

Краснодарский край, Динской район, ст.Динская  
Бюджетное общеобразовательное учреждение  
муниципального образования Динской район  
«Средняя общеобразовательная школа №2»

УТВЕРЖДЕНО  
решение педсовета протокол № 1  
от 29 августа 2015 года  
Председатель педсовета  
\_\_\_\_\_ Н.М.Дмитренко

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Тип программы: образовательная программа  
по конкретному виду внеурочной деятельности

кружок

«Занимательная математика»

Срок реализации: 4 года

Возраст участников: 7-10 лет

Составители программы: Аксёнова Марина Олеговна  
Волкова Светлана Анатольевна

## I. Пояснительная записка

Рабочая программа «Занимательная математика» рассматривается в рамках реализации ФГОС НОО и направлена на общеинтеллектуальное развитие обучающихся.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная математика» (далее – программа) составлена на основе авторской программы внеурочной деятельности под редакцией Виноградовой Н.Ф., (программа внеурочной деятельности «Занимательная математика» Е.Э. Кочуровой. // Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы / под ред. Виноградовой. - М.: Вентана-Граф, 2013. - 192с.).

Отличительной особенностью данной программы является то, что программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации, что способствует появлению у учащихся желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, а также формированию умений работать в условиях поиска и развитию сообразительности, любознательности.

Программа предназначена для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Содержание программы «Занимательная математика» направлено на воспитание интереса к предмету, развитие наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

«Занимательная математика» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в программу включены подвижные математические игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия, что приводит к передвижению учеников по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты, и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации занятий целесообразно использовать принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

**Цель программы:** развивать логическое мышление, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и его доказательность.

**Задачи программы:**

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- развитие краткости речи;
- умелое использование символики;
- правильное применение математической терминологии;
- умение отвлекаться от всех качественных сторон предметов и явлений, сосредоточивая внимание только на количественных;
- умение делать доступные выводы и обобщения;
- обосновывать свои мысли.
- **Ценностными ориентирами содержания программы** являются:
  - формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
  - освоение эвристических приёмов рассуждений;

- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы**

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

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

### **Возраст детей – 7-10 лет (1-4 классы)**

### **Срок реализации программы 4 года**

Программа «Занимательная математика» реализуется в общеобразовательном учреждении в объеме 1 часа в неделю во внеурочное время в объеме 33 часа в год - 1 класс, 34 часа в год - 2-4

**Формы и режим занятий. Преобладающие формы занятий** – групповая и индивидуальная.

Формы занятий младших школьников очень разнообразны: это тематические занятия, игровые уроки, конкурсы, викторины, соревнования. Используются нетрадиционные и традиционные формы: игры-путешествия, экскурсии по сбору числового материала, задачи на основе статистических данных по городу, сказки на математические темы, конкурсы газет, плакатов.

## **2. Учебно- методический план**

№	Наименование разделов, блоков, тем	Всего часов	Количество часов								Характеристика деятельности
			Аудиторных	Внеаудиторных	Аудиторных	Внеаудиторных	Аудиторных	Внеаудиторных	Аудиторных	Внеаудиторных	
1.	Математика – это интересно	1	1	1							Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки).
2.	Танграм: древняя китайская головоломка	1	1								Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.
3.	Путешествие точки	1	1								Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)». Игра «Русское лото»
4.	Игры с кубиками	1		1							Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.

