МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЕСЕЛОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №17

|  |
| --- |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНОПротокол заседания МСМБОУ СОШ №17от\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2021 г.\_\_\_\_\_\_\_\_\_Болховская Е.М. | СОГЛАСОВАНОЗаместитель директора \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Болховская Е.М.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2021 г.  | УТВЕРЖДАЮДиректор МБОУ СОШ №17\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Т.Н.КиракосянПриказ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№­­­­\_\_\_ |

|  |
| --- |
| 2021-2022 уч. год |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

***курса внеурочной деятельности «Занимательная математика»***

 **(указать учебный предмет, курс)**

Уровень общего образования (класс)

*начальное общее образование в 1 классе*

**(начальное общее, основное общее, среднее общее образование с указанием класса)**

Количество часов *34*

Учитель *Лунга Наталья Павловна*

**Программа разработана на основе:** Программа разработана на основе авторской программы по курсу «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой, 2011 г.. Примерной программы внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г

Рабочая программа курса «Занимательная математика» составлена на основе:

* Федерального государственного образовательного стандарта начального 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);
* Примерной программы внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
* Авторской программы «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой, 2011 г.

**Актуальность курса.**

Реализация задачи воспитания любознательного, активно познающего мир младшего школьника, обучение решению математических задач творческого и поискового характера будут проходить более успешно, если урочная деятельность дополнится внеурочной работой. В этом может помочь курс «Занимательная математика», расширяющий математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию ***углубленного изучения математики***, познавательных универсальных учебных действий.

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.

1. **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА.**

 Программа «Занимательная математика» рассчитана на учащихся 1-4 классов. Срок реализации 4 года (1-4 класс).

Курс нацелен на ***углубленное изучение математики***, формирование конструктивно-геометрических умений и навыков, способность читать и понимать графическую информацию, а также умения доказывать свое решение в ходе решения задач на смекалку, головоломок.

***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.

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

***ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА***

**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.
* *Конструироват*ь 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→ 1↓ 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 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).

**К КОНЦУ ОБУЧЕНИЯ ПО КУРСУ УЧАЩИЕСЯ НАУЧАТСЯ:**

|  |  |
| --- | --- |
|  **Раздел** |  **Общие результаты** |
| Числа. Арифметические действия. Величины: | — сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;— моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;— применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;— анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;— включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;—выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;— аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;—контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки. |
| Мир занимательных задач: | — 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 | —ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки1→ 1↓ 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 (доказывать) 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 развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом. |

 **ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **УУД** | ***Обучающийся научится:*** | ***Обучающийся получит возможность для формирования:*** |
| **Личностные УУД** | -проявлять учебно - познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;-умение адекватно оценивать результаты своей работы на основе критерия успешности учебной деятельности;-понимание причин успеха в учебной деятельности;- умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников, учителя;- представление об основных моральных нормах. | *- выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;*- *устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач;*- *адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности;*-*осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им.* |
| **Регулятивные УУД** | - принимать и сохранять учебную задачу;- планировать этапы решения задачи, определять последовательность учебных действий в соответствии с поставленной задачей;-осуществлять пошаговый и итоговый контроль по результату под руководством учителя;- анализировать ошибки и определять пути их преодоления;- различать способы и результат действия;-адекватно воспринимать оценку сверстников и учителя | *-прогнозировать результаты своих действий на основе анализа учебной ситуации;*-*проявлять познавательную инициативу и самостоятельность;*- *самостоятельно адекватно оценивать правильность и выполнения действия и вносить необходимые коррективы и по ходу решения учебной задачи.* |
| **Познавательные УУД** | -анализировать объекты, выделять их характерные признаки и свойства, узнавать объекты по заданным признакам;- анализировать информацию, выбирать рациональный пособ решения задачи;- находить сходства, различия, закономерности, основания для упорядочения объектов;- классифицировать объекты по заданным критериям и формулировать названия полученных групп;-отрабатывать вычислительные навыки;- осуществлять синтез как составление целого из частей;- выделять в тексте задания основную и второстепенную информацию;-формулировать проблему;-строить рассуждения об объекте, его форме, свойствах;-устанавливать причинно-следственные отношения между изучаемыми понятиями и явлениями. | *-аналогии:*- *выбирать рациональный способ на основе анализа различных вариантов решения задачи;*- *строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;*- *различать обоснованные и необоснованные суждения;*- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*-*самостоятельно находить способы решения проблем**творческого и поискового характера.* |
| **Коммуникативные УУД** | -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 партнеров;-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* |

