. Запиши решение и ответ".
    - **Вариант 1:** *"В саду росло 5 яблонь и 3 груши. Сколько всего деревьев росло в саду?"*
    - **Вариант 2 (усложненный):** *"В корзине было 12 грибов. После того как несколько грибов взяли на суп, в корзине осталось 8 грибов. Сколько грибов взяли на суп?"*

VII. Подведение итогов. Рефлексия. (3 мин.)

- "Итак, какие секреты задач мы сегодня раскрыли?"
    - **Секрет №1:** В задаче есть условие и вопрос.
    - **Секрет №2:** Выбор действия зависит от того, ищем мы целое или часть.
    - **Секрет №3:** Всегда проверяй, все ли данные есть для решения.
- **Рефлексия "Смайлики":** На доске три смайлика (веселый, нейтральный, грустный). "У кого сегодня всё получилось и было интересно – поднимите большой палец вверх. Кто немного сомневался – палец в сторону. Кому было сложно – большой палец вниз. Спасибо за честность!"

VIII. Домашнее задание (по желанию) (2 мин.)

- "Домашнее задание для самых любознательных детективов: придумать и красиво оформить свою собственную задачу с полными данными и решением для друга. Или найти в жизни ситуацию, которую можно описать в виде задачи (например, о количестве тарелок на столе или книг в рюкзаке)".

КСП (Краткосрочный план) урока "Интересная математика"

Предмет: Интересная математика
Класс: 2 К
Учитель: Юлдашева М.
Тема урока: Что скрывает сорока? (Состав числа 10. Решение задач в два действия).
Дата: 18.12.2025_____

1. Цели обучения и задачи урока

- **Цель: Сформировать у учащихся умение раскладывать число 10 на два слагаемых разными способами и познакомить со структурой задачи в два действия через игровой сюжет.**
- **Задачи:**
  - **Образовательные: Закрепить знание состава числа 10. Познакомить с понятием "задача в два действия". Учить анализировать условие задачи и планировать ход решения.**
  - **Развивающие: Развивать логическое мышление, память, внимание, умение делать выводы и доказывать свою точку зрения.**
  - **Воспитательные: Воспитывать любознательность, бережное отношение к природе, умение работать в парах и слушать товарищей.**

2. Ожидаемые результаты

- **Учащиеся будут знать: Все варианты состава числа 10. Структуру задачи в два действия (условие, вопрос, решение, ответ).**
- **Учащиеся будут уметь:**
  - **Свободно раскладывать число 10 на два слагаемых.**
  - **Отличать задачу в два действия от простой задачи.**
  - **Самостоятельно составлять пошаговый план решения и записывать выражение.**

3. Основные идеи и подходы

Урок построен на сюжетно-игровой основе с использованием загадки и персонажа (сороки). Применяются проблемная ситуация, практический метод (работа с предметами), групповая и парная работа. Интеграция с окружающим миром (птицы, природа).

4. Ресурсы и материалы

- **Для учителя: картинка или игрушка сороки, конверт с "письмом" от сороки, 10 ярких пуговиц/камешков/фишек, магниты, карточки с числами (от 0 до 10), плакат "Домик числа 10", презентация или картинки с изображением задач.**
- **Для учащихся: индивидуальные наборы из 10 предметов (монетки, кружочки, фасолинки), листочки в клетку, цветные карандаши, учебник (если применимо).**

Ход урока

I. Организационный момент. Создание мотивации (3 мин.)

- **Приветствие: "Здравствуйте, юные математики! Сегодня к нам на урок прилетел очень любопытный и находчивый гость. А кто это, вы узнаете, отгадав загадку:**
    - ***Белогруда, чернокрыла,***
      Любит зернышки косила.
      У меня во дворе живет,
      Обо всех новостях поет. **(Сорока)"**
- **Появление персонажа: Учитель показывает изображение сороки. "Правильно! Это сорока-белобока. И она принесла нам не просто новости, а целый конверт с математическими секретами. Хотите узнать, что она для нас припрятала?"**

II. Актуализация знаний. "Сорока-рассыпуха" (7 мин.)

- **Цель: Вспомнить состав числа 10.**
- **Правила: Учитель рассказывает: "Наша сорока очень любит блестящие предметы. Она собрала 10 блестящих пуговиц (учитель высыпает на стол 10 пуговиц), но тут налетел ветер и рассыпал ее богатство на две кучки!"**
- **Игра: Учитель делит пуговицы на две части (например, 4 и 6). "Сколько пуговиц в первой кучке? (4) А во второй? (6) Сколько всего? (10) Значит, 10 — это 4 и 6".**
- **Дети работают со своими наборами (10 фасолин). Учитель называет первое слагаемое, ученики быстро показывают второе. "Сорока спрятала 3 пуговицы. Сколько осталось на виду?" (7). "10 — это 3 и ...?".**

III. Открытие нового знания. "Секрет сороки" (10 мин.)

- **Проблемная ситуация: Учитель открывает конверт от сороки. "А в конверте-то не просто задание, а жалоба! Оказывается, сорока украла у младшего братца 5 блестящих конфет, а у старшей**

сестрицы — 3. И теперь не может посчитать, сколько же конфет у нее всего в тайнике?"

- **Беседа:**
  - **"Можем ли мы сразу ответить на вопрос? Почему нет?" (Мы не знаем, сколько всего).**
  - **"Что нам известно?" (У братца — 5, у сестрицы — 3).**
  - **"Какой первый шаг в решении?" (Узнать, сколько конфет всего).**
  - **"Как это узнать?" (5 + 3 = 8).**
  - **"Теперь мы ответили на главный вопрос? Да, всего 8 конфет".**
- **Вывод: Учитель подводит детей к мысли: "Вот это и есть секрет сороки — задача, которую решают в два действия! Сначала мы нашли общее количество, и это стал ответ на наш вопрос".**

IV. Первичное закрепление. Работа в парах (10 мин.)

- **Задание: "Сорока оказалась большей проказницей! Давайте решим, что она еще натворила". Ученики получают карточки с похожими сюжетными задачами в два действия.**
  - ***Пример 1:* "Сорока стащила 4 красные пуговицы и 6 синих. 2 пуговицы она потеряла. Сколько пуговиц осталось у сороки?"**
  - ***Пример 2:* "Сорока нашла 3 золотые монетки утром и 7 вечером. 5 монеток она отдала подруге. Сколько монеток у нее осталось?"**
- **Ученики в парах обсуждают план решения, записывают выражение и ответ.**
- **Самопроверка по образцу на доске.**

V. Физкультминутка "Сорока-белобока" (2 мин.)

Сорока-белобока кашу варила, (Стоим на одной ноге, как сорока)
Деток кормила: (Наклоны с поворотом)
Этому дала, (Выставляем вперед одну руку)
Этому дала, (Выставляем другую руку)
А этому — целых десять зернышек! (Подпрыгиваем на месте 10 раз)

