**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**‌Министерство образования и молодёжной политики Свердловской области‌‌**

**‌Управление образования Администрации городского округа Сухой Лог‌**​

**МБОУ ООШ № 9**

|  |  |
| --- | --- |
| Рассмотрена на заседании педсовета | Утверждаю |
| «29» августа 2024 года | Директор МБОУ ООШ №9 |
| Протокол № 1 | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.В. Кузьмина |
| от «29» августа 2024 г. | Приказ № 102/1-ОД от «29» августа 2024г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Занимательная математика»**

для обучающихся 2 класса

с. Рудянское

2024-2025 учебный год

**Пояснительная записка**

Реализация задачи воспитания любознательного, активно познающего мир младшего школьника, обучение решению математических задач творческого и поискового характера будут проходить более успешно, если деятельность учащихся на уроках дополнится внеурочной работой. В этом может помочь курс внеурочной деятельности «Занимательная математика», способствующий расширению математического кругозора и эрудиции учащихся, формированию познавательных универсальных учебных действий.

Курс направлен на развитие математических способностей учащихся, формирование 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 курса «Занимательная математика» направлено на воспитание интереса к предмету, развитие наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, находить творческое решение учебной задачи. Содержание курса может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

**Общая характеристика курса**. «Занимательная математика» входит во внеурочную деятельность по направлению «Общеинтеллектуальное развитие личности». Программа предусматривает включение 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.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходство и различия, замечать изменения, выявлять их причины и на основе этого формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить младшего школьника рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться самому находить ответ.

Курс внеурочной деятельности «Занимательная математика» учитывает возрастные особенности младших школьников и предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в занятия 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 деятельности целесообразно использовать принципы игры «Пересадки», возможность свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут проводиться в форме состязаний, соревнований между командами.

**Место курса в учебном плане**. Программа рассчитана на 32 ч в год в 1 классе, 34 ч во 2 - 4 классах с проведением занятий один раз в неделю продолжительностью 30 - 35 мин. Содержание курса «Занимательная математика» отвечает требованиям к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика» и не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика заданий отражает реальные познавательные интересы детей. Программа содержит полезную и любопытную информацию, интересные математические факты, способные дать простор для воображения.

**Ценностными ориентирами содержания курса являются**:

- формирование умения рассуждать как составляющая 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, высказывать 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 курса.

Личностными результатами изучения курса «Занимательная математика» являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;

- развитие качеств, важных в практической деятельности человека: внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;

- воспитание чувства справедливости, ответственности;

- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные:

познавательные УУД:

- развитие умения находить наиболее эффективные способы решения учебных задач, анализировать, сравнивать, обобщать;

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; добывать новые знания:

- находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя; перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса;

- умение ориентироваться в своей системе знаний и осознавать необходимость нового знания.

регулятивные УУД:

- умение выполнять действия в сотрудничестве с учителем и другими обучающимися: ставить цель, составлять план работы, осуществлять оценку результативности;

- умение самостоятельно планировать и выполнять свои действия на знакомом учебном материале;

- контролировать и оценивать свою деятельность и деятельность партнеров по образовательному процессу;

- умение корректировать собственные действия; проявлять волевые усилия; умение оценивать собственную деятельность, умение сравнивать свои действия с планируемыми результатами.

коммуникативные УУД:

- умение слушать, слышать и понимать партнеров, при необходимости задают вопросы уточняющего характера;

- следовать инструкциям, отвечать на вопросы;

- умение адекватно реагировать на замечания учителя, участвовать в диалоге при обсуждении изучаемого материала, высказывать свою точку зрения, оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций;

- достаточно полно и четко выражать свои мысли, управлять поведением партнеров, при возникновении спорных ситуаций не создавать конфликтов; работа в группах.

Предметные:

- 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 дети 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.

**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 действий так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск скрытой цифры. 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, с помощью хода 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: «Русское лото», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения».

Игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) – двусторонние карточки: на одной стороне записано задание, на другой – ответ.

Математические треугольники: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление».

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 заданными 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 с заданным условием;

- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

**МИР МАТЕМАТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ**

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, ошибочными (некорректными) данными, с избыточными данными в условии. 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.

