

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 46 с углубленным изучением английского языка
Приморского района Санкт-Петербурга

Рекомендована к использованию
Педагогическим советом
ГБОУ школы № 46
Приморского района Санкт-Петербурга
Протокол от 30.08.2021 № 5

УТВЕРЖДЕНА
Приказ от 31.08.2021 № 146
Директор ГБОУ школы № 46
Приморского района Санкт-Петербурга
М.Н. Эйдемиллер



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Математическая разминка»
(обще-интеллектуальное направление)

для обучающихся 3 «А» класса,
34 часа в год, 1 час в неделю

Составитель:
Свиридова Ирина Николаевна
учитель начальных классов,
первой квалификационной категории

г. Санкт-Петербург
2021.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Закон РФ «Об образовании» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (с изменениями и дополнениями).
2. Письмо Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».
3. Письмо департамента образования и науки от 14.09.2011 г. №47-14163/11-14 «Об особенностях организации внеурочной деятельности в классах общеобразовательных учреждений, реализующих федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования».
4. Основная образовательная программа начального общего образования муниципального автономного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы № 1 имени Н. И. Кондратенко на 2015-2016 уч. год, принятой решением педагогического совета МАОУ СОШ № 1 им. Н.И. Кондратенко, протокол № 1 от 1 августа 2015 года.
5. Сборник программ внеурочной деятельности 1-4 классы под редакцией Н.Ф.Виноградовой. Москва. Обще-интеллектуальное направление. Е.Э. Кочурова. Программа факультатива «Занимательная математика». Издательский центр «Вентана-Граф». 2016г.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Эрудит» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного общеобразовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программы школы, включающих в себя авторскую программу по факультативу «Занимательная математика». Автор Е. Э. Кочурова Обще-интеллектуальное направление. Сборник примерных программ внеурочной деятельности. 1-4 классы под редакцией Н.Ф. Виноградовой. Москва. Издательский центр «Вентана-Граф». 2016г.

АКТУАЛЬНОСТЬ ИЗУЧАЕМОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Актуальность настоящей программы состоит в том, что она создает условия для социальной адаптации при обучении в начальной школе, творческой самореализации личности ребёнка.

Кружок «Занимательная математика» предназначен для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Реализация задачи воспитания любознательного, активно и заинтересованно познающего мир младшего школьника, обучение решению математических задач творческого и

поискового характера будет проходить более успешно, если урочная деятельность дополнится внеурочной работой - кружок «Юный эрудит», расширяющий

математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию познавательных универсальных учебных действий.

Обоснование вносимых изменений в программу

Авторская программа Е.Э. Кочуровой «Занимательная математика» предполагает **34** часа в год. В рабочую программу внесены изменения - добавлен раздел «олимпиады».

Цель и задачи

Цель данной программы: развитие творческого мышления младших школьников, формирование у каждого ребенка умения и потребности самостоятельно пополнять свои знания, умения, навыки; создание действенных условий для развития познавательных способностей и познавательной деятельности детей, их интеллекта и творческого начала, расширения их математического кругозора.

Задачи программы:

- развитие психологических механизмов (внимания, памяти, воображения, наблюдательности);
- развитие наглядно-образного мышления;
- развитие словесно-логического мышления.
- развитие основных речевых умений;
- формировать умение дискутировать и отстаивать свои взгляды;
- формировать навыки командной творческой работы.

Сведения о сроках реализации программы и распределение часов по годам обучения

Полный курс рассчитан на 4 года обучения по 1 часу в неделю.

Всего на изучение кружка «Занимательная математика» в начальной школе выделяется 135 часов, из них в 1-м классе (согласно требованиям Сан ПиН) выделяется 33 часа (1 час в неделю), во 2-х, 3-х и 4-х классах по 34 часа (1 час в неделю).

