

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«КУРСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА»  
БЕЛОГОРСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

«РАССМОТРЕНО»  
Руководитель ШМО  
учителей начальных классов  
МБОУ «Курская СШ»  
Е.А. Якименко  
Пр.№ 1 от 18.08, 2017г.

«СОГЛАСОВАНО»  
заместитель директора по УВР  
И.Ш.Кодирова  
18.08, 2017 г.

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор МБОУ «Курская СШ»  
Е.П.Шаfranовская  
Приказ № 232  
от 18.08, 2017 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
внеурочной деятельности  
по общеинтеллектуальному направлению  
«Занимательная математика»

Уровень образования: начальное общее образование

Количество часов: 3 класс -34 ч. (1 час в неделю)

Программа разработана учителем **Золотарёвой Ириной Витальевной**

с.Курское, 2017г.

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Занимательная математика» разработана для 3 класса МБОУ «Курская средняя школа» Белогорского района Республики Крым.

Рабочая программа составлена на основе документов:

- Учебный план МБОУ «Курская средняя школа» Белогорского района Республики Крым на 2017-2018 учебный год;
- ООП НОО;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (с изменениями), утвержденный приказом Министерства образования РФ от 06.10.2009 № 373.
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.12.2015 №1576 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 №373».

Рабочая программа рассчитана на 34 часа (34 учебные недели по 1 часу в неделю).

### **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

#### **Предметные результаты:**

- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда: использовать его к ходе самостоятельной работы;
- применять изученные способы учебной работы и приемы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки 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.

#### **Метапредметные результаты:**

- анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;
- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
- выявлять закономерности в расположении деталей, составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- моделировать объемные фигуры из различных материалов ( проволока, пластилин и др.) и из разверток;

- осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

**Личностными результатами** изучения данного курса внеурочной деятельности «Занимательная математика» являются:

- 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.

### **Содержание курса внеурочной деятельности**

#### **Числа. Арифметические действия. Величины**

- сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;
- применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;
- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

#### **Мир занимательных задач**

- анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;
- конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи;
- объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;
- воспроизводить способ решения задачи;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;
- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);
- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;
- конструировать несложные задачи.

#### **Геометрическая мозаика**

- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки  $1 \rightarrow$   $1 \downarrow$  и др., указывающие направление движения;
- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;

- анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;
- составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;
- выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

Содержание программы строится на основе деятельностного подхода, который не только развивает познавательный интерес, но и формирует мотивацию для углублённого изучения курса математики. Деятельностный подход к разработке содержания курса позволит решать в ходе его изучения ряд взаимосвязанных задач:

- уделять внимание ситуациям, где ребёнок должен учиться различать универсальные (всеобщие) ценности;
- использовать возможности для становления навыков следования научным, духовно-нравственным и эстетическим принципам и нормам общения и деятельности.

### **I. Числа. Арифметические действия. Величины. (22ч)**

Тема 1            **Математика - царица наук.**

Знакомство с курсом «Занимательная математика».

Тема 2            **«Числовой» конструктор**

Числа от 1 до 1000. Составление трёхзначных чисел с помощью комплектов карточек с числами: 1) 0, 1, 2, 3, 4, ... , 9 (10); 2) 10, 20, 30, 40, ... , 90; 3) 100, 200, 300, 400, ... , 900.

Тема 3            **Числовые головоломки**

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).

Тема 4            **Интеллектуальная разминка**

Работа с конструкторами, математическими головоломками, занимательными задачами.

Тема 5            **Математические фокусы**

Порядок выполнения действий в числовых выражениях (без скобок, со скобками). Соедините числа 1 1 1 1 1 знаками действий так, чтобы в ответе получилось 1, 2, 3, 4, ... , 15.

Тема 6            **Математические игры**

Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» (по выбору учащихся).

Тема 7	<b>Секреты чисел</b>
	Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.
Тема 8	<b>Математическая копилка</b>
	Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.
Тема 9	<b>Математическое путешествие</b>
	Вычисления в группах: первый ученик из числа вычитает 140; второй - прибавляет 180, третий — вычитает 160, а четвёртый - прибавляет 150. Решения и ответы к пяти раундам записываются. Взаимный контроль. 1-й раунд: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$
Тема 10	<b>Выбери маршрут</b>
	Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.
Тема 11	<b>Числовые головоломки.</b>
	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).
Тема 12	<b>В царстве смекалки</b>
	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).
Тема 13	<b>В царстве смекалки</b>
	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).
Тема 14	Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век.
Тема 15	<b>От секунды до столетия.</b>
	Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век. Одна секунда в жизни класса. Цена одной минуты. Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор информации. Что успевает сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки? Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников.
Тема 16	<b>Числовые головоломки.</b>
	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).
Тема 17	<b>Конкурс смекалки</b>
	Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.
Тема 18	<b>Это было в старину</b>
	Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок,

- верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины».
- Тема 19 **Математические фокусы**
- Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.
- Тема 20 **Энциклопедия математических развлечений**
- Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).
- Тема 21 **Проект «Календари и их виды».**
- Работа со словарями, энциклопедиями. Составление буклетов о календарях.
- Тема 22 **Математический лабиринт**
- Тема 23 **Волшебные переливания**  
Задачи на переливание.
- II. Мир занимательных задач (7 ч.)**
- Тема 24 **В царстве смекалки**
- Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).
- Тема 25 **Решение нестандартных задач (на «отношения»).**
- Тема 26 **Мир занимательных задач.**
- Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др.
- Тема 27 **Интеллектуальная разминка, задачи.**
- Тема 28 **Разверни листок**
- Задачи и задания на развитие пространственных представлений
- Тема 29 **Решаем задачи на клетчатой бумаге.**
- Решение нестандартных задач, развитие пространственных представлений.
- III. Геометрическая мозаика (5 ч.)**
- Тема 30 **Геометрия вокруг нас**
- Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.
- Тема 31 **Танграм: древняя китайская головоломка.**
- Конструирование многоугольников из деталей танграма.

Тема 32	<b>«Спичечный» конструктор</b>
	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.
Тема 33	<b>Геометрический калейдоскоп</b>
	Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.
Тема 34	<b>«Шаг в будущее»</b>
	Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркетты и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и

### Тематическое планирование

№ п,п	Наименование раздела	Количество часов
I	Числа. Арифметические действия. Величины.	22
II	Мир занимательных задач	7
III	Геометрическая мозаика	5
	Итого	34

