

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Республики Коми

**Управление образования администрации муниципального образования городского
округа «Усинск»**

МБОУ "СОШ № 4 с углубленным изучением отдельных предметов "

г. Усинска"

РАССМОТРЕНО

заместитель директора по
ВР Фахретдинова Г.Р.

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора по
УВР Солнцева С. Б.

УТВЕРЖДЕНО

Директор Базин В.В.
254 от «5» июня 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 8664407)

Занимательная математика

для обучающихся 3 классов

г. Усинск 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность и назначение программы Программа разработана в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего общего образования, федеральных образовательных программ начального общего, основного общего и среднего общего образования. Это позволяет обеспечить единство обязательных требований ФГОС во всем пространстве школьного образования в урочной и внеурочной деятельности. Задачей педагога, реализующего программу, является:

- Формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности; интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- Освоение эвристических приемов рассуждений;
- Развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- Формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- Формирование пространственных представлений и пространственного воображения.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА

Весёлая нумерация- Четырёхзначные, пятизначные, шестизначные числа. Нумерация многозначных чисел. Понятия разряда и класса. Соотношение разрядных единиц. Разрядные слагаемые.

Мир занимательных задач- Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи. Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Задачи на доказательство, например найти цифровое значение букв в условной записи: $СМEX + ГРОМ = ГРЕМИ$ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий. Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Развивающая геометрия- Пространственные представления. Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту(алгоритму) – «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения.

Наши итоги. Математические викторины и КВНы. Подведение итогов в решении задач, загадок, ребусов членами кружка, выделение активных и

сообразительных ребят. Ребята делятся опытом, как быстро и правильно составлять загадки, ребусы, весёлые задачи. Проведение математических игр изученных ранее

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Занятия в рамках программы направлены на обеспечение достижений школьниками следующих личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов.

Личностные результаты:- учиться сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания; анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами; контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.- развитие математических навыков, умения решать занимательные задачи, ребусы, математические загадки, задачи повышенной трудности; развитие умения выбирать рациональные способы решения при выполнении различных заданий.

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планировать свои действия;
- действовать по намеченному плану, осуществлять последовательность действий в соответствии с инструкцией, устной или письменной (текстовой, знаковой, графической);
- адекватно воспринимать оценку своей работы;
- вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные универсальные учебные действия

- выполнять действия анализа, сравнения, группировки с учётом указанных критериев, использовать освоенные условные знаки; строить рассуждения;
- выполнять задания различными способами;
- моделировать способ действия (составлять таблицу, схему); переходить от одного вида модели к другому виду;
- научиться рассуждать, используя схемы;
- анализировать и сравнивать различные виды учебных моделей; заменять один вид модели другим; использовать различные виды учебных моделей (вербальная, предметная, графическая, схематическая, знаково-символическая) для решения новых учебных задач, для проверки и доказательства своих утверждений;
- анализировать рисунок, текст, схему для получения нужной информации.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- участвовать в коллективной беседе, слушать одноклассников, соблюдать основные правила общения, соблюдать корректность в высказываниях;

- комментировать свои действия.
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- задавать вопросы.

3 КЛАСС

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количес тво часов	Основное содержан ие	Основные виды деятельнос ти	Электронные (цифровые) образовательн ые ресурсы
1	Вводное занятие.Игра "Решай, смекай, отгадывай!"	1			
2	Весёлая нумерация	6			
3	Мир занимательных задач	15			
4	Развивающая геометрия	7			
5	Наши итоги.Математичес кие викторины и КВНы.	5			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Вводное занятие.Игра "Решай, смекай, отгадывай!"	1			
2	Весёлая нумерация.Отгадывание ребусов.Решение занимательных задач.	1			
3	Математическая викторина.	1			
4	Путешествие в страну Геометрия.	1			
5	Весёлая нумерация. Задачи-смекалки.	1			
6	Математические игры и загадки.	1			
7	Весёлый счёт.Отгадывание ребусов.	1			
8	Задачи в стихах.	1			
9	Путешествие в страну геометрия.	1			
10	Математические игры и загадки.	1			
11	Готовимся к олимпиаде.	1			
12	Загадочная математика.Буквенные выражения.	1			
13	Геометрические задачи.	1			
14	Время не дремлет.	1			
15	Интерактивная игра: "Играем со Смешариками"	1			
16	Нумерация "Большие числа"	1			
17	Логические задачи.	1			

18	Занимательная геометрия.	1			
19	Решение логических задач.	1			
20	Интерактивная игра "На космической орбите"	1			
21	Решение задач на движение	1			
22	Нумерация.Загадочные числа.	1			
23	Занимательная геометрия.	1			
24	Арифметические ребусы и загадки.	1			
25	Круговые примеры. Занимательные задачи.	1			
26	Готовимся к Олимпиаде.	1			
27	Площадь и периметр	1			
28	Увеличение, уменьшение в 10, 100,1000	1			
29	Числовой луч.Именованные числа.	1			
30	Решение задач на движение	1			
31	Дробные числа.Занимательные задачи с дробными числами.	1			
32	Решение нестандартных примеров и задач.	1			
33	Проект: "Смекай, отгадывай, считай".	1			
34	Заключительное занятие. Математическая викторина.	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	0	

