



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
РОСТОВСКАЯ ОБЛАСТЬ
муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
г. Шахты Ростовской области
«Гимназия №10 им. В.М. Шаповалова»

346500 Россия, г. Шахты Ростовской обл., пер. Короткий, 2, тел. / факс (8636) 22-48-26, e-mail: gimn10@shakhty-edu.ru

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО

Н.Г. Жарикова

30.08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
по УВР

О.В. Синицина

31.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор



Н.А. Попова
Приказ №198 от 01.09.2023г.

Подписано

цифровой

подписью:

Попова Наталья

Алексеевна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Математика вокруг нас»

для обучающихся 1-4 классов

Учителя: Хвостова Т.А., Селезнева Е.Н., Панченко Т.В., Иванченко Е.М.,
Семерникова Е.Н., Леонова Р.В., Жарикова Н.Г., Синицина О.В.,
Кудрявцева О.С.

г. Шахты 2023 год

1. Пояснительная записка.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Математика вокруг нас» научно-познавательной области составлена на основе ОООП НОО МБОУ «Гимназия № 10 им. В.М. Шаповалова» и авторской программы для младших школьников О.А. Холодовой «Занимательная математика», издательство РОСТ, г. Москва, 2015 г.. Данный курс – это дополнительное образование, связанное, прежде всего, с удовлетворением индивидуальных образовательных интересов, потребностей и склонностей каждого школьника.

Цель курса: формирование логического мышления посредством освоения основ содержания математической деятельности, развитие математического образа мышления.

Задачи курса:

- Способствовать воспитанию интереса к предмету через занимательные упражнения;
- Расширять математические знания в области многозначных чисел;
- Расширять кругозор обучающихся в различных областях элементарной математики;
- Содействовать умелому использованию символики;
- Учить правильно применять математическую терминологию;
- Развивать умение отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, сосредоточивая внимание на количественных сторонах;
- Развивать познавательную активность и самостоятельность учащихся;
- Формировать интеллектуальные умения, связанные с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- Формировать способность наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, спорить и проверять простейшие гипотезы;
- Формировать пространственные представления и пространственное воображение;
- Развивать коммуникативные умения младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения;
- Способствовать формированию познавательных универсальных учебных действий, обучить методике выполнения логических заданий;
- Формировать элементы логической и алгоритмической грамотности;
- Научить анализировать представленный объект невысокой степени сложности, мысленно расчленяя его на основные составные части, уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли;
- Формировать навыки исследовательской деятельности.
- Привлекать учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

2. Планируемые результаты курса

Личностные универсальные учебные действия:

- 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;
- овладение способами исследовательской деятельности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения.

Метапредметные результаты:

- умение анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные;
- умение выбирать наиболее эффективный способ решения задачи.
- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
 - умение осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;
- умение использовать знаково-символические средства;
- умение формулировать собственное мнение и позицию.

Предметные результаты:

- умения складывать и вычитать в пределах 100, таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления;
- правильно выполнять арифметические действия;
- умение рассуждать логически грамотно;
- знание чисел от 1 до 1000, чисел-великанов (миллион и др.), их последовательность;
- умение анализировать текст задачи: ориентироваться, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);
- умение выбирать необходимую информацию, содержащую в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Числа. Арифметические действия. Величины

- Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.
- Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления.
- Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательность выполнения арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.
- Заполнение числовых кроссвордов
- 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.).
- Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.
- *Форма организации обучения - математические игры:*
- «Веселый счёт» – игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения».
- Игры «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Какой ряд дружнее?»
- Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч».
- Математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление».
- Игры «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др.

Мир занимательных задач

- Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.
- Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомым чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.
- 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 и неверных. 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.

Геометрическая мозаика

- Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка $1 \rightarrow$ $1 \downarrow$, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.
- 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 разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр. (По выбору учащихся.)
- *Форма организации обучения – работа с конструкторами*
- Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.
- Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат» (Никитин Б.П. Ступеньки творчества или Развивающие игры. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 1989). «Спичечный» Конструктор (Вместо спичек можно использовать счётные палочки).
- ЛЕГО- конструкторы. Набор «Геометрические тела».
- Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Тематическое планирование.

1 класс.