VI. Творческое применение. "Стройка для сороки" (8 мин.)

- **Цель: Творчески закрепить состав числа 10.**

- **Задание: "Давайте поможем сороке построить надежный домик — «Домик числа 10»". На доске виден контур домика с крышей и окошками. Дети по очереди выходят к доске и заполняют "окошки" недостающими числами.**
    - ***Пример:*** **Написано 10 — это 6 и ? (4). Ученик прикрепляет карточку с цифрой 4 в окошко.**

VII. Итог урока. Рефлексия (3 мин.)

- **Обобщение: "Какой главный секрет сороки мы сегодня раскрыли?" (Что задачу можно решать в два действия и что число 10 можно разложить на слагаемые многими способами).**
- **Рефлексия "Перышко":**
    - **На доске прикреплено изображение сороки.**
    - **У детей разноцветные "перышки" (вырезанные из бумаги).**
    - **Зеленое перо — "Мне было все понятно, я со всем справился".**
    - **Желтое перо — "Мне было немного трудно, но я старался".**
    - **Ученики подходят и прикрепляют свое "перышко" к сороке, объясняя свой выбор.**

VIII. Домашнее задание (2 мин.)

- **На выбор:**
    i. **Сочинить свою небольшую задачу про проделки сороки, которую нужно решить в два действия.**
    ii. **Нарисовать и заполнить красивый "Домик числа 10".**
    iii. **Учебное задание по учебнику.**

КСП (Краткосрочный план) урока "Интересная математика"

Предмет: Интересная математика
Класс: 2 К
Учитель: Юлдашева М.
Тема урока: Дважды два - четыре (Знакомство с таблицей умножения на 2)
Дата:25.12.2025 _____

1. Цели обучения и задачи урока

- **Цель: Познакомить учащихся с смыслом действия умножения как суммой одинаковых слагаемых. Начать формирование навыка табличного умножения на 2.**
- **Задачи:**
  - **Образовательные: Сформировать представление об умножении. Показать связь между сложением одинаковых чисел и умножением. Научить читать примеры на умножение (два умножить на три, дважды три). Выучить первые примеры из таблицы умножения на 2.**
  - **Развивающие: Развивать логическое мышление, умение анализировать, сравнивать и делать выводы. Развивать вычислительные навыки и память.**
  - **Воспитательные: Воспитывать интерес к математике, уверенность в своих силах. Формировать умение работать в паре и слушать товарищей.**

2. Ожидаемые результаты

- **Учащиеся будут знать: Правило умножения как сложения одинаковых слагаемых. Первые примеры таблицы умножения на 2 (2x1, 2x2, 2x3, 2x4, 2x5).**
- **Учащиеся будут уметь:**
  - **Заменять сумму одинаковых слагаемых произведением.**
  - **Заменять произведение суммой одинаковых слагаемых.**
  - **Решать простые задачи на умножение.**
  - **Читать примеры на умножение разными способами.**

3. Основные идеи и подходы

Использование деятельностного подхода (самостоятельное «открытие» смысла умножения через практические задания), игровой технологии, наглядности. Интеграция с музыкой (песня) и литературой (стихи).

4. Ресурсы и материалы

- **Для учителя: интерактивная доска или магнитно-маркерная доска; презентация с изображениями пар предметов (варежки, носки, крылья бабочки, колеса у машины); карточки с примерами; аудиозапись песни «Дважды два - четыре» (В. Шаинский, М. Пляцковский); большие карточки со знаками «+», «х», «=».**
- **Для учащихся: наборы счетного материала (пуговицы, фишки, кружочки); карточки для индивидуальной и групповой работы; листочки для рисования; простой карандаш.**

Ход урока

I. Организационный момент. Эмоциональный настрой (2 мин.)

- **Приветствие: «Здравствуйте, юные математики! Я очень рада вас видеть. Давайте начнем наш урок с хорошего настроения!»**
- **Мотивация: (Звучит отрывок из песни «Дважды два - четыре»). «Вы узнали эту песню? О чем она? Правильно! Сегодня мы с вами откроем секрет, который знает эта песня, и узнаем, что же такое умножение!»**

II. Актуализация опорных знаний. «Найди пару» (5 мин.)

- **Устный счет в игровой форме: Учитель показывает картинки с предметами, которые существуют парами:**
  - **«Сколько варежек у одного ребенка? (2) А у двух детей? (4) Как вы сосчитали? (2+2=4)».**
  - **«У одной машины 2 колеса. А у трех машин? (2+2+2=6)».**
  - **«У одной птицы 2 крыла. А у четырех птиц? (2+2+2+2=8)».**
- **Вывод: «Что общего в этих примерах? (Мы везде прибавляли одно и то же число, одинаковые слагаемые)».**

III. Открытие нового знания. «Сложение или умножение?» (10 мин.)

- **Постановка проблемы: «Представьте, что вам нужно сосчитать, сколько всего лапок у 5 котят. Как бы вы посчитали? (По 4 лапки у каждого: 4+4+4+4+4). Складывать долго. Математики придумали действие, которое помогает быстро считать одинаковые слагаемые. Это действие – УМНОЖЕНИЕ!»**

- Объяснение: «Вместо длинной записи 2+2+2+2 можно записать короче: 2 х 4. Читается это так: «Два умножить на четыре» или «Дважды четыре». Знак умножения – это точка (·) или крестик (х). Число 2 показывает, какое число мы повторяем, а число 4 – сколько раз мы его взяли».

- **Закрепление на примере: «Давайте вернемся к котятам. 4+4+4+4+4. Какое число повторяется? (4). Сколько раз? (5). Значит, можно записать: 4 х 5 = 20».**

IV. Первичное закрепление. «Замени сумму произведением» (7 мин.)

- **Работа с раздаточным материалом: У каждого ученика на парте фишки.**
    - **«Выложите 3 кучки по 2 фишки в каждой. Какая сумма у вас получилась? (2+2+2=6). А теперь замените сложение умножением! (2 х 3 = 6)».**
    - **«Выложите 4 кучки по 3 фишки. Запишите пример на сложение и на умножение».**
- **Работа у доски: Учитель пишет суммы: 5+5, 6+6+6, 4+4+4+4. Ученики выходят и записывают соответствующие примеры на умножение.**

V. Физкультминутка «Математическая» (2 мин.)

- ***Раз – подняться, потянуться.***
  Два – согнуться, разогнуться.
  Три – в ладоши три хлопка,
  Головою три кивка.
  На четыре – руки шире.
  Пять – руками помахать.
  Шесть – за парту тихо сесть.