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. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: МУХА : ХА = УХА и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

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 верный, наиболее эффективный способ решения;

- 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, детали танграма – 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: куб, прямоугольный параллелепипед, тетраэдр, четырёхугольная пирамида, икосаэдр, додекаэдр (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», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

**Универсальные учебные действия:**

- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;

- ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки, указывающие направление движения;

- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);

- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;

- анализировать расположение деталей (танов, 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;

- 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 развёрток;

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

**Календарно – тематическое планирование по предмету**

**«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»**

**2 КЛАСС**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Тема | Дата | Количество  часов | Основное содержание |
| 1. | Удивительная снежинка |  | 1 | Изометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия» |
| 2. | Игра «Крестики-нолики» |  | 1 | Игра «Крестики-нолики». Игра «Крестики-нолики» и конструктор «Танграм» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование» |
| 3. | Математические игры |  | 1 | Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математического треугольника «Сложение и вычитание в пределах 20». Анализ образца. Поиск деталей и составление сначала верхнего ряда, а затем всего треугольника. Работа в парах. Взаимный контроль процесса построения. |
| 4. | Прятки с фигурами |  | 1 | Поиск квадратов (прямоугольников, треугольников и др.) в фигурах сложной конфигурации. Практическая работа: конструирование из вырезанных деталей разных геометрических фигур (№ 5). Планирование работы по проведению отрезков внутри фигуры в соответствии с учебной задачей. |
| 5. | Секреты задач |  | 1 | Решение задач с помощью составления модели (схемы, рисунка). Решение задач, в которых нет числовых данных, но заданы отношения: тяжелее – легче, быстрее – медленнее. Задача, требующая установления соответствия: имя девочки – цвет платья. |
| 6. | «Спичечный» конструктор |  | 1 | Построение конструкции по образцу: подсчёт одинаковых квадратов. Самостоятельное построение конструкции в соответствии с учебной задачей: указано число спичек и число квадратов. Изображение ответа. Изменение конструкции: убрать несколько спичек в соответствии с условиями. Поиск разных вариантов решения. Проверка выполненной работы. |
| 7. | «Спичечный» конструктор |  | 1 | Построение конструкции по образцу: подсчёт одинаковых квадратов. Самостоятельное построение конструкции в соответствии с учебной задачей: указано число спичек и число квадратов. Изображение ответа. Изменение конструкции: убрать несколько спичек в соответствии с условиями. Поиск разных вариантов решения. Проверка выполненной работы. |
| 8. | Геометрический калейдоскоп |  | 1 | Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе. Работа по выбору учащихся. Проверка выполненной работы. Возможность составления нескольких фигур. |
| 9. | Числовые головоломки |  | 1 | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Запись полученных слов. Расшифровка записи сложения чисел по правилу: буква А обозначает одну и ту же цифру. Дополнение записей знаками арифметических действий. Поиск наиболее лёгкого способа вычисления суммы чисел. Заполнение числового кроссворда (судоку) 6 × 6 клеток: работа в парах. |
| 10. | Шаг к успеху |  | 1 | Оценка возможности ответа на вопрос задачи по данному тексту (игровая форма «Меняемся местами»). Решение задач: использование моделирования (изображение фишек) для поиска решения |
| 11. | Геометрия вокруг нас |  | 1 | Решение задач, развивающих геометрическую наблюдательность. Поиск треугольников (квадратов) в фигуре сложной конфигурации. |
| 12. | Путешествие точки |  | 1 | Построение геометрической фигуры на клетках в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Сравнение построенных геометрических фигур (взаимопроверка работы в паре). Построение собственного рисунка и запись последовательности шаг |
| 13. | Шаг к успеху |  | 1 | Игра «Расставь цифры». Восстановление записей вычислений: сложения (вычитания) двузначных чисел. Применение знаний в стандартной (нестандартной) ситуации. Работа в паре. Проверка выполненной работы по правилу: каждую из карточек с цифрами от 1 до 9 можно использовать только один раз. |
| 14. | Тайны окружности |  | 1 | Окружность. Радиус, центр окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента (узора) с помощью циркуля по предложенному плану. Создание узора по образцу, по собственному замыслу. |
