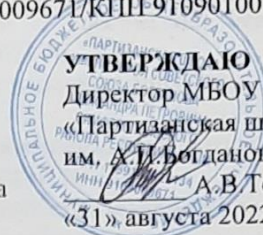


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Партизанская школа имени Героя Советского Союза Богданова Александра Петровича»
Симферопольского района Республики Крым
ул. Сумская, №11а, с. Партизанское, Симферопольский район, Республики Крым, РФ, 297566,
телефон: +7(978)7375962, e-mail: school_simferopolsiy-rayon23@crimeaedu.ru
ОКПО 00827082, ОГРН 1159102023134, ИНН 9109009671/КПП 910901001

РАССМОТРЕНО
МО учителей начальных классов
(протокол
от «26» августа 2022г. № 3)

СОГЛАСОВАНО
ЗДУВР МБОУ
«Партизанская школа
им. А.П.Богданова»
Ю.В.Когутова
«31» августа 2022г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ
«Партизанская школа
им. А.П.Богданова»
А.В.Терещенко
«31» августа 2022г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Чудесная страна математика»

Класс: **3 - А**
Срок реализации программы: **2022/2023 учебный год**
Количество часов по учебному плану: **1 час в неделю, 34 часа в год**
Рабочую программу составила: **Э.С. Куртсеитова, учитель начальных классов**

Партизанское
2022

Рабочая программа по внеурочной деятельности для 3 класса разработана на основе:

- Федерального закона Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012)

Рабочая программа составлена в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 года № 373 (с изменениями, в ред. приказа от 31.12.2015 № 1576);

- Примерных программ внеурочной деятельности. Начальное и основное образование. Под ред. В.А.Горского. М.: Издательство "Просвещение" 2014 г.;

- Основной образовательной программы начального общего образования, срок освоения 4 года (в соответствии с ФГОС НОО), утвержденной приказом от 01.09.2018г. № 284;

- Учебным планом внеурочной деятельности начального общего образования (1 – 4 классов) МБОУ «Партизанская школа им. А.П. Богданова» на 2022/2023 учебный год

Интернет-ресурсы:

- <http://konkurs-kenguru.ru> - российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».

- <http://www.develop-kinder.com> - «Сократ» - развивающие игры и конкурсы.

- <http://puzzle-ru.blogspot.com> - головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные результаты:

- Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера.
- Развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека.
- Воспитание чувства справедливости, ответственности.
- Развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

- *Сравнивать* разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.
- *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; *использовать* его в ходе самостоятельной работы.
- *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.
- *Анализировать* правила игры.
- *Действовать* в соответствии с заданными правилами.
- *Включаться* в групповую работу.
- *Участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- *Выполнять* пробное учебное действие, *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии.
- *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения, *использовать* критерии для обоснования своего суждения.
- *Сопоставлять* полученный результат с заданным условием.
- *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
- *Анализировать* текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины).
- *Искать и выбирать* необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.
- *Моделировать* ситуацию, описанную в тексте задачи.
- *Использовать* соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.

- *Конструировать* последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.
 - *Объяснять (обосновывать)* выполняемые и выполненные действия.
 - *Воспроизводить* способ решения задачи.
 - *Сопоставлять* полученный результат с заданным условием.
 - *Анализировать* предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
 - *Выбрать* наиболее эффективный способ решения задачи.
 - *Оценивать* предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно).
 - *Участвовать* в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.
 - *Конструировать* несложные задачи.
 - *Ориентироваться* в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».
 - *Ориентироваться* на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.
 - *Проводить* линии по заданному маршруту (алгоритму).
 - *Выделять* фигуру заданной формы на сложном чертеже.
 - *Анализировать* расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.
 - *Составлять* фигуры из частей. *Определять* место заданной детали в конструкции.
 - *Выявлять* закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.
 - *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
 - *Объяснять* выбор деталей или способа действия при заданном условии.
 - *Анализировать* предложенные возможные варианты верного решения.
 - *Моделировать* объёмные фигуры из различных материалов (провода, пластилин и др.) и из развёрток.
 - *Осуществлять* развернутые действия контроля и самоконтроля: *сравнивать* построенную конструкцию с образцом.
- Предметные результаты*** отражены в содержании программы (раздел «Основное содержание»)

Педагогические средства

1. тематические занятия
2. игровые уроки
3. физкультминутки.

Формы работы. Групповая, индивидуальная коллективная.

1. конкурсы
2. викторины
3. соревнования.