VI. Практическая работа. «Таблица умножения на 2» (10 мин.)

- **Составление таблицы вместе с учителем: На доске появляется плакат с началами примеров. Дети помогают его заполнить, опираясь на знание состава числа и сложения.**
    - **2 х 1 = 2 (два взяли один раз)**
    - **2 х 2 = 4 (два взяли два раза: 2+2=4)**
    - **2 х 3 = 6 (два взяли три раза: 2+2+2=6)**

- **2 x 4 = 8**
- **2 x 5 = 10**

- **Игра «Светофор»: Учитель показывает карточку с примером (2x3). Дети молча показывают ответ на самодельном светофоре (зеленая карточка – я знаю ответ, желтая – сомневаюсь, красная – не знаю). Затем ответ говорит хором.**
- **Работа в парах: Ученики проверяют друг у друга знание таблицы на 2.**

VII. Рефлексия и итог урока. «Что узнал?» (3 мин.)

- **Беседа: «С каким новым действием мы познакомились? В чем его удобство? Что такое умножение?»**
- **Рефлексия «Лестница успеха»: На доске нарисована лестница из трех ступенек.**
  - **Верхняя ступенька: «Я все понял и могу объяснить товарищу!»**
  - **Средняя ступенька: «Я все понял, но нужно еще потренироваться».**
  - **Нижняя ступенька: «Мне было трудно, нужно помочь». Дети ставят магнитик или стикер на ту ступеньку, которая соответствует их ощущениям.**

VIII. Домашнее задание (творческое) (1 мин.)

- **На выбор:**
  i. **Научное: «Придумать и решить 2-3 задачи, где нужно использовать умножение (например, «У одного щенка 4 лапы. Сколько лап у 3 щенков?»)».**
  ii. **Творческое: «Нарисовать рисунок, который можно посчитать с помощью умножения (например, 3 машины по 4 колеса) и записать к нему пример».**

Приложение для учителя Медет Д.:

- **Дифференциация:**
  - **Для сильных учеников: предложить составить свою задачу на умножение. Дать задание на сравнение: 2+2+2+2 * 2x3 (поставить знак >, <, =).**
  - **Для учащихся, испытывающих трудности: дать карточку-помощник с изображением групп предметов и готовой**

записью суммы, которую нужно заменить умножением. Использовать только конкретные предметы (фишки, карандаши).

- **Критерии успеха: Учащийся достигает цели, если может заменить сумму 3+3+3 произведением 3x3 и правильно прочитать его.**

Краткосрочный план (КСП) урока

Предмет: Интересная математика
Класс: 2К
Учитель: МЕДЕТ Д
Тема урока: В царстве Смекалки: Путешествие по волшебным уголкам
Дата: 03/02/2026

1. Цели обучения и задачи урока

- **Цель:** Создать условия для развития логического мышления, внимания, умения анализировать и сравнивать через серию игровых заданий в рамках единого сюжета.
- **Задачи:**
  - **Образовательные:** Закреплять умение решать логические задачи на сравнение, классификацию, нахождение закономерностей. Совершенствовать вычислительные навыки в пределах 20.
  - **Развивающие:** Развивать сообразительность, память, пространственное воображение, умение работать в парах и малых группах, аргументировать свой выбор.
  - **Воспитательные:** Воспитывать интерес к предмету, настойчивость в достижении цели, умение слушать товарищей и работать сообща.

2. Ожидаемые результаты

- **Учащиеся будут знать:** Принципы решения разных типов логических задач (задачи на смекалку, головоломки, задачи с геометрическим содержанием).
- **Учащиеся будут уметь:**
  - Находить и продолжать закономерности.
  - Сравнивать предметы по нескольким признакам.
  - Решать простые задачи в 2 действия, рассуждать логически.
  - Сотрудничать при решении учебных задач.

3. Основные идеи и подходы

Игровая технология (сюжетно-ролевая игра "Путешествие"), технология проблемного диалога, групповая и парная работа, здоровьесберегающие технологии (физминутки-приключения), личностно-ориентированный подход.

4. Ресурсы и материалы

- **Для учителя:** Интерактивная доска / магнитная доска с картой "Царства Смекалки"; конверты с заданиями от "жителей царства" (Мудрая Сова, Весёлый Гном, Ручей-Звенец); карточки с заданиями; изображения персонажей; аудиозапись "волшебной" музыки; "смайлики" для рефлексии.
- **Для учащихся:** Рабочий лист "Путешественника" (приложение 1); цветные карандаши; простой карандаш; ластик; счетные палочки (или палочки Кюизенера).

Ход урока

I. Организационный момент. Эмоциональный настрой. (3 минуты)

- **Приветствие:** "Здравствуйте, мои юные друзья-смекалистые! Сегодня нас снова ждет удивительное путешествие по знакомому Царству Смекалки. Его жители приготовили для вас новые, еще более интересные испытания! Готовы ли вы отправиться в путь?"
- **Создание мотивации:** "Чтобы наше путешествие было успешным, давайте проверим наш багаж знаний. Улыбнитесь друг другу – это наш пропуск в царство! Глубоко вдохните – наберемся смелости! Потрем ладошки – разогреем наши умы!"

II. Актуализация опорных знаний. "Разминка перед дорогой". (5 минут)

- **Задание "Волшебные ворота":** "Ворота в царство откроются, если мы решим цепочку примеров!" На доске: 5 + 3 = ... – 2 = ... + 4 = ... Дети решают цепочку устно (8, 6, 10). "Молодцы! Ворота открыты, путь свободен!"

III. "Путешествие по волшебным уголкам" – основная часть. (25 минут)

Учитель: "На карте Царства Смекалки нас ждут три остановки. На каждой мы выполним задание и получим часть волшебного ключа, который откроет сундук с сюрпризом в конце пути!"

1. Остановка "Поляна Загадок Мудрой Совы" (работа в парах) – 8 минут

- **Задача на смекалку:** "Мудрая Сова задает вопрос: *Два отца и два сына съели три яблока. Каждому досталось по целому яблоку. Как это могло случиться?*"
- **Проблемный диалог:** Учитель выслушивает первые, возможно, неверные версии детей. "Как же так? Их трое, а яблок три... Кто же эти отец и сын?" Подводим детей к идеи, что это были дед, его сын (отец) и

внук (сын). Таким образом, два отца (дед и отец) и два сына (отец и сын).

- **Результат:** Пары, правильно объяснившие решение, получают первую часть ключа (бумажную деталь с цифрой 1).

Физкультминутка "По тропинкам царства" (2 минуты)

- "Мы идем по узкой тропинке" – идем осторожно, друг за другом.
- "Перепрыгиваем через ручей" – прыжки на месте.
- "Пробираемся под низкими ветками" – наклоны.
- "Тянемся к солнышку на полянке" – потягивания.