Возрастная характеристика группы, на которую рассчитана программа

Программа рассчитана на возраст 7-11 лет.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п / п	Наименование разделов, блоков, тем	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Аудио рные	Внеауд иторны е	
3 год обучения					
1	«Числа. Арифметиче ские действия. Величины»	16	16		<p>Моделировать ситуации, иллюстрирующие арифметическое действие и ход его выполнения.</p> <p>Использовать математическую терминологию при записи и выполнении арифметического действия (сложение, вычитание, умножение, деление).</p> <p>Моделировать изученные арифметические зависимости.</p> <p>Составлять инструкцию, план решения, алгоритм выполнения задания (при записи числового выражения, нахождении значения числового выражения и т.д.).</p> <p>Прогнозировать результат вычисления.</p> <p>Контролировать и осуществлять пошаговый контроль правильности и полноты выполнения алгоритма арифметического действия.</p> <p>Использовать различные приёмы проверки правильности вычисления результата, действия нахождения значения числового выражения.</p> <p>Выбирать способ сравнения объектов, проводить сравнения. Сравнить числа по классам и разрядам. Моделировать ситуации, требующие перехода от одних единиц измерения к другим.</p> <p>Группировать числа по заданному или самостоятельно установленному правилу.</p> <p>Оценивать правильность составления числовой последовательности.</p> <p>Исследовать ситуации, требующие сравнения чисел и величин, их упорядочения.</p> <p>Характеризовать явления и события с использованием величин.</p>
2	«Мир занимательн ых задач»	12	12		<p>Планировать решение задачи.</p> <p>Выбирать наиболее целесообразный способ решения текстовой задачи.</p> <p>Объяснять выбор арифметических действий для решения.</p> <p>Презентовать различные способы рассуждения (по вопросам, с</p>

					<p>комментированием, составлением выражений).</p> <p>Выбирать самостоятельно способ решения текстовых задач.</p> <p>Объяснять выбор арифметических действий для решения.</p> <p>Выбирать самостоятельно способ решения задачи. Исследовать геометрические образы в ходе решения задачи.</p> <p>Контролировать: обнаруживать и устранять ошибки логического (в ходе решения) и арифметического (в вычислении) характера.</p> <p>Наблюдать за изменением решения задачи при изменении её условия (вопроса).</p> <p>Составлять энциклопедию математических развлечений и сборник занимательных заданий</p>
3	«Геометрическая мозаика»	5	5		<p>Конструировать модели геометрических фигур, преобразовывать модели.</p> <p>Исследовать предметы окружающего мира: сопоставлять их с геометрическими формами.</p> <p>Характеризовать свойства геометрических фигур. Сравнивать геометрические фигуры по форме.</p> <p>Анализировать житейские ситуации, требующие умения находить геометрические величины (планировка, разметка).</p> <p>Находить геометрическую величину разными способами.</p> <p>Использовать различные инструменты и технические средства для проведения измерений.</p>
4	Олимпиады	1	1		Применять полученные знания и умения, при решении олимпиадных заданий
	Итого:	34	34		

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

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

Распределение часов по годам обучения

№ п/п	Темы	1 класс			2 класс			3 класс			4 класс			все го
		всего	ауд ит	вне ауд ит	всего	ауд ит	вне ауд ит	всего	ауд ит	вне ауд ит	всего	ауд ит	вне ауд ит	
1.	Числа. Арифметические действия. Величины	15	14	1	14	14		16	16		12	12		57
2.	Мир занимательных задач	6	6		9	9		12	12		15	15		42
3.	Геометрическая мозаика	12	12		10	9	1	5	5		6	6		33
4.	Олимпиады	1	1		1	1		1	1		1	1		4
	Итого:	34	33	1	34	33	1	34	34		34	34		136

«Числа. Арифметические действия. Величины»

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Числа от 1 до 100.

Решение и составление ребусов, содержащих числа.

Сложение и вычитание чисел в пределах 100.

Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления.

Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число и др. Поиск нескольких решений.

Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.

Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.)

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

Числа-великаны (миллион и др.)

Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

Магические квадраты Крипторифмы. Закономерности. Целые числа. Делимость чисел.

Простые числа. Системы исчисления.

Форма внеурочной деятельности - математические игры:

«Веселый счёт» – игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино», «Не собьёшь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения».

Игры «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?» Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч».

Игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) – двусторонние карточки: на одной стороне – задание, на другой – ответ.

Математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление».

Работа с палитрой – основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.

