

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МО «БРАТСКИЙ РАЙОН»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ВИХОРЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 101»

РАССМОТРЕНО
Заседание МС
МКОУ «Вихоревская СОШ №101»
Протокол №1 от 30.08.2024г
 Кузнецова Н.А.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по ВР МКОУ
«Вихоревская СОШ №101»
30.08.2024г
 Бальжинимаева Т.И.

УТВЕРЖДАЮ
Приказ №273-о от 30.08.2024г
Директор МКОУ «Вихоревская
СОШ №101»
 Дурных И.А.



Рабочая программа внеурочной деятельности

«Юные математики»

Для 3- 4 классов

Вихоревка 2024 г.

Пояснительная записка.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Математическая карусель» для 3-4 классов разработана на основе требований к результатам освоения ООП НОО МКОУ «Вихоревская СОШ № 101» в соответствии с ФГОС НОО.

Программа рассчитана на 68 часов. Периодичность кружковых занятий 1 раз в неделю.

Курс внеурочной деятельности предназначен для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий.

Цели программы внеурочной деятельности:

- развивать математический образ мышления, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

- создание условий и содействие интеллектуальному развитию детей

Задачи внеурочной деятельности:

1. Повышение эрудиции и расширение кругозора;
2. Формирование приемов умственных операций младших школьников (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), умения обдумывать и планировать свои действия;
3. Развитие у детей вариативного мышления, фантазии, творческих способностей, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения;
4. Выработка умения детей целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.
5. Расширять математические знания в области многозначных чисел;
6. Содействовать умелому использованию символики и учить правильно, применять математическую терминологию.

Организация деятельности младших школьников на занятиях основывается на следующих **принципах**:

- занимательность;
- научность;
- сознательность и активность;
- наглядность;
- доступность;
- связь теории с практикой;
- индивидуальный подход к учащимся.

Занятия позволяют наиболее успешно применять индивидуальный подход к каждому школьнику с учётом его способностей, более полно удовлетворять познавательные и жизненные интересы учащихся. В отличие от классных занятий, на внеклассных учащиеся мало пишут и много говорят.

Формы проведения занятий

Процесс обучения должен быть занимательным по форме. Это обусловлено возрастными особенностями обучаемых. Обучение реализуется через игровые приемы работы – интеллектуальные (логические) игры на поиск связей, закономерностей, задания на кодирование и декодирование информации, сказки, конкурсы, игры на движение с использованием терминологии предмета.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть.

Виды игр:

- на развитие внимания и закрепления терминологии;
- игры-тренинги;
- игры-конкурсы (с делением на команды);
- сюжетные игры на закрепление пройденного материала;
- интеллектуально-познавательные игры;
- интеллектуально-творческие игры.

Занятия рассчитаны на групповую и индивидуальную работу.

Основные методы и технологии

- развивающее обучение;
- технология обучения в сотрудничестве;
- коммуникативная технология.

Выбор технологий и методик обусловлен необходимостью дифференциации и индивидуализации обучения в целях развития универсальных учебных действий и личностных качеств школьника.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- широкая мотивационная основа учебной деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;
- способность к оценке своей учебной деятельности;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей.

Метапредметные результаты:

- находить в тексте конкретные сведения, факты, заданные в явном виде;
- определять тему и главную мысль текста;

-вычленять содержащиеся в тексте основные события и устанавливать их последовательность; упорядочивать информацию по заданному основанию;

- понимать информацию, представленную в неявном виде (например, находить в тексте несколько примеров, доказывающих приведённое утверждение; характеризовать явление по его описанию; выделять общий признак группы элементов);

- понимать информацию, представленную разными способами: словесно, в виде таблицы, схемы, диаграммы.

Предметные результаты:

- устанавливать зависимость между величинами, представленными в задаче, планировать ход решения задачи, выбирать и объяснять выбор действий;

- решать арифметическим способом (в 1—2 действия) учебные задачи и задачи, связанные с повседневной жизнью;

- оценивать правильность хода решения и реальность ответа на вопрос задачи;

- распознавать, называть, изображать геометрические фигуры (точка, отрезок, ломаная, прямой угол, многоугольник, треугольник, прямоугольник, квадрат, окружность, круг);

- выполнять построение геометрических фигур с заданными измерениями (отрезок, квадрат, прямоугольник) с помощью линейки, угольника;

- соотносить реальные объекты с моделями геометрических фигур.

Содержание программы для 3 класса.

Тема 1. Математика – царица наук . (1 ч.)

Вводное занятие.

Тема 2. Как люди научились считать. (1 ч.)

Выполнение заданий презентации «Как люди научились считать».

Тема 3 - 4. Интересные приёмы устного счёта. (2ч.)

Задания для быстрого и беглого счёта.

Тема 5 – 6.. Учимся отгадывать ребусы. (2 ч.)

Работа с ребусами, составление ребусов.

Тема 7 - 8. Решение ребусов и логических задач. (2 ч.)

Самостоятельная работа учащихся.

Тема 9 - 10. Задачи-смекалки . (2 ч.)

Работа с задачами, требующими математическое решение.

Тема 11. Математические фокусы (1ч.)

Работа с числами.

Тема 12 - 13. Математические игры

Работа в группах «Найти пару» . (2ч)

Тема 14. Практикум «Подумай и реши» .(1ч.)

Решение задач и примеров.

Тема 15. Задачи с изменением вопроса. (1 ч.)

Инсценировка задач.

Тема 16 - 17.. Решение нестандартных задач.	(2 ч.)
Решение задач на установление причинно-следственные отношения.	
Тема 18 - 19 . Решение олимпиадных задач.	(2ч.)
Решение заданий повышенной трудности.	
Тема 20 . В царстве смекалки	.(1 ч.)
Решение заданий повышенной трудности.	
Тема 21. Решение уравнений	.(1 ч.)
Работа над уравнениями. Тренировочные упражнения.	
Тема 22 – 23 . Решение логических задач.	(2 ч.)
Схематическое изображение задач.	
Тема 24. Знакомьтесь: Пифагор!	(1 ч.)
Работа с энциклопедиями и справочной литературой.	
Тема 25. Знакомьтесь: Архимед!	(1 ч.)
Работа с энциклопедиями и справочной литературой.	
Тема 26. Задачи с многовариантными решениями.	(1 ч.)
Работа над созданием проблемных ситуаций, требующих математического решения.	
Тема 27 - 28. Математические игры.	.(2 ч.)
Работа в группах, в парах.	
Тема 29. Наука геометрия	.(1 ч.)
Работа в группах.	
Тема 30 -31. Математический КВН.	(2 ч.)
Закрепление знаний, умений и навыков в решение примеров и задач.	
Соревнование по рядам.	
Тема 32 - 33. Энциклопедия математических развлечений	(2 ч.)
Табличное умножение и соответственно деление.	
Тема 34. Математический лабиринт	(1ч)

Содержание программы для 4 класса

Тема 1-2. Числа-великаны	2ч
Как велик миллион?	
Тема 3-4 Мир занимательных задач	2ч
Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия.	
Тема 5-.6. Числовые головоломки	2ч
Решение и составление ребусов, содержащих числа.	
Заполнение числового кроссворда (судоку).	
Тема 7-8 Математические фокусы	2ч
«Открой» способ быстрого поиска суммы.	
Как сложить несколько последовательных чисел натурального ряда?	
Например, $6 + 7 + 8 + 9 + 10$; $12 + 13 + 14 + 15 + 16$ и др.	
Тема 9-12 . Занимательное моделирование	4ч
Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Набор «Геометрические тела». Моделирование из проволоки. Создание объёмных	

фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

Тема 13-16. Математическая копилка 4ч
Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.

Тема 17-20 Решай, отгадывай, считай. 4ч
Не переставляя числа 1, 2, 3, 4, 5, соединить их знаками действий так, чтобы в ответе получилось 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 100. Две рядом стоящие цифры можно считать за одно число. Там, где необходимо, можно использовать скобки.

Тема 21-24 Блиц-турнир по решению задач 4ч
Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений.

Тема 25-30 В мире логики. 6ч

Тема 31- 34 Математические игры 4ч

Тематическое планирование

3 класс

№	Тема урока	Количество часов
1.	Математика - царица всех наук.	1
2.	Как люди научились считать.	1
3-4.	Интересные приёмы устного счёта.	2
5-6.	Учимся отгадывать ребусы.	2
7-8.	Решение ребусов и логических задач.	2
9-10	Загадки-смекалки.	2
11.	Математические фокусы	1
12-13.	Математические игры	2
14.	Практикум «Подумай и реши».	1
15.	Задачи с изменением вопроса.	1
16-17.	Решение нестандартных задач.	2
18-19.	Решение олимпиадных задач.	2
20.	В царстве смекалки	1

21.	Решение уравнений.	1
22-23.	Решение логических задач.	2
24.	Знакомьтесь: Пифагор!	1
25.	Знакомьтесь: Архимед!	1
26.	Задачи с многовариантными решениями.	1
27-28.	Математические игры.	2
29.	Наука геометрия.	1
30-31	Математический КВН.	2
32-33.	Энциклопедия математических развлечений	2
34.	Математический лабиринт	1

Тематическое планирование
4 класс

№	Тема урока	Количество часов
1.	Числа -великаны	1
2.	Числа- великаны	1
3-4.	Мир занимательных задач	2
5-6.	Числовые головоломки	2
7-8.	Математические фокусы	2
9-10	Занимательное моделирование	2
11-12	Занимательное моделирование	2
13-14.	Математическая копилка	2
15-16	Математическая копилка	2
17-18	Решай, отгадывай, считай	2
19-20	Решай, отгадывай, считай	2
21-22	Блиц - турнир по решению задач	2

23-24	Комбинаторные задачи.	2
25-26	В мире логики	2
27-28.	В мире логики	2
29-30	Математические игры	2
31-32	Математические игры	2
33-34	Цифры «счастливого» билета. Викторина «Юный профессор математики»	2