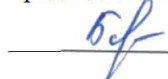


**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 368
с углубленным изучением английского языка
Фрунзенского района Санкт-Петербурга**

РАССМОТРЕНО

на методическом объединении

председатель МО



Бородкина Е.В.

Протокол № 11
от 01.06.2026 г

ПРИНЯТО

на педагогическом совете
ГБОУ средней школы
№368

Протокол № 9
от 04.06 2026

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГБОУ средней
школы №368



С.Н.Соколова/

Приказ №130-од от 04.06.2026

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Занимательная математика»

Направление

«Общеинтеллектуальное (научно-познавательное)»

для 1-3 классов

Составители:

Бородкина Е.В., Ширякова О.Ю.,
Павленко С.Н., Шевченко Р.А.,
Аксенова Е.А., Лебедева О.Д., Михайлова Д.Р.,
учителя начальных классов

Санкт-Петербург
2026

Оглавление

1. Нормативно- правовая база.
2. Пояснительная записка.
Общая характеристика курса внеурочной деятельности.
Описание места курса внеурочной деятельности.
Формы, технологии и контроля деятельности.
3. Содержание курса внеурочной деятельности.
4. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности.
5. Планируемые результаты изучения курса внеурочной деятельности
6. Описание учебно-методического и материально- технического обеспечения образовательного процесса.

1. Нормативно - правовая база:

- Федеральный Закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минобрнауки России от 31.12.2015 N 1577 "О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. N 1897";
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. N 189 г. Москва "Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях";
- Методическими материалами по организации внеурочной деятельности в образовательных учреждениях, реализующих общеобразовательные программы начального общего образования (приложение к письму Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 № 03-296);
- Письмо Министерства образования и науки РФ *от 18.08.2017 года № 09-1672* «О направлении методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе проектной деятельностью»;
- Инструктивно-методическое письмо № 14.05.2015 № 03-20-2057\15-00 КО Санкт-Петербурга «Об организации внеурочной деятельности в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга»;
- ООП НОО ГБОУ средней школы № 368.

I. Пояснительная записка

2.1. Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Рабочая программа «Занимательная математика» 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).

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 «Занимательная математика» предназначен 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.

Содержание программы отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика» и не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, в программе содержатся полезная и любопытная информация, занимательные математические факты, способные дать простор воображению.

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.

Программа имеет возрастную привязку:

- для 1-2-го класса – программа ориентирована на приобретение школьником общеинтеллектуальных знаний в различных видах деятельности;

— для 2-3-го класса – программа формирует позитивное отношение к базовым ценностям.

2.2. Описание места курса внеурочной деятельности

Программа «Занимательная математика» реализуется в объеме 1 часа в неделю в 1 классах – 33 часа в неделю, во 2-3 классах во внеурочное время в объеме 34 часа в год. Срок реализации программы 3 года.

2.3. Формы, технологии и контроль внеурочной деятельности

Ведущей формой организации занятий является **групповая**.

Наряду с групповой формой работы, во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Теоретическую часть педагог планирует с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся. Практическая часть состоит из заданий и занимательных упражнений.

Предлагаемый курс предполагает применение коллективных форм организации занятий и использование современных средств обучения, создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности.

Математические игры:

- «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино», «Не сойбьюсь!», «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».

3. Содержание программы

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 заданиями и 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 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 искомых чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

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, 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:

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).

Универсальные учебные действия:

- 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 в исходной конструкции;
- составлять фигуры из частей, определять место заданной детали конструкции;
- выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали 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.

Целью контроля организации внеурочной деятельности является организация, сбор, обработка и распространение информации, отражающей результативность внеурочной деятельности по следующим критериям:

- рост активности обучающихся;
- рост мотивации к активной познавательной деятельности;
- уровень достижения обучающимися таких образовательных результатов, как сформированность коммуникативных и исследовательских компетентностей, креативных и организационных способностей, рефлексивных навыков;
- качественное изменение в личностном развитии;
- удовлетворенность учащихся и родителей жизнедеятельностью школы.

Способами определения результативности программы является диагностика, проводимая в начале и в конце каждого года обучения в виде естественно-педагогического наблюдения.

В конце года тесты достижений ориентированы на выявление уровня сформированности конкретных знаний, умений и навыков и как меры успешности выполнения, и как меры готовности к выполнению некоторой деятельности.

