**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**‌****МО Иркутской области‌‌**

**‌****МКУ "Управление образования администрации муниципального образования "город Саянск"‌**​

**МОУ "СОШ № 7"**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНОРуководитель ШМО учителей начальных классов\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Блинкова Ю. В.Протокол № 1 от «29» августа 2023 г. |  | УТВЕРЖДЕНОДиректор\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Подгорнова О. И.Приказ № 116/7-26-321 от «31» августа 2023 г. |

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности

 **«Математика для любознательных»**

начальное общее образование

**1-4 классы**

Составитель программы:

Ащук Е.Ю.,

учитель начальных классов,

первой квалификационной

категории

 город Саянск 2023

**1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Личностными результатами**изучения данного факультативного курса являются:

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 результат с заданным условием.

*Контролировать* 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.

*Конструироват*ь последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.

*Объяснять (обосновывать)* выполняемые и выполненные действия.

*Воспроизводить* способ решения задачи.

*Сопоставлять* полученный 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* 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* развернутые действия контроля и самоконтроля: *сравнивать* построенную конструкцию с образцом.

**2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**1класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела** |  **Содержание раздела** |
| 1 | Числа. Арифметические действия. Величины. | Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. |
| 2 | 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). |
| 3 | Геометрическая мозаика. | Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки 1→ 1↓, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. |

**Основные виды деятельности по темам**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** |  **Тема**  |  **Содержание занятия** |
| **1** | *Математика — это интересно.* |  Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх, «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки). |
| **2** | *Танграм: древняя китайская головоломка.* | Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.  |
| **3** | *Путешествие**точки.* |  Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» ( по алгоритму). *Проверка работы.* Построение собственного рисунка и описание его «шагов». |
| **4** | *"Спичечный" конструктор.* | Построение конструкции по заданному образцу. Взаимный контроль.  |
| **5** | *Танграм: древняя**китайская**головоломка.* |  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* |  Шкала линейки. Сведения из истории математики: историявозникновения линейки. |
|  **7** | *Праздник числа 10* | Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. |
|  **8** | *Конструирование многоугольников из деталей танграма* |  Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. *Проверка выполненной работы.* |
| **9** | *Игра-**соревнование**«Веселый счёт»* |  Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20).Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 х5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице. |
| **10** | *Игры с кубиками.* |  Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль. |
| **11-12** | *Конструкторы* | Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственно- му замыслу. |
|
| **13** | *Весёлая геометрия* |  Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. |
| **14** | *Математические**игры.* |  Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»;«Вычитание в пределах 10». |
| **15-16** | *«Спичечный»**конструктор* | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (*палочек*) в соответствии с условием. *Проверка выполненной работы.*  |
| **17** | *Задачи-смекалки.* |  Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения. Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения. |
| **18** | *Прятки с**фигурами* |  Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре». |
|  **19** | *Математические**игры* |  Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 10»; «Вычитание в пределах 20». Моделирование действий сложения и вычитания с помощью предметов. |
| **20** | *Числовые**головоломки* | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). |
| **21-22** | *Математическая**карусель.* |  Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи». |
|
| **23** | *Уголки* | Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.  |
| **24** | *Игра в магазин.**Монеты.* | Сложение и вычитание в пределах 20. Моделирование приема выполнения действия сложения с переходом через десяток в пределах 20.  |
| **25** | *Конструирование**фигур из деталей**танграма.* |  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* | 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. *Выполнение заданий по образцу*, использование метода от обратного. Взаимный контроль. |
| **27** | *Математическое**путешествие.* | Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах.1-й ученик из числа вычитает 3; второй – прибавляет 2, третий – вычитает 3, а четвертый – прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу.1-й раунд: 10 **– 3** = 7 7 **+ 2** = 9 9 **– 3** = 6 6 **+ 5** = 112-й раунд: 11 **– 3** = 8 и т.д.  |
| **28** | *Математические**игры* |  «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками». Решение простые задач, представленных в одной цепочке. Построение узора по клеточкам по заданному алгоритму; с применением знаний в измененных условиях. |
| **29** | *Секреты задач* |  Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач. |
| **30** | *Математическая карусель* | Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи.  |
| **31** | *Числовые**головоломки.* | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). |
| **32** | *Математические**игры.* | Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 20». |
| **33** | *КВН* |  Проведение математического КВНа. Подведение итогов. Награждение участников. |

