

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Успенская средняя общеобразовательная школа**

Рассмотрено на заседании ШМО
классных руководителей

Е.В. Николаева
Протокол №1
«29» августа 2025г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора

Н.С.Захарченко
«29» августа 2025г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ОУ

Л.В.Дородова
Приказ № 342/ОД
«29» августа 2025г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
« Занимательная математика»
(модифицированная)**

Учебный год
Классы
Количество часов в год
Количество часов в неделю

2025- 2026
1-4
1классы-33ч, 2 классы--34ч
1

с. Успенка

2025г.

Пояснительная записка.

Отличительной особенностью данной программы является то, что программа предусматривает включение задач и 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.

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

Содержание программы «Занимательная математика» направлено на воспитание интереса к предмету, развитие наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

«Занимательная математика» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в программу включены подвижные математические игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия, что приводит к передвижению учеников по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты, и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями).

Программа направлена на:

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

Ценностными ориентирами содержания программы являются: формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности; освоение эвристических приёмов рассуждений; формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных; развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся; формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы; формирование пространственных представлений и пространственного воображения; привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

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 искомых чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. Нестандартные задачи. Использование знаково-

символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Задачи на доказательство, например найти цифровое значение букв в условной записи: СМEX + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий. Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Универсальные учебные действия: анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины); искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы; моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации; конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи; объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия; воспроизводить способ решения задачи; сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием; анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи; оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно); участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи; конструировать несложные задачи.

Геометрическая мозаика Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, таны, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу. Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пира- да, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

Форма организации обучения — работа с конструкторами: Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пира- да, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся). Форма организации обучения — работа с конструкторами: моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков; танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор; конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»; конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного одного пособия «Математика и конструирование»

Универсальные учебные действия: ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки и др., указывающие направление движения; проводить линии по заданному маршруту (алгоритму); выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже; анализировать расположение деталей (танов, треугольников, угол- и, спичек) 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.

Программа «Занимательная математика» рассчитана на 4 года (1-4 классы). 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, головоломки, через - интересную деятельность, необходимо отметить, что только в ней ребенок реализует поставленные перед собой цели, познает предмет, развивает свои творческие способности. Программа рассчитана на 4 года. В 1 классе - 33 часа в год. Во 2-4 классах - 34 часа в год. Преобладающие формы занятий – групповая и индивидуальная. Формы занятий младших школьников очень разнообразны: это тематические занятия, игровые уроки, конкурсы, викторины, соревнования. Используются нетрадиционные и традиционные формы: игры-путешествия, экскурсии по сбору числового материала, задачи на основе статистических данных по городу, сказки на математические темы, конкурсы газет, плакатов.

Содержание курса внеурочной деятельности «Занимательная математика»

1 класс.

1. Числа. Арифметические действия. Величины.- Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.
2. 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 искомого 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.

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. Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. Нестандартные задачи.
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.

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.- 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. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.
3. Геометрическая мозаика.-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).

4 класс.

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: СМEX + 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).

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Занимательная математика»

Личностные результаты.

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

Предметные результаты

Использование приобретённых математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также для оценки их количественных и пространственных отношений; овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, основами счёта, измерения, прикидки результата и его оценки, наглядного представления данных в разной форме (таблицы); приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач; умения выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, цепочками; представлять, анализировать данные; приобретение первоначальных навыков работы на компьютере (выбор верного ответа, построение фигур, работа с составом чисел на основе предметов). Принимать участие в совместной работе коллектива; вести диалог, работая в парах, группах; допускать существование различных точек зрения, уважать чужое мнение, координировать свои действия с действиями партнёров; корректно высказывать свое мнение, обосновывать свою позицию; задавать вопросы для организации собственной и совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль совместных действий; совершенствовать математическую речь; высказывать суждения, используя различные аналоги понятия; слова, словосочетания, уточняющие смысл высказывания. критически относиться к своему и чужому мнению; уметь самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество; принимать самостоятельно решения; содействовать разрешению конфликтов, учитывая позиции участников. Познавательные анализировать объекты, выд-анalogии: лять их характерные признаки - выбирать рациональный и свойства, узнавать объекты способ на основе анализа по заданным признакам; различных вариантов реанализировать информацию, шения задачи; выбирать рациональный пособроить логическое расрешения задачи; суждение, включающее находить сходства, различия, установление причинно-закономерности, основания следственных связей; для упорядочения объектов;