2. Остановка "Лес Геометрических Затей Весёлого Гнома" (индивидуальная работа) – 8 минут

- **Задание 1: "Найди лишнюю фигуру".** На рабочем листе изображены: большой красный круг, маленький красный круг, большой красный квадрат, большой синий круг. "По какому признаку одна фигура лишняя?" (Обсуждение: можно убрать квадрат (т.к. все остальные круги), а можно убрать синий круг (т.к. все остальные красные). Важен аргумент!
- **Задание 2: "Собери фигуру из палочек".** "Используя 5 палочек, составьте два одинаковых квадрата". (Это задание-головоломка: квадраты должны иметь общую сторону, решение – буква "Н" или "П").
- **Результат:** За правильное выполнение дети получают вторую часть ключа (деталь с цифрой 2).

3. Остановка "Берег Ручья-Звенеца" (работа в малых группах по 3-4 человека) – 7 минут

- **Задание "Магический квадрат" (упрощенный вариант):** "Ручей-Званец просит помочь восстановить волшебный квадрат. Сумма чисел в каждой строке должна быть равна 9."
  Дана таблица:
- 4 * 3
- * 2 *
- 1 * 5

  Дети методом подбора находят пропущенные числа (4, 3, 2; 1, 3, 5 -> проверяем суммы: 4+3+2=9, 1+3+5=9).

- **Результат:** Команды, справившиеся с заданием, получают третью часть ключа (деталь с цифрой 3).

IV. Итог урока. Рефлексия. "Волшебный сундук". (5 минут)

- **Сборка ключа:** Дети объединяют все три части ключа. Учитель прикрепляет его к нарисованному на доске сундуку.
- **"Сюрприз":** Сундук "открывается" (учитель показывает слайд или переворачивает карточку). Внутри – надпись: "Ваша награда – звание 'Самый смекалистый класс Царства' и сладкие медальки (или наклейки)!".
- **Рефлексия "Смайлики настроения":**
  - "Оцените свое путешествие. Если вам было все понятно, интересно и легко – поднимите веселый смайлик. Если встречались трудности, но вы с ними справились – поднимите задумчивый смайлик. Если было совсем трудно – покажите грустный смайлик".
  - "Какое задание понравилось больше всего? Почему?"
  - "Что нового вы сегодня открыли для себя в математике?"

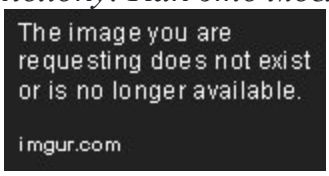
V. Домашнее задание (по желанию) (2 минуты)

1. **Творческое:** Нарисуй свою карту Царства Смекалки с тремя интересными математическими заданиями для своих друзей или семьи.
2. **Практическое:** Найди дома предметы, которые можно объединить в группу по разным признакам (например, все круглые, все красные, все мягкие). Назови эти признаки.

Приложение 1. Образец рабочего листа "Путешественника"

ФИО: _____
Тема: Путешествие по Царству Смекалки

Остановка 1. Поляна Мудрой Совы:
Запиши или нарисуй решение загадки.
Два отца и два сына съели три яблока. Каждому досталось по целому яблоку. Как это могло случиться?



(Место для рисунка или объяснения)

Ответ: Это были _____, _____ и _____.

Остановка 2. Лес Весёлого Гнома:

- **Задание 1:** Обведи лишнюю фигуру. Объясни, почему она лишняя.
  [Рисунок с фигурами: большой красный круг, маленький красный круг, большой красный квадрат, большой синий круг]
  Она лишняя, потому что _____.
- **Задание 2:** Нарисуй, как из 5 палочек получились 2 квадрата.

Остановка 3. Берег Ручья-Звенеца:
Впиши пропущенные числа в магический квадрат (сумма в строке = 9).

```
4 [__] 3
[__] 2 [__]
1 [__] 5
```

Предмет: Интересная математика (математическая вертикаль)
Класс: 2К
Учитель: МЕДЕТ Д
Тема урока: Интеллектуальная разминка: Разогреваем мозги!
Дата: 10/02/2026

1. Цели обучения и задачи урока

- **Общая цель:** Активизировать познавательную деятельность учащихся, создать положительную мотивацию к изучению математики через разнообразные виды заданий на развитие скорости реакции, логики, внимания и пространственного воображения.
- **Педагогические задачи:**
    - **Образовательные:** Повторить и закрепить в нестандартной форме умения сравнивать, классифицировать, решать логические задачи и примеры в пределах 20.
    - **Развивающие:** Развивать умственную гибкость, быстроту мышления, концентрацию внимания, память, умение работать в команде и аргументировать свою точку зрения.
    - **Воспитательные:** Воспитывать интерес к интеллектуальному труду, умение слушать друг друга, доброжелательное отношение к мнению одноклассников, чувство взаимопомощи.

2. Ожидаемые результаты

- **Учащиеся будут знать:** Различные виды математических разминок и головоломок.
- **Учащиеся будут уметь:**
    - Быстро и без ошибок выполнять устные вычисления.
    - Находить закономерности и продолжать их.
    - Решать простейшие логические задачи на смекалку.
    - Работать в условиях ограниченного времени (на скорость).
    - Корректно высказывать и отстаивать свое мнение.

3. Основные идеи и подходы

Использование технологий игрового обучения (соревнование, "мозговой штурм"), личностно-ориентированного подхода (выбор заданий), здоровьесберегающих технологий (динамические паузы, смена видов деятельности). Урок построен по принципу "от простого к сложному".

4. Ресурсы и материалы

- **Для учителя:** Интерактивная доска / магнитная доста; таймер (онлайн или песочные часы); карточки с заданиями для каждого этапа; магниты; "Солнышко успеха" на доске для рефлексии (лучики-наклейки); аудиозапись бодрой музыки для физминутки.
- **Для учащихся:** Рабочий лист "Моя интеллектуальная разминка" (Приложение 1); простой карандаш и цветные карандаши; "веер" цифр (или карточки с цифрами от 0 до 9 для быстрых ответов).

Ход урока

I. Организационный момент. Эмоциональный настрой. (2-3 минуты)

- **Приветствие:** "Здравствуйте, мои юные мыслители! Я очень рада вас видеть. Посмотрите, какая прекрасная погода за окном! Давайте и мы с вами сделаем нашу учебную погоду ясной и солнечной. Улыбнитесь друг другу!"
- **Объявление темы и цели:** "Сегодня у нас необычный урок – урок-разминка. Мы не будем открывать новые секреты математики, а как настоящие спортсмены, будем разминать и тренировать наш главный инструмент – мозг! Наша цель – разогнать лень, включить внимание и зарядиться хорошим настроением на весь день!"

