

**МБОУ "Лубянская средняя школа"**



Протокол № 1  
от «24» августа 2023 г.

Зам.директора по УР

Зак. директора по УР

Хасанова

«26» августа 2023 г.

Директор МБОУ

«Службівська середня школа»

1607 *Mo*

Блохина Т.Н.

Приказ № 48  
от «31» августа 2023 г.

для обучающихся 1-4 классов

Село Лубяны 2023

## Пояснительная записка

Рабочая программа учебного курса «Занимательная математика» составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования второго поколения;
- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования;
- методических рекомендаций об организации внеурочной деятельности при введении федерального образовательного стандарта общего образования (письмо Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 г. № 03-296);

Учебный курс предназначен 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 позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Учебный курс «Занимательная математика» рассчитана на ребят 7-11 лет, срок реализации 4 года (1-4 класс). Формировать у них конструктивно-геометрические умения и навыки, способность читать и понимать графическую информацию, а также умения доказывать свое решение в ходе решения задач на смекалку, головоломок, через интересную деятельность, необходимо отметить, что только в ней ребенок реализует поставленные перед собой цели, познает предмет, развивает свои творческие способности.

**ЦЕЛЬ:** развивать математический образ мышления, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

**ЗАДАЧИ:**

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- расширять математические знания в области чисел;
- содействовать умелому использованию символики;
- правильно применять математическую терминологию;
- развивать умения отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, сосредоточивая внимание на количественных сторонах;
- уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли,
- развивать краткости речи.

**ПРИНЦИПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:**

- Актуальность. Создание условий для повышения мотивации к обучению математики, стремление развивать интеллектуальные возможности учащихся.
- Научность. Математика – учебная дисциплина, развивающая умения логически мыслить, видеть количественную сторону предметов и явлений, делать выводы, обобщения.
- Системность. Курс строится от частных примеров (особенности решения отдельных примеров) к общим (решение математических задач).
- Практическая направленность. Содержание занятий кружка направлено на освоение математической терминологии, которая пригодится в дальнейшей работе, на решение занимательных задач, которые впоследствии помогут ребятам принимать участие в школьных и городских олимпиадах и других математических играх и конкурсах.
- Обеспечение мотивации. Во-первых, развитие интереса к математике как науке физико-математического направления, во-вторых, успешное усвоение учебного материала на уроках и выступление на олимпиадах по математике.
- Реалистичность. С точки зрения возможности усвоения основного содержания программы – возможно усвоение за 34 занятия.

- Курс ориентационный. Он осуществляет учебно-практическое знакомство со многими разделами математики, удовлетворяет познавательный интерес школьников к проблемам данной точной науки, расширяет кругозор, углубляет знания в данной учебной дисциплине.
- Предполагаемые результаты. Занятия должны помочь учащимся:
- усвоить основные базовые знания по математике; её ключевые понятия;
- помочь учащимся овладеть способами исследовательской деятельности;
- формировать творческое мышление;
- способствовать улучшению качества решения задач различного уровня сложности учащимися; успешному выступлению на олимпиадах , играх, конкурсах.

### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА.

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. В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход – ответ.

Предлагаемый курс предназначен 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 позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

**Эффективность задач** логического, поискового, познавательного характера обосновывается следующими доводами:

- развитие личности ученика, его творческого потенциала;
- развитие интеллекта, исследовательского начала, развитие познавательных действий и операций, начиная от действий, связанных с восприятием, припоминанием уже знакомого, запоминанием посредством мнемонических действий, умений классифицировать посредством осмысления и сознательности и кончая оперированием логического и творческого мышления.

| Основные методы  | Приёмы  | Основные виды деятельности учащихся:   |
|--|---|--|
| <b>1.Словесный метод:</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Рассказ (специфика деятельности учёных математиков), беседа, обсуждение (информационных источников, готовых сборников);</i></li> <li>• <i>словесные оценки (работы на уроке, тренировочные и зачетные работы).</i></li> </ul> | -Анализ и синтез.<br>-Сравнение.<br>- Классификация.<br>-Аналогия.<br>-Обобщение. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• решение занимательных задач</li> <li>• оформление математических газет</li> <li>• знакомство с научно-популярной литературой, связанной с математикой</li> <li>• проектная</li> </ul> |
| <b>2.Метод наглядности:</b>  |   |  |
| <i>Наглядные пособия и иллюстрации.</i>  |   |  |
| <b>3.Практический метод:</b>   |   |  |

|  |  |   |
|--|--|---|
| <i>Тренировочные упражнения; практические работы.</i>            |  | деятельность <ul style="list-style-type: none"> <li>самостоятельная работа</li> <li>работа в парах, в группах</li> <li>творческие работы</li> </ul> |
| <b>4.</b> Объяснительно-иллюстративный:                          |  |   |
| <i>Сообщение готовой информации.</i>                             |  |   |
| <b>5.</b> Частично-поисковый метод:                              |  |   |
| <i>Выполнение частичных заданий для достижения главной цели.</i> |  |   |

