**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Лицей № 3»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ПРИНЯТО | СОГЛАСОВАНО | УТВЕРЖДАЮ |
| предметной кафедрой\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Протокол №\_\_\_\_\_\_от« » августа\_2020г. | зам директора по УВР**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**«\_\_» августа 2020 г. | Директор МАОУ Лицей №3\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№ \_\_«\_» августа 2020 г. |

**ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»**

**Возрастная группа обучающихся:** 6,5-10,5 лет (1-4 класс)

Красноярск

**Пояснительная записка к внеурочному курсу «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»**

Рабочая программа адресована обучающимся в возрасте 6,5-10,5 лет (1-4 класс).

**Направленность:** общеинтеллектуальная.

Данная рабочая программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утверждён Приказом Минобрнауки России 06.10.2009 г. №373, в ред. приказа от 31.12.2015 № 1576).

Рабочая программа составлена на основе:

* Примерной основной образовательной программой начального общего образования (Одобрено Федеральным учебно-методическим объединением по общему образованию, Протокол заседания от 8 апреля 2015 г. № 1/15).
* Основной образовательной программы начального общего образования МАОУ Лицея № 3 (от 10.08.2020 № 202);
* Методический конструктор. «Внеурочная деятельность». Стандарты второго поколения П.В.Степанов, Д.В.Григорьев, Издательство Просвещение 2011 год;
* На основе авторской программы «Занимательная математика», автор Е.Э.Кочурова. Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н.Ф.Виноградовой 1-4 класс, Москва Издательский центр «Вентана - Граф» 2012 год.

**Используемые учебные пособия:**

- Рабочая тетрадь. «Занимательная математика». Е.Э. Кочурова, А.Л. Кочурова. Москва Издательский центр «Вентана - Граф» 2020 год.

**Цель:**повышение уровня математического развития обучающихся, формирование логического мышления посредством освоения основ содержания математической деятельности.

**Задачи:**

* Расширять кругозор обучающихся в различных областях элементарной математики;
* Воспитывать интерес к предмету через занимательные упражнения;
* Учить правильно применять математическую терминологию;
* Обучить методике выполнения логический заданий;
* Научить анализировать представленный объект невысокой степени сложности, мысленно расчленяя его на основные составные части, уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли.
* Создать прочную основу для дальнейшего обучения этому предмету.

Срок реализации программы в соответствии с календарным учебным графиком с 1 сентября 2020 года по 26 мая 2021 года.

На изучение курса учебным планом отводится 33 часа в 1 классе, 34 часа во2-4 классах.

Формами контроля реализации программы является: результативное участие в соревнованиях различных уровней, олимпиадах («Кенгуру», «Полиглот»).

*Результаты освоения курса внеурочной деятельности.*

*Личностные результаты*

* развитие любознательности, сообразительности при выполнении
* разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
* развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения
* преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности
* любого человека;
* воспитание чувства справедливости, ответственности;
* развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности
* мышления.

*Метапредметные результаты*.

* *Сравнивать* разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения  конкретного задания.
* *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы.
* *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.
*Анализировать* правила игры. Действовать в соответствии с заданными правилами.
* Включаться в групповую работу. Участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.
* Выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии.
* *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения.
Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
* *Контролироват*ь свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки. Анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины).
* *Искать* и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.
* *Моделировать* ситуацию, описанную в тексте задачи. Использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.
* *Конструировать* последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.
* *Объяснять* *(обосновывать)* выполняемые и выполненные действия.
* *Воспроизводить* способ решения задачи.
* *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
* *Анализировать* предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
* *Выбрать* наиболее эффективный способ решения задачи.
* *Оценивать* предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно).
* *Участвовать* в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.
* *Конструировать* несложные задачи.
* *Ориентироваться* в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».

Ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки 1→ 1↓ и др., указывающие направление движения.

* *Проводить* линии по заданному маршруту (алгоритму).
* *Выделять* фигуру заданной формы на сложном чертеже.
* *Анализировать* расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.
* *Составлять* фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции.
* *Выявлять* закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.
* *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
* *Объяснять (доказывать)* выбор деталей или способа действия при заданном условии.
* *Анализировать* предложенные возможные варианты верного решения.
* *Моделировать* объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток.

*К концу изучения курса учащиеся научатся:*

Предметные результаты в 1 классе:

* умение называть числа в последовательности от 1до 20;
* правильно выполнять арифметические действия на сложение и вычитание;
* умение рассуждать логически грамотно;
* умение решать и составлять ребусы, содержащие числа от 1 до 20.