**2 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела** |  **Содержание раздела** |
| 1 | Числа. Арифметические действия. Величины. | 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.  |
| 2 | Мир занимательных задач. | 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*.  |
| 3 | Геометрическая мозаика. | Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки). 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.  |

**Основные виды деятельности по темам**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема**  |  **Содержание занятия** |
| **1** | *«Удивительная снежинка»*  | Загадки о геометрических инструментах. Практическая работа с линейкой. Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. *Работа с таблицей* «Геометрические узоры. Симметрия»  |
| **2** | *Крестики-нолики* |  Игра «Крестики-нолики». Игры «Волшебнаяпалочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).  |
| **3** | *Математические игры* |  Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)». |
| **4** | *Прятки с фигурами* |  Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части. |
| **5** | *Секреты задач*  |  Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах. |
| **6-7** | *«Спичечный» конструктор* | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (палочек) в соответствии с условиями. *Проверка выполненной работы.* |
|
|  **8** | *Геометрический калейдоскоп* |  Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе. |
| **9** | *Числовые головоломки* |  Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). |
| **10** | *«Шаг в будущее»* |  Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?». |
| **11** | *Геометрия вокруг нас* | Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. |
| **12** | *Путешествие точки* | 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»*  |  Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др. |
| **14** | *Тайны окружности* |  Окружность. Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). |
| **15** | *Математическое путешествие* |  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»* | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (*работа на компьютере*), математические головоломки, занимательные задачи. |
|
| **18** | *Математические игры* | Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100». Работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по теме «Сложение и вычитание до 100». |
|  **19** | *«Часы нас будят по утрам…»*  |  Определение времени по часам с точностью до часа. Часовой циферблат с подвижными стрелками. |
| **20** | *Геометрический калейдоскоп*  | Задания на разрезание и составление фигур. |
| **21** | *Головоломки* |  Расшифровка закодированных слов. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку. |
| **22** | *Секреты задач* | Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи. |
| **23** | *«Что скрывает сорока?»*  | Решение и составление ребусов, содержащих числа: ви3на, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др. |
| **24** | *Интеллектуальная разминка* |  Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. |
| **25** | *Дважды два — четыре* | Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения»1. Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Математический набор «Карточки- считалочки» (сорбонки): карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ. |
| **26-27** | *Дважды два — четыре* | 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». |
| **28** | *В царстве смекалки* |  Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах). |
| **29** | *Интеллектуальная разминка* |  Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки,занимательные задачи. |
| **30** | *Составь квадрат* |  Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей. |
| **31-32** | *Мир занимательных задач* |  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* |  Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня). |
| **34** | *Математическая эстафета* | Решение олимпиадных задач (подготовка к международному конкурсу «Кенгуру»).  |

**3 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела** |  **Содержание раздела** |
| 1 | Числа. Арифметические действия. Величины. | 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. |
| 2 | Мир занимательных задач. | *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.  |
| 3 | Геометрическая мозаика. | *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). |

**Основные виды деятельности по темам**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** |  **Тема**  |  **Содержание занятий** |
| 1 | *Интеллектуальная разминка*  | Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». |
| 2 | *«Числовой» конструктор*  | 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*  | Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников. |
| 4 | *Волшебные переливания*  | Задачи на переливание. |
| 5-6 | *В царстве смекалки*  | Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах). |
|
| 7 | *«Шаг в будущее»*  | Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркеты и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». |
| 8-9 | *«Спичечный» конструктор*  | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. *Проверка выполненной работы*. |
| 10 | *Числовые головоломки*  | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). |
| 11-12 | *Интеллектуальная разминка*  | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки,занимательные задачи. |
|
| 13 | *Математические фокусы*  | 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*  | Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонкис зонтиками» (по выбору учащихся). |
| 15 | *Секреты чисел*  | Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами. |
| 16 | *Математическая копилка*  | Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач. |
| 17 | *Математическое путешествие* | 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*  | Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др. |
| 19 | *Числовые головоломки*  | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). |
| 20-21 | *В царстве смекалки*  | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах). |
|
| 22 | *Мир занимательных задач*  | 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*  | Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе. |
| 24 | *Интеллектуальная разминка*  | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки,занимательные задачи. |
| 25 | *Разверни листок*  | Задачи и задания на развитие пространственных представлений. |
| 26-27 | *От секунды до столетия*  | 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 успевает сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки? Составление различных задач, используя данные о возрасте своихродственников. |
|
| 28 | *Числовые головоломки*  | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро). |
| 29 |  *Конкурс смекалки* | Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки. |
| 30 | *Это было в старину*  | 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*  | Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения. |
| 32-33 | *Энциклопедия математических развлечений*  | Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.). |
| 34 | *Математический лабиринт*  | Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру». |