| <b>Форма проведения занятий - урок.</b>   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <i>Составные части урока:</i>   |  |  |   |
| <b>РАЗМИНКА</b><br>(3-5 минут)  | <b>Тренировка психических механизмов, лежащих в основе творческих способностей (памяти, воображения, внимания, мышления)</b><br>(15 минут)   | <b>ВЕСЁЛАЯ ПЕРЕМЕНКА</b><br>(3-5 минут)  | <b>ПОСТРОЕНИЕ ПРЕДМЕТНЫХ КАРТИНОК , ШТРИХОВКА</b><br>(15-20 минут)  |
| Основной задачей данного этапа является создание у учащихся определенного положительного эмоционального фона, без которого эффективное усвоение знаний невозможно. Поэтому вопросы, включенные в разминку достаточно легкие, способны вызвать интерес и рассчитаны на сообразительность и быстроту реакции. | Задания несут соответствующую дидактическую нагрузку, позволяющую углублять знания ребят, разнообразить методы и приемы познавательной деятельности, выполнять логически-поисковые и творческие задания. | Динамическая пауза развивает двигательную сферу учащихся, развивает умение выполнять несколько заданий одновременно. | Штриховка предметов, построение при помощи трафаретов - это способ развития речи, так как попутно составляются мини-рассказы по теме, работают над словом, словосочетанием, предложением. |

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Форма организации занятий.</b>  | Математические (логические ) игры, задачи, упражнения, графические задания, развлечения - загадки, задачи-шутки, ребусы, головоломки, дидактические игры и упражнения (геометрический материал), конкурсы и др. |
| <b>Преобладающие формы занятий</b> | <i>групповая</i>  |

## МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ.

Курс изучения программы рассчитан на учащихся 1-4 классов ( 7 - 10 лет). Программа рассчитана: в 1 классе с проведением занятий 1 раз в неделю, с продолжительностью занятия 30-35 минут; во 2-4 классах - 1 раз в неделю, с продолжительностью занятия 45 мин. Программа рассчитана на 4 года.

В 1 классе - 33 часа в год. Во 2-4 классах - 34 часа в год.

## ЦЕННОСТНЫМИ ОРИЕНТИРАМИ СОДЕРЖАНИЯ КУРСА ЯВЛЯЮТСЯ:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приемов 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 догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА

|  |   |
|--|---|
| В результате прохождения программы внеурочной деятельности предполагается достичь следующих результатов: |   |
| <b>1 уровень</b>   | Приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности в повседневной жизни.                  |
| <b>2 уровень</b>   | Формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и социальной реальности в целом. |
| <b>3 уровень</b>   | Приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия.  |

## ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»

**Личностными результатами** изучения данного факультативного курса являются:

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

### Метапредметные результаты

- *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.
- *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 результат с заданным условием.
- *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
- *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 результат с заданным условием.
- *Анализировать* предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
- *Выбрать* 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.
- *Ориентироваться* в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».
- *Ориентироваться* на точку начала движения, на числа и стрелки  $1 \rightarrow 1 \downarrow$  и др., 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* 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* развернутые действия контроля и самоконтроля: *сравнивать* построенную конструкцию с образцом.

**В результате освоения программы курса «Занимательная математика» формируются следующие универсальные учебные действия, соответствующие требованиям ФГОС НОО:**

- *Регулятивные УУД:*
- *определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя;
- *учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- *учиться работать* по предложенному учителем плану
- *Познавательные УУД:*
- *находить ответы* на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- *делать выводы* в результате совместной работы класса и учителя;
- *преобразовывать* информацию из одной формы в другую: подробно *пересказывать* небольшие тексты.
- *Коммуникативные УУД:*
- *оформлять* свои мысли в устной и письменной форме (на уровне предложения или небольшого текста);
- *слушать и понимать* речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- *выразительно читать* и *пересказывать* текст;
- *договариваться* с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;

- учиться *работать в паре, группе*; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

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.

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.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход – ответ.

