

Муниципальное общеобразовательное учреждение гимназия села Малая Пурга

РАССМОТРЕНА
на заседании Методического совета
Протокол № 1 от 28.08.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Приказ № 177 от 29.08.2024г.

СОГЛАСОВАНА
Зам.директора по ВР
_____ С.Н.Зайцева

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности с техническим уклоном
«АКАДЕМИЯ STEAM. Математическая грамотность: к знаниям через игру»

Возраст детей 8-9 лет
Срок реализации программы 1 год

Автор-составитель:
Колесникова Марина Владимировна,
педагог дополнительного образования

2024 г.

Паспорт программы

№	Наименование	Содержание
1	Название учреждения	МОУ «Гимназия с. Малая Пурга»
2	Адрес	Удмуртская Республика, с. Малая Пурга ул. Школьная 1
3	Направленность программы	общеразвивающая программа естественнонаучной направленности с техническим уклоном
4	Название общеобразовательной программы дополнительной общеразвивающей программы	АКАДЕМИЯ STEAM. Математическая грамотность: к знаниям через игру
5	Автор - составитель	Колесникова Марина Владимировна
6	Целевая аудитория	Обучающиеся 8-9 лет
7	Срок реализации	2024-2025 уч.год
8	Количество часов по программе	34 часа
9	Количество часов в неделю	1 час у каждой группы
10	Режим занятий	1 раз в неделю по 1 часу
11	Уровень освоения программы	Начальный
12	Цель программы	развитие интеллектуальных способностей детей младшего школьного возраста средствами технологии STEAM. Целью изучения блока «Математическая грамотность» является формирование у обучающихся способности определять и понимать роль математики в мире, в котором они живут, высказывать хорошо обоснованные математические суждения и использовать математику так, чтобы удовлетворять в настоящем и будущем потребности, присущие созидательному, заинтересованному и мыслящему гражданину.
13	Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> · развивать познавательные способности и общеучебные умения и навыки; · содействовать формированию знаний о счёте, форме, пропорции, симметрии, понятии части и целого; · создать условия для овладения основами конструирования; · способствовать интеллектуальному развитию учащихся,

		<p>формировать качества мышления, характерные для математической деятельности и необходимой для продуктивной жизни в обществе;</p> <p>· развивать пространственное воображение, аккуратность, внимание, умение анализировать, синтезировать и комбинировать.</p>
14	Аннотация программы	<p>Программа охватывает минимально необходимые базовые знания из разных областей школьной программы с учетом уровня подготовки школьников. В основе лежит проектное обучение и деятельностный подход. Программа ориентирована на группы/учеников с начальным уровнем подготовки.</p>
15	Ожидаемые результаты	<p>После прохождения программы учащиеся будут</p> <p>Использовать приобретённые математические знания для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также для оценки их количественных и пространственных отношений.</p> <p>Овладеют основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, основами счёта, измерения, прикидки результата и его оценки, наглядного представления данных в разной форме (таблицы, схемы, диаграммы), записи и выполнения алгоритмов.</p> <p>Приобретут начальный опыт применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач.</p>

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии нормативным документам:

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Федеральным законом РФ от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных»,
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»,
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,
- Уставом МОУ «Гимназия с. Малая Пурга»,
- Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МОУ «Гимназия с. Малая Пурга»,
- Локальными актами МОУ «Гимназия с. Малая Пурга».

Программа **«АКАДЕМИЯ STEAM: математическая грамотность»** является модульной программой для детей начальной школы, направленной на развитие интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество. И используется во внеурочной деятельности в рамках основной образовательной программы начального общего образования.

Закон «Об образовании в РФ», федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018–2025 годы и «Стратегия развития воспитания до 2025 года» установили новые целевые ориентиры развития системы образования в РФ: создание механизма её устойчивого развития, обеспечение соответствия вызовам XXI века, требованиям инновационного развития экономики, современным потребностям общества и каждого гражданина.

А федеральный стандарт начального образования обеспечивает признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и взаимодействия участников образовательного процесса для достижения целей личностного, социального и познавательного развития младших школьников.