II. Актуализация опорных знаний. "Интеллектуальная зарядка". (5 минут)

- **Упражнение "Математический бег на месте":** Учитель быстро диктует простые примеры в пределах 10-15 (например, 5+3, 9-4, 7+6, 12-5). Дети показывают ответ с помощью "веера цифр" или просто поднимают руку. Темп высокий, похвала за скорость и точность.
- **Задание "Найди пару":** На доске вразброс написаны примеры и ответы к ним (8+7, 15-6, 12+4, 20-5). Задача – соединить их стрелочками за 30 секунд. "Время пошло!"

III. Основная часть. "Стадион интеллектуальных игр". (25 минут)

Учитель: "Наш мозг разогрелся, теперь отправляемся на стадион, где нас ждут настоящие интеллектуальные состязания!"

1. Игра "Логическая эстафета" (работа в парах) – 8 минут

- **Задание 1: "Что лишнее?".** На интерактивной доске или карточке: **Яблоко, огурец, груша, банан**. "Обсудите в парах: какой предмет лишний и почему? У вас есть 1 минута!" (Ожидаемый ответ:

огурец – это овощ, а остальное фрукты. Но возможен вариант: груша – единственная не желтого цвета, важно принятие любого обоснованного ответа).

- **Задание 2: "Продолжи ряд".** Ряд: 2, 4, 6, 8, ... ; 5, 10, 15, ... ; 20, 17, 14, 11, ... "Каков следующий шаг в каждой цепочке?"
- **Результат:** Пары, быстро и верно справившиеся, получают условный балл (например, магнитик на доску).

Физкультминутка "Зарядка для ума и тела" (3 минуты)

- Включается бодрая музыка. "Разомнемся! Если я называю четное число – вы прыгаете, если нечетное – приседаете! 5! 8! 12! 3!".
- "Гимнастика для глаз: нарисуйте глазами большой круг, теперь маленький квадрат, посмотрите на кончик носа, а теперь вдаль, в окно".

2. Конкурс "Внимание, ловушка!" (индивидуальная работа, затем обсуждение) – 7 минут

- **Задача на смекалку:** "Два раза родится, один раз умирает. Что это?" (Дети записывают или рисуют предположение на рабочем листе. После обсуждения – ответ: **курица** (рождается как яйцо, потом как цыпленок, умирает один раз).
- **Геометрическая головоломка:** "Посчитайте, сколько на рисунке треугольников?" (Дается схематичный рисунок, например, из нескольких пересекающихся линий). Дети считают, затем проверяют вместе с учителем.

3. "Мозговой штурм" (работа в малых группах по 3-4 человека) – 7 минут

- **Задание "Волшебный квадрат":** "Расставьте числа 1, 2, 3, 4 в квадрате 2x2 так, чтобы сумма чисел в каждой строке и каждом столбце была одинаковой". Это задание повышенной сложности, но для разминки хорошо подходит.
  Пример решения:

```
1 4
3 2
```

  Сумма в строках: 1+4=5, 3+2=5. В столбцах: 1+3=4, 4+2=6? Ошибка! Значит, нужно искать другой вариант. Верный вариант:

```
1 3
4 2
```

Суммы: 1+3=4, 4+2=6 – снова нет. Учитель подводит к выводу, что нужно использовать числа 1,2,3,4, но в другом порядке или объясняет, что это задание со звездочкой.

- **Результат:** Группы, которые ближе всего подошли к решению или активно участвовали в обсуждении, получают дополнительные баллы.

IV. Итог урока. Рефлексия. "Солнышко успеха". (5 минут)

- **Подведение итогов:** "Наше интеллектуальное путешествие подошло к концу. Давайте подсчитаем наши баллы (магнитики). Вы все сегодня были великолепны! Вы показали, что умеете быстро думать, работать в команде и не боитесь сложных задач".
- **Рефлексия "Солнышко успеха":** На доске нарисовано солнышко без лучиков.
  - "Если вам сегодня было легко и интересно, прикрепите к солнышку **желтый лучик** – лучик радости".
  - "Если были небольшие трудности, но вы с ними справились – **оранжевый лучик** – лучик старания".
  - "Если вам было сложно, но вы не сдавались – **красный лучик** – лучик мужества".
  - Дети по очереди выходят и прикрепляют лучики-наклейки.
- **Вопросы для самоанализа:** "Какое задание вам понравилось больше всего? Какое показалось самым трудным? Что бы вы хотели повторить на следующем уроке?"

V. Домашнее задание (творческое, по желанию) (2 минуты)

1. **"Создай свою разминку":** Придумай и нарисуй на альбомном листе одно задание для интеллектуальной разминки (логическую загадку, лабиринт, задачу на внимание) для своих одноклассников. Мы используем лучшие работы на следующих уроках!
2. **"Математика вокруг":** Найди дома 5 предметов, которые можно посчитать парами (2 тапочка, 4 ножки у стула и т.д.). Запиши или зарисуй.

Приложение 1. Образец рабочего листа "Моя интеллектуальная разминка"

ФИО: _____
Дата: 29.09.2026

1. Логическая эстафета:

- Что лишнее? **Яблоко, огурец, груша, банан**
  Лишний предмет: _____
  Почему? _____
- Продолжи ряд:
  2, 4, 6, 8, __
  5, 10, 15, __
  20, 17, 14, 11, __

2. Внимание, ловушка!:

- Загадка: "Два раза родится, один раз умирает. Что это?"
  Мой ответ: _____
- Сколько треугольников на рисунке?
  [Место для простого рисунка с 4-5 треугольниками]
  Ответ: _____ треугольников.

3. Мозговой штурм (для группы):
Попробуй расставить числа 1, 2, 3, 4 в клетках:



Краткосрочный план (КСП) урока

Предмет: Интересная математика (математическая вертикаль)
Класс: 2К
Учитель: МЕДЕТ Д
Тема урока: Состав квадрата. Геометрия на кончиках пальцев.
Дата: 17/02/2026

1. Цели обучения и задачи урока

- **Общая цель:** Познакомить учащихся с понятием «состав квадрата» через практическую работу с геометрическими фигурами, развивая пространственное мышление, воображение и комбинаторные навыки.
- **Педагогические задачи:**
  - **Образовательные:** Сформировать представление о том, что квадрат можно составить (разделить) из других фигур (других квадратов, прямоугольников, треугольников). Учить анализировать и сравнивать геометрические фигуры.
  - **Развивающие:** Развивать умение составлять целое из частей и видеть части в целом; развивать логическое мышление, внимание, мелкую моторику через работу с манипуляторами.
  - **Воспитательные:** Воспитывать аккуратность, усидчивость, умение работать в парах, слушать мнение товарища.

2. Ожидаемые результаты

- **Учащиеся будут знать:** Что квадрат можно разбить на более мелкие геометрические фигуры, и из этих фигур можно снова собрать квадрат.
- **Учащиеся будут уметь:**
  - Практически составлять квадрат из предложенных фигур (треугольников, прямоугольников, маленьких квадратов) разными способами.
  - Называть геометрические фигуры, из которых составлен квадрат.
  - Сравнивать разные способы составления квадрата.
  - Работать с шаблонами и схемами.