5.	Танграм: древняя китайская головоломка	1	1							Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.
6	Волшебная линейка	1	1							Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.
7	Праздник числа 10	1		1						Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1		1						Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составлениемногоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.
9	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1								Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 × 5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.
10	Игры с кубиками	1		1						Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.
11-12	Конструкторы лего	2	1	1						Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.
13	Весёлая геометрия	1	1							Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.
14	Математические игры	1		1						Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».
15-16	«Спичечный» конструктор	2	1	1						Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.
17	Задачи-смекалки	1	1							Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.
18	Прятки с фигурами	1		1						Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».
19	Математические игры	1								Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10»,

											«Вычитание в пределах 20».
20	Числовые головоломки	1	1	1							Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).
21-22	Математическая карусель	2	1								Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.
23	Уголки	1	1	1							Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.
24	Игра в магазин. Монеты	1									Сложение и вычитание в пределах 20.
25	Конструирование фигур из деталей танграма	1	1	1							Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.
26	Игры с кубиками	1									Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, а на гранях второго — числа 4, 5, 6, 7, 8, 9. Взаимный контроль.
27	Математическое путешествие	1	1	1							Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 3; второй — прибавляет 2, третий — вычитает 3, а четвёртый — прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу. 1-й раунд: $10 - 3 = 7$ $7 + 2 = 9$ $9 - 3 = 6$ $6 + 5 = 11$ 2-й раунд: $11 - 3 = 8$ и т. д.
28	Математические игры	1									«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».
29	Секреты задач	1	1	1							Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.
30	Математическая карусель	1		1							Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.
31	Числовые головоломки	1	1								Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).
32	Математические игры	1									Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».
33	КВН «Математика – Царица наук»	1									
	<b>2класс</b>										
1.	«Удивительная снежинка»	1			1	1					Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. Работа с

										таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»
2.	Игра «Крестики-нолики»	1			1					Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20)
3.	Математические игры	1								Числа от 1 до 100. Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)». Игра «Русское лото»
4.	Прятки с фигурами	1			1					Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.
5.	Секреты задач	1			1	1				Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах.
6-7	«Спичечный» конструктор	2			1					Построение конструкции по заданному образцу Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.
8.	Геометрический калейдоскоп	1			1	1				Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. доставление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе
9.	Числовые головоломки	1				1				Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).
10.	«Шаг в будущее»	1				1				Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».
11.	Геометрия вокруг нас	1								Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.
12.	Путешествие точки	1			1	1				Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.
13.	«Шаг в будущее»	1								Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.
14.	Тайны окружности	1			1					Окружность. Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).
15.	Математическое путешествие	1			1	1				Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18,

										третий — вычитает 16, а четвёртый - прибавляет 15. Ответы к пяти раундам записываются. 1-й раунд: $34 - 14 = 20$ $20 + 18 = 38$ $38 - 16 = 22$ $22 + 15 = 37$
16-17	«Новогодний серпантин»	2		1						Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
18	Математические игры	1		1						Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100».
19.	«Часы нас будят по утрам...»	1		1						Определение времени по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.
20.	Геометрический калейдоскоп	1		1						Задания на разрезание и составление фигур.
21.	Головоломки	1		1						Расшифровка закодированных слов.
22.	Секреты задач	1		1						Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.
23.	«Что скрывает сорока?»	1		1	1					Решение и составление ребусов,
24.	Интеллектуальная разминка	1								Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
25.	Дважды два — четыре	1		1	1					Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения». Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление».
26-27.	Дважды два — четыре	2		1						Игры с кубиками (у каждого два кубика). Запись результатов умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Игра «Не собьюсь». Задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».
28.	В царстве смекалки	1		1	1					Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).
29.	Интеллектуальная разминка	1								Работы «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.
30.	Составь квадрат	1		1	1					Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей

31-32.	Мир занимательных задач	2			1	1					Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «о волке, козе и капусте»..
33.	Математические фокусы	1				1					Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня).
34.	Математическая эстафета	1									Решение олимпиадных задач
<b>3 класс</b>											
1.	Интеллектуальная разминка	1				1	1				Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».
2.	«Числовой» конструктор	1									Числа от 1 до 1000. Составление трёхзначных чисел с помощью комплектов карточек с числами: 1) 0, 1, 2, 3, 4, ..., 9 (10); 2) 10, 20, 30, 40, ..., 90; 3) 100, 200, 300, 400, ..., 900.
3.	Геометрия вокруг нас	1				1	1				Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.
4.	Волшебные переливания	1				1					Задачи на переливание.
5-6	В царстве смекалки	2						1			Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).
7	«Шаг в будущее»	1				1	1				Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркет» и мозаики и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».
8-9	«Спичечный» конструктор	2				1	1				Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.
10	Числовые головоломки	1				1					Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).
11-12	Интеллектуальная разминка	2						1			Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.
13	Математические фокусы	1				1	1				Порядок выполнения действий в числовых выражениях (без скобок, со скобками). Соедините числа 1 1



