

ПРИНЯТО

на школьном методическом объединении
Протокол № 1 от 28.08.2025

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ №6
Копылов Е.Ю
Приказ № 109-ОД от 29.08.2025

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №6»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления
«Юный математик»

на 2025 – 2026 учебный год

Возраст детей: 9-10 лет

Срок реализации: 1 год

Учитель:

Новикова Ирина Николаевна

Содержание программы

1. Планируемые результаты курса.;
2. Содержание учебного курса;
3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.

Программа по внеурочной деятельности «Юный математик» для 3 класса составлена на основании:

- ✓ Закона Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;
- ✓ Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 г. №373 с внесенными изменениями;
- ✓ Примерной основной образовательной программы начального общего образования, организационный раздел «План внеурочной деятельности»
- ✓ Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении СанПиН 2.4.2. 2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» от 29.12.2010 № 189 (в редакции от 24.11.2015)

1	<p>Планируемые результаты изучения учебного предмета.</p> <p>Личностные, метапредметные (предпосылки) и предметные результаты освоения курса.</p> <p>В результате прохождения курсов создаются предпосылки для формирования детей следующих личностных и метапредметных (регулятивных, познавательных, коммуникативных) результатов и предметных результатов.</p> <p><u>Личностные результаты (предпосылки к их достижению).</u></p> <p>У первоклассников личностный компонент универсальных учебных действий определяется, прежде всего, личностной готовностью ребенка к школьному обучению - степенью сформированности внутренней позиции школьника.</p> <p>Предпосылками формирования личностных результатов являются умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>соотносить</i> поступки и события с принятыми этическими принципами; - <i>адекватно понимать</i> причины успеха - неуспеха в деятельности; - <i>делать выбор</i> (при поддержке учителя), как поступить, опираясь на общие для всех простые правила поведения, в предложенных учителем ситуациях общения и сотрудничества; - <i>выражать</i> свои эмоции, соблюдая этические нормы;
---	---

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>воспитывать</i> художественно-эстетический вкус на основе опыта слушания и заучивания наизусть произведений художественной литературы; - <i>развивать</i> самостоятельность и личную ответственность за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах; - <i>понимать</i> эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать; - <i>давать оценку</i> своим поступкам и поступкам других людей при поддержке учителя и окружающих; - <i>понимать</i>, что оценка его поступков и мотивов определяется не его собственным отношением к самому себе, а как его поступки выглядят в глазах окружающих людей; - <i>высказывать</i> свое отношение к героям литературных произведений, их поступкам; - <i>развивать</i> мотивацию к творческому труду и бережное отношение к материальным и духовным ценностям; - <i>воспитывать</i> уважение к своему народу, к своей родине. - <i>овладеть</i> начальными навыками адаптации к школе. <p>Сформированность положительного эмоционального отношения к школе - самый желаемый формируемый личностный результат.</p>
2	Содержание учебного предмета	<p>СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «Праздник числа»</p> <p>Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков..</p> <p>Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательность выполнения арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.</p> <p>Заполнение числовых кроссвордов</p> <p>Числа от 1 до 100. Сложение и вычитание чисел в пределах 20.</p> <p>Числа-великаны (миллион и др.) Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.</p> <p>Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).</p> <p><i>Форма организации обучения - математические игры:</i></p> <p>«Веселый счёт» – игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры«Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Математическое домино», «Не событие!», «Задумай число», «Отгадай задуманное</p>

	<p>число», «Отгадай число и месяц рождения».</p> <p>Игры «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливей случай», «Какой ряд дружнее?»</p> <p>Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч».</p> <p>Математические пирамиды: «Сложение в пределах 20, 20», «Вычитание в пределах 20, 20»</p> <p>Игры «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др.</p> <p>Мир занимательных задач</p> <p>Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.</p> <p>Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомого чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.</p> <p>Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий.</p> <p>Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.</p> <p>Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: $SMEX + GROM = GREMI$ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.</p> <p>Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.</p> <p>Геометрическая мозаика</p> <p>Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка $1 \rightarrow 1 \downarrow$, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.</p> <p>Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.</p> <p>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.</p> <p>Разрезание и составление фигур.</p> <p>Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте.</p>	
--	---	--

		<p>Моделирование из проволоки.</p> <p><i>Форма организации обучения – работа с конструкторами</i></p> <p>Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.</p> <p>Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат» (Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 1989). «Спичечный» Конструктор (Вместо спичек можно использовать счётные палочки).</p> <p>ЛЕГО -конструкторы. Набор «Геометрические тела».</p> <p>Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».</p>
--	--	---

4. Тематическое планирование

дата	№	Темы
	1	Вводное занятие. Математика – это интересно. Числа окружают нас.
	2	Занимательные задачи на сложение. Загадки – смекалки.
	3	Упражнения на проверку знания нумерации. Игра «Узнай цифру».
	4	Числа в загадках, пословицах и поговорках.
	5	Как предметы можно измерять на глаз. Форма, размер.
	6	Игра «Задумай число»
	7	Задача-смекалка. Задача-шутка.
	8	Задача-шутка. Загадки. Игра-соревнование «Веселый счет».
	9	Упражнения в измерении на глаз. Загадки. Задачи-смекалки.
	10	Сравнение фигур. Геометрия – вокруг нас.
	11	Геометрические фигуры. Их виды. Животные из геометрических фигур. Что такое ребус?
	12	Геометрические фигуры. Животные. Ребусы.
	13	Веселая геометрия. Геометрические фигуры. Ребусы.
	14	Прятки с фигурами. Лабиринты.
	15	Игра «Задумай число». В лабиринте чисел.
	16	Магия чисел. Задачи-смекалки. Задачи в стихах.
	17	Задача-смекалка. Загадки. Задачи со спичками.

18	Математические головоломки. Магические квадраты.
19	Математическое путешествие в страну Числяндию».
20-22	Математическая газета «Праздник числа»
23-24	Загадочные слова.
25-26	Ребусы. Задачи в стихах на сложение. Задача – шутка.
27	Математические игры. Загадочные слова.
28	Весёлые задачи.
29	Задачи в стихах на сложение и вычитание.
30	Задача – шутка. Задача-смекалка.
31	Загадки. Ребусы.
32	Весёлые задачи. Загадки. Ребусы.
33	Любимые фигуры.