Игры «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование»

Универсальные учебные действия:

- Сравнивать разные 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 (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

- Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

- Запись цифр и чисел у других народов. Арифметические ребусы.

Геометрические головоломки. Магические квадраты с числами. Головоломные перемещения с палочками. Игра зашифрованное донесение. Магический квадрат. Головоломки с одинаковыми цифрами.

«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 искомым чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе и неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения. Части и проценты. Время. Числовая комбинаторика. Последовательности.

Универсальные учебные действия

- Анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины). Искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

- Моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи. Использовать соответствующие знакосимволические 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. 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.

- Задачи на «Сходство». Задачи «Отличие». Задачи «Пересечение». Задачи на развитие способности комбинировать.

«Геометрическая мозаика»

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.

Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких

возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб.

Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр. (По выбору учащихся.)

Форма внеурочной деятельности – работа с конструкторами:

- Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

- Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный»

- Конструкторы - ЛЕГО. Набор «Геометрические тела».

- Конструкторы «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Универсальные учебные действия

- Ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».

- Ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения.

- Проводить линии по заданному маршруту (алгоритму).

- Выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже.

- Анализировать расположение деталей (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 разверток.

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

- Учимся измерять, строить.

Олимпиады – проводятся на школьном уровне, победители и призеры становятся участниками районной олимпиады по математике.

Экскурсии включены в календарно-тематическое планирование в соответствии с темами занятий.

3 класс

Интеллектуальная разминка. Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».

«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.

Геометрия вокруг нас. Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.

Волшебные переливания. Задачи на переливание.

В царстве смекалки. Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).

«Шаг в будущее». Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркет и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

«Спичечный» конструктор. Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.

Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

Интеллектуальная разминка. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.

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

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).

Секреты чисел. Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.

Математическая копилка. Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.

Математическое путешествие. 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: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$.

Выбери маршрут. Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.

Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

В царстве смекалки. Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).

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.

Геометрический калейдоскоп. Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.

Интеллектуальная разминка. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.

Разверни листок. Задачи и задания на развитие пространственных представлений.

От секунды до столетия. 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 успевают сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки? Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников.

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

Конкурс смекалки. Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.

Это было в старину. Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»

Математические фокусы. Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.

Энциклопедия математических развлечений. Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).

Математический лабиринт. Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».

1. ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Первый уровень: приобретение знаний и раскрытие интеллектуально-познавательных и творческих способностей школьников; приобретение в познании собственного социального мира, жизни людей и общества; познание структуры и принципов существования общества, норм этики и морали, базовых общественных ценностей.

Второй уровень: развитие умения извлекать необходимую информацию из дополнительных источников знаний (словари, энциклопедии, справочники) и уметь обсуждать полученные сведения.

Третий уровень: опыт самоорганизации, организации совместной деятельности с другими детьми и работе в команде; опыт управления другими людьми и взятие на себя ответственность за других людей.

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.

Личностными результатами изучения данного факультативного курса 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.

Метапредметные результаты

- уметь применять при решении нестандартных задач творческую оригинальность, вырабатывать собственный метод решения;
- успешно выступать на математических соревнованиях;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- объяснять (доказывать) выбор способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- работать в группе;
- структурировать полученные ранее знания;
- использовать уже полученные знания на решение нестандартных задач;
- осваивать новые виды деятельности;
- проявлять изобретательность в условиях поиска решения;
- проявлять новое видение ситуации, приводящее к неожиданным идеям;
- способность ухватить наиболее существенную деталь;
- работать с доступными книгами – справочниками и словарями.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ
УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ.**