Для оценки эффективности занятий используются следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий;
- поведение детей на занятиях: живость, активность, заинтересованность обеспечивают положительные результаты;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с ними самостоятельно.

Косвенным показателем эффективности занятий может быть повышение качества успеваемости по математике, русскому языку, окружающему миру, литературному чтению и др.

4. 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.

Материально-техническое обеспечение

Кубики (игральные) с точками или цифрами.

Комплекты карточек с числами:

0,1,2,3,4, ...,9(10);

10,20, 30, 40,..., 90;

100, 200, 300, 400,..., 900.

«Математический веер» с цифрами и знаками.
Игра «Русское лото» (числа от 1 до 100).
Часовой циферблат с подвижными стрелками.
Набор «Геометрические тела».

Содержание курса 1 класс

Что дала математика людям? Зачем её изучать?

Математика вокруг нас. Как люди считали и писали цифры.

Познавательной-игровой математический утренник «Великаны и карлики в мире чисел».

Путешествие в конструирование.

Головоломки.

Танграм.

Судоку «Волшебный круг, квадрат, треугольник»

«Кристалл, орнамент, звездочка»

Оригами.

Искусство складывания фигурок из бумаги.

Работа над проектом «Моя улица»

Геометрические фигуры.

Плоские геометрические фигуры. Преобразование фигур.

Аппликация из геометрических фигур.

Развитие познавательных способностей.

Тренировка внимания.

Игры на внимание.

Развитие концентрации внимания.

Тренажёры на развитие внимания.

Тренировка памяти.

Тренировка слуховой памяти.

Тренировка зрительной памяти.

Тренажёры на развитие памяти.

Поиск закономерностей

Числовая и буквенная закономерность.

Поиск закономерностей. Логические задачи.

Совершенствование воображения

Математические фокусы. Игры «Изобрази без предмета», «Фантазёр», «Художник».

Работа с изографами и число графами.

Развитие пространственного воображения. Геометрические головоломки со спичками.

Спичечный конструктор.

Развитие быстроты реакции.

Игры на развитие реакции.

Очень важную науку постигаем мы без скуки.

Задачи в стихах. Задачи - шутки. Арифметические ребусы.

Задачки и математические головоломки.

Логические математические задания.

Игровой математический практикум.

Содержание курса 2 класс

Раздел 1

Тема «Вводное занятие»-1ч

Математика может быть интересной. Чем мы будем заниматься. Презентация

Раздел 2

Тема «Весёлая нумерация» -4ч

Отгадывание ребусов. Занимательные задачи на сложение. Упражнения на знания нумерации. Задача – смекалка. Задача – шутка. Загадки. Игра «Весёлый счёт».

Раздел 3

Тема «Отгадай-ка»-5ч

Отгадывание ребусов. Задачи в стихах на сложение. Упражнения в анализе геометрических фигур. Задача – смекалка. Задача – шутка. Загадки. Игра «Число дополняй, а сам не зевай!»

Раздел 4

Тема «Викторина»-1ч

Турнир «смекалистых»

Раздел 5

Тема «Геометрические фигуры»-6ч

Разрезывание геометрической фигуры на части и сложение из полученных частей новой фигуры. Задачи в стихах. Задача – смекалка. Загадки. Игра «Задумай число» (нахождение неизвестного вычитаемого)

Раздел 6

Тема «Математическая газета.»-3ч

Коллективный выпуск математической газеты. Логическая игра, «Не собоюсь» (развивает логику, внимание, мышление)

Раздел 7

Тема «Весёлые задачи»-5ч

Занимательные задачи на сложение и вычитание. Упражнения на проверку знания нумерации. Загадки, подготовленные детьми. Задача - смекалка. Разучивание игры «Узнай, какой значок на твоей шапочке» (развивает логику, внимание, мышление, память).

Раздел 8

Тема «Таблица умножения на пальцах.»-4ч

Разучить с детьми таблицу умножения на пальцах, занимательные задачи в стихах, задачи – смекалки, задача – шутка. Загадки. Объяснение игры «Телефон».

Раздел 9

Тема «Числа великаны.»-4ч

Занимательные задачи. Задача – смекалка. Задача – шутка. Упражнения на сравнение чисел великанов. Загадки. Разучивание правил игры «Знай свой разряд»

Раздел 10

Тема «Наши итоги» -1ч

Математический КВН

Содержание курса 3 класс

Вводное занятие «Математика – царица наук» (1ч.). Знакомство с целями, задачами и содержанием факультативного курса «Занимательная математика» в третьем классе.