Содержание занятий представляет собой введение в мир элементарной математики, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – математика. Занятия должны содействовать развитию у детей математического образа мышления: краткости речи, умелому использованию символики, правильному применению математической терминологии и т.д.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО РАЗДЕЛАМ

| №  | Разделы                                  | 1 год обучения | 2 год обучения | 3 год обучения | 4 год обучения |
|----|--|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 1. | Числа. Арифметические действия. Величины | 14             | 12             | 14             | 10             |
| 2. | Мир занимательных задач                  | 6              | 10             | 14             | 18             |
| 3. | Геометрическая мозаика                   | 13             | 12             | 8              | 6              |
|    | <b>Итого</b>                             | <b>33</b>      | <b>34</b>      | <b>34</b>      | <b>34</b>      |

## 1 КЛАСС

Основные задачи: формировать умения ориентироваться в пространственных понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз» и т.д., проводить задания по заданному алгоритму, составлять целое из частей и видеть части в целом, включаться в групповую работу, уметь анализировать ход решения задач.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»

### 1 КЛАСС

| № | Наименование раздела                      | Содержание раздела  |
|---|---|---|
| 1 | Числа. Арифметические действия. Величины. | Названия и последовательность чисел от 1 до 20.<br>Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.  |
| 2 | Мир занимательных задач.                  | <i>Задачи, допускающие несколько способов решения.</i> Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи. <i>Задачи, имеющие несколько решений.</i><br>Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, |

|   |                         |  |
|---|-------------------------|--|
|   |                         | выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин).   |
| 3 | Геометрическая мозаика. | Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки $1 \rightarrow 1\downarrow$ , указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. |

## 2 КЛАСС

| № | Наименование раздела                      | Содержание раздела  |
|---|---|---|
| 1 | Числа. Арифметические действия. Величины. | 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.   |
| 2 | Мир занимательных задач.                  | Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.<br><i>Старинные задачи.</i> Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные задачи.</i>   |
| 3 | Геометрическая мозаика.                   | Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки). 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. |

## 3 КЛАСС

| № | Наименование раздела                      | Содержание раздела  |
|---|---|---|
| 1 | Числа. Арифметические действия. Величины. | 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.  |
| 2 | Мир занимательных задач.                  | <i>Старинные задачи.</i> Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные задачи.</i> 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. |
| 3 | Геометрическая мозаика.                   | <i>Разрезание</i> и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. <i>Поиск</i> заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. <i>Решение задач</i> , формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение)   |



|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | окружности на орнаменте. Составление вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). |
|--|--|--|

#### 4 КЛАСС

| № | Наименование раздела                      | Содержание  |
|---|---|---|
| 1 | Числа. Арифметические действия. Величины. | 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.     |
| 2 | Мир занимательных задач.                  | 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. |
| 3 | Геометрическая мозаика.                   | 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).   |

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

#### 1 класс

| № | Тема   | Содержание занятия   |
|---|--|--|
| 1 | <i>Математика — это интересно.</i>             | Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки).  |
| 2 | <i>Танграм: древняя китайская головоломка.</i> | Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.  |
| 3 | <i>Путешествие точки.</i>                      | Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его «шагов».                            |
| 4 | <i>"Спичечный" конструктор.</i>                | Построение конструкции по заданному образцу. Взаимный контроль.  |
| 5 | <i>Танграм: древняя китайская головоломка.</i> | Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы. |

|       |  |   |
|-------|--|---|
| 6     | <i>Волшебная линейка</i>                                   | Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.   |
| 7     | <i>Праздник числа 10</i>                                   | Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.  |
| 8     | <i>Конструирование многоугольников из деталей танграма</i> | Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. <i>Проверка выполненной работы.</i>   |
| 9     | <i>Игра-соревнование «Веселый счёт»</i>                    | Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 х5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.   |
| 10    | <i>Игры с кубиками.</i>                                    | Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.   |
| 11-12 | <i>Конструкторы</i>  | Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.  |
| 13    | <i>Весёлая геометрия</i>                                   | Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.   |
| 14    | <i>Математические игры.</i>                                | Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Вычитание в пределах 10».   |
| 15-16 | <i>«Спичечный» конструктор</i>                             | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек ( <i>палочек</i> ) в соответствии с условием. <i>Проверка выполненной работы.</i>   |
| 17    | <i>Задачи-смекалки.</i>                                    | Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения. Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.  |
| 18    | <i>Прятки с фигурами</i>                                   | Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».   |
| 19    | <i>Математические игры</i>                                 | Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 10»; «Вычитание в пределах 20». Моделирование действий сложения и вычитания с помощью предметов.   |
| 20    | <i>Числовые головоломки</i>                                | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).  |
| 21-22 | <i>Математическая карусель.</i>                            | Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи».  |
| 23    | <i>Уголки</i>  | Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.   |
| 24    | <i>Игра в магазин. Монеты.</i>                             | Сложение и вычитание в пределах 20. Моделирование приема выполнения действия сложения с переходом через десяток в пределах 20.  |
| 25    | <i>Конструирование фигур из деталей танграма.</i>          | Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. <i>Проверка выполненной работы.</i>   |
| 26    | <i>Игры с кубиками</i>                                     | Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, а на гранях второго — числа 4, 5, 6, 7, 8, 9. <i>Выполнение заданий по образцу, использование метода от обратного. Взаимный контроль.</i> |
| 27    | <i>Математическое</i>                                      | Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах.   |