№ п/п	Тема.	Кол-во часов	Планируемые результаты
Город закономерностей		7	<p><i>Сравнивать</i> разные приемы действий, <i>выбирать</i> удобные способы для выполнения конкретного задания.</p> <p><i>Применять</i> изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.</p> <p><i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.</p> <p><i>Контролировать</i> свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.</p>
1	Аллея признаков	1	
2-3	Порядковый проспект	2	
4	Улица волшебного квадрата	1	
5	В космической лаборатории	1	
6	Художественная площадь	1	
7	Испытания в городе Закономерностей.	1	
Город загадочных чисел		9	<p><i>Анализировать</i> правила игры.</p> <p><i>Действовать</i> в соответствии с заданными правилами.</p> <p><i>Включаться</i> в групповую работу.</p> <p><i>Участвовать</i> в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.</p>
8	Улица Загадальная	1	
9-10	Цифровой проезд	2	
11	Числовая улица	1	
12	Заколдованный переулок	1	
13	Улица магическая	1	
14	Вычислительный проезд	1	
15	Переулок Доминошек	1	
16	Испытания в городе Загадочных чисел	1	
Город логических рассуждений		8	<p><i>Анализировать</i> текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины).</p> <p><i>Искать и выбирать</i> необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.</p>
17	Улица Высказываний	1	
18	Улица Правдолюбов и Лжецов	1	
19	Отрицательный переулок	1	
20-23	Проспект Логических задач	4	
24	Испытания в городе Логических рассуждений	1	
Город занимательных задач		6	<p>Анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины)</p>
25	Улица Величинская	1	
26	Временной переулок	1	
27	Улица Сказочная	1	
28	Хитровский переулок	1	

29	Смекалистая улица	1	Ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Проводить линии по заданному маршруту (алгоритму).
30	Испытания в городе Занимательных задач	1	
Город геометрических превращений		3	
31	Фигурный проспект	1	
32	Зеркальный переулок	1	
33	Художественная улица	1	

2 класс.

№ п/п	Тема.	Кол-во часов	Планируемые результаты
Город загадочных чисел.		6	<i>Моделировать</i> в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; <i>использовать</i> его в ходе самостоятельной работы. <i>Применять</i> изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками. <i>Анализировать</i> правила игры. <i>Действовать</i> в соответствии с заданными правилами. <i>Включаться</i> в групповую работу.
1	Улица Ребусовая	1	
2	Цифровой проезд	1	
3	Числовая улица	1	
4-5	Вычислительный проезд	2	
6	Испытания в городе Загадочных чисел.	1	
Город закономерностей		7	<i>Участвовать</i> в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его. <i>Выполнять</i> пробное учебное действие, <i>фиксировать</i> индивидуальное затруднение в пробном действии. <i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием. <i>Контролировать</i> свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
7	Улица шифровальная	1	
8	Координатная площадь	1	
9-10	Порядковый проспект	2	
11	Улица волшебного квадрата	1	
12	Улица магическая	1	
13	Испытания в городе закономерностей	1	
Город геометрических превращений		6	Выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже. <i>Анализировать</i> расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции. Составлять фигуры
14-15	Конструкторский проезд	2	
16	Фигурный проспект	1	
17	Зеркальный переулок	1	
18	Художественная улица	1	

19	Испытание в городе Геометрических превращений	1	из частей. Определять место заданной детали в конструкции.
Город логических рассуждений		8	<i>Анализировать</i> текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины). <i>Искать и выбирать</i> необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. <i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
20	Улица Высказываний	1	
21	Улица Правдолюбив и Лжецов	1	
22	Отрицательный переулок	1	
23	Улица Сказочная	1	
24	Площадь Множеств	1	
25	Пересечение улиц. Перекресток	1	
26	Проспект Логических задач	1	
27	Испытания в городе Логических рассуждений	1	
Город занимательных задач		7	<i>Анализировать</i> текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины). <i>Искать и выбирать</i> необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.
28	Улица Величинская	1	
29	Смекалистая улица	1	
30	Денежный бульвар	1	
31	Торговый центр	1	
32	Временной переулок	1	
33	Хитровский переулок	1	
34	Математический конкурс «Сказочная страна»	1	

3 класс.

№ п/п	Тема.	Кол-во часов	Планируемые результаты
	Арифметические действия и величины	10	
1-2	Математика – это интересно. Решение нестандартных задач	2	<i>Сравнивать</i> разные приемы действий, <i>выбирать</i> удобные способы для выполнения конкретного задания. <i>Применять</i> изученные способы учебной работы и приемы вычислений для работы с числовыми головоломками.
3	Волшебная линейка. Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки	1	
4	Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	1	<i>Анализировать</i> правила игры. <i>Действовать</i> в соответствии с заданными правилами.
5	Игра-соревнование «Веселый счёт»	1	
6-7	Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в	2	