Числа и операции над ними (4ч.). Знакомство с классом миллионов. Числа-великаны. Коллективный счёт. Упражнения с многозначными числами. Работа с таблицей разрядов. Игра «Знай свой разряд». Игра «Гонка за лидером: меры в пословицах». Познавательная игра «Семь вёрст...».

Арифметические фокусы, игры, головоломки (3ч.). Головоломки с палочками одинаковой длины, магические квадраты, арифметические ребусы.

Олимпиады, конкурсы (3ч.). Участие в школьной олимпиаде в период недели по математике, в международном конкурсе «Кенгуру».

Наглядная геометрия (3ч.). Геометрические упражнения «Путешествие в Страну Геометрию». Упражнения в построении чертежей на нелинованной бумаге. Игра «Удивительный квадрат». Преобразование фигур на плоскости.

Симметрия фигур (2ч.). Знакомство с симметрическими фигурами, построение симметричных фигур. Соединение и пересечение фигур.

Площадь и объем фигур (4ч.). Знакомство с площадью и объемом фигур. Вычисление площади фигур. Объем фигур. Конструирование предметов из геометрических фигур.

Занимательные задачи (6ч.). Задачи-смекалки, логические задачи, задачи на противоречия. Анализ проблемных ситуаций в многоходовых задачах. Логические игры «Молодцы и хитрецы». Компьютерные математические игры. Решение задач международной игры «Кенгуру». Решение нестандартных задач. Составление схем, диаграмм.

Проектная деятельность (2ч.). Выполнение проектов: «Великие математики», «Зрительный образ квадрата». Оформление презентации.

Оформляем школьную математическую газету (1ч.). Выпуск школьной математической газеты «Пифагор»: подбор материала, оформление.

Подводим итоги (4ч.). Математический КВН, круглый стол «Подведем итоги». Конкурс эрудитов. Конкурс знатоков (отборочный тур, итоговый тур). Сочинение «Место математики в моей жизни».

Формы и виды контроля.

- Познавательно-игровой математический утренник «В гостях у Царицы Математики».
- Проектные работы.
- Игровой математический практикум «Удивительные приключения Слагайки и Вычитайки».
- Познавательно-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»

4. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности 1 класс

№	Разделы программы, тема программы (курса)	Кол-во часов	Теория	Практика	Формы проведения занятий
1	Введение	1	0,5	0,5	Круглый стол
Раздел «Что дала математика людям? Зачем её изучать?» 2 часа					
2	«Математика вокруг нас. Как люди считали и писали цифры».	1	0,5	0,5	Соревнование
3	«Познавательно-игровой математический конкурс «Великаны и карлики в мире чисел».	1	0,5	0,5	Игровой урок

	Раздел «Путешествие в конструирование».				
	9 часов				
	<i>Головоломки.</i>				
4	Танграм.	1	0,5	0,5	Игровой урок
5	Судоку. «Волшебный круг, квадрат, треугольник»	1	0,5	0,5	Игровой урок
6	«Кристал, орнамент, звездочка»	1	0,5	0,5	Игровой урок
	<i>Оригами.</i>				
7	Искусство складывания фигурок из бумаги.	1	0,5	0,5	Соревнование
8-9	Работа над проектом «Моя улица»	2	0,5	1,5	Проектная деятельность
	<i>Геометрические фигуры.</i>				
10	Плоские геометрические фигуры. Преобразование фигур.	1	0,5	0,5	Игровой урок
11-12	Аппликация из геометрических фигур.	2	0,5	1,5	Игровой урок
	Раздел «Развитие познавательных способностей».				
	18 часов				
	<i>Тренировка внимания.</i>				
13-14	Игры на внимание.	2	0,5	1,5	Соревнование
15-16	Развитие концентрации внимания.	2	0,5	1,5	Тематическое занятие
17-18	Тренажёры на развитие внимания.	2	0,5	1,5	Игровой урок
	<i>Тренировка памяти.</i>				
19-20	Тренировка слуховой памяти.	2	0,5	1,5	Тематическое занятие
21-22	Тренировка зрительной памяти.	2	0,5	1,5	Тематическое занятие
23-24	Тренажёры на развитие памяти.	2	0,5	1,5	Конкурс
	<i>Поиск закономерностей</i>				
25	Числовая и буквенная закономерность.	1	0,5	0,5	Тематическое занятие
26	Поиск закономерностей. Логические задачи.	1	0,5	0,5	Игровой урок
	<i>Совершенствование воображения</i>				
27	Математические фокусы. Игры «Изобрази без предмета», «Фантазёр»,	1	0,5	0,5	Игровой урок