| 15. | Математическое путешествие |  | 1 | Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14, второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, четвёртый — прибавляет 15. Ответы к пяти раундам записываются в таблице. 1-й раунд: 34 – 14 = 20, 20 + 18 = 38, 38 – 16 = 22, 22 + 15 = 37. |
| 16. | Новогодний серпантин |  | 1 | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. |
| 17. | Новогодний серпантин |  | 1 | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. |
| 18. | Математические игры |  | 1 | Построение математического треугольника «Сложение и вычитание в пределах 100». Анализ образца. Поиск деталей и составление сначала верхнего ряда, а затем всего треугольника. Работа в парах. Взаимный контроль процесса построения. Игра «Расставь цифры». |
| 19. | «Часы нас будят по утрам...» |  | 1 | Определение времени по часам. Изображение стрелок на циферблатах часов в соответствии с рисунками. Работа в парах. Часовой циферблат с подвижными стрелками. Конструктор «Часы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование» |
| 20. | Геометрический калейдоскоп |  | 1 | Создание конструкции из спичек в соответствии с учебной задачей и правилом: четыре маленьких квадрата составляют один большой квадрат. Работа в парах. Создание рисунка построенной конструкции. Сравнение выполненных вариантов решения |
| 21. | Головоломки |  | 1 | Составление и запись двузначных чисел с помощью цифр 1, 2 и 3. Восстановление записей: дополнение равенства знаками арифметических действий и скобками. Поиск нескольких способов решения. Проверка выполненной работы: выполнение вычислений или сверка с верным решением, помещённым в конце тетради. Игровая форма «Меняемся местами». |
| 22. | Секреты задач |  | 1 | Задачи, в тексте которых использованы отношения «вдвое старше», «не менее» и др. Решение задачи с помощью составления схематического рисунка |
| 23. | Что скрывает сорока? |  | 1 | Анализ образца. Решение и составление ребусов, содержащих числа: ви3на, 100л, про100р, и100рия |
| 24. | Интеллектуальная разминка |  | 1 | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. |
| 25. | Дважды два – четыре |  | 1 | Таблица умножения однозначных чисел. Составление математических треугольников «Умножение» и «Деление». Игра «Карусель» (работа в паре). Знакомство с правилами игры «Математическое домино» и математическим набором «Карточки-считалочки» (сорбонки): карточки двусторонние (на одной стороне записан пример на умножение, на другой – ответ). Игра «Говорящая таблица умножения». |
| 26. | Дважды два – четыре. Занимательные задачи |  | 1 | Работа в группе. Игры с кубиками (у каждого два кубика). Запись результатов умножения чисел, выпавших на верхних гранях кубиков. Взаимный контроль. Игра «Карусель» (работа в паре). Задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование» |
| 27. | Дважды два – четыре. Занимательные задачи |  | 1 | Работа в группе. Игры с кубиками (у каждого два кубика). Запись результатов умножения чисел, выпавших на верхних гранях кубиков. Взаимный контроль. Игра «Карусель» (работа в паре). Задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование» |
| 28. | В царстве смекалки |  | 1 | Обсуждение проблемной ситуации: где и каким образом используют числа и вычисления в разных жизненных ситуациях. Сбор информации, составление заданий и задач. Выпуск математической газеты или создание проекта (работа в группе). |
| 29. | Интеллектуальная разминка |  | 1 | Работа в «центрах» деятельности: математическое путешествие, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, конструкторы и др. |
| 30. | Составь квадрат |  | 1 | Составление квадратов (прямоугольников) из деталей танграма. Создание конструкций, отличающихся набором деталей, запись результатов в таблицу. Составление квадрата из семи деталей танграма. Проведение линий внутри квадрата (прямоугольника) в соответствии с учебной задачей. Поиск разных способов. |
| 31. | Мир занимательных задач |  | 1 | Задачи и задания, допускающие нестандартные решения, в том числе построение модели. Обратные задачи и задания. Задача о волке, козе и капусте. |
| 32. | Мир занимательных задач |  | 1 | Задачи и задания, допускающие нестандартные решения, в том числе построение модели. Обратные задачи и задания. Задача о волке, козе и капусте. |
| 33. | Математические фокусы |  | 1 | Отгадывание задуманных чисел: следование инструкции, выполнение последовательности шагов. Запись результата. Проверка указанной инструкции для других чисел.  Знакомство с правилом передвижения шахматной фигуры (коня) по клеткам шахматного поля. Анализ образца выполнения задания: чтение слова «сумма». Чтение и запись слов с помощью хода шахматного коня (слагаемое, уменьшаемое и др.) |
| 34. | Математическая эстафета |  | 1 | Игровая форма «Меняемся местами» с использованием двусторонних карточек «Умножение». Анализ выполненных конструкций из 18 (20) спичек: подсчёт квадратов разного размера. Составление конструкции из 20 спичек в соответствии с учебной задачей. Работа в паре. Проверка выполненной работы: подсчёт квадратов в составленной конструкции. Решение задач, допускающих нестандартные решения, в том числе построение модели. |