Таким образом, на современном этапе развития образования детей младшего школьного возраста акцент переносится на развитие личности ребёнка во всём его многообразии: любознательности, целеустремлённости, самостоятельности, ответственности, креативности, обеспечивающих успешную социализацию подрастающего поколения, повышение конкурентоспособности личности и, как следствие, общества и государства.

Современное образование всё более и более ориентировано на формирование ключевых личностных компетентностей, то есть умений, непосредственно сопряжённых с опытом их применения в практической деятельности, которые позволяют воспитанникам достигать результатов в неопределённых, проблемных ситуациях, самостоятельно или в сотрудничестве с другими решать проблемы, направлены на совершенствование умений оперировать знаниями, на развитие интеллектуальных способностей детей.

В современном мире очень актуальна проблема становления творческой личности, способной самостоятельно пополнять знания, извлекать полезное, реализовывать собственные цели и ценности в жизни. Этого можно достичь посредством познавательно-исследовательской деятельности, так как потребность ребёнка в новых впечатлениях лежит в основе возникновения и развития неистощимой исследовательской активности, направленной на познание окружающего мира. В представляемой программе акцент сделан именно на познавательно-исследовательскую деятельность, которая направлена на получение новых и объективных знаний.

Одним из значимых направлений познавательно-исследовательской деятельности является детское научно-техническое творчество, а одной из наиболее инновационных

областей в этой сфере — образовательная робототехника, объединяющая классические подходы к изучению основ техники и информационное моделирование, программирование, информационные технологии.

Поэтому **целью** данной образовательной программы «АКАДЕМИЯ STEAM. Математическая грамотность: к знаниям через игру» является развитие интеллектуальных способностей детей младшего школьного возраста средствами технологии STEAM. **Целью** изучения блока «*Математическая грамотность*» является формирование у обучающихся способности определять и понимать роль математики в мире, в котором они живут, высказывать хорошо обоснованные математические суждения и использовать математику так, чтобы удовлетворять в настоящем и будущем потребности, присущие созидательному, заинтересованному и мыслящему гражданину.

Задачи:

- развивать познавательные способности и общеучебные умения и навыки;
- содействовать формированию знаний о счёте, форме, пропорции, симметрии, понятии части и целого;
- создать условия для овладения основами конструирования;
- способствовать интеллектуальному развитию учащихся, формировать качества мышления, характерные для математической деятельности и необходимой для продуктивной жизни в обществе;
- развивать пространственное воображение, аккуратность, внимание, умение анализировать, синтезировать и комбинировать.

Актуальность – создание условий для повышения мотивации к обучению математики, стремление развивать интеллектуальные возможности учащихся.

В основе программы лежат активности из области математики, моделирования, конструирования. Программа для младших школьников ориентирована на увеличение их интереса к обычным урокам, где они получают базовые знания из различных областей науки и техники. Во внеурочной деятельности школьники применяют уже полученные знания и дополняют их умениями, добытыми в опытно-экспериментальной практике.

Общая характеристика

Математическая грамотность – способность человека применять, интерпретировать математику в разнообразных контекстах, использовать математические понятия и факты для описания, объяснения и предсказания явлений.

Математическая грамотность также включает в себя способность выделить в различных ситуациях математическую проблему и решить ее. Основная задача – научить второклассников понимать и решать практические (жизненные) задачи с математической составляющей.

Изучение предполагает органическое единство мыслительной и конструкторско-практической деятельности детей во всем многообразии их взаимного влияния и взаимодействия: мыслительная деятельность и теоретические математические знания создают базу для овладения программой, а специально организованная конструкторско-практическая учебная деятельность (в рамках развивающих игр) создает условия не только для формирования элементов технического мышления и конструкторских навыков, но и для развития пространственного воображения и логического мышления, способствует актуализации и углублению математических знаний при их использовании в новых условиях.

Конструкторские умения включают в себя умения узнавать основные изученные геометрические фигуры в объектах, выделять их; умения собрать объект из предложенных деталей; умения преобразовать, перестроить самостоятельно построенный объект с целью изменения его функций или свойств, улучшения его дизайна, расширения области применения.

Место в учебном плане

Программа предназначена для детей 3 классов.

Продолжительность реализации программы 1 год.

Продолжительность занятия 40 минут. Программа рассчитана на проведение 1 занятия в неделю.