|           |                                |  |
|-----------|--------------------------------|--|
|           | <i>путешествие.</i>            | 1-й ученик из числа вычитает 3; второй – прибавляет 2, третий – вычитает 3, а четвертый – прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу.<br>1-й раунд: $10 - \underline{3} = 7$ $7 + \underline{2} = 9$ $9 - \underline{3} = 6$ $6 + \underline{5} = 11$<br>2-й раунд: $11 - \underline{3} = 8$ и т.д. |
| <b>28</b> | <i>Математические игры</i>     | «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками». Решение простых задач, представленных в одной цепочке. Построение узора по клеточкам по заданному алгоритму; с применением знаний в измененных условиях.  |
| <b>29</b> | <i>Секреты задач</i>           | Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.  |
| <b>30</b> | <i>Математическая карусель</i> | Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи.   |
| <b>31</b> | <i>Числовые головоломки.</i>   | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).   |
| <b>32</b> | <i>Математические игры.</i>    | Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 20».  |
| <b>33</b> | <i>КВН</i>                     | Проведение математического КВНа. Подведение итогов. Награждение участников.  |

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
2 КЛАСС**

| №     | Тема                       | Содержание занятия  |
|-------|----------------------------|---|
| 1     | «Удивительная снежинка»    | Загадки о геометрических инструментах. Практическая работа с линейкой. Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. <i>Работа с таблицей</i> «Геометрические узоры. Симметрия»   |
| 2     | Крестики-нолики            | Игра «Крестики-нолики». Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).  |
| 3     | Математические игры        | Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)».   |
| 4     | Прятки с фигурами          | Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.  |
| 5     | Секреты задач              | Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах.   |
| 6-7   | «Спичечный» конструктор    | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (палочек) в соответствии с условиями. <i>Проверка выполненной работы.</i>   |
| 8     | Геометрический калейдоскоп | Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе.  |
| 9     | Числовые головоломки       | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).  |
| 10    | «Шаг в будущее»            | Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».  |
| 11    | Геометрия вокруг нас       | Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.   |
| 12    | Путешествие точки          | Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.   |
| 13    | «Шаг в будущее»            | Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.  |
| 14    | Тайны окружности           | Окружность. Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).   |
| 15    | Математическое путешествие | Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15. Ответы к пяти раундам записываются. 1-й раунд: $34 - 14 = 20$ $20 + 18 = 38$ $38 - 16 = 22$ $22 + 15 = 37$ |
| 16-17 | «Новогодний серпантин»     | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры ( <i>работа на компьютере</i> ), математические головоломки, занимательные задачи.   |
| 18    | Математические игры        | Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100». Работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом   |

|       |                                     |   |
|-------|-------------------------------------|---|
|       |                                     | заданий к палитре по теме «Сложение и вычитание до 100».  |
| 19    | <i>«Часы нас будят по утрам...»</i> | Определение времени по часам с точностью до часа. Часовой циферблат с подвижными стрелками.   |
| 20    | <i>Геометрический калейдоскоп</i>   | Задания на разрезание и составление фигур.  |
| 21    | <i>Головоломки</i>                  | Расшифровка закодированных слов. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку.  |
| 22    | <i>Секреты задач</i>                | Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.   |
| 23    | <i>«Что скрывает сорока?»</i>       | Решение и составление ребусов, содержащих числа: визна, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др.  |
| 24    | <i>Интеллектуальная разминка</i>    | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.  |
| 25    | <i>Дважды два — четыре</i>          | Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения»1. Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Математический набор «Карточки-считалочки» (сорбонки): карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ. |
| 26-27 | <i>Дважды два — четыре</i>          | Игры с кубиками (у каждого два кубика). Запись результатов умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Игра «Не сойбюсь». Задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» .  |
| 28    | <i>В царстве смекалки</i>           | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).  |
| 29    | <i>Интеллектуальная разминка</i>    | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.  |
| 30    | <i>Составь квадрат</i>              | Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей.  |
| 31-32 | <i>Мир занимательных задач</i>      | Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «О волке, козе и капусте».  |
| 33    | <i>Математические фокусы</i>        | Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня).  |
| 34    | <i>Математическая эстафета</i>      | Решение олимпиадных задач (подготовка к международному конкурсу «Кенгуру»).   |

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### 3 КЛАСС

| № | Тема                             | Содержание занятий  |
|---|----------------------------------|---|
| 1 | <i>Интеллектуальная разминка</i> | Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».  |
| 2 | <i>«Числовой» конструктор</i>    | Числа от 1 до 1000. Составление трёхзначных чисел с помощью комплектов карточек с числами: 1) 0, 1, 2, 3, 4, ... , 9 (10); 2) 10, 20, 30, 40, ... , 90; 3) 100, 200, 300, 400, ... , 900. |