Календарно- тематическое планирование

1 класс (33 часов)

№п/п	Тема	Количество часов	Основное содержание.	Характеристика деятельности обучающихся	ЦОР/ЭОР	Дата	
						план	факт
1	Математика — это интересно.	1	Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки).	находить суммы ряда чисел; решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
2	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.	разгадывать числовые головоломки и математические ребусы;	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
3	Путешествия. Путешествия.	1	Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его «шагов».	понимать, как люди учились считать; из истории линейки, нуля, математических знаков;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
4	"Спичечный" конструктор.	1	Построение конструкции по заданному образцу. Взаимный контроль.	работать с пословицами, в которых встречаются числа; -выполнять интересные приёмы устного счёта.	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		
5	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки,	находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
6	Волшебная линейка	1	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	находить суммы ряда чисел; решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность,	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		

				задачи-шутки, задачи со спичками;			
7	Праздник числа 10	1	Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	разгадывать числовые головоломки и математические ребусы;	http://puzzle-ru.blogspot.com — головоломки, загадки, задачи и за- дачки, фокусы, ребусы.		
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1	Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление много-угольников, представленных в уменьшенном масштабе. <i>Проверка выполненной работы.</i>	понимать, как люди учились считать; из истории линейки, нуля, математических знаков;	http://www.develop-kinder.com — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.		
9	Игра- соревнование «Веселый счёт»	1	Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4x5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.	работать с пословицами, в которых встречаются числа; -выполнять интересные приёмы устного счёта.	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
10	Игры с кубиками.	1	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
11-12	Конструкторы	2	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу.	находить суммы ряда чисел; решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
13	Весёлая геометрия	1		разгадывать числовые головоломки и математические ребусы;	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов		
14	Математические игры.	1	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.	понимать, как люди учились считать; из истории линейки, нуля, математических знаков;	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		

15-16	«Спичечный»конструктор	2	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»;«Вычитание в пределах 10».	работать с пословицами, в которых встречаются числа; -выполнять интересные приёмы устного счёта.	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
17	Задачи- смекалки.	1	Построение конструкции по заданному образцу. Пе-рекладывание нескольких спичек (<i>палочек</i>) в соот- ветствии с условием. <i>Проверка выполненной ра- боты.</i>	находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные про- екты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
18	Прятки с фигурами	1	Задачи с некорректными данными. Задачи, допус- кающие несколько способов решения. Решение раз-ных видов задач. Воспроизведение способа реше- ния задачи. Выбор наиболее эффективных способоврешения.	находить суммы ряда чисел; решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками;	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного ма- тематического конкурса «Кенгуру».		
19	Математические игры	1	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфи- гурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре».	разгадывать числовые головоломки и математические ребусы;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
20	Числовые головоломки	1	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»; «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 10»; «Вычитание в преде- лах 20». Моделирование действий сложения и вы-читания с помощью предметов.	понимать, как люди учились считать; из истории линейки, нуля, математических знаков;	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		
21-22	Математическая карусель.	2	Решение и составление ребусов, содержащих числа.Заполнение числового кроссворда (судоку).	работать с пословицами, в которых встречаются числа; -выполнять интересные приёмы устного счёта.	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
23	Уголки	1	Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу,по собственному замыслу.	находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
24	Игра в магазин.Монеты.	1	Сложение и вычитание в пределах 20. Моделирова-ние приема	находить суммы ряда чисел;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php —		

			выполнения действия сложения с переходом через десяток в пределах 20.	решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками;	образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
25	Конструирование фигур из деталей танграма.	1	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>	разгадывать числовые головоломки и математические ребусы;	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
26	Игры с кубиками	1	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>	понимать, как люди учились считать; из истории линейки, нуля, математических знаков;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
27	Математическое путешествие.	1	Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. 1-й ученик из числа вычитает 3; второй – прибавляет 2, третий – вычитает 3, а четвертый – прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу.	работать с пословицами, в которых встречаются числа; выполнять интересные приёмы устного счёта.	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов		
28	Математические игры	1	«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками». Решение простых задач, представленных в одной цепочке. Построение узора по клеточкам по заданному алгоритму; применение знаний в измененных условиях.	находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
29	Секреты задач	1	Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	находить суммы ряда чисел; решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность,	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		