Предметные результаты во 2 классе:

* умение выполнять арифметические действия на сложение и вычитание в пределах 100;
* знание таблицы умножения однозначных чисел и соответствующих случаев деления;
* умение рассуждать логически грамотно;
* умение анализировать текст задачи: ориентироваться, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа ( величины);
* умение восстанавливать примеры: поиск цифры, которая скрыта.

Предметные результаты в 3 классе:

* знание чисел от 1 до 1000;
* умение выполнять арифметические действия в пределах 1000;
* умение выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Предметные результаты в 4 классе:

* знание чисел-великанов (миллионы и др.) и их последовательность;
* числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево;
* умение решать занимательные задачи с римскими цифрами;
* умение конструировать фигуры из деталей танграма, составлять фигуры, представленные в уменьшенном масштабе.

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название раздела (темы) | Содержание курса внеурочной деятельности | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
| Числа. Арифметические действия. Величины | Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.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.Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.)Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.Числа-великаны (миллион и др.) 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.Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр. | *поисковые и научные исследования, диспуты, олимпиады**Математические игры:*«Веселый счёт» – игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения». Игры «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай» «Какой ряд дружнее?» Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч». Математические пирамиды: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100», «Умножение», «Деление». Игры «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др.*Работа с конструкторами:*моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела». Конструкторы «Танграм»,«Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др.-дистанционные средства обучения (образовательная онлайн платформа Учи.ру, онлайн конференция, онлайн консультация); -цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; видеоконференции ZOOM, e-mai | ‒ решение занимательных задач ‒ оформление математических газет ‒ знакомство с научнопопулярной литературой, связанной с математикой ‒ проектная деятельность ‒ самостоятельная работа ‒ работа в парах, в группах ‒ творческие работы- участие в математической олимпиаде, международной игре «Кенгуру»;-skype-общение;  |
| Мир занимательных задач | 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. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания.Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе и 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. |
| Геометрическая мозаика | Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка 1→ 1↓, 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 разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр. (По выбору учащихся.) |

**Календарно - тематическое планирование**

1класс

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Дата** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **Аудиторные** | **Внеаудиторные** |
| 1 |  | Математика – это интересно | **1** | 1 |  |
| 2 |  | Танграм: древняя китайская головоломка  | **1** | 1 |  |
| 3 |  | Путешествие точки | **1** |  | 1 |
| 4 |  | Игры с кубиками | **1** |  | 1 |
| 5 |  | Танграм: древняя китайская головоломка | **1** | 1 |  |
| 6 |  | Волшебная линейка | **1** | 1 |  |
| 7 |  | Праздник числа 10 | **1** |  | 1 |
| 8 |  | Конструирование многоугольников из деталей танграма | **1** |  | 1 |
| 9 |  | Игра-соревнование «Весёлый счёт» | **1** |  | 1 |
| 10 |  | Игры с кубиками | **1** | 1 |  |
| 11 |  | Конструкторы лего | **2** | 1 |  |
| 12 |  | Конструкторы лего |  |  | 1 |
| 13 |  | Весёлая геометрия | **1** | 1 |  |
| 14 |  | Математические игры | **1** | 1 |  |
| 15 |  | «Спичечный» конструктор | **2** | 1 |  |
| 16 |  | «Спичечный» конструктор |  |  | 1 |
| 17 |  | Задачи-смекалки | **1** |  | 1 |
| 18 |  | Прятки с фигурами | **1** | 1 |  |
| 19 |  | Математические игры | **1** | 1 |  |
| 20 |  | Числовые головоломки | **1** | 1 |  |
| 21 |  | Математическая карусель | **2** | 1 |  |
| 22 |  | Математическая карусель |  | 1 |  |
| 23 |  | Уголки | **1** |  | 1 |
| 24 |  | Игра в магазин. Монеты | **1** | 1 |  |
| 25 |  | Конструирование фигур из деталей танграма | **1** | 1 |  |
| 26 |  | Игры с кубиками | **1** |  | 1 |
| 27 |  | Математическое путешествие | **1** |  | 1 |
| 28 |  | Математические игры | **1** |  | 1 |
| 29 |  | Секреты задач | **1** | 1 |  |
| 30 |  | Математическая карусель | **1** |  | 1 |
| 31 |  | Числовые головоломки | **1** | 1 |  |
| 32 |  | Математические игры | **1** |  | 1 |
| 33 |  | КВН «Математика – Царица наук» | **1** |  | 1 |