										1 1 1 1 знаками действий так, чтобы в ответе получилось 1, 2, 3, 4, ... , 15.
14	Математические игры	1					1			Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» (по выбору учащихся).
15	Секреты чисел	1					1			Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.
16	Математическая копилка	1								Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.
17	Математическое путешествие	1						1		Вычисления в группах: первый ученик из числа вычитает 140; второй — прибавляет 180, третий — вычитает 160, а четвёртый — прибавляет 150. Решения и ответы к пяти раундам записываются. Взаимный контроль. 1-й раунд: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$
18	Выбери маршрут	1					1	1		Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.
19	Числовые головоломки	1					1			Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).
20-21	В царстве смекалки	2					1	1		Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).
22	Мир занимательных задач	1					1			Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др.
23	Геометрический калейдоскоп	1								Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.
24	Интеллектуальная разминка	1					1	1		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные мате-

										математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.
25	Разверни листок	1					1			Задачи и задания на развитие пространственных представлений.
26-27	От секунды до столетия	2					1	1		Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век. Одна секунда в жизни класса. Цена одной минуты. Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор информации. Что успевают сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки? Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников.
28	Числовые головоломки	1								Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).
29	Конкурс смекалки	1					1	1		Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.
30	Это было в старину	1								Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»
31	Математические фокусы	1					1	1		Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.
32-33	Энциклопедия математических развлечений	2					1	1		Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).
34	Математический лабиринт	1								Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».
	<b>4 класс</b>									
1.	Интеллектуальная разминка	1							1	Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».
2.	Числа-великаны	1							1	Как велик миллион? Что такое гугол?
3.	Мир занимательных задач	1							1	Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др.

4.	Кто что увидит?	1							1	Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	
5	Римские цифры	1							1	Занимательные задания с римскими цифрами.	
6	Числовые головоломки	1							1	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).	
7	Секреты задач	1							1	Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. (Н. Разговоров).	
8	В царстве смекалки	1							1	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	
9	Математический марафон	1							1	Решение задач международного конкурса «Кенгуру».	
10-11	«Спичечный» конструктор	2							1	1	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.
12	Выбери маршрут	1								1	Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами.
13	Интеллектуальная разминка	1							1	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	
14	Математические фокусы	1								1	«Открой» способ быстрого поиска суммы. Как сложить несколько последовательных чисел натурального ряда? Например, $6 + 7 + 8 + 9 + 10$ ; $12 + 13 + 14 + 15 + 16$ и др.
15-17	Занимательное моделирование	3							2	1	Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Набор «Геометрические тела». Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).
18	Математическая копилка	1							1	Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.	
19	Какие слова спрятаны	1							1	Поиск в таблице ( $9 \times 9$ ) слов, связанных с математикой.	