|       |                                   |  |
|-------|-----------------------------------|--|
| 3     | <i>Геометрия вокруг нас</i>       | Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.   |
| 4     | <i>Волшебные переливания</i>      | Задачи на переливание.   |
| 5-6   | <i>В царстве смекалки</i>         | Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).   |
| 7     | <i>«Шаг в будущее»</i>            | Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркеты и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».   |
| 8-9   | <i>«Спичечный» конструктор</i>    | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. <u>Проверка выполненной работы.</u>   |
| 10    | <i>Числовые головоломки</i>       | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).   |
| 11-12 | <i>Интеллектуальная разминка</i>  | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.   |
| 13    | <i>Математические фокусы</i>      | Порядок выполнения действий в числовых выражениях (без скобок, со скобками). Соедините числа 1 1 1 1 1 1 знаками действий так, чтобы в ответе получилось 1, 2, 3, 4, ... , 15.   |
| 14    | <i>Математические игры</i>        | 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).   |
| 15    | <i>Секреты чисел</i>              | Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.  |
| 16    | <i>Математическая копилка</i>     | Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.   |
| 17    | <i>Математическое путешествие</i> | Вычисления в группах: первый ученик из числа вычитает 140; второй — прибавляет 180, третий — вычитает 160, а четвёртый — прибавляет 150. Решения и ответы к пяти раундам записываются. Взаимный контроль.<br><b>1-й раунд:</b> $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$ |
| 18    | <i>Выбери маршрут</i>             | Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.   |
| 19    | <i>Числовые головоломки</i>       | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).   |
| 20-21 | <i>В царстве смекалки</i>         | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).   |

|       |  |  |
|-------|--|--|
| 22    | <i>Мир занимательных задач</i>                 | Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМEX + ГРОМ = ГРЕМИ и др.  |
| 23    | <i>Геометрический калейдоскоп</i>              | Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.  |
| 24    | <i>Интеллектуальная разминка</i>               | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.   |
| 25    | <i>Разверни листок</i>                         | Задачи и задания на развитие пространственных представлений.   |
| 26-27 | <i>От секунды до столетия</i>                  | 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. |
| 28    | <i>Числовые головоломки</i>                    | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).   |
| 29    | <i>Конкурс смекалки</i>                        | Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.  |
| 30    | <i>Это было в старину</i>                      | Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач.<br>Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»  |
| 31    | <i>Математические фокусы</i>                   | Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.  |
| 32-33 | <i>Энциклопедия математических развлечений</i> | Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).  |
| 34    | <i>Математический лабиринт</i>                 | Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».  |

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### 4 КЛАСС

| № | Тема                             | Содержание занятий   |
|---|----------------------------------|--|
| 1 | <i>Интеллектуальная разминка</i> | Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».   |
| 2 | <i>Числа-великаны</i>            | Как велик миллион? Что такое гугол?  |
| 3 | <i>Мир занимательных задач</i>   | Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в |

|       |  |  |
|-------|--|--|
|       |  | условной записи: СМEX + ГРОМ = ГРЕМИ и др.   |
| 4     | <i>Кто что увидит?</i>                 | Задачи и задания на развитие пространственных представлений.   |
| 5     | <i>Римские цифры</i>                   | Занимательные задания с римскими цифрами.  |
| 6     | <i>Числовые головоломки</i>            | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).   |
| 7     | <i>Секреты задач</i>                   | Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. ( <i>Н. Разговоров</i> ).  |
| 8     | <i>В царстве смекалки</i>              | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах)  |
| 9     | <i>Математический марафон</i>          | Решение задач международного конкурса «Кенгуру».   |
| 10-11 | <i>«Спичечный» конструктор</i>         | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.   |
| 12    | <i>Выбери маршрут</i>                  | Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами.   |
| 13    | <i>Интеллектуальная разминка</i>       | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.   |
| 14    | <i>Математические фокусы</i>           | «Открой» способ быстрого поиска суммы. Как сложить несколько последовательных чисел натурального ряда? Например, $6 + 7 + 8 + 9 + 10$ ; $12 + 13 + 14 + 15 + 16$ и др.   |
| 15-17 | <i>Занимательное моделирование</i>     | Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Набор «Геометрические тела». 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). |
| 18    | <i>Математическая копилка</i>          | Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.   |
| 19    | <i>Какие слова спрятаны в таблице?</i> | Поиск в таблице ( $9 \times 9$ ) слов, связанных с математикой.  |
| 20    | <i>«Математика — наш друг!»</i>        | Задачи, решаемые перебором различных вариантов. «Открытые» задачи и задания (придумайте вопросы и ответьте на них). Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.  |
| 21    | <i>Решай, отгадывай, считай</i>        | Не переставляя числа 1, 2, 3, 4, 5, соединить их знаками действий так, чтобы в ответе получилось 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 100. Две рядом стоящие цифры можно считать за одно число. Там, где необходимо, можно использовать скобки.  |
| 22-23 | <i>В царстве смекалки</i>              | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).   |
| 24    | <i>Числовые головоломки</i>            | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).   |



