


Муниципальное образование Белоглинский район  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №9 имени Скрипалева В.Л. Белоглинского района»

УТВЕРЖДЕНО

решением педагогического совета  
МБОУ СОШ №9  
МО Белоглинский район  
от 18.05.2022 года протокол № 6  
Председатель  В. Онищенко  
подпись руководителя ОУ Ф.И.О.



#### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По кружок «Занимательная математика»  
Уровень образования (класс) начальное общее  
Количество часов 1-33 часа, 2-34 часа, 3 класс -34 часа, 4 класс - 34часа

Учитель Сорокина О.Н.

Программа разработана в соответствии и на основе ФГОС;

С учетом программы внеурочной деятельности «Занимательная математика» Е.Э. Кочурова -сборник программ внеурочной деятельности 1-4 классы под редакцией Н.Ф. Виноградовой  
М.:  
Издательский центр «Всстана-Гряф»  
2017

## 2. Содержание освоения учебного предмета, курса кружок «Занимательная математика и информатика ТР»

### I. Числа. Арифметические действия. Величины (45 часов)

1 класс - 9 часов

2 класс - 11 часов

3 класс - 15 часов

4 класс - 10 часов

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точна верхних гранях выпавших кубиков.

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих число 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 собыюсь!», «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» (сорбснки) — 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»

### II. Мир занимательных задач (61 часа)

1 класс - 13 часов

2 класс - 15 часов

3 класс - 15 часов

4 класс - 18 часов

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, данными 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. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

### **Ш. Геометрическая мозаика (29 часов)**

*1 класс - 11 часов*

*2 класс - 8 часов*

*3 класс - 4 часа*

*4 класс - 6 часов*

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вправо», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; пелю, стрелки  $l \rightarrow l_4$ , указывающие направление движения. Проведено линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его писание.

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 конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии 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 несложной конфигурации

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Распознавание окружности в орнаменте. Составление 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;

— конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;

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

### 3. Тематическое планирование учебного предмета, курса **кружок «Занимательная математика и информатика ТР»**

#### **1 класс (33 часа)**

раздел	кол. часов	темы	кол. часов	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)
I. Числа. Арифметические действия. Величины	9	Математика — это интересно	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>— сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;</li> <li>— моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;</li> <li>— применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;</li> <li>~ анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;</li> <li>— включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</li> <li>— выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;</li> <li>— аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения</li> <li>— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</li> <li>— контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.</li> </ul>
		Праздник числа 10	1	
		Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	
		Числовые головоломки	1	
		Математическая карусель	2	
		Игра в магазин. Монеты	1	
		Математическое путешествие	1	
		Математическая карусель Числовые головоломки	1	
II. Мир занимательных задач	13	Танграм: древняя китайская головоломка	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>— анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);</li> <li>- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;</li> <li>- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;</li> <li>- конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи, выбирать из них верные, наиболее эффективный способ решения задачи</li> <li>- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно)</li> <li>- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и</li> </ul>
		Путешествие точки	1	
		Игры с кубиками	1	
		Танграм: древняя китайская головоломка	1	
		Волшебная линейка	1	
		Конструирование многоугольников из деталей танграма	1	
		Математические игры	1	

		Игры с кубиками	1	результат решения задачи; - конструировать несложные задачи.
		Конструкторы лего	2	
		Задачи-смекалки	1	
		Математические игры	1	
		Секреты задач	1	
III. Геометрическая мозаика	11	Весёлая геометрия	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;</li> <li>— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения;</li> <li>— проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);</li> <li>— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;</li> <li>— анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;</li> <li>— составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;</li> <li>— выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;</li> <li>— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</li> <li>— объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;</li> <li>— анализировать предложенные возможные варианты верного решения;</li> <li>— моделировать объёмные фигуры из различных материалов (провода, пластилин и др.) и из развёрток;</li> <li>— осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образом.</li> </ul>
		«Спичечный» конструктор	2	
		Прятки с фигурами	1	
		Уголки	1	
		Конструирование фигур из деталей танграма	1	
		Игры с кубиками	1	
		Математические игры	1	
		Математические игры	2	
		Праздник «Математика-Царица всех наук»	1	
	<b>33</b>	<b>33</b>		