**Календарно - тематическое планирование**

2 класс

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Дата** | **Наименование разделов, тем** | **Кол-во часов** | **Аудит** | **Внеаудит** |
| 1 |  |  Удивительная снежинка. Геометрические узоры. | 1 | 1 |  |
| 2 |  |  Игры. Крестики-нолики. | 1 |  | 1 |
| 3 |  |  Математические игры. | 1 | 1 |  |
| 4 |  | Прятки с фигурами. | 1 |  | 1 |
| 5 |  | Секреты задач. | 1 | 1 |  |
| 6 |  | «Спичечный» конструктор. Построение конструкций. | 1 | 1 |  |
| 7 |  | «Спичечный» конструктор. Построение конструкций. | 1 | 1 |  |
| 8 |  | Геометрический калейдоскоп. | 1 | 1 |  |
| 9 |  | Числовые головоломки. | 1 | 1 |  |
| 10 |  | Игры. «Шаг в будущее» | 1 |  | 1 |
| 11 |  | Геометрия вокруг нас. | 1 |  | 1 |
| 12 |  | Путешествие точки. | 1 | 1 |  |
| 13 |  | Игры. «Шаг в будущее» | 1 |  | 1 |
| 14 |  | Тайны окружности. | 1 | 1 |  |
| 15 |  | Математическое путешествие. | 1 |  | 1 |
| 16 |  | Игры. «Новогодний серпантин» | 1 |  | 1 |
| 17 |  | Головоломки. «Новогодний серпантин» | 1 | 1 |  |
| 18 |  | Математические игры. «Вычитание в пределах 100». | 1 | 1 |  |
| 19 |  | «Часы нас будят по утрам…» | 1 | 1 |  |
| 20 |  | Геометрический калейдоскоп. Конструирование. | 1 | 1 |  |
| 21 |  | Головоломки с лишними данными. | 1 | 1 |  |
| 22 |  | Секреты задач. | 1 | 1 |  |
| 23 |  | Ребусы. «Что скрывает сорока?» | 1 | 1 |  |
| 24 |  | Интеллектуальная разминка. | 1 |  | 1 |
| 25 |  | Дважды два – четыре. Математические пирамиды: «Умножение». | 1 | 1 |  |
| 26 |  | Дважды два – четыре. Математические пирамиды: «Деление». | 1 | 1 |  |
| 27 |  | Дважды два – четыре. Игра «Не собьюсь». | 1 |  | 1 |
| 28 |  | В царстве смекалки. | 1 | 1 |  |
| 29 |  | Интеллектуальная разминка. Электронные математические игры | 1 | 1 |  |
| 30 |  | Составь квадрат. | 1 | 1 |  |
| 31 |  | Мир занимательных задач. | 1 |  | 1 |
| 32 |  | Мир занимательных задач. Задачи, имеющие несколько решений. | 1 | 1 |  |
| 33 |  | Математические фокусы. | 1 |  | 1 |
| 34 |  |  Математическая эстафета. | 1 |  | 1 |

**Календарно - тематическое планирование**

3 класс

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Дата** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **Аудиторные** | **Внеаудиторные** |
| 1 |  | Интеллектуальная разминка | **1** | 1 |  |
| 2 |  | «Числовой» конструктор | **1** | 1 |  |
| 3 |  | Геометрия вокруг нас | **1** |  | 1 |
| 4 |  | Волшебные переливания | **1** |  | 1 |
| 5 |  | В царстве смекалки | **2** | 1 |  |
| 6 |  | В царстве смекалки |  | 1 |  |
| 7 |  | «Шаг в будущее» | **1** |  | 1 |
| 8 |  | «Спичечный» конструктор | **2** |  | 1 |
| 9 |  | «Спичечный» конструктор |  |  | 1 |
| 10 |  | Числовые головоломки | **1** | 1 |  |
| 11 |  | Интеллектуальная разминка | **2** | 1 |  |
| 12 |  | Интеллектуальная разминка |  |  | 1 |
| 13 |  | Математические фокусы | **1** | 1 |  |
| 14 |  | Математические игры | **1** | 1 |  |
| 15 |  | Секреты чисел | **1** | 1 |  |
| 16 |  | Математическая копилка | **1** |  | 1 |
| 17 |  | Математическое путешествие | **1** |  | 1 |
| 18 |  | Выбери маршрут | **1** | 1 |  |
| 19 |  | Числовые головоломки | **1** | 1 |  |
| 20 |  | В царстве смекалки | **2** | 1 |  |
| 21 |  | В царстве смекалки |  | 1 |  |
| 22 |  | Мир занимательных задач |  | 1 |  |
| 23 |  | Геометрический калейдоскоп | **1** |  | 1 |
| 24 |  | Интеллектуальная разминка | **1** | 1 |  |
| 25 |  | Разверни листок | **1** | 1 |  |
| 26 |  | От секунды до столетия | **2** |  | 1 |
| 27 |  | От секунды до столетия |  |  | 1 |
| 28 |  | Числовые головоломки | **1** |  | 1 |
| 29 |  | Конкурс смекалки | **1** | 1 |  |
| 30 |  | Это было в старину | **1** |  | 1 |
| 31 |  | Математические фокусы | **1** | 1 |  |
| 32 |  | Энциклопедия математических развлечений | **2** |  | 1 |
| 33 |  | Энциклопедия математических развлечений |  |  | 1 |
| 34 |  | Математический лабиринт |  |  |  |