1. **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

Курс "Занимательная математика" входит во внеурочную деятельность по направлению *обще-интеллектуальное* развитие личности. 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.

Курс «Занимательная математика» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает *организацию подвижной деятельности учащихся*, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные математические игры. Предусмотрена последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия. Передвижение по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации занятий целесообразно использовать принцип игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в парах постоянного и сменного состава, работу в группах. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Предлагаемый курс предназначен для ***углубленного изучения математики***, 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.

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 курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика», не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные математические факты, способные дать простор воображению.

 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 годобучения | 2 годобучения | 3 годобучения | 4 годобучения |
| 1. | Числа. Арифметические действия. Величины | 7 | 12 | 14 | 10 |
| 2. | Мир занимательных задач | 5 | 10 | 14 | 18 |
| 3. | Геометрическая мозаика | 22 | 12 | 8 | 6 |
|  | ***Итого***  | ***34*** | ***34*** | ***34*** | ***34*** |

**СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ПО ГОДАМ**

**1 год обучения - 1 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела** |  **Содержание раздела** |
| 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 искомых чисел (величин). |
| 3 | Геометрическая мозаика. | Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки 1→ 1↓, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. |

**2 год обучения -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.*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 год обучения - 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. | *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 год обучения - 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). |

1. **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**1 год обучения - 1 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Содержание занятий** | **Кол-во часов** |
| 1 | Математика — это интересно. *Математика - царица наук.* |  Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх, «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3х3 клетки). | 1 |
| 2 | Танграм: древняя китайская головоломка | Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.  | 1 |
| 3 | Путешествие точки. |  Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» ( по алгоритму). *Проверка работы.* Построение собственного рисунка и описание его «шагов». | 1 |
| 4 | Игры с кубиками. "Спичечный" конструктор. | Построение конструкции по заданному образцу. Взаимный контроль.  | 1 |
| 5 | Танграм: древняя китайская головоломка |  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.* | 1 |
| 6 | Волшебная линейка |  Шкала линейки. Сведения из истории математики: историявозникновения линейки. | 1 |
| 7 | Праздник числа 10 | Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. | 1 |
| 8 | Конструирование многоугольников из деталей танграма |  Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. *Проверка выполненной работы.* | 1 |
| 9 | Игра-соревнование «Весёлый счёт» |  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. | 1 |
| 10 | Игры с кубиками |  Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль. | 1 |
| 11-12 | Конструкторы | Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственно- му замыслу. | 2 |
| 13 | Весёлая геометрия |  Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. | 1 |
| 14 | Математические игры |  Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10»;«Вычитание в пределах 10». | 1 |
| 15-16 | «Спичечный» конструктор | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (*палочек*) в соответствии с условием. *Проверка выполненной работы.*  | 2 |
| 17 | Задачи-смекалки |  Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения. Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения. | 1 |
| 18 | Прятки с фигурами |  Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре». | 1 |
| 19 | Математические игры |  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. | 1 |
| 20 | Числовые головоломки | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). | 1 |
| 21-22 | Математическая карусель |  Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы», «Математические головоломки», «Занимательные задачи». | 2 |
| 23 | Уголки | Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.  | 1 |
| 24 | Игра в магазин. Монеты | Сложение и вычитание в пределах 20. Моделирование приема выполнения действия сложения с переходом через десяток в пределах 20.  | 1 |
| 25 | Конструирование фигур из деталей танграма |  Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе. *Проверка выполненной работы.* | 1 |
| 26 | Игры с кубиками | 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. *Выполнение заданий по образцу*, использование метода от обратного. Взаимный контроль. | 1 |
| 27 | Математическое путешествие | 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.1-й раунд: 10 **– 3** = 7 7 **+ 2** = 9 9 **– 3** = 6 6 **+ 5** = 112-й раунд: 11 **– 3** = 8 и т.д.  | 1 |
| 28 | Математические игры |  «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками». Решение простые задач, представленных в одной цепочке. Построение узора по клеточкам по заданному алгоритму; с применением знаний в измененных условиях. | 1 |
| 29 | Секреты задач |  Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач. | 1 |
| 30 | Математическая карусель | Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи.  | 1 |
| 31 | Числовые головоломки | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). | 1 |
| 32 | Математические игры | Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»; «Вычитание в пределах 20». | 1 |
| 33 | КВН |  Проведение математического КВНа. Подведение итогов. Награждение участников. | 1 |
| 34 | Повторение и закрепление. | Подведение итогов, закрепление материала | 1 |
| ***Итого:***  |  | ***34 ч*** |