Форма проведения занятий: очная

Результаты освоения программы

Личностные результаты

- Положительное отношение и интерес к изучению математики.
- Целостное восприятие окружающего мира.
- Развитую мотивацию учебной деятельности и личностного смысла учения, заинтересованность в приобретении и расширении знаний и способов действий, творческий подход к выполнению заданий.
- Рефлексивную самооценку, умение анализировать свои действия и управлять ими.
- Навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками.
- Установку на здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, к работе на результат.

Метапредметные результаты

- Способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, находить средства и способы её осуществления.
- Овладение способами выполнения заданий творческого и поискового характера.
- Умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её выполнения, определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать объекты, как числа, числовые выражения, равенства, неравенства, плоские геометрические фигуры.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения.

— Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Предметные результаты

— Использование приобретённых математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также для оценки их количественных и пространственных отношений.

— Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, основами счёта, измерения, прикидки результата и его оценки, наглядного представления данных в разной форме (таблицы, схемы, диаграммы), записи и выполнения алгоритмов.

— Приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач.

— Умения выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, выполнять и строить алгоритмы и стратегии в игре, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, представлять, анализировать и интерпретировать данные.

Содержание программы

Математическая грамотность: нахождение значений математических выражений в пределах 100, составление числовых выражений и нахождение их значений. Состав чисел первого и второго десятка, задание на нахождение суммы; задачи на нахождение части числа, задачи на увеличение и уменьшение числа на несколько единиц, чтение и заполнение таблиц, столбчатых диаграмм, календарь, логические задачи, ложные и истинные высказывания.

История развития математики. Из истории чисел и цифр. Интересные приёмы устного счёта. Виды цифр. Римская нумерация. Римские цифры от 1 до 50. 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.).

Задачи на установления сходства и соответствия. Задачи на установление временных, пространственных и функциональных отношений.

Задачи на комбинированные действия. Задачи на активный перебор вариантов отношений. Выбор наиболее эффективных способов решения. Первые шаги в геометрии. Простейшие геометрические фигуры.

Учебный план

№	Название разделов и тем	Количество часов	Форма контроля
---	-------------------------	------------------	----------------

п/п		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	2	1,5	0,5	Рабочий лист
2	Числа и величины	5	2	3	Устный ответ, рабочий лист
3	Арифметические действия	6	2,5	3,5	Устный ответ, рабочий лист
4	Закономерности и последовательности	2	0	1	Устный ответ, рабочий лист
5	Текстовые задачи	6	3	3	Устный ответ, рабочий лист
6	Пространственное отношение и геометрические фигуры	5	2	3	Устный ответ, рабочий лист
7	Математическая информация	7	2,5	4,5	Устный ответ, рабочий лист
8	Подведение итогов	1	0	1	Рабочий лист

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ занятия	Тема занятия	Количество часов	
		теория	практика
ВВЕДЕНИЕ (2 ч)			
1	Вводное занятие. Математика – царица наук	0,5	0,5
2	Как люди научились считать	1	0
ЧИСЛА И ВЕЛИЧИНЫ (5 ч)			
3	Интересные приемы устного счета	0,5	0,5
4	Умелые руки	0,5	0,5
5	Летняя распродажа	0,5	0,5
6	Упражнения с многозначными числами	0,5	0,5
7	Практическая работа	0	1
АРИФМЕТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ (6 ч)			
8	Размен и подсчет	0,5	0,5
9	Марки	0,5	0,5
10	Выставка роботов	0,5	0,5

11	Кодирование информации	0,5	0,5
12	Два товарища	0,5	0,5
13	Практическая работа	0	1
ЗАКОНОМЕРНОСТИ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ (2 ч)			
14	Практическая работа	0	1
15	Практическая работа	0	1
ТЕКСТОВЫЕ ЗАДАЧИ (6ч)			
16	Наценка и уценка	0,5	0,5
17	Семейный бюджет	0,5	0,5
18	Читаем счетчики	0,5	0,5
19	Энергосбережение	0,5	0,5
20	Сравниваем задачи	0,5	0,5
21	Запчасти для машины	0,5	0,5
ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ОТНОШЕНИЯ И ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ (5 ч)			
22	Измерение площадей	0,5	0,5
23	Садовый участок	0,5	0,5
24	Калькулятор	0,5	0,5
25	Фигуры в объеме (использование разверток)	0,5	0,5
26	Практическая работа	0	1
МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ (7 ч)			
27	Календарь	0,5	0,5
28	Мой процент	0,5	0,5
29	Номинал	0,5	0,5
30	Население Земли	0,5	0,5
31	Рецепт любимого блюда	0,5	0,5
32	Практическая работа	0	1
33	Практическая работа	0	1
ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ (1ч)			
34	Итоговая работа «Фестиваль игр»	0	1