	таблице?									(Например, задания № 187, 198 в рабочей тетради «Дружим с математикой» 4 класс.)	
20	«Математика — наш друг!»	1							1	Задачи, решаемые перебором различных вариантов. «Открытые» задачи и задания (придумайте вопросы и ответьте на них). Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.	
21	Решай, отгадывай, считай	1							1	Не переставляя числа 1, 2, 3, 4, 5, соединить их знаками действий так, чтобы в ответе получилось 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 100. Две рядом стоящие цифры можно считать за одно число. Там, где необходимо, можно использовать скобки.	
22-23	В царстве смекалки	2							1	1	Сбор информации и выпуск математической газеты (работав группах).
24	Числовые головоломки	1							1		Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).
25-26	Мир занимательных задач	2							1	1	Задачи со многими возможными решениями. Запись решения в виде таблицы. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи.
27	Математические фокусы	1								1	Отгадывание задуманных чисел: «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения» и др.
28-29	Интеллектуальная разминка	2							1	1	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.
30	Блиц-турнир по решению задач	1								1	Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений.
31	Математическая копилка	1								1	Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач.
32	Геометрические фигуры вокруг нас	1								1	Поиск квадратов в прямоугольнике 2 × 5 см (на клетчатой части листа). Какая пара быстрее составит (и зарисует) геометрическую фигуру? (Работа с набором «Танграм».)
33	Математический лабиринт	1							1		Интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».
34	Математический	1								1	Задачи-шутки. Занимательные

	праздник										вопросы и задачи-смекалки. Задачи в стихах. Игра «Задумай число».
	всего	135	16	17	17	17	17	17	17	17	

### 3. Содержание программы

#### **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.

#### **Форма организации обучения — 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» (сорбонки)

— двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;

— математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100»,

«Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»;

— 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»<sup>1</sup>.

#### **Универсальные учебные действия:**

— сравнивать разные приёмы 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;

— контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

### **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 искомым 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 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.

### **Универсальные учебные действия:**

— 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, выбирать 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.

### **Геометрическая мозаика**

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки  $1 \rightarrow 1 \downarrow$ , указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

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 развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

**Форма организации обучения — работа с конструкторами:**

— моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;

— танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат»<sup>1</sup>. «Спичечный» конструктор<sup>2</sup>;

— конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;

— конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркетки и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

**Универсальные учебные действия:**

— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;

— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки

$1 \rightarrow 1 \downarrow$  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;

— осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

#### **4. Предполагаемые результаты реализации программы.**

**Личностными** результатами изучения курса «Занимательная математика» являются:

- осознание себя членом общества, чувство любви к родной стране, выражающееся в интересе к ее природе, культуре, истории и желании участвовать в ее делах и событиях;
- осознание и принятие базовых общечеловеческих ценностей, сформированность нравственных представлений и этических чувств; культура поведения и взаимоотношений в окружающем мире;
- установка на безопасный здоровый образ жизни;

**Метапредметными** результатами являются:

- способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности и внутреннего мира человека;
- способность осуществлять информационный поиск для выполнения учебных задач;
- способность работать с моделями изучаемых объектов и явлений окружающего мира.
- умение обобщать, отбирать необходимую информацию, видеть общее в единичном явлении, самостоятельно находить решение возникающих проблем, отражать наиболее общие существенные связи и отношения явлений действительности: пространство и время, количество и качество, причина и следствие, логическое и вариативное мышление;
- владение базовым понятийным аппаратом (доступным для осознания младшим школьником), необходимым для дальнейшего образования в области естественно-научных и социальных дисциплин;

- умение наблюдать, исследовать явления окружающего мира, выделять характерные особенности природных объектов, описывать и характеризовать факты и события культуры, истории общества;
- умение вести диалог, рассуждать и доказывать, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

**К окончанию обучения по курсу внеурочной деятельности «Занимательная математика» в 1 классе обучающиеся должны уметь:**

- наблюдать, сравнивать, анализировать (замечать общее в различном, различное в общем, отличать главное от второстепенного, находить закономерности и использовать их для выполнения заданий);
- классифицировать предметы по группам;
- самостоятельно придумывать последовательность, содержащую некоторую закономерность; группу фигур, обладающую общим признаком;
- решать простые логические задачи;
- отгадывать загадки и ребусы;
- заполнять числовые треугольники;

**К окончанию обучения по курсу внеурочной деятельности «Занимательная математика» во 2 классе обучающиеся должны уметь:**