	«Художник».				
28	Работа с изографами и число графами.	1	0,5	0,5	Игровой урок
29	Развитие пространственного воображения. Геометрические головоломки со спичками. Спичечный конструктор.	1	0,5	0,5	Игровой урок
	Развитие быстроты реакции.				
30	Игры на развитие реакции.	1	0,5	0,5	Игровой урок
	Раздел «Очень важную науку постигаем мы без скуки».				
	3 часа				
31	Задачи в стихах. Задачи - шутки. Арифметические ребусы.	1	0,5	0,5	Викторина
32	Задачки и математические головоломки.	1	0,5	0,5	Викторина
33	Логические математические задания.	1	0,5	0,5	Конкурс

2 класс

№	Разделы программы, тема программы (курса)	Кол-во часов	Теория	Практика	Формы проведения занятий
1	Введение Математика может быть интересной. Чем мы будем заниматься.	1	0,5	0,5	Презентация
	Раздел 2 «Весёлая нумерация» 4 часа				
2	«Задачи смекалки.»	1	0,5	0,5	Игра
3	Задача – шутка.	1	0,5	0,5	Игра
4	Загадки	1	0,5	0,5	Игра
5	Игра «Весёлый счёт» (в пределах 30).	1	0,5	0,5	Игра
	Раздел 3 «Отгадай – ка» 5 часов				
6	Отгадывание ребусов.	1	0,5	0,5	Игра
7	Задачи в стихах на сложение.	1	0,5	0,5	Работа в паре
8	Упражнения в анализе геометрической фигуры. Загадки.	1	0,5	0,5	Груп. работа
9	Задача - смекалка. Задача – шутка.	1	0,5	0,5	Игра
10	Игра «Число	1	0,5	0,5	Игра

	дополняй, а сам не зевай!».				
	Раздел 4 «Викторина» 1 час				
11	Турнир «смекалистых»	1	0,5	0,5	Викторина
	Раздел 5 «Геометрические фигуры» 6 часов				
12	Составление геометрических фигур из частей	1	0,5	0,5	Работа в паре
13	Составление геометрических фигур из частей	1	0,5	0,5	Работа в паре
14	Задачи в стихах. Загадки.	1	0,5	0,5	Игра.
15	Задача – смекалка на изменение разности.	1	0,5	0,5	Работа в группе
16	Игра «Задумай число» (нахождение неизвестного вычитаемого).	1	0,5	0,5	Игра.
17	Проект «Придумай фигуру»	1	0,5	0,5	Творческий проект
	Раздел 6 «Математическая газета» 3 часа				
18	Игра «Не сойбюсь»	1	0,5	0,5	Игра.
19	Логическая игра	1	0,5	0,5	Игра.
20	Коллективная работа членов кружка по выпуску математической газеты	1	0,5	0,5	Творческий проект
	Раздел 7 «Весёлые задачки» 5 часов				
21	Задача - шутка. Отгадывание ребусов.	1	0,5	0,5	Работа в паре
22	Задачи в стихах на сложение. Занимательные квадраты.	1	0,5	0,5	Презентация.
23	Логические упражнения на сравнение фигур.	1	0,5	0,5	Работа в паре
24	Задача – смекалка. Задача – шутка.	1	0,5	0,5	Игра.
25	Загадки. Логическая игра «Узнай, какой значок на твоей шапочке».	1	0,5	0,5	Презентация.
	Раздел 8 «Таблица умножения на пальцах» 4 часа				
26	Разучивание таблицы умножения на пальцах. Игра «Запомни таблицу»	1	0,5	0,5	Деловая игра

27	Разучивание таблицы умножения на пальцах. Игра «Веселый счет»	1	0,5	0,5	Презентация.
28	Задачи в стихах. Задачи – смекалки.	1	0,5	0,5	Работа в паре
29	Игра «Телефон».	1	0,5	0,5	Ролевая игра
Раздел 9 Тема «Числа великаны» 4 часа					
30	Задача – шутка. Упражнения на сравнение чисел великанов.	1	0,5	0,5	Презентация
31	Задача – смекалка	1	0,5	0,5	Игра.
32	Занимательные задачи.	1	0,5	0,5	Игра.
33	Загадки. Разучивание правил игры «Знай свой разряд».	1	0,5	0,5	Игра.
Раздел 10 «Наши итоги» 1 час					
34	Математический КВН	1	0,5	0,5	Праздник.

