



«Утверждаю»

Директор МБОУ «Затонская средняя
общеобразовательная школа им. В.П. Муравьёва»

Муратя

Муратьярова Е.Ю.
Приказ №191 от 25.08.2025 года

Рабочая программа учебного курса
«Думай. Считай. Решай»
для 2 класса
на 2025-2026 учебный год

Программу составила Илюшина И.А.,
учитель начальных классов
Срок реализации программы: 1 год

Педсовет № 1 от 25. 08.2025 г.

I. Пояснительная записка

Рабочая программа «Думай. Считай. Разгадывай.» рассматривается в рамках реализации ФГОС НОО и направлена на общеинтеллектуальное развитие обучающихся.

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

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

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

Содержание программы «Думай. Считай. Решай» 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.

«Думай. Считай. Решай» 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 смennого состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

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

Задачи программы:

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- развитие краткости речи;
- умелое использование символики;
- правильное применение математической терминологии;
- умение отвлекаться от всех качественных сторон предметов и явлений, сосредоточивая внимание только на количественных;
- умение делать доступные выводы и обобщения;
- обосновывать свои мысли.

Ценностными ориентирами содержания программы являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приёмов рассуждений;

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

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Личностными результатами изучения данного факультативного курса являются:

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

Метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделе «Универсальные учебные действия».

Предметные результаты отражены в содержании программы.

Программа «Думай. Считай. Решай» реализуется в общеобразовательном учреждении в объеме 1 часа в неделю 34 часа в год во 2 - 4 классах во внеурочное время.

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.

Формы и режим занятий

Преобладающие формы занятий – групповая и индивидуальная.

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

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-читалочки» (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».

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 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).

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. из электронного оного пособия «Математика и конструирование».

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 (танов, треугольников, уголков и спичек) 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 условиям;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при данном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проводка, пластилин и др.) и из развёрток;

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

Предполагаемые результаты реализации программы.

Личностными результатами изучения курса «Думай. Считай. Разгадывай.» являются:

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

Метапредметными результатами являются:

- способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности и внутреннего мира человека;
- способность осуществлять информационный поиск для выполнения учебных задач;
- способность работать с моделями изучаемых объектов и явлений окружающего мира.
- умение обобщать, отбирать необходимую информацию, видеть общее в единичном явлении, самостоятельно находить решение возникающих проблем, отражать наиболее общие существенные связи и отношения явлений действительности: пространство и время, количество и качество, причина и следствие, логическое и вариативное мышление;
- владение базовым понятийным аппаратом (доступным для осознания младшим школьником), необходимым для дальнейшего образования в области естественно-научных и социальных дисциплин;
- умение наблюдать, исследовать явления окружающего мира, выделять характерные особенности природных объектов, описывать и характеризовать факты и события культуры, истории общества;
- умение вести диалог, рассуждать и доказывать, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

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.

| № п/п | Разделы программы и темы учебных занятий | Кол-во часов | Характеристика деятельности | Сроки проведения | |
|----------|--|-----------------|---|---------------------|------|
| | | | | план | факт |
| 1 | Геометрическая мозаика «Удивительная снежинка» | 1 | Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. Крестики-нолики. | 5.09 | |
| 2 | Крестики-нолики. | 1 | Игра «Крестики-нолики» | 12.09 | |
| 3 | Числа. Арифметические действия. Величины. Математические игры | 1 | Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20). Числа от 1 до 20. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (без перехода через разряд)». | 19.09 | |
| 4 | Геометрическая мозаика Прятки с фигурами. | 1 | Числа от 1 до 20. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (без перехода через разряд)». | 26.09 | |
| 5 | Мир занимательных задач Секреты задач | 1 | Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах. | 3.10 | |
| 6 | Геометрическая мозаика «Спичечный» конструктор | 1 | Построение конструкции по заданному образцу. | 10.10 | |
| 7 | «Спичечный» конструктор | 1 | Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы. | 17.10 | |
| 8 | Геометрический калейдоскоп. | 1 | Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной | 24.10 | |
| 9 | Числа. Арифметические действия. Величины. Числовые головоломки | 1 | Решение и составление ребусов, содержащих числа. | 7.11 | |
| 10 | «Шаг в будущее» | 1 | Конструкторы: «Спички». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?». | 14.11 | |
| 11 | Геометрическая мозаика Геометрия вокруг нас | 1 | Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность | 21.11 | |
| 12 | Путешествие точки. | 1 | Пространственные представления: «лево», «право», «вверх», «вниз». Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в | 28.11 | |