**4 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела** |  **Содержание** |
| 1 | Числа. Арифметические действия. Величины. |  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. |
| 2 | Мир занимательных задач. |  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. |
| 3 | Геометрическая мозаика. | 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). |

**Основные виды деятельности по темам**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема**  | **Содержание занятий** |
| 1 | *Интеллектуальная разминка* | Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». |
| 2 | *Числа-великаны* | Как велик миллион? Что такое гугол? |
| 3 | *Мир занимательных задач* | Задачи со многими возможными решениями. Задачи с не-достающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. |
| 4 | *Кто что увидит?* | Задачи и задания на развитие пространственных представлений. |
| 5 | *Римские цифры* | Занимательные задания с римскими цифрами. |
| 6 | *Числовые головоломки* | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро). |
| 7 | *Секреты задач* | Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. (*Н. Разговоров*). |
| 8 | *В царстве смекалки* | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах) |
| 9 | *Математический марафон* | Решение задач международного конкурса «Кенгуру». |
| 10-11 | *«Спичечный» конструктор* | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы. |
|
| 12 | *Выбери маршрут* | Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами. |
| 13 | *Интеллектуальная разминка* | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. |
| 14 | *Математические фокусы* | «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* | 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* | Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач. |
| 19 | *Какие слова спрятаны в таблице?* | Поиск в таблице (9 9) слов, связанных с математикой. |
| 20 | *«Математика — наш друг!»* | 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* | 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* | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах) |
|
| 24 | *Числовые головоломки* | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро). |
| 25-26 | *Мир занимательных задач* | 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* | Отгадывание задуманных чисел: «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения» и др. |
| 28-29 | *Интеллектуальная разминка* | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. |
| 30 | *Блиц-турнир по решению задач* | Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений. |
| 31 | *Математическая копилка* | Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач |
| 32 | *Геометрические фигуры вокруг нас* | Поиск квадратов в прямоугольнике 25 см (на клетчатой части листа). Какая пара быстрее составит (и зарисует) геометрическую фигуру? |
| 33 | *Математический лабиринт* | Интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру». |
| 34 | *Математический праздник* | Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки. Задачи в стихах. Игра «Задумай число». |

**3. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

 **1 класс**

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

 **2 класс**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Тема** | **Количество часов** | **Дата** | **Корректировка** |
| 1 | «Удивительная снежинка»  | 1 |  |  |
| 2 |  Крестики-нолики | 1 |  |  |
| 3 |  Математические игры | 1 |  |  |
| 4 |  Прятки с фигурами | 1 |  |  |
| 5 |  Секреты задач | 1 |  |  |
| 6-7 | «Спичечный» конструктор  | 2 |  |  |
| 8 |  Геометрический калейдоскоп | 1 |  |  |
| 9 |  Числовые головоломки | 1 |  |  |
| 10 |  «Шаг в будущее» | 1 |  |  |
| 11 | Геометрия вокруг нас  | 1 |  |  |
| 12 | Путешествие точки | 1 |  |  |
| 13 |  «Шаг в будущее» | 1 |  |  |
| 14 |  Тайны окружности | 1 |  |  |
| 15 |  Математическое путешествие | 1 |  |  |
| 16-17 |  «Новогодний серпантин» | 2 |  |  |
| 18 | Математические игры  | 1 |  |  |
| 19 |  «Часы нас будят по утрам…» | 1 |  |  |
| 20 |  Геометрический калейдоскоп | 1 |  |  |
| 21 |  Головоломки | 1 |  |  |
| 22 | Секреты задач | 1 |  |  |
| 23 | «Что скрывает сорока?»  | 1 |  |  |
| 24 | Интеллектуальная разминка  | 1 |  |  |
| 25 | Дважды два — четыре  | 1 |  |  |
| 26-27 | Дважды два — четыре  | 2 |  |  |
| 28 |  В царстве смекалки | 1 |  |  |
| 29 |  Интеллектуальная разминка | 1 |  |  |
| 30 | Составь квадрат  | 1 |  |  |
| 31-32 |  Мир занимательных задач | 2 |  |  |
| 33 |  Математические фокусы | 1 |  |  |
| 34 |  Математическая эстафета | 1 |  |  |
| **Итого: 34 ч** |  |

 **3 класс**

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

**4 класс**

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