**2 год обучения – 2 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** |  **Тема** |  **Содержание занятий** | **Кол-во часов** |
| 1 | «Удивительная снежинка»  | Загадки о геометрических инструментах. Практическая работа с линейкой. Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. *Работа с таблицей* «Геометрические узоры. Симметрия»  | 1 |
| 2 |  Крестики-нолики |  Игра «Крестики-нолики». Игры «Волшебнаяпалочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).  | 1 |
| 3 |  Математические игры |  Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)». | 1 |
| 4 |  Прятки с фигурами |  Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части. | 1 |
| 5 |  Секреты задач |  Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах. | 1 |
| 6-7 | «Спичечный» конструктор  | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек (палочек) в соответствии с условиями. *Проверка выполненной работы.* | 2 |
| 8 |  Геометрический калейдоскоп |  Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм. Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе. | 1 |
| 9 |  Числовые головоломки |  Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). | 1 |
| 10 |  «Шаг в будущее» |  Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?». | 1 |
| 11 | Геометрия вокруг нас  | Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. | 1 |
| 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. | 1 |
| 13 |  «Шаг в будущее» |  Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др. | 1 |
| 14 |  Тайны окружности |  Окружность. Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). | 1 |
| 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 | 1 |
| 16-17 |  «Новогодний серпантин» | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (*работа на компьютере*), математические головоломки, занимательные задачи. | 2 |
| 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». | 1 |
| 19 |  «Часы нас будят по утрам…» |  Определение времени по часам с точностью до часа. Часовой циферблат с подвижными стрелками. | 1 |
| 20 |  Геометрический калейдоскоп | Задания на разрезание и составление фигур. | 1 |
| 21 |  Головоломки |  Расшифровка закодированных слов. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку. | 1 |
| 22 | Секреты задач | Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи. | 1 |
| 23 | «Что скрывает сорока?»  | Решение и составление ребусов, содержащих числа: ви3на, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др. | 1 |
| 24 | Интеллектуальная разминка  |  Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. | 1 |
| 25 | Дважды два — четыре  | Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения»1. Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Математический набор «Карточки- счи-талочки» (сорбонки): карточки двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ. | 1 |
| 26-27 | Дважды два — четыре  | Игры с кубиками (у каждого два кубика). Запись результатов умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Игра «Не собьюсь». Задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» .  | 2 |
| 28 |  В царстве смекалки |  Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах). | 1 |
| 29 |  Интеллектуальная разминка |  Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки,занимательные задачи. | 1 |
| 30 | Составь квадрат  |  Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей. | 1 |
| 31-32 |  Мир занимательных задач | Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «О волке, козе и капусте». | 2 |
| 33 |  Математические фокусы |  Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня). | 1 |
| 34 |  Математическая эстафета | Решение олимпиадных задач (подготовка к международному конкурсу «Кенгуру»).  | 1 |
| ***Итого:***  |  | ***34 ч*** |