- решать арифметические ребусы и числовые головоломки, содержащие два действия (сложение и/или вычитание);
- решать словесные и картинные ребусы;
- заполнять магические квадраты размером  $3 \times 3$ ;
- находить число пар, один элемент которых принадлежит одному множеству, а другой - второму множеству;
- проходить числовые и словесные лабиринты, содержащие двое-трое ворот;
- объяснять решение задач по перекладыванию палочек и спичек с заданным условием и решением;
- решать простейшие задачи на разрезание и составление фигур;
- уметь объяснить, как получен результат заданного математического фокуса;
- читать простейшие изографы;

**К окончанию обучения по курсу внеурочной деятельности «Занимательная математика» в 3 классе обучающиеся должны уметь:**

- различать истинные и ложные высказывания с кванторами общности и существования;
- решать удобным для себя способом (в т.ч. и с помощью таблиц и графов) комбинаторные задачи; на перестановку из трех элементов, правило произведения, установление числа пар на множестве из 3-5 элементов;
- выписывать множество всевозможных результатов (исходов) простейших случайных экспериментов;
- правильно употреблять термины «чаще», «реже», «случайно», «возможно», «невозможно»;
- решать простейшие задачи на разрезание и составление фигур;
- уметь объяснить, как получен результат заданного математического фокуса;
- объяснять решение задач по перекладыванию спичек и палочек с заданным условием и решением.

**К окончанию обучения по курсу внеурочной деятельности «Занимательная математика» в 4 классе обучающиеся должны уметь:**



- выполнять прикидку результатов арифметических действий;
- понимать и объяснять решение нестандартных задач;
- читать и строить вспомогательные модели к задачам;
- распознавать плоские геометрические фигуры при измерении их положения на плоскости;
- распознавать объёмные тела (параллелепипед, куб, пирамида, конус, цилиндр) при изменении их положения в пространстве;
- читать информацию, записанную с помощью круговых диаграмм; уметь решать комбинаторные задачи различных видов;
- находить вероятности простейших случайных событий;
- осуществлять исследовательскую деятельность (поиск, обработка, структурирование информации, самостоятельное создание способов решения проблемы творческого и поискового характера).

### **Способы определения результативности занятий курса «Занимательная математика»:**

- тестирование – диагностика проводится в начале и конце учебного года;
- участие обучающихся:
  - в олимпиадах и конкурсах на различных уровнях;
- математических декадах (выпуск газет, составление кроссвордов, викторин и т.д.);
  - интеллектуальных играх (КВН, «парад умников», «брейн – ринг» и т.д.);
  - исследовательских проектах.

### **5.Формы и виды контроля.**

- Познавательного-игровой математический утренник «В гостях у Царицы Математики».
- Проектные работы.
- Игровой математический практикум «Удивительные приключения Слагайки и Вычитайки».
- Познавательного-развлекательная программа «Необыкновенные приключения в стране Внималки-Сосчиталки».
- Турнир по геометрии.
- Блиц - турнир по решению задач.
- Познавательная конкурсно-игровая программа «Весёлый интеллектуал».
- Всероссийский конкурс по математике «Кенгуру»

### **6.Методические рекомендации**

#### ***Форма организации обучения — 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 зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;— игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;
- игры с набором «Карточки -считалочки» (сорбонки)
  - двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;
- математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»;
- 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».

**Форма организации обучения — работа с конструкторами:**

— моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;  
 — танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат»<sup>1</sup>. «Спичечный» конструктор<sup>2</sup>;  
 — конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;  
 — конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