Используются нетрадиционные и традиционные формы: игры-путешествия, сказки на математические темы, конкурсы газет, плакатов.

Формы контроля:

1. Тестирование

Содержание курса внеурочной деятельности

1. Исторические сведения о математике (4ч)

Имена и заслуги великих математиков. Крылатые высказывания великих людей о математике и математиках. Сравнение римской и современной письменных нумераций. Преобразование неравенств в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр.

2. Числа и выражения (6ч)

Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе и неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Задачи на доказательство. Числа – великаны. Интересные приемы устного счета. Особые случаи быстрого умножения. Приемы вычислений.

3. Математические ребусы и головоломки (9ч)

Числовые головоломки. Разгадывание и составление математических головоломок и магических квадратов. Алгоритм составления магических квадратов. Разгадывание и составление ребусов. Математические фокусы.

4. Решение занимательных задач (9ч)

Математические софизмы. Задачи на сообразительность. Старинные задачи. Задачи – смекалки. Задачи на взвешивание. Олимпиадные задачи. Задачи со спичками

5. Геометрическая мозаика (6ч)

Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Задачи на нахождение периметра и площади, описывающие реальные бытовые ситуации. Решение задач с геометрическим содержанием.

Тематическое планирование

№	Наименование разделов	Общее кол-во часов
1	Раздел 1. История математики.	9
2	Раздел 2. Упражнения для развития логики.	15
3	Раздел 3. Решаем задачи.	10
	Итого:	34

Календарно-тематическое планирование

№	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Дата	
			По плану	По факту
Раздел 1. История математики.		9		
1.	Что дала математика людям? Зачем ее изучать? Когда она родилась, и что явилось причиной ее возникновения?	1	07.09.2022	
2.	Старинные системы записи чисел. Упражнения, игры, задачи	1	14.09.2022	
3.	Иероглифическая система древних египтян. Упражнения, игры, задачи.	1	21.09.2022	
4.	Римские цифры. Упражнения, игры, задачи.	1	28.09.2022	
5.	Римские цифры. Как читать римские цифры?	1	05.10.2022	
6.	Решение задач	1	12.10.2022	
7.	Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи	1	19.10.2022	
8.	Бесконечный ряд загадок. Упражнения, игры, задачи	1	26.10.2022	
9.	Архимед. Упражнения, игры, задачи.	1	09.11.2022	
Раздел 2. Упражнения для развития логики.		15		
10.	Умножение. Упражнения, игры, задачи	1	16.11.2022	
11.	Конкурс знатоков. Математические горки. Задача в стихах. Логические задачи. Загадки.	1	23.11.2022	
12.	Деление. Упражнения, игры, задачи.	1	30.11.2022	
13.	Делится или не делится.	1	07.12.2022	
14.	Решение задач	1	14.12.2022	
15.	Новогодние забавы.	1	21.11.2022	
16.	Математический КВН. Решение ребусов и логических задач.	1	28.11.2022	
17.	Знакомство с занимательной математической литературой. Старинные меры длины.	1	11.01.2023	
18.	Игра «Верить или нет».	1	18.01.2023	
19.	Решение олимпиадных задач, счёт. Загадки-смекалки.	1	25.01.2023	
20.	Экскурсия в компьютерный класс.	1	01.02.2023	

21.	Время. Часы. Упражнения, игры, задачи.	1	08.02. 2023	
22.	Математические фокусы.	1	15.02. 2023	
23.	Конкурс знатоков.	1	22.02. 2023	
24.	Открытие нуля. Загадки-смекалки.	1	01.03. 2023	
Раздел 3. Решаем задачи.		10		
25.	Решение задач	1	15.03. 2023	
26.	Денежные знаки. Загадки-смекалки.	1	29.03. 2023	
27.	Решение задач повышенной трудности.	1	05.04. 2023	
28.	Игра «Цифры в буквах».	1	12.04. 2023	
29.	КВН «Царица наук».	1	19.04. 2023	
30.	Задачи с многовариантными решениями.	1	26.04. 2023	
31.	Игра «Смекай, решай, отгадывай».	1	03.05. 2023	
32.	Игра «Поле чудес».	1	10.05. 2023	
33.	Решение занимательных задач в стихах. Отгадывание ребусов.	1	17.05. 2023	
34.	Интеллектуальный марафон.	1	24.05. 2023	
Итого		34		

Прочтено и
протрувано
(сво)
страниц
Директор *(сво)*
А.В. Терешенко