	пределах 1000. Вычитание в пределах 1000»		<i>Включаться</i> в групповую работу. <i>Участвовать</i> в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.
8	Игра в магазин. Монеты. Сложение и вычитание в пределах 1000	1	<i>Выполнять</i> пробное учебное действие, <i>фиксировать</i> индивидуальное затруднение в пробном действии. <i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием. <i>Контролировать</i> свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
9-10	Проектная деятельность "Газета умников и умниц"	2	<i>Анализировать</i> текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины). <i>Искать и выбирать</i> необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. <i>Моделировать</i> ситуацию, описанную в тексте задачи. <i>Использовать</i> соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации. <i>Конструировать</i> последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи. <i>Объяснять (обосновывать)</i> выполняемые и выполненные действия. <i>Воспроизводить</i> способ решения задачи. <i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием. <i>Анализировать</i> предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные. <i>Оценивать</i> предъявленное готовое решение задачи (верно,
	Мир занимательных задач	13	
11-12	Проектная деятельность "Природное сообщество-аквариум"	2	
13	Игры с кубиками. Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе.	1	
14-15	«Спичечный» конструктор Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием	2	
16-17	Задачи-смекалки. Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.	2	
18-19	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	2	
20-21	Секреты задач Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	2	

			<p>неверно).</p> <p><i>Участвовать</i> в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.</p> <p><i>Конструировать</i> несложные задачи.</p>
22-23	Проектная деятельность «Великие математики»	2	
	Геометрическая мозаика	11	
24	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	<i>Ориентироваться</i> на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow$ $1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.
25	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1	<i>Проводить</i> линии по заданному маршруту (алгоритму).
26-28	Весёлая геометрия Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность	3	<i>Выделять</i> фигуру заданной формы на сложном чертеже.
29	Прятки с фигурами Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре»	1	<i>Анализировать</i> расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.
30	Уголки Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	1	<i>Составлять</i> фигуры из частей. <i>Определять</i> место заданной детали в конструкции.
31-32	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.	2	<i>Выявлять</i> закономерности в расположении деталей; <i>составлять</i> детали в соответствии с заданным контуром конструкции. <i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
33-34	Создание мини-альбома «Узоры геометрии»	2	<i>Объяснять (доказывать)</i> выбор деталей или способа действия при заданном условии. <i>Анализировать</i> предложенные возможные варианты верного решения.

4 класс.

№ п/п	Тема.	Кол-во часов	Планируемые результаты
	Арифметические действия и величины	11	
1	Любителям математики. Турнир смекалистых	1	<p><i>Сравнивать</i> разные приемы действий, <i>выбирать</i> удобные способы для выполнения конкретного задания.</p> <p><i>Моделировать</i> в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; <i>использовать</i> его в ходе самостоятельной работы.</p> <p><i>Применять</i> изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.</p> <p><i>Включаться</i> в групповую работу. <i>Участвовать</i> в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.</p> <p><i>Выполнять</i> пробное учебное действие, <i>фиксировать</i> индивидуальное затруднение в пробном действии. <i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.</p> <p><i>Контролировать</i> свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.</p>
2	Модель машины времени. Решение задач с именованными числами.	1	
3	Закономерности в числах и фигурах. Многозначные числа.	1	
4	Игры на развитие наблюдательности. Прикидка суммы и разности при работе с многозначными числами.	1	
5	Поиск альтернативных способов действий. Арифметические действия с круглыми числами.	1	
6-8	Составление алгоритмов и применение их на практике при решении примеров. Действия противоположные по значению. Использование обратной операции при решении задач, уравнений, примеров.	3	
9	Выделение признаков. Сходство и различие в письменном умножении на однозначное и двузначное число	1	
10	Из истории чисел. Применение различных цифр и чисел в современной жизни.	1	
11	Развиваем воображение. Составление задач на нахождение среднего арифметического числа	1	
	Мир занимательных задач	13	
12-13	Игры с числами. Решение задач на нахождение части числа, числа по его части.	2	<p><i>Искать и выбирать</i> необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.</p> <p><i>Моделировать</i> ситуацию, описанную в тексте задачи. <i>Использовать</i> соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.</p> <p><i>Конструировать</i> последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.</p> <p><i>Объяснять</i> (обосновывать)</p>
14-16	Проектная деятельность «Трудолюбивые пчелы»	3	
17-18	Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.	2	
19-20	Проектная деятельность "Газета эрудитов"	2	
21-22	Задачи – тесты. Блиц - турнир.	2	
23	Математические головоломки.	1	
24	Придумывание по аналогии. Решение задач и составление обратных задач к	1	