3 класс

№	Разделы программы, тема программы (курса)	Всего часов	Теория	Практика	Формы проведения занятий
1.	Вводное занятие «Математика – царица наук»	1	0,5	0,5	Работа в паре
2.	Числа и операции над ними	1	0,5	0,5	Презентация.
3.	Числа и операции над ними	1	0,5	0,5	Презентация.
4.	Числа и операции над ними	1	0,5	0,5	Презентация.
5.	Числа и операции над ними	1	0,5	0,5	Презентация.
6.	Занимательные задачи	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
7.	Занимательные задачи	1	0,5	0,5	Работа в паре
8.	Занимательные задачи	1	0,5	0,5	Игра. Презентация.
9.	Занимательные задачи	1	0,5	0,5	Работа в паре
10.	Занимательные задачи	1	0,5	0,5	Игра. Презентация.
11.	Учимся отгадывать ребусы	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.

12.	Оформляем школьную математическую газету	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
13.	Олимпиады, конкурсы	1	0,5	0,5	Работа в паре Индивидуальная работа
14.	Олимпиады, конкурсы	1	0,5	0,5	Работа в паре
15.	Олимпиады, конкурсы	1	0,5	0,5	Индивидуальная работа
16.	Наглядная геометрия	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
17.	Наглядная геометрия	1	0,5	0,5	Работа в паре
18.	Наглядная геометрия	1	0,5	0,5	Игра. Презентация.
19.	Жизнь замечательных людей	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
20.	Симметрия фигур.	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
21.	Симметрия фигур.	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
22.	Площадь и объем фигур	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
23.	Площадь и объем фигур	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
24.	Площадь и объем фигур	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
25.	Арифметические фокусы, игры, головоломки	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
26.	Арифметические фокусы, игры, головоломки	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
27.	Арифметические фокусы, игры, головоломки	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
28.	Проектная деятельность	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
29.	Проектная деятельность	1	0,5	0,5	Презентация
30.	Проектная деятельность	1	0,5	0,5	Презентация
31.	Подведение итогов	1	0,5	0,5	Работа в паре Игра. Презентация.
32.	Подведение итогов	1	0,5	0,5	Игра.

33.	Подведение итогов	1	0,5	0,5	Игра.
34.	Подведение итогов	1	0,5	0,5	Игра.

5. Планируемые результаты

В основу изучения курса положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами.

Возрастные особенности достижения результатов воспитания

- При организации внеурочной деятельности младших школьников необходимо учитывать, что, поступив в 1 класс, дети особенно восприимчивы к новому знанию, стремятся понять новую для них школьную реальность. Педагогу необходимо поддержать эту тенденцию, обеспечить используемыми формами внеурочной деятельности достижение ребенком первого уровня результатов.
- Во 2 и 3 классах, как правило, набирает силу процесс развития детского коллектива, резко активизируется межличностное взаимодействие младших школьников друг с другом, что создаёт благоприятную ситуацию для достижения во внеурочной деятельности школьников второго уровня результатов.

- Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.
- **Первый уровень результатов** — приобретение школьником социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.
- Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика с учителем.
- **Второй уровень результатов** — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом.
- Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной среде.
- **Третий уровень результатов** — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком.

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;

6. Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса

Литература для учителя

1. Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников /, Начальная школа. — 2009. —№ 7.
2. Турин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. — СПб.: Кристалл; М.: ОНИКС, 2000.
3. Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.

Материально-техническое обеспечение

Аудиторная доска с магнитной поверхностью и набором приспособлений для крепления демонстрационного материала.

Ученические столы с комплектом стульев.

Стол учительский с тумбой.

Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и пр.

Стенды для вывешивания иллюстративного материала.

Компьютер

Проектор