ИТОГО:	13,5	20,5
--------	------	------

Календарный учебный график

Полугодие	Месяц	Неделя	Даты
1	Сентябрь	1	2-7
		2	9-14
		3	16-21
		4	23-28
	Октябрь	5	1-5
		6	7-12
		7	14-19
		8	21-26
	Ноябрь	9	5-9
		10	11-16
		11	18-23
		12	25-30
	Декабрь	13	2-7
		14	9-14
		15	16-21
		16	23-26
2	Январь	17	13-18
		18	20-25
		19	27-31
		20	
	Февраль		3-8
		21	10-15
		22	17-22
		23	24-28
	Март	24	
			3-7
		25	10-15
		26	17-22
	Апрель		
		27	1-5
		28	7-12
		29	14-19
Май	30	21-26	
	31	5-10	
	32	12-17	
	33-34	19-24	
	Всего учебных недель по программе		34
	Всего часов по программе		34
	Дата начала учебного года		01.10.2024г.

Рабочая программа воспитания, календарный план воспитательной работы

Особенности организуемого воспитательного процесса

Современный национальный воспитательный идеал — это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации. Исходя из этого программа предусматривает организацию воспитательной работы по следующим основным направлениям:

- **Гражданско-патриотическое**, предусматривающее формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям российского народа.

- **Духовно – нравственное**, обеспечивающее развитие нравственных качеств личности, формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), об уважительном отношении к традициям и культуре народов России.

- **Художественно-эстетическое**, способствующее развитию творческого потенциала личности и опыта самостоятельной творческой деятельности.

- **Трудовое и профориентационное**, предусматривающее формирование знаний, представлений о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и технические навыки обучающихся.

- **Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни**, направленное на воспитание здорового и безопасного образа жизни, развитие физической культуры личности.

Воспитательная работа в объединении строится с учётом возрастных особенностей обучающихся 8-9 лет и связана с их потребностью в познанию окружающего мира, игровой деятельности и проявлению себя в творчестве.

Цель: создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, развитие его субъективной позиции;

- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности.

Ожидаемые результаты воспитания

- Будет повышен уровень вовлеченности обучающихся в процесс освоения новых навыков, увеличение числа обучающихся и их родителей, участвующих в воспитательных мероприятиях различного уровня.

- Будут развиты личностные качества обучающихся, такие как целеустремлённость, трудолюбие, внимательность, ответственность, высокая степень самоорганизации, необходимых для достижения поставленных целей.

- Будет повышена мотивация обучающихся к творческой деятельности.

Сроки	Мероприятие
-------	-------------

Октябрь Ноябрь	-	Тренировочные турниры
Декабрь		Республиканский этап фестиваля настолок
Март		Игра знатоков «Зд - Зазеркалье»
Май		Цифры/Число в объективе

Контрольно-измерительные материалы

Контрольно-измерительные материалы Программы включают в себя материалы – рабочие листы для каждого урока для развитие интеллектуальных способностей детей, развития логики и внимания. По итогам успешного выполнения заданий на занятии ученики получают наклейки с буквами по направлению STEAM.

Также периодически публикуются задания и для всей семьи, где в домашних условиях «родитель+ребенок» совместно выполняют креативные задания.