**3 год обучения – 3 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** |  **Тема** |  **Содержание занятий** | **Кол-во часов** |
| 1 | Интеллектуальная разминка  | Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». | 1 |
| 2 | «Числовой» конструктор  | 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. | 1 |
| 3 | Геометрия вокруг нас  | Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников. | 1 |
| 4 | Волшебные переливания  | Задачи на переливание. | 1 |
| 5-6 | В царстве смекалки  | Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах). | 2 |
| 7 | «Шаг в будущее»  | 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 конструи-рование». | 1 |
| 8-9 | «Спичечный» конструктор  | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. *Проверка выполненной работы*. | 2 |
| 10 | Числовые головоломки  | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). | 1 |
| 11-12 | Интеллектуальная разминка  | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки,занимательные задачи. | 2 |
| 13 | Математические фокусы  | 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. | 1 |
| 14 | Математические игры  | Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонкис зонтиками» (по выбору учащихся). | 1 |
| 15 | Секреты чисел  | Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами. | 1 |
| 16 | Математическая копилка  | Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач. | 1 |
| 17 | Математическое путешествие | 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 | 1 |
| 18 | Выбери маршрут  | Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др. | 1 |
| 19 | Числовые головоломки  | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). | 1 |
| 20-21 | В царстве смекалки  | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах). | 2 |
| 22 | Мир занимательных задач  | Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. | 1 |
| 23 | Геометрический калейдоскоп  | Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе. | 1 |
| 24 | Интеллектуальная разминка  | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки,занимательные задачи. | 1 |
| 25 | Разверни листок  | Задачи и задания на развитие пространственных представлений. | 1 |
| 26-27 | От секунды до столетия  | 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 своихродственников. | 2 |
| 28 | Числовые головоломки  | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро). | 1 |
| 29 |  Конкурс смекалки | Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки. | 1 |
| 30 | Это было в старину  | Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач.Работа с таблицей «Старинные русские меры длины» | 1 |
| 31 | Математические фокусы  | Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения. | 1 |
| 32-33 | Энциклопедия математических развлечений  | Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.). | 2 |
| 34 | Математический лабиринт  | Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру». | 1 |
| ***Итого:***  |  | ***34 ч*** |

**4 год обучения – 4 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема**  | **Содержание занятий** | **Кол--во часов** |
| 1 | Интеллектуальная разминка | Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». | 1 |
| 2 | Числа-великаны | Как велик миллион? Что такое гугол? | 1 |
| 3 | Мир занимательных задач | Задачи со многими возможными решениями. Задачи с не-достающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. | 1 |
| 4 | Кто что увидит? | Задачи и задания на развитие пространственных представлений. | 1 |
| 5 | Римские цифры | Занимательные задания с римскими цифрами. | 1 |
| 6 | Числовые головоломки | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро). | 1 |
| 7 | Секреты задач | Задачи в стихах повышенной сложности: «Начнём с хвоста», «Сколько лет?» и др. (*Н. Разговоров*). | 1 |
| 8 | В царстве смекалки | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах) | 1 |
| 9 | Математический марафон | Решение задач международного конкурса «Кенгуру». | 1 |
| 10-11 | «Спичечный» конструктор | Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы. | 2 |
| 12 | Выбери маршрут | Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту. Определяем расстояния между городами и сёлами. | 1 |
| 13 | Интеллектуальная разминка | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. | 1 |
| 14 | Математические фокусы | «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. | 1 |
| 15-17 | Занимательное моделирование | 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). | 3 |
| 18 | Математическая копилка | Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач. | 1 |
| 19 | Какие слова спрятаны в таблице? | Поиск в таблице (9 9) слов, связанных с математикой. | 1 |
| 20 | «Математика — наш друг!» | 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. | 1 |
| 21 | Решай, отгадывай, считай | 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. | 1 |
| 22-23 | В царстве смекалки | Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах) | 2 |
| 24 | Числовые головоломки | Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку, какуро). | 1 |
| 25-26 | Мир занимательных задач | 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. | 2 |
| 27 | Математические фокусы | Отгадывание задуманных чисел: «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения» и др. | 1 |
| 28-29 | Интеллектуальная разминка | Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. | 2 |
| 30 | Блиц-турнир по решению задач | Решение логических, нестандартных задач. Решение задач, имеющих несколько решений. | 1 |
| 31 | Математическая копилка | Математика в спорте. Создание сборника числового материала для составления задач | 1 |
| 32 | Геометрические фигуры вокруг нас | Поиск квадратов в прямоугольнике 25 см (на клетчатой части листа). Какая пара быстрее составит (и зарисует) геометрическую фигуру? | 1 |
| 33 | Математический лабиринт | Интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру». | 1 |
| 34 | Математический праздник | Задачи-шутки. Занимательные вопросы и задачи-смекалки. Задачи в стихах. Игра «Задумай число». | 1 |
| ***Итого:***  |  | ***34 ч*** |