**Календарно - тематическое планирование**

4 класс

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Дата** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **Аудиторные** | **Внеаудиторные** |
| 1 |  | **Тема 1. Числа. Арифметические действия. Величины.  (17 ч.)**Интеллектуальная разминка | **1** | 1 |  |
| 2 |  | Числа-великаны | **1** | 1 |  |
| 3 |  | Мир занимательных задач | **1** |  | 1 |
| 4 |  | Кто что увидит? | **1** |  | 1 |
| 5 |  | Римские цифры | **1** | 1 |  |
| 6 |  | Числовые головоломки | **1** | 1 |  |
| 7 |  | Секреты задач | **1** |  | 1 |
| 8 |  | В царстве смекалки | **1** |  | 1 |
| 9 |  | Математический марафон | **1** |  | 1 |
| 10 |  | «Спичечный конструктор» | **1** | 1 |  |
| 11 |  | «Спичечный конструктор» | **1** | 1 |  |
| 12 |  | Выбери маршрут | **1** |  | 1 |
| 13 |  | Интеллектуальная разминка | **1** | 1 |  |
| 14 |  | Математические фокусы | **1** | 1 |  |
| 15 |  | Занимательное моделирование | **1** | 1 |  |
| 16 |  | Занимательное моделирование | **1** |  | 1 |
| 17 |  | Занимательное моделирование | **1** |  | 1 |
| 18 |  | **Тема 2. Мир занимательных задач (11 ч.)**Математическая копилка | **1** | 1 |  |
| 19 |  | Какие слова спрятаны в таблице? | **1** | 1 |  |
| 20 |  | «Математика — наш друг!» | **1** | 1 |  |
| 21 |  | Решай, отгадывай, считай. | **1** | 1 |  |
| 22 |  | В царстве смекалки | **1** | 1 |  |
| 23 |  | В царстве смекалки | **1** |  | 1 |
| 24 |  | Числовые головоломки | **1** | 1 |  |
| 25 |  | Мир занимательных задач | **1** | 1 |  |
| 26 |  | Мир занимательных задач | **1** |  | 1 |
| 27 |  | Математические фокусы | **1** |  | 1 |
| 28 |  | Блиц-турнир по решению задач | **1** |  | 1 |
| 29 |  | **Тема 3. Геометрическая мозаика (6 ч.)**Интеллектуальная разминка | **1** | 1 |  |
| 30 |  | Интеллектуальная разминка | **1** |  | 1 |
| 31 |  | Математическая копилка | **1** | 1 |  |
| 32 |  | Геометрические фигуры вокруг нас | **1** |  | 1 |
| 33 |  | Математический лабиринт | **1** | 1 |  |
| 34 |  | Математический праздник | **1** |  | 1 |

**Оценка выполнения учащимися \_\_\_\_\_\_ класса**

**курса внеурочной деятельности «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»**

(Критерии оценки задает учитель на основе заявленных форм контроля, результатов изучения курса)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерии |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Оценка(балл) 1,2,3ФИО уч-ся |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Критерии оценки (балла):

Олимпиады, конкурсы, викторины и тд – 1 участник, 2 –призер, 3 призовое место

3-ученик самостоятельно, правильно выполняет задания

2-- ученик допускает при выполнении заданий единичные негрубые ошибки, которые может исправить сам

1-- ученик материал усвоил частично, допускает значительное количество ошибок