|       |   |  |
|-------|---|--|
| 25-26 | <i>Мир<br/>занимательных<br/>задач</i>      | Задачи со многими возможными решениями. Запись решения в виде таблицы. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи. |
| 27    | <i>Математические<br/>фокусы</i>            | Отгадывание задуманных чисел: «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения» и др.   |
| 28-29 | <i>Интеллектуальная<br/>разминка</i>        | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.   |
| 30    | <i>Блиц-турнир по<br/>решению задач</i>     | Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений.   |
| 31    | <i>Математическая<br/>копилка</i>           | Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач   |
| 32    | <i>Геометрические<br/>фигуры вокруг нас</i> | Поиск квадратов в прямоугольнике $20 \times 5$ см (на клетчатой части листа). Какая пара быстрее составит (и зарисует) геометрическую фигуру?  |
| 33    | <i>Математический<br/>лабиринт</i>          | Интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».  |
| 34    | <i>Математический<br/>праздник</i>          | Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки. Задачи в стихах. Игра «Задумай число».  |

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 1 КЛАСС

| №<br>п/п | Тема урока   | Количество часов |                       |                        | Дата изучения |
|----------|--|------------------|-----------------------|------------------------|---------------|
|          |  | Всего            | Контрольные<br>работы | Практические<br>работы |               |
| 1        | Математика — это интересно.<br>Математика - царица наук. | 1                |                       |                        | 04.09.2023    |
| 2        | Танграм: древняя китайская головоломка                   | 1                |                       |                        | 11.09.2023    |
| 3        | Путешествие точки.                                       | 1                |                       |                        | 18.09.2023    |
| 4        | Игры с кубиками. "Спичечный" конструктор.                | 1                |                       |                        | 25.09.2023    |
| 5        | Танграм: древняя китайская головоломка                   | 1                |                       |                        | 02.10.2023    |
| 6        | Волшебная линейка  | 1                |                       |                        | 09.10.2023    |
| 7        | Праздник числа 10  | 1                |                       |                        | 16.10.2023    |
| 8        | Конструирование многоугольников из деталей танграма      | 1                |                       |                        | 23.10.2023    |
| 9        | Игра-соревнование «Весёлый счёт»                         | 1                |                       |                        | 06.11.2023    |
| 10       | Игры с кубиками  | 1                |                       |                        | 13.11.2023    |
| 11       | Конструкторы   | 1                |                       |                        | 20.11.2023    |
| 12       | Конструкторы   | 1                |                       |                        | 27.11.2023    |
| 13       | Весёлая геометрия  | 1                |                       |                        | 04.12.2023    |

|    |   |    |  |  |            |
|----|---|----|--|--|------------|
| 14 | Математические игры                       | 1  |  |  | 11.12.2023 |
| 15 | «Спичечный» конструктор                   | 1  |  |  | 18.12.2023 |
| 16 | «Спичечный» конструктор                   | 1  |  |  | 25.12.2023 |
| 17 | Задачи-смекалки                           | 1  |  |  | 15.01.2024 |
| 18 | Прятки с фигурами                         | 1  |  |  | 22.01.2024 |
| 19 | Математические игры                       | 1  |  |  | 29.01.2024 |
| 20 | Числовые головоломки                      | 1  |  |  | 05.02.2024 |
| 21 | Математическая карусель                   | 1  |  |  | 12.02.2024 |
| 22 | Математическая карусель                   | 1  |  |  | 26.02.2024 |
| 23 | Уголки                                    | 1  |  |  | 04.03.2024 |
| 24 | Игра в магазин. Монеты                    | 1  |  |  | 11.03.2024 |
| 25 | Конструирование фигур из деталей танграма | 1  |  |  | 18.03.2024 |
| 26 | Игры с кубиками                           | 1  |  |  | 25.03.2024 |
| 27 | Математическое путешествие                | 1  |  |  | 08.04.2024 |
| 28 | Математические игры                       | 1  |  |  | 15.04.2024 |
| 29 | Секреты задач                             | 1  |  |  | 22.04.2024 |
| 30 | Математическая карусель                   | 1  |  |  | 29.04.2024 |
| 31 | Числовые головоломки                      | 1  |  |  | 06.05.2024 |
| 32 | Математические игры                       | 1  |  |  | 13.05.2024 |
| 33 | КВН                                       | 1  |  |  | 20.05.2024 |
|    | итого                                     | 33 |  |  |            |