**Приложение1**

 **Календарно- тематическое планирование.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Дата проведения**  | **Кол-во часов** |
| **Числа. Арифметические действия. Величины (7ч.)** |
| 1 | Математика — это интересно. *Математика - царица наук.* | 2.09 | 1 |
| 2 | Танграм: древняя китайская головоломка | 9.09 | 1 |
| 3 | Путешествие точки. | 16.09 | 1 |
| 4 | Игры с кубиками. "Спичечный" конструктор. | 23.09 | 1 |
| 5 | Танграм: древняя китайская головоломка | 30.09 | 1 |
| 6 | Волшебная линейка | 7.10 | 1 |
| 7 | Праздник числа 10 | 14.10 |  1 |
| **Мир занимательных задач (5ч.)** |  | 23.1230.12 |
| 8 | Конструирование многоугольников из деталей танграма |  21.10 | 1 |
| 9 | Игра-соревнование «Весёлый счёт» | 11.11 | 1 |
| 10 | Игры с кубиками | 18.11 | 1 |
| 11-12 | Конструкторы | 25.112.12 | 2 |
| **Геометрическая мозаика (22ч.)** |
| 13 | Весёлая геометрия |  9.12 | 1 |
| 14 | Математические игры |  16.12 | 1 |
| 15-16 | «Спичечный» конструктор | 23.1230.12 | 2 |
| 17 | Задачи-смекалки |  13.01 | 1 |
| 18 | Прятки с фигурами |  20.01 | 1 |
| 19 | Математические игры |  27.01 | 1 |
| 20 | Числовые головоломки | 3.02 | 1 |
| 21-22 | Математическая карусель | 10.02 17.02 | 2 |
| 23 | Уголки | 3.03 | 1 |
| 24 | Игра в магазин. Монеты |  10.03 | 1 |
| 25 | Конструирование фигур из деталей танграма | 17.03 | 1 |
| 26 | Игры с кубиками |  24.03 | 1 |
| 27 | Математическое путешествие |  7.04 | 1 |
| 28 | Математические игры |  14.04 | 1 |
| 29 | Секреты задач | 21.04 | 1 |
| 30 | Математическая карусель | 28.04 | 1 |
| 31 | Числовые головоломки | 5.05 | 1 |
| 32 | Математические игры | 12.05 | 1 |
| 33 | КВН | 19.05 | 1 |
| 34 | Повторение и закрепление. | 26.05 | 1 |
| ***Итого:***  |  | ***34 ч*** |

**Лист корректировки**

**Предмет:** «Занимательная математика» **класс** 1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дата по КТ** | **Дата проведения** | **Тема урока** | **Количество часов** | **Причина корректировки** |
| **По КТП** | **Дано** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |