

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 8
городского округа Чапаевск Самарской области

«Рассмотрено»
на заседании МО классных руководителей
« 24 »__августа__2020 г.

«Проверено»
ответственный за ВД
_____Емельянова Е. Г.
« 24 »__августа__2020 г.

«Утверждаю»
Директор ГБОУ СОШ № 8
г. о. Чапаевск
_____Залапина М. Ю.
Приказ № __8/О_____
« 24 »__августа__2020 г.

**Рабочая программа
по внеурочной деятельности общеинтеллектуальное направления
«Посчитаем, поиграем»**

Класс: 3
Руководитель: Мирзаева М. А.
Квалификационная категория: соответствие занимаемой должности

2020-2021 учебный год

Пояснительная записка

Программа «Посчитаем, поиграем» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности в 3 классе в соответствии Федеральными государственными стандартами начального общего образования второго поколения.

При составлении данной программы использованы следующие нормативно-правовые документы:

- Закон Российской Федерации «Об образовании»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования;
- СанПиН, 2.4.2.1178-02 «Гигиенические требования к режиму учебно-воспитательного процесса» (Приказ Минздрава от 28.11.2002) раздел 2.9.;
- Федеральный закон от 20.03.1999 №52-ФЗ «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 23.03.2001 №224 «О проведении эксперимента по совершенствованию структуры и содержания общего образования» в части сохранения и укрепления здоровья школьников.
- О недопустимости перегрузок обучающихся в начальной школе (Письмо МО РФ № 220/11-13 от 20.02.1999).

Программа внеурочной деятельности «Поиграем, посчитаем!» составлена на основе авторской программы «Занимательная математика» Е.Э. Кочуровой (Сборник программ внеурочной деятельности: 1- 4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой. — М.: Вентана-Граф, 2011. — (Начальная школа XXI века).

Актуальность

Главный целевой ориентир курса «Поиграем, посчитаем!» - содействие интеллектуальному развитию личности младших школьников, становлению и проявлению их индивидуальности, накоплению субъективного опыта организации индивидуальной и совместной деятельности и участия в ней.

Контактируя с окружающим миром, человек каждый раз сталкивается с новыми предметами и сторонами действительности. В силу тех или иных обстоятельств окружающая действительность вызывает у него интерес – специфическую направленность личности, формирующуюся в зависимости от индивидуальных возможностей. Прежде всего, познавательный интерес возникает в том случае, если круг интересов разнообразен, если человек выбирает то, что наиболее важно для него.

В настоящее время актуальным стало проведение внеурочных занятий, призванных систематизировать и углублять знания, формировать умения, совершенствовать навыки. Но еще важнее заинтересовать ребенка тем или иным предметом и научить его учиться. Привить любовь к предмету, научить самостоятельно добывать знания, логически и нестандартно мыслить – это основополагающая задача творчески мыслящего учителя. А нестандартные формы занятий мотивируют детей не только к достижению результата, но и к деятельности. А такая мотивация является в младшем школьном возрасте ведущей.

Для решения нестандартной задачи требуется использовать знания, выходящие за пределы школьной программы («включать воображение»), опираться в рассуждении на логику. Развитию этих умений способствуют занятия внеурочной деятельности по курсу «Поиграем, посчитаем!»

Цель: развитие познавательных и творческих способностей младших школьников, расширения математического кругозора и эрудиции учащихся, способствующая формированию познавательных универсальных учебных действий.

Задачи:

Обучающие:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;

- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.
- развитие памяти, личностной сферы.

Воспитывающие:

- воспитание культуры обращения с книгой;
- формирование и развитие у учащихся разносторонних интересов, культуры мышления.

Развивающие:

- развивать познавательную активность учащихся, интерес к математике;
- развивать смекалку и сообразительность, внимание и сообразительности;
- приобщение школьников к самостоятельной исследовательской работе;
- учить организации личной и коллективной деятельности в работе с книгой.

Этапы реализации программы.

На проведение занятий внеурочной деятельности «Посчитаем, поиграем» в 3 классе выделяется 34 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут. Занятия проводятся в учебном классе, в библиотеке, в кабинете информатики.

Занятия по программе внеурочной деятельности «Посчитаем, поиграем» проводятся и в виде активных (подвижных) форм организации учебного процесса, которые составляют более 50% от аудиторной нагрузки.

Особенности возрастной группы детей.

В реализации данной программы участвуют дети в возрасте 9-11 лет.

Наблюдается недоразвитие познавательных процессов. Дети имеют неполное, иногда искаженное представление об окружающей действительности. Новый материал усваивается только после многочисленных повторений.

Восприятие характеризуется замедленным темпом, недостаточно дифференцировано. Характерна узость объема восприятия. Дети выхватывают отдельные части в обозреваемом объекте, не видя и не слыша иногда важный для общего понимания материал. Нарушена избирательность восприятия, оно недостаточно активно; пассивность восприятия заключается в том, что дети не умеют вглядываться, не умеют самостоятельно рассматривать картинку, им требуется постоянное понуждение. Поэтому снижается возможность дальнейшего понимания материала. Дети плохо различают цвета; особую трудность представляет различение оттенков цвета.

Мыслительные процессы тугоподвижны и инертны. Абстрактное мышление не развивается вообще, дети остаются на уровне конкретных понятий. Они чаще обобщают несущественные признаки предметов и явлений. Наблюдается невозможность самостоятельно оценить свою работу; они часто не замечают своих ошибок, не понимают своих неудач, довольны собой, своей работой. Детям присуща слабая регулирующая роль мышления: обычно начинают выполнять работу, не дослушав инструкции, не поняв цели задания, без внутреннего плана действия, при слабом самоконтроле.

Воображение отличается фрагментарностью, неточностью, схематичностью из-за бедности жизненного опыта, несовершенства мыслительных операций.

Недостаточное восприятие и понимание речи окружающих тоже имеет свои трудности. Активный словарь гораздо беднее пассивного. Речь детей состоит в основном из существительных и обиходных глаголов; прилагательные, наречия, союзы встречаются редко. Снижена потребность в речевом общении.

Внимание характеризуется малой устойчивостью, трудностями распределения, замедленной переключаемостью. В основном недоразвито произвольное внимание, хотя страдает и непроизвольное. Дети при возникновении трудностей не пытаются их преодолеть, а, как правило, бросают работу. Если работа интересна и посильна, она поддерживает внимание детей, не требуя от них большого напряжения. Слабость произвольного внимания проявляется и в том, что в процессе обучения отмечается частая смена объектов внимания. Дети не могут сосредоточиться на каком-то одном объекте или виде деятельности.

Волевая сфера характеризуется слабостью собственных намерений, побуждений, большой внушаемостью. В работе дети предпочитают легкий путь, не требующий волевых усилий. В деятельности часто наблюдается подражание, импульсивные поступки, неумение подавлять непосредственные влечения. Отсутствует самостоятельность, целеустремленность, инициативность. Некоторые дети проявляют негативизм, упрямство. У них недоразвита целенаправленная деятельность, имеются трудности самостоятельного планирования собственной деятельности. Мотивация характеризуется неустойчивостью, скудностью, ситуативностью. Дети приступают к работе без предшествующей ориентировки в ней, не руководствуются конечной целью; в результате в ходе работы часто уходят от правильно начатого выполнения действий.

Ожидаемые результаты.

Иметь представление:

- Математических действиях

Знать:

- название и назначение математических материалов

Уметь:

- самостоятельно находить соседей числа
- правильно организовать свое рабочее место, поддерживать порядок во время работы;
- уметь найти геометрическую фигуру нужного размера и цвета, сложить из частей целое
- уметь работать с линейкой и карандашом

Самостоятельно:

- анализировать предложенное учебное задание
- обосновывать выбор конструкции и технологии выполнения учебного задания в единстве требований полезности, прочности, эстетичности
- выполнять доступные практические задания с опорой на шаблон (эскиз), схему.

С помощью учителя:

- формулировать проблему, проводить коллективное обсуждение предложенных учителем или возникающих в ходе работы учебных проблем
- выдвигать возможные способы их решения
- доказывать своё мнение.

Формы контроля

- игра – соревнование
- математическая викторина
- конкурс «Знатоков математики»
- математический КВН

Тематическое планирование.

№п/п	Название темы	Кол-во часов
1.	Числа. Арифметические действия. Величины.	7
2.	Числовые головоломки	12
3.	Мир занимательных задач.	8
4.	Геометрическая мозаика.	7
	Итого	34

Календарно-тематическое планирование.

№	Тема	Кол-во часов
1	Как люди научились считать. Разные системы счисления.	1
2	Математика – это интересно.	1
3	Числа – великаны. Загадки – смекалки.	1
4	Танграм: древняя китайская головоломка.	1
5	Сообрази. Узнай цифру.	1
6	Путешествие точки.	1
7	Волшебная линейка	1
8	Праздник числа 100	1
9	Семь чудес света	1
10	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1
11	Разрезание клетчатых фигур. Правило крайнего.	1
12	Игра - соревнование «Весёлый счёт»	1
13	Игры с кубиками	1
14	Математическая викторина	1
15	Лего - конструкторы	1
16	Лего - конструкторы	1
17	Весёлая геометрия	1
18	Математическая карусель	1
19	Математическое путешествие	1
20	Уголки	1
21	Игра в магазин. Монеты.	1
22	Конкурс Знатоков математики	1
23	Весёлые задания	1
24	Спичечный конструктор	1
25	Спичечный конструктор	1
26	Прятки с фигурами	1
27	Математический КВН	1
28	Математические игры	1
29	Математический аукцион	1
30	Игры с кубиками	1
31	Числовые головоломки	1
32	Числовые головоломки	1
33	Час весёлой математики	1
34	Конкурс знатоков	1
	Итого	34 ч

Содержание программы

Числа. Арифметические действия. Величины. 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.

Мир занимательных задач. Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.). Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000. 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.

Геометрическая мозаика. 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. Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание.

Составление аналогичных задач и заданий. Нестандартные задачи. 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: 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. Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки $1 \rightarrow 1\downarrow$, 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 развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

Ресурсное обеспечение реализации программы.

1. Компьютер с мультимедийной установкой.
2. Раздаточный материал (кроссворды, ребусы, головоломки)
3. Использование таблиц, опорных схем, динамических раздаточных пособий по математике.

Список литературы.

1. Доржиева Л.А., Строилова Л.М. «Организация внеурочной деятельности в условиях образовательного учреждения при переходе на ФГОС»;
2. Кочурова Е.Э. Программа факультатива «Занимательная математика» для внеурочной деятельности младших школьников»;
3. В. Волина «Праздник числа» М, 1995;
4. Ю. Гурин «Сказочные кроссворды для детей» Санкт-Петербург, Кристалл, 2000;
5. Т. Жикалкина «Игровые и занимательные задания по математике» М, 1989;
6. Л. Чилингинова, Б. Спиридонова «Играя, учимся математике» М, 1993;
7. Голубина Т.С. «Чему научит клеточка». М. Издательство «Мозаика-синтез» 2001г.;
8. Узорова О.В., Нефёдова Е.А. «1000 упражнений для подготовки к школе». ООО Издательство «Астрель». 2007г.;
9. Цифровые образовательные ресурсы сети Интернет.