| | | | | | |
|----|--|---|---|-------|--|
| | | | соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов. | | |
| 13 | «Шаг в будущее» | 1 | Конструкторы: «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Весы» Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др. | 5.12 | |
| 14 | Тайны окружности Окружность. | 1 | Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием шаблонов (по образцу, по собственному замыслу). | 12.12 | |
| 15 | Числа. Арифметические действия. Величины. Математическое путешествие. | 1 | Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 4; второй — прибавляет 2, третий — вычитает 1, а четвёртый — прибавляет 5. Ответы к пяти раундам записываются. | 19.12 | |
| 16 | «Новогодний серпантин». | 1 | Математические головоломки, занимательные задачи. | 26.12 | |
| 17 | «Новогодний серпантин». | 1 | Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20». | 16.01 | |
| 18 | Математические игры. | 1 | Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку. Задания на разрезание и составление фигур. | 23.01 | |
| 19 | «Часы нас будят по утрам...» | 1 | Определение времени по часам с точностью до часа. «Часы» | 30.01 | |
| 20 | Геометрическая мозаика Геометрический калейдоскоп | 1 | Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи. | 6.02 | |
| 21 | Мир занимательных задач Головоломки Расшифровка закодированных слов. | 1 | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, игры, математические головоломки, занимательные задачи. | 13.02 | |
| 22 | Секреты задач | 1 | Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Сложение», «Вычитание». | 20.02 | |
| 23 | Числа. Арифметические действия. Величины. «Что скрывает сорока?» | 1 | У каждого два кубика. Запись результатов сложения (вычитания) чисел числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. | 27.02 | |

| | | | | | |
|--|--|--|--------------------|--|--|
| | | | Взаимный контроль. | | |
|--|--|--|--------------------|--|--|

| | | | | | |
|----|---|---------|---|-------|--|
| 24 | Интеллектуальная разминка. | 1 | Игра «Не собысь». | 6.03 | |
| 25 | Таблица сложения однозначных, двузначных чисел в пределах 20. | 1 | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах). | 13.03 | |
| 26 | Увеличение (уменьшение) чисел в пределах 20. | 1 | Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Сложение», «Вычитание». | 20.03 | |
| 27 | Игры с кубиками на сложение (вычитание). | 1 | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические игры, математические головоломки, занимательные задачи. | 27.03 | |
| 28 | В царстве смекалки | 1 | Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня). | 10.04 | |
| 29 | Интеллектуальная разминка | 1 | Решение занимательных задач. Упражнения на развитие логического мышления. | 17.04 | |
| 30 | Геометрическая мозаика Составь квадрат. Прямоугольник. Квадрат. | 1 | Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей. Составление фигур из более мелких фигур | 24.04 | |
| 31 | Мир занимательных задач Мир занимательных задач | 1 | Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «о волке, козе и капусте». | 1.05 | |
| 32 | Задачи, имеющие несколько решений. | 1 | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические игры, математические головоломки, занимательные задачи. | 8.05 | |
| 33 | Математические фокусы | 1 | Отгадывание задуманных чисел. | 15.05 | |
| 34 | Математическая эстафета | 1 | Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки. Задачи в стихах. Игра «Задумай число». | 22.05 | |
| | Итого | 34 часа | | | |