				задачи-шутки, задачи со спичками;			
30	Математическая карусель	1	Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи.	разгадывать числовые головоломки и математические ребусы;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php –образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
31	Числовые головоломки.	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа.Заполнение числового кроссворда (судоку).	понимать, как люди учились считать; из истории линейки, нуля, математических знаков;	http://www.develop-kinder.com — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы		
32	Математические игры.	1	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 20».	работать с пословицами, в которых встречаются числа; -выполнять интересные приёмы устного счёта.	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
33	КВН	1	Проведение математического КВНа. Подведениеитогов. Награждение участников.	находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		

2 класс (34 часов)

№п /п	Тема	Количество часов	Основное содержание.	Характеристика деятельности обучающихся	ЦОР/ЭОР	Дата	
						план	факт
1	«Удивительная снежинка»	1	Загадки о геометрических инструментах. Практи-ческая работа с линейкой. Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»	понимать нумерацию древних римлян; некоторые сведения из истории счёта и десятичной системы счисления;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
2	Крестики-нолики	1	Игра «Крестики-нолики». Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).	выделять простейшие математические софизмы;	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		

3	Математические игры	1	Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)».	пользоваться сведениями из «Книги рекордов Гиннесса»; понимать некоторые секреты математических фокусов	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
4	Прятки с фигурами	1	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.	использовать интересные приёмы устного счёта; применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание;	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов		
5	Секреты задач	1	Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах.	разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; находить периметр и площадь составных фигур.	http://ru.wikipedia.org/w/index. – энциклопедия		
6-7	«Спичечный» конструктор	2	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (палочек) в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	решать задачи на сообразительность, комбинаторные, с геометрическим содержанием, задачи-смекалки;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе. http://puzzle-ru.blogspot.com — головоломки, загадки, задачи и задачи, фокусы, ребусы.		
8	Геометрический калейдоскоп	1	Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе.	понимать нумерацию древних римлян; некоторые сведения из истории счёта и десятичной системы счисления;	http://www.develop-kinder.com — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.		
9	Числовые головоломки	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	выделять простейшие математические софизмы;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
10	«Шаг в будущее»	1	Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».	пользоваться сведениями из «Книги рекордов Гиннесса»; понимать некоторые секреты математических фокусов	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		

11	Геометрия вокруг нас	2	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов	использовать интересные приёмы устного счёта; применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
12	Путешествия точки	1	(по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.	разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; находить периметр и площадь составных фигур.	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		
13	«Шаг в будущее»	1	Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.	решать задачи на сообразительность, комбинаторные, с геометрическим содержанием, задачи- смекалки;	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
14	Тайны окружности	2	Окружность. Радиус (центр) окружности. Расположение (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).	понимать нумерацию древних римлян; некоторые сведения из истории счёта и десятичной системы счисления;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
15	Математическое путешествие	1	Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15. Ответы к пяти раундам записываются.	выделять простейшие математические софизмы;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
16-17	«Новогодний серпантин»	1	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	пользоваться сведениями из «Книги рекордов Гиннеса»; понимать некоторые секреты математических фокусов	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
18	Математические игры	1	Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100». Работа с палитрой — основой с цветными	использовать интересные приёмы устного счёта;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		

			фишками и комплектом заданий к палитре по теме «Сложение и вычитание до 100».	применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание;			
19	«Часы нас будят по- утрам...»	1	Определение времени по часам с точностью доточаса. Часовой циферблат с подвижными стрелками.	разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; находить периметр и площадь составных фигур.	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		
20	Геометрический калейдоскоп	2	Задания на разрезание и составление фигур.	решать задачи на сообразительность, комбинаторные, с геометрическим содержанием, задачи- смекалки;	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
21	Головоломки	1	Расшифровка закодированных слов. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку.	понимать нумерацию древних римлян; некоторые сведения из истории счёта и десятичной системы счисления;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
22	Секреты задач	1	Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.	выделять простейшие математические софизмы;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
23	«Что скрывает сорока?»	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа: ви3на, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др.	пользоваться сведениями из «Книги рекордов Гиннесса»; понимать некоторые секреты математических фокусов	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
24	Интеллектуальная разминка	1	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	использовать интересные приёмы устного счёта; применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
25	Дважды два — четыре	1	Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения» ¹ .	разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты;	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция		