## 2 КЛАСС

| №<br>п/п | Тема урока                 | Количество часов |                           |                         | Дата<br>изучения |
|----------|----------------------------|------------------|---------------------------|-------------------------|------------------|
|          |                            | Всего            | Контроль<br>ные<br>работы | Практичес<br>кие работы |                  |
| 1        | «Удивительная снежинка»    | 1                |                           |                         | 04.09.2023       |
| 2        | Крестики-нолики            | 1                |                           |                         | 11.09.2023       |
| 3        | Математические игры        | 1                |                           |                         | 18.09.2023       |
| 4        | Прятки с фигурами          | 1                |                           |                         | 25.09.2023       |
| 5        | Секреты задач              | 1                |                           |                         | 02.10.2023       |
| 6        | «Спичечный» конструктор    | 1                |                           |                         | 09.10.2023       |
| 7        | «Спичечный» конструктор    | 1                |                           |                         | 16.10.2023       |
| 8        | Геометрический калейдоскоп | 1                |                           |                         | 23.10.2023       |
| 9        | Числовые головоломки       | 1                |                           |                         | 06.11.2023       |
| 10       | «Шаг в будущее»            | 1                |                           |                         | 13.11.2023       |
| 11       | Геометрия вокруг нас       | 1                |                           |                         | 20.11.2023       |
| 12       | Путешествие точки          | 1                |                           |                         | 27.11.2023       |
| 13       | «Шаг в будущее»            | 1                |                           |                         | 04.12.2023       |
| 14       | Тайны окружности           | 1                |                           |                         | 11.12.2023       |
| 15       | Математическое путешествие | 1                |                           |                         | 18.12.2023       |

|    |                              |    |  |  |            |
|----|------------------------------|----|--|--|------------|
| 16 | «Новогодний серпантин»       | 1  |  |  | 25.12.2023 |
| 17 | «Новогодний серпантин»       | 1  |  |  | 15.01.2024 |
| 18 | Математические игры          | 1  |  |  | 22.01.2024 |
| 19 | «Часы нас будят по утрам...» | 1  |  |  | 29.01.2024 |
| 20 | Геометрический калейдоскоп   | 1  |  |  | 05.02.2024 |
| 21 | Головоломки                  | 1  |  |  | 12.02.2024 |
| 22 | Секреты задач                | 1  |  |  | 19.02.2024 |
| 23 | «Что скрывает сорока?»       | 1  |  |  | 26.02.2024 |
| 24 | Интеллектуальная разминка    | 1  |  |  | 04.03.2024 |
| 25 | Дважды два — четыре          | 1  |  |  | 11.03.2024 |
| 26 | Дважды два — четыре          | 1  |  |  | 18.03.2024 |
| 27 | Умножаем и делим             | 1  |  |  | 25.03.2024 |
| 28 | В царстве смекалки           | 1  |  |  | 08.04.2024 |
| 29 | Интеллектуальная разминка    | 1  |  |  | 15.04.2024 |
| 30 | Составь квадрат              | 1  |  |  | 22.04.2024 |
| 31 | Мир занимательных задач      | 1  |  |  | 29.04.2024 |
| 32 | Мир занимательных задач      | 1  |  |  | 06.05.2024 |
| 33 | Математические фокусы        | 1  |  |  | 13.05.2024 |
| 34 | Математическая эстафета      | 1  |  |  | 20.05.2024 |
|    | Итого                        | 34 |  |  |            |

### 3 КЛАСС

| №<br>п/п | Тема урока                 | Количество часов |                       |                        | Дата изучения |
|----------|----------------------------|------------------|-----------------------|------------------------|---------------|
|          |                            | Всего            | Контрольные<br>работы | Практические<br>работы |               |
| 1        | Интеллектуальная разминка  | 1                |                       |                        | 04.09.2023    |
| 2        | «Числовой» конструктор     | 1                |                       |                        | 11.09.2023    |
| 3        | Геометрия вокруг нас       | 1                |                       |                        | 18.09.2023    |
| 4        | Волшебные переливания      | 1                |                       |                        | 25.09.2023    |
| 5        | В царстве смекалки         | 1                |                       |                        | 02.10.2023    |
| 6        | В царстве смекалки         | 1                |                       |                        | 09.10.2023    |
| 7        | «Шаг в будущее»            | 1                |                       |                        | 16.10.2023    |
| 8        | «Спичечный» конструктор    | 1                |                       |                        | 23.10.2023    |
| 9        | «Спичечный» конструктор    | 1                |                       |                        | 06.11.2023    |
| 10       | Числовые головоломки       | 1                |                       |                        | 13.11.2023    |
| 11       | Интеллектуальная разминка  | 1                |                       |                        | 20.11.2023    |
| 12       | Интеллектуальная разминка  | 1                |                       |                        | 27.11.2023    |
| 13       | Математические фокусы      | 1                |                       |                        | 04.12.2023    |
| 14       | Математические игры        | 1                |                       |                        | 11.12.2023    |
| 15       | Секреты чисел              | 1                |                       |                        | 18.12.2023    |
| 16       | Математическая копилка     | 1                |                       |                        | 25.12.2023    |
| 17       | Математическое путешествие | 1                |                       |                        | 15.01.2024    |