3. Основные идеи и подходы

Использование технологии проблемного обучения (постановка задачи «Как составить квадрат?»), практико-ориентированного и игрового подхода (урок-конструирование, головоломка «Танграм»), деятельностного метода (обучение через действие).

4. Ресурсы и материалы

- **Для учителя:** Большой демонстрационный квадрат из картона (разрезанный на части); магнитные геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, треугольники) для доски; интерактивная доска с изображениями схем для сборки квадрата; презентация с заданиями; коробка «Волшебный квадрат».
- **Для учащихся (на каждого):** Набор цветной бумаги «Геометрический конструктор» (2 больших квадрата разных цветов, один из которых разрезан на: 2 больших треугольника, 2 маленьких треугольника, квадрат, параллелограмм – по типу танграма); клей-карандаш; лист бумаги А4; простой карандаш; ножницы (в конверте); карточка-схема для сборки классического квадрата танграма.

Ход урока

I. Организационный момент. Создание проблемной ситуации. (3-4 минуты)

- **Приветствие:** «Здравствуйте, юные архитекторы и конструкторы! Сегодня мы с вами будем не просто математиками, а настоящими волшебниками, которые умеют собирать и разбирать фигуры!»
- **Создание интриги:** Учитель показывает целый картонный квадрат. «Посмотрите, какая простая и красивая фигура – квадрат. У него все стороны равны».
    - *Затем учитель разбирает его на части (например, на 4 маленьких квадрата или 2 треугольника).* «Ой! Что же произошло? Квадрат исчез! Но куда же он делся? (Выслушивает предположения детей). Правильно, он не исчез, а просто разобрался на части!»
- **Формулировка темы и цели:** «Значит, наша с вами задача на урок – научиться собирать квадрат из разных частей. Это и называется – **СОСТАВ КВАДРАТА**. Сможем ли мы стать такими волшебниками?»

II. Актуализация опорных знаний. «Узнаем части». (5 минут)

- **Беседа:** На доске появляются магнитные фигуры: большой квадрат, маленький квадрат, прямоугольник, большой прямоугольный треугольник, маленький прямоугольный треугольник.
    - «Давайте вспомним, как называются эти фигуры? Покажите, где у треугольника прямой угол? Сколько сторон у квадрата?»

- **Игра «Найди пару»:** Учитель показывает фигуру, а дети должны найти такую же в своем наборе и показать. «Покажите большой треугольник! А теперь маленький квадрат! Молодцы, вы отлично знаете геометрические фигуры!»

III. Основная часть. «Мастерская волшебных квадратов». (30 минут)

1. Первое открытие: «Квадрат из двух половинок» (фронтальная работа) – 7 минут

- **Задание:** «Возьмите целый квадрат (например, синий) и разрежьте его по диагонали от одного угла к другому. Что у вас получилось?» (Дети режут, получают 2 треугольника).
- **Вопросы для осмысления:** «Сколько треугольников получилось? Они одинаковые? Как теперь из этих двух треугольников снова собрать квадрат?»
- **Практическая работа:** Дети пробуют собрать квадрат на листе бумаги. «Проверьте, точно ли у вас получился квадрат? Совпали ли гипотенузы (длинные стороны) треугольников?»
- **Вывод:** «Итак, мы узнали первый секрет: квадрат можно составить из двух одинаковых прямоугольных треугольников!»

Физкультминутка «Геометрическая зарядка» (3 минуты)

- «Встали, потянулись! Покажите руками большой квадрат! А теперь маленький треугольник! Сделайте наклон, будто рисуете круг! Молодцы!»

2. Второе открытие: «Танграм: древняя головоломка» (работа в парах) – 15 минут

- **Историческая справка (сказочная):** «А сейчас я познакомлю вас с древней китайской головоломкой, которая называется «Танграм». Говорят, ее придумал мудрец, разбив прекрасный фарфоровый квадрат на 7 частей. Давайте и мы попробуем собрать из этих частей наш квадрат!»
- **Знакомство с деталями:** Учитель показывает на своем образце и на доске 7 частей танграма: 2 больших треугольника, 1 средний треугольник, 2 маленьких треугольника, квадрат, параллелограмм. «Давайте назовем все наши детали».
- **Работа по схеме:** Учитель раздает карточки-схемы, где контуром изображен квадрат, разделенный на 7 частей. «Ваша задача – наложить свои разноцветные детали на эту схему так, чтобы получился ровный квадрат. Работайте дружно, помогайте друг другу!»

- **Практическая работа и помощь:** Учитель ходит по классу, помогает тем, у кого возникают трудности.
- **Творческое задание (для быстро справившихся):** «А теперь попробуйте собрать из этих же фигур домик или кораблик!» (Учитель показывает схему на доске).

3. Закрепление: «Собери свой квадрат» (индивидуальная творческая работа) – 5 минут

- **Задание:** «А теперь, когда вы стали мастерами, попробуйте придумать свой способ составить квадрат. Вы можете использовать не все детали, а только некоторые: например, 4 маленьких квадрата или 2 прямоугольника и 2 треугольника. Приклейте свой уникальный квадрат на лист бумаги».

IV. Итог урока. Выставка работ. Рефлексия. (5 минут)

- **Выставка и обсуждение:** «Давайте посмотрим, какие замечательные квадраты у нас получились! (Несколько учеников показывают свои работы и кратко объясняют, из каких фигур они составлены). Вы все сегодня были настоящими волшебниками!»
- **Рефлексия «Волшебный сундучок»:** Учитель показывает коробку («волшебный сундучок»).
    - «Если вам было на уроке интересно, и вы легко справились с заданиями, «положите» в сундучок свою улыбку (дети улыбаются).
    - Если были трудности, но вы с ними справились, покажите большой палец вверх – «я молодец!».
    - Если вам было очень сложно, но вы не сдавались, похлопайте себе – вы заслужили аплодисменты!»
- **Вопросы для закрепления:** «Что нового мы узнали сегодня? Из каких фигур можно составить квадрат? Какое задание было самым интересным?»

V. Домашнее задание (творческое) (2 минуты)

1. **«Квадрат-трансформер»:** Дома из цветной бумаги склейте свой квадрат, разрежьте его на 4 любые части (не обязательно треугольники) и принесите в конверте. На следующем уроке мы попробуем собрать квадраты друг друга!
2. **«Найди квадраты»:** Нарисуй в тетради предмет из твоего дома, в котором можно увидеть квадрат или составные части квадрата (например, окно, состоит из рамки-квадрата и стекол-прямоугольников).