**7.. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса**

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Количество
<b>1. Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)*</b>		
1	Б.К. Кордемский Математическая смекалка	
<b>2. Наглядные пособия</b>		
	<p>1. Математический набор «Карточки-считалочки» (сорбонки) для закрепления таблицы умножения и деления. Карточки двусторонние:  на одной стороне — задание, на другой — ответ.</p> <p>2. Часовой циферблат с подвижными стрелками.</p> <p>3. Набор «Геометрические тела».</p> <p>4. Математические настольные игры: математические пирамиды «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление» и др.</p> <p>5. Палитра — основа с цветными фишками и комплект заданий к палитре по темам «Сложение и вычитание до 10; до 100; до 1000», «Умножение и деление» и др.</p> <p>6. Набор «Карточки с математическими заданиями и планшет»: запись стираемым фломастером результатов действий на прозрачной плёнке.</p> <p>7. <i>Кочурова Е.Э.</i> Дружим с математикой : рабочая тетрадь для учащихся 4 класса общеобразовательных учреждений. — М. : Вентана-Граф, 2008.</p> <p>8. Плакат «Говорящая таблица умножения» / <i>А.А. Бахметьев</i> и др. — М. : Знток, 2009.</p> <p>9. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас: 10 п.л. формата А1 / <i>Е.Э. Кочурова, А.С. Анютина, С.И. Разуваева, К.М. Тихомирова.</i> — М. : ВАРСОН, 2010.</p> <p>10. Таблицы для начальной школы. Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас : методические рекомендации / <i>Е.Э. Кочурова,</i></p>	

	<i>А.С. Анютина, С.И. Разуваева, К.М. Тихомирова. — М. : ВАРСОН, 2010.</i> <b>Литература</b>	
<b>3. Технические средства обучения</b>		
	Компьютер, интерактивная доска, оргтехника, DVD – плеер, медиапроектор, фото- и видео- камера.	
<b>4. Экранно-звуковые пособия</b>		
	Наука без скуки	
<b>5. Оборудование кабинета (-ов)</b>		
	Мебель, стенды, художественно-изобразительные средства	

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания методического  
объединения учителей  
от 28.08.2015г. №1,  
руководитель МО ОУ  
\_\_\_\_\_ /Е.А. Долганова/

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

\_\_\_\_\_ /Л. И. Неруцкая/  
от 28.08.2015г

Согласовано  
заместитель директор по ВР  
\_\_\_\_\_/Л.И.Нереуцкая/  
«15» сентября 2015 года.

Краснодарский край Динской район станица Динская  
Бюджетное общеобразовательное учреждение  
муниципального образования Динской район  
«Средняя общеобразовательная школа № 2»

# КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

по программе кружка

«Занимательная математика»

Класс 2 «Д»

Учитель Яценко Наталья Васильевна

Количество часов: всего 34 часа; в неделю 1 час;

Планирование составлено на основе рабочей программы  
кружка «Занимательная математика» учителей Аксёновой М. О., Волковой С. А.,  
утверждённой решением педсовета, протокол №1 от 29 августа 2015года.

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Кол-во часов	Сроки проведения		Оборудование
			план	факт	
1.	«Удивительная снежинка»	1	03.09		Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»
2.	Игра «Крестики-нолики»	1	10.09		Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20)
3.	Математические игры	1	17.09		Игра «Русское лото»
4.	Прятки с фигурами	1	24.09		Задачи в стихах.
5.	Секреты задач	1	01.10		Танграм.
6	«Спичечный» конструктор	1	08.10		Переключивание нескольких спичек в соответствии с условиями.
7	«Спичечный» конструктор Задачи на смекалку.	1	15.10		Переключивание нескольких спичек в соответствии с условиями.
8.	Геометрический калейдоскоп	1	22.10		Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».
9.	Числовые головоломки	1	29.10		Построение собственного рисунка и описание его шагов.
10.	«Шаг в будущее»	1	12.11		Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.
11.	Геометрия вокруг нас	1	19.11		Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).
12.	Путешествие точки	1	26.11		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
13.	«Шаг в будущее»	1	03.12		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
14.	Тайны окружности	1	10.12		Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100».
15.	Математическое путешествие	1	17.12		Определение времени по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.
16	«Новогодний серпантин»	1	24.12		Задания на разрезание и составление фигур.