## 2 класс (34 часа)

раздел	кол. часов	темы	кол. часов	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)
1. Числа. Арифметические действия. Величины	11	Математические игры	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;</li> <li>- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;</li> <li>— применять изученные способы учебной работы и приёмы</li> </ul>
		Числовые головоломки	1	
		«Шаг в будущее»	2	
		Математическое путешествие	1	

		Математические игры	1	<p>вычислений для работы с числовыми головоломками;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;</li> <li>— включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</li> <li>— выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;</li> <li>— аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения</li> <li>— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</li> <li>— контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.</li> </ul>
		«Часы нас будят по утрам...»	1	
		Дважды два — четыре	3	
		Математические Фокусы	1	
<p>II. Мир занимательных задач</p>	15	Крестики-нолики	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>— анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);</li> <li>- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;</li> <li>- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;</li> <li>- конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи, выбирать из них верные, наиболее эффективный способ решения задачи</li> <li>- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно)</li> <li>- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;</li> <li>- конструировать несложные задачи.</li> </ul>
		Секреты задач	1	
		Спичечный конструктор	2	
		«Новогодний серпантин»	2	
		Головоломки	1	
		Секреты задач	1	
		«Что скрывает сорока?»	1	
		Интеллектуальная разминка	1	
		В царстве смекалки	1	
		Интеллектуальная разминка	1	
		Мир занимательных задач	2	
		Математическая эстафета	1	

III. Геометрическая мозаика	8	«Удивительная снежинка»	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;</li> <li>— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения;</li> <li>— проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);</li> <li>— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;</li> <li>— анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;</li> <li>— составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;</li> <li>— выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;</li> <li>— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</li> <li>— объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;</li> <li>— анализировать предложенные возможные варианты верного решения;</li> <li>— моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;</li> </ul> <p>осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образом</p>
		Прятки с фигурами	1	
		Геометрический калейдоскоп	1	
		Геометрия вокруг нас	1	
		Путешествие точки	1	
		Тайны окружности	1	
		Геометрический калейдоскоп	1	
	Составь квадрат	1		
	34		34	

### 3 класс

раздел	кол. часов	темы	кол. часов	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)
1. Числа. Арифметические действия. Величины	15	«Числовой» конструктор»	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;</li> <li>- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;</li> <li>— применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;</li> <li>~ анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;</li> <li>— включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</li> </ul>
		Числовые головоломки	1	
		Математические фокусы	1	
		Математические игры	1	
		Секреты чисел	1	
		Математическое путешествие	1	
		Выбери маршрут	1	
		Числовые	1	

		головоломки		<p>— выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;</p> <p>— аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения</p> <p>— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</p> <p>контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.</p>
		В царстве смекалки	2	
		От секунды до столетия	2	
		Числовые головоломки	1	
		Это было в старину	1	
		Математические фокусы	1	
II. Мир занимательных задач	15	Интеллектуальная разминка	1	<p>— анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);</p> <p>- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;</p> <p>- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;</p> <p>- конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи, выбирать из них верные, наиболее эффективный способ решения задачи</p> <p>- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно)</p> <p>- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;</p> <p>- конструировать несложные задачи.</p>
		Волшебные переливания	1	
		В царстве смекалки	2	
		«Шаг в будущее»	1	
		Спичечный конструктор	2	
		Интеллектуальная разминка	2	
		Математическая копилка	1	
		Мир занимательных задач	1	
		Конкурс смекалки	1	
		Энциклопедия математических развлечений	2	
		Математический лабиринт	1	
III. Геометрическая мозаика	4	Геометрия вокруг нас	1	<p>— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;</p> <p>— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения;</p> <p>— проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);</p> <p>— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;</p> <p>— анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;</p>
		Геометрический калейдоскоп	1	
		Интеллектуальная разминка	1	
		Разверни листок	1	