|    |   |    |  |  |            |
|----|---|----|--|--|------------|
| 18 | Выбери маршрут                          | 1  |  |  | 22.01.2024 |
| 19 | Числовые головоломки                    | 1  |  |  | 29.01.2024 |
| 20 | В царстве смекалки                      | 1  |  |  | 05.02.2024 |
| 21 | В царстве смекалки                      | 1  |  |  | 12.02.2024 |
| 22 | Мир занимательных задач                 | 1  |  |  | 19.02.2024 |
| 23 | Геометрический калейдоскоп              | 1  |  |  | 26.02.2024 |
| 24 | Интеллектуальная разминка               | 1  |  |  | 04.03.2024 |
| 25 | Разверни листок                         | 1  |  |  | 11.03.2024 |
| 26 | От секунды до столетия                  | 1  |  |  | 18.03.2024 |
| 27 | От секунды до столетия                  | 1  |  |  | 25.03.2024 |
| 28 | Числовые головоломки                    | 1  |  |  | 08.04.2024 |
| 29 | Конкурс смекалки                        | 1  |  |  | 15.04.2024 |
| 30 | Это было в старину                      | 1  |  |  | 22.04.2024 |
| 31 | Математические фокусы                   | 1  |  |  | 29.04.2024 |
| 32 | Энциклопедия математических развлечений | 1  |  |  | 06.05.2024 |
| 33 | Энциклопедия математических развлечений | 1  |  |  | 13.05.2024 |
| 34 | Математический лабиринт                 | 1  |  |  | 20.05.2024 |
|    | Итого                                   | 34 |  |  |            |

#### 4 КЛАСС

| № п/п | Тема урока                      | Количество часов |                    |                     | Дата изучения |
|-------|---------------------------------|------------------|--------------------|---------------------|---------------|
|       |                                 | Всего            | Контрольные работы | Практические работы |               |
| 1     | Интеллектуальная разминка       | 1                |                    |                     | 04.09.2023    |
| 2     | Числа-великаны                  | 1                |                    |                     | 11.09.2023    |
| 3     | Мир занимательных задач         | 1                |                    |                     | 18.09.2023    |
| 4     | Кто что увидит?                 | 1                |                    |                     | 25.09.2023    |
| 5     | Римские цифры                   | 1                |                    |                     | 02.10.2023    |
| 6     | Числовые головоломки            | 1                |                    |                     | 09.10.2023    |
| 7     | Секреты задач                   | 1                |                    |                     | 16.10.2023    |
| 8     | В царстве смекалки              | 1                |                    |                     | 23.10.2023    |
| 9     | Математический марафон          | 1                |                    |                     | 06.11.2023    |
| 10    | «Спичечный» конструктор         | 1                |                    |                     | 13.11.2023    |
| 11    | «Спичечный» конструктор         | 1                |                    |                     | 20.11.2023    |
| 12    | Выбери маршрут                  | 1                |                    |                     | 27.11.2023    |
| 13    | Интеллектуальная разминка       | 1                |                    |                     | 04.12.2023    |
| 14    | Математические фокусы           | 1                |                    |                     | 11.12.2023    |
| 15    | Занимательное моделирование     | 1                |                    |                     | 18.12.2023    |
| 16    | Занимательное моделирование     | 1                |                    |                     | 25.12.2023    |
| 17    | Занимательное моделирование     | 1                |                    |                     | 15.01.2024    |
| 18    | Математическая копилка          | 1                |                    |                     | 22.01.2024    |
| 19    | Какие слова спрятаны в таблице? | 1                |                    |                     | 29.01.2024    |
| 20    | «Математика — наш друг!»        | 1                |                    |                     | 05.02.2024    |

|    |                                  |    |  |  |            |
|----|----------------------------------|----|--|--|------------|
| 21 | Решай, отгадывай, считай         | 1  |  |  | 12.02.2024 |
| 22 | В царстве смекалки               | 1  |  |  | 19.02.2024 |
| 23 | В царстве смекалки               | 1  |  |  | 26.02.2024 |
| 24 | Числовые головоломки             | 1  |  |  | 04.03.2024 |
| 25 | Мир занимательных задач          | 1  |  |  | 11.03.2024 |
| 26 | Мир занимательных задач          | 1  |  |  | 18.03.2024 |
| 27 | Математические фокусы            | 1  |  |  | 25.03.2024 |
| 28 | Интеллектуальная разминка        | 1  |  |  | 08.04.2024 |
| 29 | Интеллектуальная разминка        | 1  |  |  | 15.04.2024 |
| 30 | Блиц-турнир по решению задач     | 1  |  |  | 22.04.2024 |
| 31 | Математическая копилка           | 1  |  |  | 29.04.2024 |
| 32 | Геометрические фигуры вокруг нас | 1  |  |  | 06.05.2024 |
| 33 | Математический лабиринт          | 1  |  |  | 13.05.2024 |
| 34 | Математический праздник          | 1  |  |  | 20.05.2024 |
|    | Итого                            | 34 |  |  |            |