Обучение ведется на безотметочной основе.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

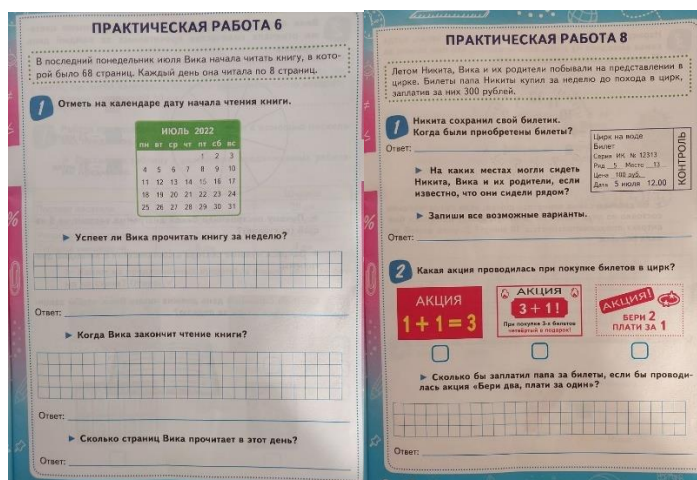
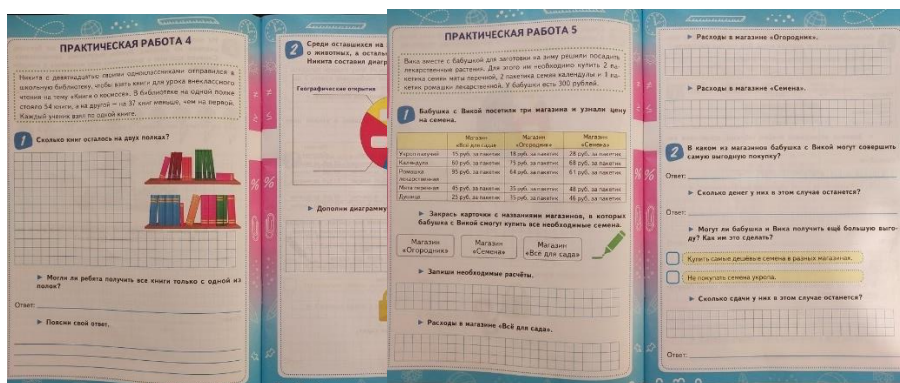
- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий;
- поведение детей на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты;
- результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с ними самостоятельно;
- косвенным показателем эффективности занятий может быть повышение качества успеваемости по математике, русскому языку, окружающему миру, литературному чтению и другим предметам.

ПРИМЕРЫ РАБОЧИХ ЛИСТОВ НА КАЖДЫЙ УРОК

Рисование по клеткам 	Вычисления по заданиям: 1) $50 + \frac{16}{2} - 5 + 16 : 2 - 3$ 2) $9 * 3 - 19 + 6 * 3 - 3 * 5$ 3) $9 * (\frac{6}{2}) - 24 : 8 * 3 + 7 * 3 - 34$																			
Матричные задания $24 : 8 =$ $45 : 9 =$ $8 : 9 =$ $50 : 5 =$ $9 : 5 =$ $81 : 9 =$ $12 : 2 =$ $4 : 2 =$ $10 : 2 =$ $7 : 2 =$ $4 : 3 =$ $3 : 3 =$ $10 : 3 =$ $15 : 3 =$ $6 : 2 =$ $25 : 5 =$ $8 : 6 =$ $5 : 3 =$ $18 : 2 =$	Деление: изображения Положительный математический квадрат <table border="1"><tr><td>7</td><td>2</td></tr><tr><td>2</td><td>6</td></tr></table> Графический диктант $3 \times 3, 2 \times 3, 3 \times 2, 1 \times 3, 1 \times 2, 2 \times 2, 3 \times 2, 2 \times 3, 3 \times 3, 3 \times 1, 2 \times 2, 1 \times 2, 2 \times 1, 3 \times 1, 1 \times 3, 2 \times 1, 1 \times 1$ Комбинаторика Сколько трехзначных чисел можно составить из цифр 2, 3, 4, 5, 6, 7? Три буквы На листе буквы можно написать (знать можно с трех лет). Необходимо придумать как можно больше слов, в которых встречаются эти буквы. Буквы можно менять местами. Т, Л, К Вот настало и твое время решать задачи по предложенной теме. <table border="1"><tr><th>Тема</th><th>Вопросы</th><th>Правильные ответы</th></tr><tr><td>Математика</td><td>20</td><td>20</td></tr><tr><td>Русский язык</td><td>20</td><td>20</td></tr><tr><td>Окружающий мир</td><td>20</td><td>20</td></tr><tr><td>Литература</td><td>20</td><td>20</td></tr></table> Сколько человек в классе? Сколько человек в группе? Сколько человек в школе? Сколько человек в стране? Сколько человек в мире? Сколько человек на планете? Сколько человек во вселенной?	7	2	2	6	Тема	Вопросы	Правильные ответы	Математика	20	20	Русский язык	20	20	Окружающий мир	20	20	Литература	20	20
7	2																			
2	6																			
Тема	Вопросы	Правильные ответы																		
Математика	20	20																		
Русский язык	20	20																		
Окружающий мир	20	20																		
Литература	20	20																		

