

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования молодежной политики Свердловской области  
Управление образования Артёмовского муниципального округа  
МБОУ «СОШ № 14»

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора по УВР

\_\_\_\_\_ Пепелева Е.Е.

«\_» \_\_\_\_\_ 2025 год

УТВЕРЖДЕНО

директор МБОУ «СОШ № 14»

\_\_\_\_\_ Тряпочкина А.Н.

приказ №

от «\_» \_\_\_\_\_ 2025 год

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр»  
направление: интеллектуальные марафоны  
срок реализации: 1 год  
возраст: 8 – 9 лет

Программа разработана  
Потанина Любовь Васильевна  
учитель  
высшая кв. категория

Красногвардейский, 2025 год

Программа внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр» разработана в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего общего образования, федеральных образовательных программ начального общего, основного общего и среднего общего образования, а также с учетом рабочей программы воспитания МБОУ «СОШ №14». Это позволяет обеспечить единство обязательных требований ФГОС во всем пространстве школьного образования в урочной и внеурочной деятельности.

#### Планируемые результаты освоения программы внеурочных занятий «Клуб интеллектуальных игр»

Программа обеспечивает достижение обучающимися 2 класса следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:

##### Личностные результаты

- осознание роли учения в жизни людей.
- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе
- развитие мотивации учебной деятельности и личностного смысла учения, заинтересованность в приобретении и расширении знаний и способов действий, творческий подход к выполнению заданий.
- рефлексивная самооценка, умение анализировать свои действия и управлять ими.
- навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- установка на здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, к работе на результат.
- стремление к творческому решению познавательной задачи, заинтересованность в приобретении и расширении знаний и способов действий.

##### Метапредметные результаты

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- высказывать свое предположение (версию) на основе работы с материалом;
- работать по предложенному учителем плану;
- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;
- применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- анализировать правила игры; действовать в соответствии с заданными правилами;
- осознавать познавательную задачу; уметь слушать, извлекая нужную информацию;
- осуществлять поиск и выделение необходимой информации;
- высказывать предположения, обсуждать проблемные вопросы;
- воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи;
- осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме;
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям.
- слушать и понимать речь других;
- работать в паре, группе;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества.

##### Предметные результаты

- понимать, как люди учились считать;
- работать с пословицами, в которых встречаются числа;
- выполнять интересные приёмы устного счёта;

- находить суммы ряда чисел;
- решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками;
- разгадывать числовые головоломки и математические ребусы;
- находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах;
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».
- анализировать расположение деталей (треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;
- составлять фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции;
- выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.

### Содержание программы

*Математические игры.* «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «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», «Математические гонки», «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».

*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 искомым 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.

*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.*

*Работа с конструкторами.* Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков. Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор.

Конструкторы лего.

### Календарно-тематическое планирование занятий внеурочной деятельности.

№п/п	Раздел, тема	Количество часов	Формы организации и виды деятельности	Дата
1	Математика – это интересно	1	Решение нестандартных задач	01.09
2	Танграм: древняя китайская головоломка	1	Практическая работа с танграмом	08.09
3-4	Путешествие точки	2	Построение математических пирамид. Игра «Русское лото»	15.09 22.09
5	Игры с кубиками	1	Игра	29.09
6	Танграм	1	Практическая работа с танграмом	06.10
7	Волшебная линейка	1	Практическая работа с линейкой	13.10
8	Праздник числа 10	1	Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число».	20.10
9	Конструирование многоугольников	1	Практическая работа с танграмом	10.11
10	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	Интеллектуальная игра	17.11
11	Игры с кубиками	1	Практическая работа с кубиком. Игра	24.11
12-13	Конструкторы лего	2	Практическая работа: построение фигуры по образцу	01.12 08.12
14	Весёлая геометрия	1	Решение геометрических задач	15.12
15	«Счетоводы»	1	Математические игры	22.12
16-17	«Спичечный» конструктор	2	Практическая работа	12.01 19.01
18	Блиц-турнир по решению задач	1	Интеллектуальная игра	26.01
19	Прятки с фигурами	1	Работа с таблицей	02.02
20	Игра «Умники»	1	Головоломки	09.02
21	Числовые головоломки	1	Ребусы. Числовой кроссворд (судоку)	16.02
22-23	Математическая карусель	2	Работа конструкторами, математические головоломки, занимательные задачи.	24.02 02.03
24	«Уголки»	1	Практическая работа	09.03
25	Игра в магазин. Монеты	1	Практическая игра	16.03
26	Конструирование фигур	1	Практическая работа с танграмом	30.03
27	Игры с кубиками	1	Практическая работа с кубиком. Игра	06.04

28	Математическое путешествие	1	Игра по станциям	13.04
29	«Математические гонки»	1	Математические игры	20.04
30	Секреты задач	1	Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	27.04
31	Математическая карусель	1	Работа конструкторами, математические головоломки, занимательные задачи.	04.05
32	«Я умею считать!»	1	Интеллектуальная игра	11.05
33	«Всезнайки»	1	Заполнение логических цепочек	18.05
34	Своя игра «Математика – Царица наук»	1	Своя игра	25.05
Итого: 34 часа				

### Электронно-цифровые и информационные ресурсы

*Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса*

1. Дик Н.Ф. Лучшие олимпиадные задания по математике и русскому языку в начальной школе. – Ростов - на - Дону: Феникс, 2012; – 313 с.
2. Дробышев Ю. А. Олимпиады по математике. 1 – 4 классы.- М.: Экзамен, 2013; 144 с.
3. Развивающие тесты для школьников: Логическое и пространственное мышление, математика и концентрация внимания. – М.:Издательство «Ось – 89», 2001; 112с.

*Интернет-ресурсы*

Журнал «Классное руководство и образование школьников» <http://ruk.1september.ru/>

Журнал «Педагог» <https://zhurnalpedagog.ru/>

Завуч инфо <http://www.zavuch.ru/>

Инфоурок <https://infourok.ru>

Классные часы.Ru <http://www.klassnye-chasy.ru/>

Методсовет <http://metodsovet.su/>

Началка <http://www.nachalka.com/>

Образовательный портал ВНЕУРОКА <http://vneuroka.ru/>

Педагогическая библиотека <http://pedlib.ru/>

Управление начальной школой <http://www.pervoklassnik.resobr.ru/>

Фестиваль педагогических идей. Открытый урок. <https://открытыйурок.рф/>