			Игра «Мате- матическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Математический набор «Карточки- считалочки» (сорбонки): карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.	находить периметр и площадь составных фигур.	цифровых образовательных ресурсов		
26-27	Дважды два — четыре	2	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».	решать задачи на сообразительность, комбинаторные, с геометрическим содержанием, задачи- смекалки;	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
28	В царстве смекалки	1	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	понимать нумерацию древних римлян; некоторые сведения из истории счёта и десятичной системы счисления;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
29	Интеллектуальная разминка	1	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	выделять простейшие математические софизмы;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php -образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
30	Составь квадрат	1	Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей.	пользоваться сведениями из «Книги рекордов Гиннесса»; понимать некоторые секреты математических фокусов	http://www.develop-kinder.com — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы		
31-32	Мир занимательных задач	2	Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «О волке, козе и капусте».	использовать интересные приёмы устного счёта; применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
33	Математические фокусы	1	Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня).	разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты;	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного ма-		

				находить периметр и площадь составных фигур.	тематического конкурса «Кенгуру».		
34	Математическая эстафета	1	Решение олимпиадных задач (подготовка к международному конкурсу «Кенгуру»).	решать задачи на сообразительность, комбинаторные, с геометрическим содержанием, задачи-смекалки;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		

3 класс (34 часов)

№п /п	Тема	Количество часов	Основное содержание.	Характеристика деятельности обучающихся	ЦОР/ЭОР	Дата	
						план	факт
1	Интеллектуальная разминка	1	Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».	различать имена и высказывания великих математиков; работать с числами – великанами;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
2	«Числовой» конструктор	1	Числа от 1 до 1000. Составление трёх- значных 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.	пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов; -понимать «секреты» некоторых математических фокусов.	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
3	Геометрия вокруг нас	1	Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.	преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
4	Волшебные переливания	1	Задачи на переливание.	решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи; использовать особые	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		

				случаи быстрого умножения на практике;			
5-6	В царстве смекалки	2	Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	находить периметр, площадь и объём окружающих предметов; разгадывать и составлять математические ребусы, головоломки, фокусы.	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
7	«Шаг в будущее»	1	Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Поли-мино», «Паркеты и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».	различать имена и высказывания великих математиков; работать с числами – великанами;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе. http://puzzle-ru.blogspot.com — головоломки, загадки, задачи и за- дачки, фокусы, ребусы.		
8-9	«Спичечный» конструктор	2	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.	пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов; -понимать «секреты» некоторых математических фокусов.	http://www.develop-kinder.com — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.		
10	Числовые головоломки	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
11-12	Интеллектуальная разминка	2	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи; использовать особые случаи быстрого умножения на практике;	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
13	Математические фокусы	2	Порядок выполнения действий в числовых выражениях (без скобок, со скобками). Соедините числа 1 1 1 1 1 1 зна-	находить периметр, площадь и объём окружающих предметов; разгадывать и составлять математические ребусы, головоломки, фокусы.	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		

14	Математические игры	1	ками действий так, чтобы в ответе полу-чилось 1, 2, 3, 4, ... , 15.	различать имена и высказывания великих математиков; работать с числами – великанами;	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		
15	Секреты чисел	1	Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Луч- ший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» (по выбору учащихся).	пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов; -понимать «секреты» некоторых математических фокусов.	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
16	Математическая копилка	2	Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.	преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
17	Математическое путешествие	1	Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.	решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи; использовать особые случаи быстрого умножения на практике;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
18	Выбери маршрут	1	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. 1-й раунд: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$	находить периметр, площадь и объём окружающих предметов; разгадывать и составлять математические ребусы, головоломки, фокусы.	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
19	Числовые головоломки	1	Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо»	различать имена и высказывания великих математиков; работать с числами – великанами;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		

20-21	В царстве смекалки	2	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов; -понимать «секреты» некоторых математических фокусов.	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		
22	Мир занимательных задач	2	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр;	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
23	Геометрический калейдоскоп	1	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.	решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи; использовать особые случаи быстрого умножения на практике;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
24	Интеллектуальная разминка	1	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	находить периметр, площадь и объём окружающих предметов; разгадывать и составлять математические ребусы, головоломки, фокусы.	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
25	Разверни листок	1	Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	различать имена и высказывания великих математиков; работать с числами – великанами;	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
26-27	От секунды до столетия	2	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?	пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов; -понимать «секреты» некоторых математических фокусов.	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		

28	Числовые головоломки	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).	преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр;	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		
29	Конкурс смекалки	1	Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.	решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи; использовать особые случаи быстрого умножения на практике;	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
30	Это было в старину	1	Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач.	находить периметр, площадь и объём окружающих предметов; разгадывать и составлять математические ребусы, головоломки, фокусы.	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
31	Математические фокусы	1	Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.	различать имена и высказывания великих математиков; работать с числами – великанами;	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php -образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
32-33	Энциклопедия математических развлечений	2	Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).	пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов; -понимать «секреты» некоторых математических фокусов.	http://www.develop-kinder.com — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы		
34	Математический лабиринт	1	Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».	преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		