Конспект внеклассного занятия по математике

Тема: *«Числа в сказках и мультфильмах»*
Класс: 2
Учитель: Медет Динара
Предмет: «Интересная математика»
Количество учащихся: 14
Формат: интерактивное занятие с элементами игры, исследований и творческих заданий.

ДАТА 28/04/2026

Цели занятия:

1. **Обучающие:**
   - Познакомить детей с использованием чисел в сказках и мультфильмах.
   - Закрепить навыки счета и понимание числовых понятий.
   - Научить видеть математические закономерности в художественных произведениях.
2. **Развивающие:**
   - Развивать логическое мышление, память и внимание.
   - Формировать умение работать в парах и группах.
3. **Воспитательные:**
   - Воспитывать интерес к математике через знакомые сказки и мультфильмы.
   - Показать важность точности и внимательности при работе с числами.

Оборудование и материалы:

- Интерактивная доска/проектор для демонстрации слайдов.
- Карточки с числами и заданиями.
- Раздаточный материал: листы бумаги, фломастеры, карандаши.
- Числовые головоломки и ребусы.
- Призы (наклейки, карандаши) для поощрения активных учащихся.

Ход занятия

1. Организационный момент (3 мин)

Приветствие:

- Учитель: *«Здравствуйте, ребята! Сегодня мы отправимся в волшебный мир сказок и мультфильмов, где числа играют важную роль. Вы готовы? Тогда начинаем наше занятие «Числа в сказках и мультфильмах»!»*

Основная часть

Тема 1: «Числа в сказках» (10 мин)

Цель: Показать, как числа используются в сказках.
Формат: Интерактивная беседа + игра.
Ход:

1. **Обсуждение:**
    - Учитель задает вопросы:
        - *«Ребята, в каких сказках вы встречали числа?»*
        - *«Какие числа вам запомнились больше всего?»*
    - Дети делятся своими представлениями.
2. **Игра «Угадай сказку»**
    - Учитель показывает примеры:
        - «Три медведя» (число 3)
        - «Двенадцать месяцев» (число 12)
    - Дети должны угадать сказку по числу.
3. **Вывод:** *«Числа помогают нам лучше запомнить сказки и делать их более интересными»*.

Тема 2: «Числа в мультфильмах» (10 мин)

Цель: Познакомить детей с использованием чисел в мультфильмах.
Формат: Практические задания и игры.
Ход:

1. **Задание 1: «Числа в мультфильмах»**
    - Дети получают карточки с числами от 1 до 10.

- Задача: вспомнить мультфильмы, где встречаются эти числа.
- Например:
  - «Три поросенка» (число 3)
  - «Бременские музыканты» (число 4)

2. **Задание 2: «Считаем героев»**
   - Дети учатся считать героев в мультфильмах.
   - Обсуждаем, сколько героев в мультфильме «Смешарики» или «Фиксики».
3. **Вывод:** *«Числа помогают нам лучше понимать и запоминать мультфильмы»*.

Тема 3: «Игры с числами» (10 мин)

Цель: Показать, как числа можно использовать в играх и головоломках.
Формат: Игровые задания.
Ход:

1. **Игра «Числовые ребусы»**
   - Дети получают ребусы, где числа заменены буквами или символами.
   - Задача: разгадать ребус и найти скрытое число.
2. **Игра «Математический кроссворд»**
   - Дети решают простые математические примеры и вписывают ответы в кроссворд.
3. **Вывод:** *«Числа могут быть интересной и увлекательной, если использовать их в играх»*.

Тема 4: «Творчество с числами» (7 мин)

Цель: Развивать творческие способности детей через работу с числами.
Формат: Творческое задание.
Ход:

1. **Задание «Нарисуй число»**
   - Дети получают листы бумаги и фломастеры.
   - Задача: нарисовать число в виде животного, растения или предмета.
   - Например, число 2 можно нарисовать в виде лебедя, а число 5 — в виде цветка.

2. **Выставка работ:**
    - Дети демонстрируют свои рисунки и объясняют, какое число они изобразили.
3. **Вывод:** *«Числа могут быть не только полезными, но и красивыми и творческими»*.

3. Заключительная часть (5 мин)

Рефлексия:

- Учитель: *«Ребята, что нового вы узнали сегодня о числах в сказках и мультфильмах? Где вы можете использовать свои знания?»*
- Дети делятся своими впечатлениями и ответами.
  Поощрение:
- Учитель награждает самых активных учащихся наклейками или карандашами.
  Прощание:
- Учитель: *«Спасибо за урок! До новых встреч в волшебном мире чисел!»*

Конспект внеклассного занятия по математике

Тема: *«Как быстро считать в уме?»*
Класс: 2
Учитель: Медет Динара
Предмет: «Интересная математика»
Количество учащихся: 14
Формат: игровое занятие с элементами тренинга и соревнования.

ДАТА 05/05/2026

Цели занятия:

1. **Обучающие:**
   - Ознакомить с простыми приемами устного счета (сложение, вычитание, умножение).
   - Закрепить навыки быстрого счета в пределах 100.
2. **Развивающие:**
   - Развивать внимание, память и скорость реакции.
   - Формировать умение применять математические приемы в игровых ситуациях.
3. **Воспитательные:**
   - Воспитывать интерес к математике через соревнования и игры.
   - Показать, что устный счет — это полезный и увлекательный навык.

Оборудование и материалы:

- Интерактивная доска/проектор для демонстрации примеров.
- Карточки с заданиями (примеры для устного счета).
- Раздаточный материал: листы с тренировочными упражнениями.
- Таймер для ограничения времени на выполнение заданий.
- Призы (наклейки, карандаши) для поощрения активных учащихся.

Ход занятия

1. Организационный момент (3 мин)

Приветствие:

- Учитель: *«Здравствуйте, ребята! Сегодня мы будем учиться считать быстро и без ошибок. Вы готовы стать настоящими математическими champions? Тогда начинаем!»*

2. Основная часть

Тема 1: «Зачем нужно быстро считать в уме?» (5 мин)

Цель: Показать важность устного счета в повседневной жизни.
Формат: Беседа с примерами.
Ход:

1. **Примеры из жизни:**
   - *«Если вы идете в магазин и хотите посчитать, сколько стоят конфеты, вам пригодится устный счет.»*
   - *«Когда вы играете в настольные игры, быстрое сложение поможет вам выиграть.»*
2. **Вывод:** *«Устный счет — это полезный навык, который поможет вам в школе и в жизни.»*

Тема 2: «Простые приемы устного счета» (10 мин)

Цель: Научить детей быстрым способам сложения и вычитания.
Формат: Объяснение и тренировка.
Ход:

1. **Сложение с переходом через десяток:**
   - *«Как быстро посчитать 8 + 5? Можно разложить 5 на 2 и 3: 8 + 2 = 10, а затем +3 = 13.»*
2. **Вычитание с переходом через десяток:**
   - *«Как быстро посчитать 12 – 4? Можно разложить 4 на 2 и 2: 12 – 2 = 10, а затем –2 = 8.»*
3. **Тренировка:**
   - Дети решают примеры на доске и в тетрадях.
   - Примеры: *7 + 6, 14 – 7, 9 + 8, 15 – 9*.

