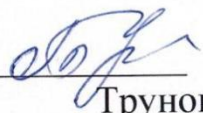


Муниципальное казённое образовательное учреждение
«Центр образования имени полного кавалера ордена Славы
Александра Ивановича Раскопенского» п. Кульдур

РАССМОТРЕНО Руководитель ШМО классных руководителей  Грунова Т.В. Протокол № 1 от 26.08.2026 г.	СОГЛАСОВАНО Зам.директора по ВР  Кулюшина С.А. от 29.08.2025 г.	УТВЕРЖДЕНО И.о. директора  Пономаренко М.А. Приказ № 42 - ОД от 28.08.2026 г.
--	---	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«Занимательная математика»

п. Кульдур

2026-2027 учебный год

1.Пояснительная записка.

Рабочая программа курса «Занимательная математика» составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования второго поколения;
- Примерной программы внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011
- Авторской программы «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой, 2011 г.

Обоснование актуальности курса и возможности её реализации

Данная программа позволяет обучающимся ознакомиться с вопросами математики на данном этапе обучения. Решение математических задач, связанных с логическим мышлением закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию. Содержание занятий кружка представляет собой комплекс упражнений на развитие внимания, памяти, мышления, воображения. В программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение обучающихся в динамическую деятельность. Для успешного освоения программы обучающемуся необходимо не только знать факты, но и последовательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. В программу кружка включены игры, задачи на смекалку, головоломки, задачи-шутки, которые способствуют развитию мотивации к обучению у обучающихся.

Цель: развивать математический образ мышления, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

Задачи:

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- расширять математические знания в области чисел;
- содействовать умелому использованию символики;
- правильно применять математическую терминологию;
- развивать умения отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, сосредоточивая
- внимание на количественных сторонах
- уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли, развивать краткости речи.

Форма организации занятий: математические (логические игры), игры, задачи, упражнения, графические задания, развлечения – загадки, задачи-шутки, ребусы, головоломки, дидактические игры и упражнения(геометрический материал), конкурсы и др.

Планируемые результаты курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
 - 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.
- **Метапредметными результатами** изучения курса в 1-м классе являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).
 - **Регулятивные УУД:**
 - Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
 - Проговаривать последовательность действий
 - Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
 - Учиться работать по предложенному учителем плану.
 - Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
 - Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональнуюоценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре).
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.

- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как числа, числовые выражения, равенства, неравенства, плоские геометрические фигуры.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем); находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).
- **Коммуникативные УУД:**
- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
- принимать участие в совместной работе коллектива;
- вести диалог, работая в парах, группах; допускать существование различных точек зрения, уважать чужое мнение;
- координировать свои действия с действиями партнеров;
- корректно высказывать свое мнение, обосновывать свою позицию;
- задавать вопросы для организации собственной и совместной деятельности;
- осуществлять взаимный контроль совместных действий;
- совершенствовать математическую речь;
- высказывать суждения, используя различные аналогии понятия; слова, словосочетания, уточняющие смысл высказывания.

Предметные результаты

- -ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- -ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения;
- -проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- -выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- -анализировать расположение деталей (танов, треугольников, угол- и, спичек) в исходной конструкции;
- -составлять фигуры из частей, определять место заданной детали конструкции;
- -выявлять закономерности в расположении деталей; составлять дети в соответствии с заданным контуром конструкции;

- -сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат заданным условием;
- -объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при данном условии;
- -анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- -моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;
- -осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

2.Содержание курса внеурочной деятельности.

Числа. Арифметические действия. Величины (16ч)

Математические игры:

- «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «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», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;
- игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;
- игры с набором «Карточки-считалочки» — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;
- математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100».
- работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.;
- игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».
- Создание проекта «Весёлые цифры»
-

Мир занимательных задач (11ч)

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 (6 ч)

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка $1 \rightarrow 1\downarrow$, показывающие 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.

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

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).

ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела».

Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование», «Для тех, кто любит математику»

Создание проекта «Математика вокруг нас»

3.Тематическое планирование курса внеурочной деятельности

№	Тема	Кол-во часов
1	Числа. Арифметические действия. Величины	16
2	Мир занимательных задач .	11
3	Геометрическая мозаика.	6
<i>Итого:</i>		33

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Кол-во часов	Характеристика деятельности	Сроки проведения	
				план	факт
Числа. Арифметические действия. Величины (16 ч)					
			Учащиеся научатся считать устно от 1-20,ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения; проводить линии по заданному маршруту (алгоритму); решать задачи на сложение и вычитание в пределах 20.		
1.	Математика – царица наук	1	Интеллектуальная игра. Выявление уровня развития внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления		
2.	Из истории математики «Как люди научились считать»	1	Рассмотреть историю возникновения счета; Графический диктант.		

3.	Интересные приемы устного счёта.	1	Решение занимательных задач в стихах. Закрепление знания учащихся по нумерации и составу чисел в пределах 10; Совершенствование навыков решения простых задач, вычислительных навыков. Графический диктант.		
4.	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	Интеллектуальная игра. Выявление уровня развития внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления		
5.	Учимся отгадывать ребусы, загадки. Графический диктант.	1	Решение и составление ребусов, загадок, содержащих числа.		
6.	Танграм: древняя китайская головоломка. Графический диктант.	1	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения		
7.	Тренировка зрительной памяти. Развитие мышления. Графический диктант.	1	Работа с информацией, тренировочные упражнения.		
8.	Конструкторы лего	1	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.		
9.	Задачи с неполными данными, лишними, нереальными данными, с изменением вопроса. Графический диктант.	1	Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.		
10.	Игра в магазин. Монеты.	1	Решение задач на сложение и вычитание в пределах 20.		
11.	Конструирование фигур из деталей танграма.	1	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения		

12.	Решение нестандартных задач.	1	Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.			
13.	Математические игры	1	Интеллектуальная игра. Выявление уровня развития внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления			
14.	Проект «Весёлые цифры»	1	Создание проекта для запоминания цифр, развитие зрительной памяти, эстетического вкуса.			
15.	Конструкторы лего	1	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.			
16.	Игра «Думай, считай, отгадывай»	1	Интеллектуальная игра. Выявление уровня развития внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления			

Мир занимательных задач (11ч)

			Учащиеся научатся решать головоломки, магические квадраты, задачи на смекалку, занимательные старинные задачи, а также составлять сборник занимательных заданий.			
17.	Решение логических задач.	1	Решение логических задач из электронного пособия «Для тех, кто любит математику»			
18.	В царстве смекалки	1	Решение нестандартных задач.			
	Арифметические игры, фокусы, головоломки.	1	Решение головоломок, игр и фокусов.			
19.	Магические квадраты.	1	Составление и решение магических квадратов.			
20.	Математические игры	1	Решение головоломок с палочками одинаковой длины.			
21.	Математические игры	1	Составление и решение математических увлекательных задач-игр.			
22.	Математические игры	1	Составление и решение математических увлекательных задач-игр.			

23.	В царстве смекалки	1	Задачи на смекалку. Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство.		
24.	Математические игры турнир по шашкам.	1	Решение занимательных задач, игра в шашки.		
25.	Конкурс смекалки	1	«Разгадай секрет»		
26.	Старинные задачи	1	Решение занимательных старинных задач.		
27.	Энциклопедия математических развлечений	1	Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).		
Геометрическая мозаика(6ч)					
			Учащиеся узнают такие фигуры: квадрат, прямоугольник, треугольник. Научатся моделировать фигуры из одинаковых треугольников, уголков, составлять узоры из геометрических фигур, составлять проекты.		
28.	Конструирование фигур из деталей танграма.	1	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения.		
29	Геометрические узоры. Закономерности в узорах	1	Составление узоров из геометрических фигур. Симметрия.		
30.	Конструктор. Тренировочные геометрические задания	1	Выполнение тренировочных заданий из тетради «Математика и конструирование»		
31.	Проект «Математика вокруг нас»	1	Создание проекта, используя узоры из геометрических фигур.		
32.	Проект «Математика вокруг нас»	1	Создание проекта, используя узоры из геометрических фигур.		
33.	КВН «Математика – Царица	1	Интеллектуальная игра. Выявление уровня развития внимания, восприятия, воображения, памяти и мышления		

	наук»				
--	-------	--	--	--	--