4 класс (34 часов)

№п/п	Тема	Количество часов	Основное содержание.	Характеристика деятельности обучающихся	ЦОР/ЭОР	Дата	
						план	факт
1	Интеллектуальная разминка	1	Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».	проводить вычислительные операции площадей и объёма фигур конструировать предметы из геометрических фигур.	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир		
2	Числа-великаны	1	Как велик миллион? Что такое гугол?	разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание.	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
3	Мир занимательных задач	1	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.	выполнять упражнения с чертежей на нелинованной бумаге. решать задачи на противоречия.	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
4	Кто что увидит?	1	Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	анализировать проблемные ситуаций во многоходовых задачах. работать над проектами	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов		
5	Римские цифры	1	Занимательные задания с римскими цифрами.	сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
6	Числовые головоломки	1	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).	моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		

				применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками			
7	Секреты задач	1	Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. (Н. Разговоров).	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами; включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;	http://puzzle-ru.blogspot.com — головоломки, загадки, задачи и за- дачки, фокусы, ребусы.		
8	В царстве смекалки	1	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах)	проводить вычислительные операции площадей и объёма фигур конструировать предметы из геометрических фигур.	http://www.develop-kinder.com — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.		
9	Математический марафон	1	Решение задач международного конкурса «Кенгуру».	разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание.	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
10-11	«Спичечный» конструктор	2	Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	выполнять упражнения с чертежей на нелинованной бумаге. решать задачи на противоречия.	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
12	Выбери маршрут	1	Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами.	анализировать проблемные ситуаций во многоходовых задачах. работать над проектами	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
13	Интеллектуальная разминка	1		сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		
14	Математические фокусы	1	Работа в «центрах» деятельности: кон- структоры, электронные	моделировать в процессе совместного обсуждения	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		

			математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы; применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками			
15-17	Занимательное моделирование	2	«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.	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами; включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
18	Математическая копилка	1	Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Набор «Геометрические тела». Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндры, призмы, шестиугольная, призма, треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).	проводить вычислительные операции площадей и объёма фигур; конструировать предметы из геометрических фигур.	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
19	Какие слова спрятаны в таблице?	1	Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач.	разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание.	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
20	«Математика — наш друг!»	1	Поиск в таблице (9 9) слов, связанных с математикой.	выполнять упражнения с чертежами на нелинованной бумаге. решать задачи на противоречия.	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		

21	Решай, отгадывай, считай	1	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.	анализировать проблемные ситуаций во многоходовых задачах. работать над проектами	http://ru.wikipedia.org/w/index. - энциклопедия		
22-23	В царстве смекалки	2	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		
24	Числовые головоломки	1	Задачи, решаемые перебором различных вариантов. «Открытые» задачи и задания (придумайте вопросы и ответьте на них).	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	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
25-26	Мир занимательных задач	2	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро).	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами; включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
27	Математические фокусы	1	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 условной записи.	проводить вычислительные операции площадей и объёма фигур конструировать предметы из геометрических фигур.	http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25 – единая кол- лекция цифровых образовательных ресурсов		
28-29	Интеллектуальная разминка	2	Отгадывание задуманных чисел: «Отгадай задуманное число», «Отгадай число имеея рождения» и др.	разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		

				применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание.			
30	Блиц-турнир по решению задач	1	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	выполнять упражнения с чертежей на нелинованной бумаге. решать задачи на противоречия.	http://www.vneuroka.ru/mathematics.php –образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.		
31	Математическая копилка	1	Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений.	анализировать проблемные ситуаций во многоходовых задачах. работать над проектами	http://www.develop-kinder.com — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы		
32	Геометрические фигуры вокруг нас	1	Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач	сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;	http://4stupeni.ru/stady — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.		
33	Математический лабиринт	1	Поиск квадратов в прямоугольнике 25 см(на клетчатой части листа). Какая пара быстрее составит (и зарисует) геометрическую фигуру?	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	http://konkurs-kenguru.ru — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».		
34	Математический праздник	1	Интеллектуальный марафон. Подготовка как международному конкурсу «Кенгуру».	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами; включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;	http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1 – игры, презентации в начальной школе.		