3 класс

№ п/п	Дата проведения		Тема раздела/ занятия	Всего часов	Из них:		Название и форма мероприятия
	План	Факт			Теория	Практика	
<i>Мир занимательных задач (1ч)</i>							
1.			Интеллектуальная разминка.	1		1	Игра- соревнование
<i>Числа. Арифметические действия. Величины (1ч)</i>							
2.			«Числовой» конструктор	1		1	Практикум
<i>Геометрическая мозаика (1ч)</i>							
3.			Геометрия вокруг нас. Экскурсия	1	1		Экскурсия
<i>Мир занимательных задач (3ч)</i>							
4.			«Волшебные переливания». Задачи на переливание.	1		1	Беседа, практикум
5.			«В царстве смекалки» Решение нестандартных задач.	1		1	Беседа, групповые формы работы
6.			«В царстве смекалки» Выпуск математической газеты.	1		1	Проект
<i>Числа. Арифметические действия. Величины (1ч)</i>							
7.			«Шаг в будущее» Игра «Морской бой»	1		1	Соревнование
<i>Геометрическая мозаика (1ч)</i>							
8.			«Спичечный» конструктор. Построение	1		1	Практикум

			конструкций по заданному образцу.				
Мир занимательных задач (1ч)							
9.			«Спичечный» конструктор. Решение логических задач.	1		1	Практикум
Числа. Арифметические действия. Величины (1ч)							
10.			Числовые головоломки.	1	1		Практикум
Геометрическая мозаика (1ч)							
11.			«Интеллектуальная разминка», электронные математические игры.	1		1	Беседа, практикум
Мир занимательных задач (1ч)							
12.			«Интеллектуальная разминка». Математические головоломки, занимательные задачи.	1		1	Практикум
Числа. Арифметические действия. Величины (6ч)							
13.			«Математические фокусы»	1	1		Практикум
14.			Математические игры «Математические пирамиды»	1		1	Игра
15.			Секреты чисел. Числовой палиндром.	1	1		Беседа, практикум
16.			Математическая копилка. Составление математического сборника.	1		1	проект
17.			Математическое путешествие	1		1	Игра-путешествие
18.			Выбери маршрут Путешествие по «Золотому кольцу» России.	1		1	Беседа, практикум
Олимпиады (1ч)							
19.			Математическая олимпиада.	1		1	олимпиада

Числа. Арифметические действия. Величины (2ч)							
20.			Числовые головоломки	1		1	Игра
21.			«В царстве смекалки». Сбор информации для математической газеты.	1	1		Проект
Мир занимательных задач (2ч)							
22.			«В царстве смекалки». Выпуск математической газеты.	1		1	Проект
23.			Мир занимательных задач.	1		1	Групповая работа
Геометрическая мозаика (2ч)							
24.			«Геометрический калейдоскоп»	1	1		Беседа, практикум
25.			Геометрическая мозаика	1		1	Соревнование
Мир занимательных задач (1ч)							
26.			Решение ребусов и логических задач.	1		1	Практикум
Числа. Арифметические действия. Величины (2ч)							
27.			«От секунды до столетия» Время и его единицы.	1	1		Беседа
28.			«От секунды до столетия» Составление задач о возрасте.	1		1	Практикум
Числа. Арифметические действия. Величины 3ч)							
29.			Числовые головоломки.	1		1	Игра
30.			Это было в старину Старинные русские меры длины и массы	1	1		Путешествие
31.			Занимательные	1		1	Соревнование

			задачи со сказочным сюжетом.				
<i>Мир занимательных задач (3ч)</i>							
32.			Энциклопедия математических развлечений	1	1		Беседа, практикум
33.			Составление сборника занимательных заданий. «Энциклопедия математических развлечений».	1		1	Проект
34.			«Конкурс смекалки». Задачи в стихах.	1		1	Соревнование

7. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Количество
1. Печатные пособия		
1	Счётный материал	набор
2	Счётные палочки	20
3	Геометрический и цифровой наборы	20
4	Комплекты карточек с цифрами <ul style="list-style-type: none"> • 0, 1, 2, 3, 4, ..., 9 (10); • 10, 20, 30, 40, ..., 90; • 100, 200, 300, 400, ..., 900. 	1
2. Технические средства обучения		
1	Компьютер с программным обеспечением	1
2	Мультимедийный проектор	1
3	Экран	1
3. Игры и игрушки		
1	«Математический веер» с цифрами и знаками.	
2	Часовой циферблат с подвижными стрелками.	1
3	Кубики Дьенеша	1
4. Оборудование кабинета		
1	Классная доска	1 шт.
2	Парты	13 шт.
3	Стулья	26 шт.
4	Шкафы для хранения пособий	1 шт.