				<ul style="list-style-type: none"> <li>—составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;</li> <li>— выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;</li> <li>—сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</li> <li>—объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;</li> <li>—анализировать предложенные возможные варианты верного решения;</li> <li>— моделировать объёмные фигуры из различных материалов (провода, пластилин и др.) и из развёрток;</li> </ul> <p>осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образом</p>
	<b>34</b>		<b>34</b>	

4 класс (34 часа)

раздел	кол. часов	темы	кол. часов	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)
I. Числа. Арифметические действия. Величины	10	Числа-великаны	1	<p>сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;</li> <li>—применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;</li> <li>— анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;</li> <li>—включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</li> <li>— выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;</li> <li>—аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения</li> <li>—сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</li> </ul>
		Римские цифры	1	
		Числовые головоломки	1	
		В царстве смекалки	1	
		Выбери маршрут	1	
		Математические фокусы	1	
		Решай, отгадывай, считай	1	
		Числовые головоломки	1	
		Математические фокусы	1	
Математическая копилка	1			

				контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
II. Мир занимательных задач	18	Интеллектуальная разминка	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>— анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);</li> <li>- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;</li> <li>- моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;</li> <li>- конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи, выбирать из них верные, наиболее эффективный способ решения задачи</li> <li>- оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно)</li> <li>- участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;</li> <li>- конструировать несложные задачи.</li> </ul>
		Мир занимательных задач	1	
		Кто что увидит?	1	
		Секреты задач	1	
		Математический марафон	1	
		Интеллектуальная разминка	1	
		Математическая копилка	1	
		Какие слова спрятаны в таблице?	1	
		«Математика — наш друг!»	1	
		В царстве смекалки	2	
		Мир занимательных задач	2	
		Интеллектуальная разминка	1	
		Блиц-турнир по решению задач	2	
		Математический лабиринт	1	
Математический праздник	1			
III. Геометрическая мозаика	6	«Спичечный» конструктор	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;</li> <li>— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения;</li> <li>— проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);</li> <li>— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;</li> <li>— анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;</li> </ul>
		Занимательное моделирование	2	
		Геометрические фигуры вокруг нас	2	

СОГЛАСОВАНО  
Протокол заседания  
методического объединения  
учителей начальных классов  
СОШ № 9  
от 17 мая 2022 года № 4  
Юрьева А.И.  
подпись руководителя МО  
Ф.И.О.

- 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 образом

34

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР  
  
подпись                      Ф.И.О.  
от 17 мая 2022 года

**Рецензия**  
**на образовательную программу по внеурочной деятельности**  
**«Занимательная математика»**  
**учителя начальных классов Сорокиной Ольги Николаевны**  
**МБОУ СОШ № 9 Белоглинского района**

Авторская программа «Занимательная математика» Сорокиной Ольги Николаевны актуальна, ориентирована на достижение целей и задач современного начального образования; отражает конкретный круг актуальных вопросов образования; составлена с учётом логики образовательных областей, дидактических принципов обучения и возрастных особенностей детей младшего школьного возраста.

Курс изучения данной авторской программы рассчитана на учащихся 1<sup>^-</sup>х классов. Данная образовательная программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, с учетом образовательного процесса школы, может реализовываться в рамках раздела учебного плана «Внеурочная деятельность» по направлению «Общеинтеллектуальное».

Структура программы отвечает требованиям, предъявляемым к составлению авторских программ внеурочной деятельности. Учитывая возрастные особенности детей младшего школьного возраста и их наглядно - образное мышление, автор подаёт вопросы образовательной программы в занимательной и игровой форме на деятельностной основе, что позволяет достигать образовательных результатов и способствует развитию логического мышления, приёмов умственных действий, познавательных психических процессов, навыков здорового образа жизни.

Содержание курса «Занимательная математика» направлено на воспитание интереса к предмету, развитию наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики. В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

Рецензируемая программа актуальна для системы образования, интересна по содержанию и пошагово расписана для педагогической деятельности. Программа внеурочной деятельности «Занимательная математика» рассмотрена на заседании школьного методического объединения учителей начальных классов и апробируется в рамках образовательного учреждения во внеурочной деятельности с обучающимися начальных классов.

Директор МКУ "ИМЦ Белоглинского района"



Л.С. Жирова