Рисование по клеткам 	Вычисления по заданиям: 1) $90 - 7 * 3 - \frac{24}{2} - 8 * 5$ 2) $50 - 3 * 8 - 2 * 7 + 13 - 11$ 3) $3 * 6 + \frac{16}{2} : 4 * 7 - 19$																								
Матричные задания $25 : 5 =$ $7 : 6 =$ $3 : 2 =$ $42 : 6 =$ $6 : 3 =$ $18 : 3 =$ $18 : 2 =$ $6 : 5 =$ $48 : 8 =$ $8 : 6 =$ $6 : 6 =$ $18 : 6 =$ $7 : 9 =$ $42 : 7 =$ $1 : 7 =$ $27 : 3 =$ $8 : 9 =$ $54 : 6 =$ $6 : 7 =$	Деление: изображения Положительный математический квадрат <table border="1"><tr><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>3</td><td>5</td></tr></table> Графический диктант $3 \times 3, 2 \times 3, 3 \times 2, 1 \times 3, 1 \times 2, 2 \times 2, 3 \times 2, 2 \times 3, 3 \times 3, 3 \times 1, 2 \times 2, 1 \times 2, 2 \times 1, 3 \times 1, 1 \times 3, 2 \times 1, 1 \times 1$ Комбинаторика Сколько различных четырехзначных чисел можно составить из цифр 0, 3, 4, 5, если каждая цифра в изображении числа встречается один раз? Наборили или Сазки из трех букв, на которых можно сделать слово. Найдите слова, которые начинаются с буквы В и заканчиваются на букву Е. Слова, которые начинаются на букву К и заканчиваются на букву А. МАТЕМАТИКА Во дворе с цветами посадили цветы по предложенной теме. <table border="1"><tr><th>Цветок</th><th>Цветок</th><th>Цветок</th><th>Цветок</th></tr><tr><td>Ромашка</td><td>20</td><td>20</td><td>20</td></tr><tr><td>Лилия</td><td>20</td><td>20</td><td>20</td></tr><tr><td>Роза</td><td>20</td><td>20</td><td>20</td></tr><tr><td>Одуванчик</td><td>20</td><td>20</td><td>20</td></tr></table> Сколько человек в классе? Сколько человек в группе? Сколько человек в школе? Сколько человек в стране? Сколько человек в мире? Сколько человек на планете? Сколько человек во вселенной?	5	3	3	5	Цветок	Цветок	Цветок	Цветок	Ромашка	20	20	20	Лилия	20	20	20	Роза	20	20	20	Одуванчик	20	20	20
5	3																								
3	5																								
Цветок	Цветок	Цветок	Цветок																						
Ромашка	20	20	20																						
Лилия	20	20	20																						
Роза	20	20	20																						
Одуванчик	20	20	20																						

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ



Используемая литература

Печатные тематические рабочие тетради (рабочие листы, созданные на каждый урок)

Математическая грамотность. Математика. Развитие. Диагностика / Рыдзе О.А. - М.: Просвещение, 2023. - 112 с.

Математическая грамотность. Практикум для школьников. 3 класс/ М.В. Буряк, С.А. Шейкина. – М.: Планета, 2023. – 68 с.

Математика. Тренажер для формирования математической грамотности. 3 класс / Федоскина О.В. – Минск: Принтбук, 2023. – 80 с.

Финансовая грамотность. Практикум для школьников. 3 класс / М.В. Буряк, С.А. Шейкина. – М.: Планета, 2024. – 76 с.

Настольные игры: Еноты против белок, Фруктоежки, Турбосчет, Эмоджи бунт