

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение "Начальная
общеобразовательная школа № 13 имени Героя Советского Союза
В.В.Комиссарова п. Бобровский"

РАССМОТРЕНО

на ШМО

 О.Н.Кузьмина

Протокол № 1
от 25.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ НОШ № 13

 Н.В. Холуева

Приказ № 161-ОД
от 03.09. 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Решай-ка»
для обучающихся 3 классов

п. Бобровский
2025-2026 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Рабочая программа к курсу «Решай-ка» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы развития познавательных способностей учащихся младших классов О. А. Холодовой «Юным умникам и умницам».

Программа по внеурочной деятельности «Решай-ка» направлена на развитие логического мышления учащихся, создаёт условия для развития у детей познавательных интересов, формирует стремление ребёнка к размышлению и поиску, вызывает чувство уверенности в своих силах; позволяет успешно решать проблемы комплексного развития различных видов памяти, внимания, наблюдательности, воображения, быстроты реакции, формирования нестандартного мышления.

Актуальность программы внеурочной деятельности «Решай-ка» 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.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цель программы: создать условия для развития математических способностей младших школьников и формирования устойчивого интереса к математике.

Задачи программы:

- развитие математических способностей;
- расширение математического кругозора и эрудиции учащихся;
- формирование элементов логической и алгоритмической грамотности,
- коммуникативных умений
- формирование приемов умственных операций младших школьников (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), умения обдумывать и планировать свои действия.
- развитие у детей вариативного мышления, фантазии, творческих способностей, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- расширение математического кругозора и эрудиции учащихся.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Курс внеурочной деятельности «Решай-ка» направлен на развитие интереса к предмету, 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.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

На занятиях предусматриваются следующие формы организации деятельности:

- фронтальная (работа в коллективе при объяснении нового материала и отработке определённой темы);

- индивидуальная (воспитаннику даётся самостоятельное задание с учётом его возможностей);

- групповая (разделение на мини-группы для выполнения определённой работы);

- коллективная (выполнение работы для подготовки к олимпиадам, конкурсам).

Обучение по программе осуществляется в виде теоретических и практических занятий:

- беседа;
- интеллектуальная игра;
- викторина;
- интегрированные занятия;
- практикум по решению задач повышенной сложности;
- турниры, олимпиада.

Для поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу, их активности на протяжении всего курса используются дидактические игры как современный метод обучения и воспитания.

Основные виды деятельности учащихся

Основными видами деятельности учащихся на занятиях являются:

- решение занимательных задач;
- оформление математических газет;
- участие в математической олимпиаде, международной игре «Кенгуру»;
- знакомство с научно-популярной литературой, связанной с математикой;
- решение проектных задач;
- самостоятельная работа;
- работа в парах, в группах;
- творческие работы.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Числа. Арифметические действия(7 ч)

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

Числа от 1 до 20. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание чисел в пределах 20.

Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов.

Математические игры(7ч)

— «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Русское лото», «Лучший лодочник», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»;

— игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;

— игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;

— игры с набором «Карточки-считалочки» — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;

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

— работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 20» и др.;

— игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др.,

Мир занимательных задач (11ч)

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи.

Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

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. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика (9ч)

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 орнамента (по образцу, по собственному замыслу).

Форма организации обучения — работа с конструкторами:

- моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;
- танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор;
- конструкторы «Лего». Набор «Геометрические тела»;
- конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Монтажник»,

«Строитель» и др.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностными результатами изучения курса «Решайка-ка» являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;

Предметные результаты отражены в содержании программы.

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 точных дисциплин;

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

3 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количе ство часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Вводное занятие «Математика – царица наук»	1	Определение целей работы кружка.	Знакомство с курсом «Занимательная математика». Беседа «Математика - царица наук»	
2	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе.	Проверка выполненной работы.	
3	Интеллектуальная Разминка «Весёлый счёт»	1	Решение олимпиадных задач	Проверка выполненной работы	
4	В царстве смекалки.	1	Решение нестандартных задач	Проверка выполненной работы	
5	В царстве смекалки «Математическое домино»	1	Решение нестандартных задач	Проверка выполненной работы	
6	Игра«Крестики-нолики»	1	Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20	Игра	
7	«Спичечный» конструктор.	1	Построение конструкций по заданному образцу.	Проверка выполненной работы	
8	«Спичечный» конструктор.	1	Построение конструкции по заданному образцу Перекалывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	Проверка выполненной работы	
9	Геометрия вокруг нас.	1	Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.	Конструирование	
10	Числовые головоломки.	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда(судоку).	Проверка выполненной работы	

11	Математические игры.	1	Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» (по выбору учащихся).	Игра	
12	Математические игры.	1	Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» (по выбору учащихся).	Игра	
13	Математические горки.	1	Конкурс знатоков Задача в стихах. Логические задачи. Загадки.	Решение задач .	
14	Интеллектуальная разминка.	1	Математические головоломки, занимательные задачи	Решение задач.	
15	Интеллектуальная разминка.	1	Математические головоломки, занимательные задачи	Решение задач.	
16	Математические фокусы.	1	Порядок выполнения действий в числовых выражениях, соединение чисел знаками действий	Решение выражений.	
17	Математические фокусы.	1	Порядок выполнения действий в числовых выражениях, соединение чисел знаками действий	Решение числовых выражений.	
18	История возникновения ребусов. Круговые примеры. Числовые треугольники.	1	Учить отгадывать буквенные ребусы. Учить восстанавливать математические ребусы, в которых цифры скрыты за предметными и буквенными символами; познакомить со способом решения числовых головоломок; развивать мыслительные операции, речь, умение наблюдать, делать выводы; формировать вычислительные навыки.	Беседа, игра	
19	Круговые примеры. Числовые треугольники.	1	Учить отгадывать буквенные ребусы. Учить восстанавливать математические ребусы, в которых цифры скрыты за предметными и буквенными символами; познакомить со способом решения числовых головоломок; развивать мыслительные операции, речь, умение наблюдать, делать выводы;	Решение ребусов.	