17	Решение головоломок	1	14.01		Расшифровка закодированных слов.
18	Математические игры	1	21.01		Нестандартные задачи.
19.	«Часы нас будят по утрам...»	1	28.01		Решение и составление ребусов,
20.	Геометрический калейдоскоп	1	04.02		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
21.	Головоломки	1	11.02		Таблица умножения однозначных чисел.
22.	Секреты задач	1	18.02		Игры с кубиками (у каждого два кубика).
23.	«Что скрывает сорока?»	1	25.02		Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).
24.	Интеллектуальная разминка	1	03.03		Математические головоломки, занимательные задачи.
25.	Дважды два — четыре	1	10.03		Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей
26	Дважды два — четыре	1	17.03		Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями.
27	Игра « Угадай-ка»		31.03		Танграм.
28.	В царстве смекалки	1	07.04		Заполнение числового кроссворда(судоку).
29.	Интеллектуальная разминка	1	14.04		Построение собственного рисунка и описание его шагов.
30.	Составь квадрат	1	21.04		Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.
31	Мир занимательных задач	1	28.04		Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).
32	Задачи на смекалку	1	05.05		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
33.	Математические фокусы	1	12.05		Задания на разрезание и составление фигур.
34.	Математическая эстафета	1	19.05		Определение времени по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.
	всего	34			

Согласовано  
заместитель директор по ВР  
\_\_\_\_\_/Л.И.Нереуцкая/  
«15» сентября 2015 года.

Краснодарский край Динской район станица Динская  
Бюджетное общеобразовательное учреждение  
муниципального образования Динской район  
«Средняя общеобразовательная школа № 2»

## **КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

по программе кружка

«Занимательная математика»

Класс 2 «Г»

Учитель Паккер Е.В.

Количество часов: всего 34 часа; в неделю 1 час;

Планирование составлено на основе рабочей программы  
кружка «Занимательная математика» учителей Аксёновой М. О., Волковой С. А.,  
утверждённой решением педсовета, протокол №1 от 29 августа 2015года.

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Кол-во часов	Сроки проведения		Оборудование
			план	факт	
1.	«Удивительная снежинка»	1	03.09		Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»
2.	Игра «Крестики-нолики»	1	10.09		Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20)
3.	Математические игры	1	17.09		Игра «Русское лото»
4.	Прятки с фигурами	1	24.09		Задачи в стихах.
5.	Секреты задач	1	01.10		Танграм.
6	«Спичечный» конструктор	1	08.10		Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями.
7	«Спичечный» конструктор .Задачи на смекалку.	1	15.10		Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями.
8.	Геометрический калейдоскоп	1	22.10		Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».
9.	Числовые головоломки	1	29.10		Построение собственного рисунка и описание его шагов.
10.	«Шаг в будущее»	1	12.11		Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.
11.	Геометрия вокруг нас	1	19.11		Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).
12.	Путешествие точки	1	26.11		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
13.	«Шаг в будущее»	1	03.12		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
14.	Тайны окружности	1	10.12		Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100».
15.	Математическое путешествие	1	17.12		Определение времени по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.
16	«Новогодний серпантин»	1	24.12		Задания на разрезание и составление фигур.
17	Решение головоломок	1	14.01		Расшифровка закодированных слов.
18	Математические игры	1	21.01		Нестандартные задачи.



19.	«Часы нас будят по утрам...»	1	28.01		Решение и составление ребусов,
20.	Геометрический калейдоскоп	1	04.02		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
21.	Головоломки	1	11.02		Таблица умножения однозначных чисел.
22.	Секреты задач	1	18.02		Игры с кубиками (у каждого два кубика).
23.	«Что скрывает сорока?»	1	25.02		Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).
24.	Интеллектуальная разминка	1	03.03		Математические головоломки, занимательные задачи.
25.	Дважды два — четыре	1	10.03		Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей
26	Дважды два — четыре	1	17.03		Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями.
27	Игра « Угадай-ка»		31.03		Танграм.
28.	В царстве смекалки	1	07.04		Заполнение числового кроссворда(судоку).
29.	Интеллектуальная разминка	1	14.04		Построение собственного рисунка и описание его шагов.
30.	Составь квадрат	1	21.04		Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.
31	Мир занимательных задач	1	28.04		Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).
32	Задачи на смекалку	1	05.05		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
33.	Математические фокусы	1	12.05		Задания на разрезание и составление фигур.
34.	Математическая эстафета	1	19.05		Определение времени по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.
	всего	34			

Согласовано  
заместитель директор по ВР  
\_\_\_\_\_/Л.И.Нереуцкая/  
«15» сентября 2015 года.

Краснодарский край Динской район станица Динская  
Бюджетное общеобразовательное учреждение  
муниципального образования Динской район  
«Средняя общеобразовательная школа № 2»

## **КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

по программе кружка

«Занимательная математика»

Класс 2 «А»

Учитель Котельниковой Т.Ю.

Количество часов: всего 34 часа; в неделю 1 час;

Планирование составлено на основе рабочей программы  
кружка «Занимательная математика» учителей Аксёновой М. О., Волковой С. А.,  
утверждённой решением педсовета, протокол №1 от 29 августа 2015года.

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Кол-во часов	Сроки проведения		Оборудование
			план	факт	
1.	«Удивительная снежинка»	1	01.09		Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»
2.	Игра «Крестики-нолики»	1	08.09		Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20)
3.	Математические игры	1	15.09		Игра «Русское лото»
4.	Прятки с фигурами	1	22.09		Задачи в стихах.
5.	Секреты задач	1	29.09		Танграм.
6	«Спичечный» конструктор	1	06.10		Перекалывание нескольких спичек в соответствии с условиями.
7	«Спичечный» конструктор .Задачи на смекалку.	1	13.10		Перекалывание нескольких спичек в соответствии с условиями.
8.	Геометрический калейдоскоп	1	20.10		Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».
9.	Числовые головоломки	1	27.10		Построение собственного рисунка и описание его шагов.
10.	«Шаг в будущее»	1	10.11		Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.
11.	Геометрия вокруг нас	1	17.11		Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).
12.	Путешествие точки	1	24.11		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
13.	«Шаг в будущее»	1	01.12		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
14.	Тайны окружности	1	08.12		Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100».
15.	Математическое путешествие	1	15.12		Определение времени по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.
16	«Новогодний серпантин»	1	22.12		Задания на разрезание и составление фигур.
17	Решение головоломок	1	29.12		Расшифровка закодированных слов.
18	Математические игры	1	12.01		Нестандартные задачи.

19.	«Часы нас будят по утрам...»	1	19.01		Решение и составление ребусов,
20.	Геометрический калейдоскоп	1	26.01		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
21.	Головоломки	1	02.02		Таблица умножения однозначных чисел.
22.	Секреты задач	1	09.02		Игры с кубиками (у каждого два кубика).
23.	«Что скрывает сорока?»	1	16.02		Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).
24.	Интеллектуальная разминка	1	01.03		Математические головоломки, занимательные задачи.
25.	Дважды два — четыре	1	15.03		Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей
26	Дважды два — четыре	1	29.03		Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями.
27	Игра « Угадай-ка»		05.04		Танграм.
28.	В царстве смекалки	1	12.04		Заполнение числового кроссворда(судоку).
29.	Интеллектуальная разминка	1	19.04		Построение собственного рисунка и описание его шагов.
30.	Составь квадрат	1	26.04		Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.
31	Мир занимательных задач	1	03.05		Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).
32	Задачи на смекалку	1	10.05		Математические игры, математические головоломки, занимательные задачи.
33.	Математические фокусы	1	17.05		Задания на разрезание и составление фигур.
34.	Математическая эстафета	1	24.05		Определение времени по часам с точностью циферблат с подвижными стрелками.
	всего	34			