Тема 3: «Игры на скорость» (10 мин)

Цель: Закрепить навыки устного счета в игровой форме.
Формат: Соревнование между командами.
Ход:

1. **Игра «Математический спринт»:**
   - Дети делятся на 2 команды.
   - Учитель показывает примеры на доске, а команды по очереди дают ответы.
   - Примеры: *6 + 7, 13 – 5, 8 + 9, 16 – 8*.
2. **Игра «Цепочка примеров»:**
   - Учитель называет пример, а дети по очереди продолжают цепочку.
   - Например: *5 + 3 = 8 → 8 – 2 = 6 → 6 + 4 = 10*.
3. **Вывод:** *«Чем больше мы тренируемся, тем быстрее и точнее мы считаем!»*

Тема 4: «Тренировка с таймером» (7 мин)

Цель: Развивать скорость счета под давлением времени.
Формат: Индивидуальная работа.
Ход:

1. **Задание «Реши за 1 минуту»:**
   - Дети получают листы с примерами и должны решить как можно больше за 1 минуту.
   - Примеры: *4 + 7, 12 – 4, 6 + 6, 14 – 5, 9 + 3*.
2. **Проверка и обсуждение:**
   - Учитель проверяет ответы и обсуждает ошибки.
3. **Вывод:** *«Тренировка с таймером помогает нам считать еще быстрее!"*

3. Заключительная часть (5 мин)

Рефлексия:

- Учитель: *«Ребята, какие приемы устного счета вам запомнились? Какие игры вам понравились больше всего?»*

- Дети делятся своими впечатлениями.
  Поощрение:
- Учитель награждает самых быстрых и точных счетчиков наклейками или карандашами.
  Прощание:
- Учитель: *«Молодцы! Теперь вы умеете считать в уме быстрее и точнее. Продолжайте тренироваться, и вы станете настоящими математическими чемпионами! До встречи на следующем уроке!»*

Конспект внеклассного занятия по математике

Тема: *«Геометрические фигуры вокруг нас»*
Класс: 2
Учитель: Медет Динара
Предмет: «Интересная математика»
Количество учащихся: 14
Формат: интерактивное занятие с элементами игры, исследований и творческих заданий.

ДАТА 12/05/2026

Цели занятия:

1. **Обучающие:**
   - Закрепить знания о геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).
   - Научить находить геометрические фигуры в окружающем мире.
   - Познакомить с понятием «симметрия» на простых примерах.
2. **Развивающие:**
   - Развивать пространственное мышление, внимание и наблюдательность.
   - Формировать умение работать в парах и группах.
3. **Воспитательные:**
   - Воспитывать интерес к математике через практическое применение знаний.
   - Показать важность геометрии в повседневной жизни.

Оборудование и материалы:

- Интерактивная доска/проектор для демонстрации слайдов.
- Карточки с изображениями геометрических фигур.
- Раздаточный материал: листы бумаги, ножницы, клей, цветные карандаши.
- Предметы быта (коробки, часы, книги и др.) для демонстрации фигур.

- Призы (наклейки, карандаши) для поощрения активных учащихся.

Ход занятия

1. Организационный момент (3 мин)

Приветствие:

- Учитель: *«Здравствуйте, ребята! Сегодня мы отправимся в увлекательное путешествие по миру геометрических фигур. Вы готовы? Тогда начинаем наше занятие «Геометрические фигуры вокруг нас»!»*

Основная часть

Тема 1: «Повторение геометрических фигур» (7 мин)

Цель: Вспомнить основные геометрические фигуры.
Формат: Игра «Угадай фигуру».
Ход:

1. **Обсуждение:**
   - Учитель задает вопросы:
     - *«Какие геометрические фигуры вы знаете?»*
     - *«Чем отличается круг от овала?»*
   - Дети делятся своими знаниями.
2. **Игра «Угадай фигуру»**
   - Учитель показывает карточки с фигурами (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).
   - Дети называют фигуру и ее свойства (например, «У квадрата все стороны равны»).
3. **Вывод:** *«Геометрические фигуры бывают разные, и у каждой есть свои особенности»*.

Тема 2: «Геометрические фигуры в окружающем мире» (10 мин)

Цель: Научить находить геометрические фигуры в предметах вокруг нас.
Формат: Практические задания.
Ход:

1. **Задание 1: «Найди фигуру в классе»**
    - Дети получают задание найти в классе предметы, похожие на геометрические фигуры.
    - Примеры:
        - Часы (круг),
        - Доска (прямоугольник),
        - Угольник (треугольник).
2. **Задание 2: «Фигуры в быту»**
    - Учитель показывает предметы (коробка, книга, тарелка) и спрашивает, на какую фигуру они похожи.
3. **Вывод:** *«Геометрические фигуры окружают нас повсюду, нужно только внимательно смотреть»*.

Тема 3: «Симметрия в фигурах» (7 мин)

Цель: Познакомить с понятием «симметрия».
Формат: Творческое задание.
Ход:

1. **Объяснение:**
    - Учитель показывает симметричные фигуры (бабочка, лист, снежинка) и объясняет, что такое симметрия.
2. **Задание «Создай симметричную фигуру»**
    - Дети получают листы бумаги и ножницы.
    - Задача: вырезать симметричную фигуру (например, снежинку или бабочку).
3. **Вывод:** *«Симметрия делает фигуры красивыми и гармоничными»*.

Тема 4: «Творчество с фигурами» (8 мин)

Цель: Развивать творческие способности через работу с геометрическими фигурами.

Формат: Коллаж.
Ход:

1. **Задание «Создай картину из фигур»**
   - Дети получают наборы геометрических фигур (вырезанные из цветной бумаги).
   - Задача: создать аппликацию (например, домик, машину, животное).
2. **Выставка работ:**
   - Дети демонстрируют свои работы и рассказывают, какие фигуры использовали.
3. **Вывод:** *«Из геометрических фигур можно создать настоящие произведения искусства!»*

3. Заключительная часть (5 мин)

Рефлексия:

- Учитель: *«Ребята, что нового вы узнали сегодня о геометрических фигурах? Где вы можете их встретить в жизни?»*
- Дети делятся своими впечатлениями.
  Поощрение:
- Учитель награждает самых активных учащихся наклейками или карандашами.
  Прощание:
- Учитель: *«Спасибо за урок! Теперь вы знаете, что геометрия — это не только наука, но и искусство. До новых встреч!»*