			формировать вычислительные навыки.		
20	Секреты чисел.	1	Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.	Решение головоломок.	
21	От секунды до столетия.	1	Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век. Одна секунда в жизни класса. Цена одной минуты. Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор информации. Что успевает сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки? Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников.	Беседа.Решение задач.	
22	Конкурс смекалки.	1	Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.	Игра-конкурс	
23	Числовые головоломки.	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда	Составление ребусов .	
24	Это было в старину.	1	Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»	Беседа . Решение старинных задач.	
25	Энциклопедия математических развлечений.	1	Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).	Творческая работа.Составление сборника задач	
26	Энциклопедия математических развлечений.	1	Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).	Продолжение творческой работы.	
27	Математический Лабиринт.	1	Открытый интеллектуальный марафон.	Игра-марафон	
28	Математический лабиринт.	1	Открытый интеллектуальный марафон.	Игра.	
29	Тайны и загадки числа.	1	Решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи;	Решение задач.	
30	Тайны и загадки числа.	1	Решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи	Игра .	

31	Эстафета»Кто быстрее сосчитал»	1	устный счет, решение задач, разгадывание кроссвордов, ребусов, решение задач повышенной трудности.	Эстафета-игра	
32	Эстафета»Кто быстрее сосчитал»	1	Устный счет, решение задач, разгадывание кроссвордов, ребусов, решение задач повышенной трудности.	Эстафета-игра	
33	Игра «Счастливый случай»	1	Устный счет, решение задач, разгадывание кроссвордов, ребусов, решение задач повышенной трудности.	Игра.	
34	Урок-игра «Математический КВМ»	1	Итоговое занятие.	Подведение итогов.	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие «Математика – царица наук»	1	1	0	
2	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	0	1	
3	Интеллектуальная разминка«Весёлый счёт»	1	0	1	
4	В царстве смекалки.	1	0	1	
5	В царстве смекалки «Математическое домино»	1	0	1	
6	Игра«Крестики-нолики»	1	0	1	
7	«Спичечный» конструктор.	1	1	0	
8	«Спичечный» конструктор.	1	0	1	
9	Геометрия вокруг нас.	1	0	1	

10	Числовые головоломки.	1	0	1	
11	Математические игры.	1	0	1	
12	Математические игры.	1	0	1	
13	Математические горки.	1	0	1	
14	Интеллектуальная разминка.	1	0	1	
15	Интеллектуальная разминка.	1	0	1	
16	Математические фокусы.	1	0	1	
17	Математические фокусы.	1	0	1	
18	История возникновения ребусов. Круговые примеры. Числовые треугольники.	1	1	0	
19	Круговые примеры. Числовые треугольники.	1	0	1	
20	Секреты чисел.	1	0	1	
21	От секунды до столетия.	1	1	0	

22	Конкурс смекалки.	1	0	1	
23	Числовые головоломки.	1	0	1	
24	Это было в старину.	1	1	0	
25	Энциклопедия математических развлечений.	1	0	1	
26	Энциклопедия математических развлечений.	1	0	1	
27	Математический лабиринт.	1	0	1	
28	Математический лабиринт.	1	0	1	
29	Тайны и загадки числа.	1	0	1	
30	Тайны и загадки числа.	1	0	1	
31	Эстафета»Кто быстрее сосчитал»	1	0	1	
32	Эстафета»Кто быстрее сосчитал»	1	0	1	
33	Игра «Счастливый случай»	1	0	1	
34	Урок- игра «Математический КВМ»	1	0	1	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	5	29	

Материально – техническое обеспечение образовательного процесса

- Компьютер с мультимедийной установкой.
- Раздаточный материал (кроссворды, ребусы, головоломки)
- Использование таблиц, опорных схем, динамических раздаточных пособий по математике

Список литературы.

- Доржиева Л.А, Стромилова Л.М. «Организация внеурочной деятельности в условиях образовательного учреждения при переходе на ФГОС»;
- Кочурова Е.Э. Программа факультатива «Занимательная математика» для внеурочной деятельности младших школьников»;
- В.Волина « Праздник числа» М, 1995;
- Ю.Гурин « Сказочные кроссворды для детей» Санкт-Петербург, Кристалл, 2000;
- Т.Жикалкина « Игровые и занимательные задания по математике» М, 1989;
- Л.Чилингинова, Б.Спиридонова « Играя, учимся математике» М, 1993;
- Голубина Т.С. «Чему научит клеточка». М. Издательство «Мозаика-синтез» 2001г.;
- Узорова О.В., Нефёдова Е.А. «1000 упражнений для подготовки к школе». ООО Издательство «Астрель». 2007г.;
- Цифровые образовательные ресурсы сети Интернет.
- Белякова О. И. Занятия математического кружка. 3 – 4 классы. – Волгоград: Учитель, 2008.
- Лавриненко Т. А. Задания развивающего характера по математике. Саратов: «Лицей», 2002
- Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. М.: Академкнига/Учебник, 2002
- Сухин И.Г. Занимательные материалы. М.: «Вако», 2004
- Шкляров Т.В. Как научить вашего ребёнка решать задачи. М.: «Грамотей», 2004 Математика. Внеклассные занятия в начальной школе. Г.Т.Дьячкова. Волгоград 2007