Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Кузнецовская основная общеобразовательная школа»  
Тарумовского района Республики Дагестан

«Согласованно» Зам. Директора по УВР’ Буланова Н.А.

« //» Р / 2020

«Утверждаю Директор М Мазаева Л.

«/Д PF

«Рассмотрено »

На заседании АП

Протокол № -/

«//» р / 2020г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

image2image3image4image5на 2020-2021гг.

(факультатив)  
3 класс

Учитель: Сайфулаева А.У.

**Пояснительная записка**

Рабочая программа по факультативу по математике для 3 класса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НOO) с изменениями и дополнениями и на основании следующих нормативных документов и научно-методических рекомендаций:

Образовательная программа предназначена для учащихся 3 класса. Главное направление - раскрытие и развитие особенностей познавательных способностей учащихся, ощущения, восприятия, памяти, представления, воображения, мышления, внимания, предполагает личностную ориентацию, деятельностный и развивающий характер содержания обучения, способствует развитию стремления и способности к самостоятельному приобретению новых знаний.

**Цель данного курса:**

• развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков;

• интеллектуальное развитие учащихся, формирование качеств мышления, характерных для математической деятельности и необходимой для продуктивной жизни в обществе;

• воспитание мировоззрения и ряда личностных качеств средствами углубленного изучения математики.

**Курс призван способствовать решению следующих задач:**

• учитывая интересы и склонности учащихся, расширить и углубить знания по предмету;

• обеспечить усвоение ими программного материала, ознакомить школьников с некоторыми общими идеями современной математики, раскрыть приложения математики на практике.

**Планируемые результаты**

**Учащиеся в конце учебного года  научатся:**

- находить наиболее рациональные способы решения логических задач, используя при решении таблицы и «графы»;

- оценивать логическую правильность рассуждений;

- распознавать плоские геометрические фигуры, уметь применять их свойства при решении различных задач;

- решать простейшие комбинаторные задачи путѐм систематического перебора возможных вариантов;

- уметь составлять занимательные задачи;

- применять некоторые приѐмы быстрых устных вычислений при решении задач;

- применять полученные знания при построениях геометрических фигур и использованием линейки и циркуля;

- применять полученные знания, умения и навыки на уроках математики.

**Могут быть сформированы следующие способности:**

- Рефлексировать (видеть проблему; анализировать сделанное – почему получилось, почему не получилось, видеть трудности, ошибки);

- Целеполагать (ставить и удерживать цели);

- Планировать (составлять план своей деятельности);

- Моделировать (представлять способ действия в виде модели-схемы, выделяя все существенное и главное);

- Проявлять инициативу при поиске способа (способов) решения задачи;

- Вступать в коммуникацию (взаимодействовать при решении задачи, отстаивать свою позицию, принимать или аргументировано отклонять точки зрения других).

**Личностными результатами обучения учащихся являются:**

* самостоятельность мышления, умение устанавливать, с какими учебными задачами ученик может самостоятельно успешно справиться;
* готовность и способность к саморазвитию;
* сформированность мотивации к обучению;
* заинтересованность в расширении и углублении получаемых математических знаний;
* способность преодолевать трудности, доводить начатую работу до её завершения;
* способность к самоорганизации;
* готовность высказывать собственные суждения и давать им обоснование;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел, тема урока** | **Кол.часов** | **Дата проведения** | |
| **по плану** | **по факту** |
| 1 | Ох, уж эти неравенства! В мире математических задач. Примеры "с дырками" | 1 |  |  |
| 2-4 | Состав, сложение, вычитание в пределах 100. Шутки, загадки, головоломки. Математические фокусы. Игры, развивающие чувство времени и глазомер. "Латинские квадраты". Задачи на переливание | 3 |  |  |
| 5, 6 | Решаем уравнения с увлечением. Игры: "Какое число задумано?" "Докажи утверждение, решив уравнение". "Решение задач через составление уравнения" | 2 |  |  |
| 7 | Что дала математика людям? Зачем еѐ изучать? Когда она родилась и что явилось причиной еѐ возникновения | 1 |  |  |
| 8 | Старинные системы записи чисел. Упражнения, игра, задачи. Иероглифическая система древних египтян. Головоломки с домино. Ребусы. Шарады | 1 |  |  |
| 9 | Римские цифры. Как читать римские цифры? Головоломки со спичками. Житейские истории, оригинальные задачи. Кроссворды | 1 |  |  |
| 10 | Из истории цифр. "Таинственные знаки" математика Древнего Востока. Древний Египет. Ранние математические тексты. Игра "Математика почти без вычислений" | 1 |  |  |
| 11 | Первые учебники "Кожаный свиток египетской математики". Первая печатная книга по математике на Руси. Леонтий Филиппович Магницкий (1669 - 1739гг.) и его "Арифметика" | 1 |  |  |
| 12 | История вычислительной техники. Первый компьютер | 1 |  |  |
| 13, 14 | Числа и цифры от 10 до 100. Магия чисел. Игра "Думай, считай, отгадывай". Интересные факты в числах. Задачи повышенной сложности | 2 |  |  |
| 15 | Решаем примеры с увлечением. Число 100. Сложение и вычитание в пределах 100. Изготовление наглядного пособия по математике | 1 |  |  |
| 16 | Счет десятками и единицами. Числа простые и составные. О бесконечности ряда натуральных чисел. Числа из спичек. Равенство из спичек. Игры со спичками | 1 |  |  |
| 17 | Сложение и вычитание двузначных чисел. Игра - путешествие | 1 |  |  |
| 18 | Сложение и вычитание в пределах 100. Настольные игры "Переставь шашки", "Интересная расстановка" | 1 |  |  |
| 19, 20 | Математические игры. Примеры с "зашифрованным словом". "Магические квадраты". Ребусы. Задачи повышенной сложности | 2 |  |  |
| 21-23 | Час веселой математики. Игры "Считай – не зевай!", "Великолепный математик". Задачи на сообразительность | 3 |  |  |
| 24 | Решение задач на разностное сравнение. Задачи повышенной сложности. Ребусы, кроссворды | 1 |  |  |
| 25 | Клуб веселых математиков (КВМ) | 1 |  |  |
| 26 | Интеллектуальный марафон | 1 |  |  |
| 27 | Урок - праздник | 1 |  |  |
| 28 | Путешествие в страну Геометрию. Знакомство с геометрическими фигурами. Игра "Танграмм" | 1 |  |  |
| 29 | Единицы длины. Зачем человеку нужны измерения. Старинные меры длины | 1 |  |  |
| 30 | Ломаная линия. Длина ломаной. Игра "Запутанные маршруты". | 1 |  |  |
| 31-33 | Практическая работа "Бумага. Ножницы. Линейка". "Удивительный квадрат". "Разные фигуры из одних и тех же частей". Из истории "О названиях геометрических фигур" | 3 |  |  |
| 34 | Геометрический КВН | 1 |  |  |