	данным.		<p>выполняемые и выполненные действия.</p> <p><i>Воспроизводить</i> способ решения задачи.</p> <p><i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.</p> <p><i>Анализировать</i> предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.</p> <p><i>Выбрать</i> наиболее эффективный способ решения задачи.</p> <p><i>Оценивать</i> предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно).</p> <p><i>Участвовать</i> в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.</p> <p><i>Конструировать</i> несложные задачи.</p>
	Геометрическая мозаика	10	<p><i>Анализировать</i> расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.</p> <p><i>Составлять</i> фигуры из частей.</p> <p><i>Определять</i> место заданной детали в конструкции.</p> <p><i>Выявлять</i> закономерности в расположении деталей;</p> <p><i>составлять</i> детали в соответствии с заданным контуром конструкции.</p> <p><i>Сопоставлять</i> полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.</p> <p><i>Объяснять (доказывать)</i> выбор деталей или способа действия при заданном условии.</p> <p><i>Анализировать</i> предложенные возможные варианты верного решения.</p> <p><i>Моделировать</i> объёмные фигуры из различных материалов(провода, пластилин и др.) и из развёрток.</p>
25-26	Волшебный круг. Правила сравнения.	2	
27	Магические квадраты. Нахождение площади фигур.	1	
28	Волшебный квадрат. Нахождение объёма фигур	1	
29-30	Проектная деятельность "Волшебный круг"	2	
31	Путешествие по числовому лучу. Координаты на числовом луче.	1	
32	Игра «морской бой». Координаты точек на плоскости.	1	
33	Графы на плоскости	1	
34	Подведение итогов обучения. Смотр знаний.	1	

Календарно – тематическое планирование

1 класс.

№ п/п	Тема.	Кол- во часов	Дата план.	Дата факт.
Город закономерностей		7		
1	Аллея признаков	1		
2-3	Порядковый проспект	2		
4	Улица волшебного квадрата	1		
5	В космической лаборатории	1		
6	Художественная площадь	1		
7	Испытания в городе Закономерностей.	1		
	Улица шифровальная	1		
Город загадочных чисел		9		
8	Улица Загадальная	1		
9-10	Цифровой проезд	2		
11	Числовая улица	1		
12	Заколдованный переулок	1		
13	Улица магическая	1		
14	Вычислительный проезд	1		
15	Переулок Доминошек	1		
16	Испытания в городе Загадочных чисел	1		
Город логических рассуждений		8		
17	Улица Высказываний	1		
18	Улица Правдолюбов и Лжецов	1		
19	Отрицательный переулок	1		
20-23	Проспект Логических задач	4		
24	Испытания в городе Логических рассуждений	1		
Город занимательных задач		6		
25	Улица Величинская	1		
26	Временной переулок	1		
27	Улица Сказочная	1		
28	Хитровский переулок	1		
29	Смекалистая улица	1		
30	Испытания в городе Занимательных задач	1		
Город геометрических превращений		3		
31	Фигурный проспект	1		
32	Зеркальный переулок	1		
33	Художественная улица	1		

2 класс.

№ п/п	Тема.	Кол- во часов	Дата план.	Дата факт.
Город загадочных чисел.		6		
1	Улица Ребусовая	1		
2	Цифровой проезд	1		
3	Числовая улица	1		
4-5	Вычислительный проезд	2		
6	Испытания в городе Загадочных чисел.	1		
Город закономерностей		7		
7	Улица шифровальная	1		
8	Координатная площадь	1		
9-10	Порядковый проспект	2		
11	Улица волшебного квадрата	1		
12	Улица магическая	1		
13	Испытания в городе закономерностей	1		
Город геометрических превращений		6		
14-15	Конструкторский проезд	2		
16	Фигурный проспект	1		
17	Зеркальный переулок	1		
18	Художественная улица	1		
19	Испытание в городе Геометрических превращений	1		
Город логических рассуждений		8		
20	Улица Высказываний	1		
21	Улица Правдолюбив и Лжецов	1		
22	Отрицательный переулок	1		
23	Улица Сказочная	1		
24	Площадь Множеств	1		
25	Пересечение улиц. Перекресток	1		
26	Проспект Логических задач	1		
27	Испытания в городе Логических рассуждений	1		
Город занимательных задач		7		
28	Улица Величинская	1		
29	Смекалистая улица	1		
30	Денежный бульвар	1		
31	Торговый центр	1		
32	Временной переулок	1		
33	Хитровский переулок	1		
34	Математический конкурс «Сказочная страна»	1		

3 класс.

№ п/п	Тема.	Кол- во часов	Дата план.	Дата факт.
1	Математика – это интересно. Решение нестандартных задач	2		
2	Математика – это интересно. Решение нестандартных задач			
3	Танграм: древняя китайская головоломка.	1		
4	Проектная деятельность ”Природное сообщество-аквариум”	2		
5	Проектная деятельность ”Природное сообщество-аквариум”			
6	Игры с кубиками. Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе.	1		
7	Волшебная линейка. Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки	1		
8	Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	1		
9	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1		
10	Игра- соревнование «Веселый счёт»	1		
11	Проектная деятельность ”Газета умников и умниц”	2		
12	Проектная деятельность ”Газета умников и умниц”			
13	Весёлая геометрия Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность	3		
14	Весёлая геометрия Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность			
15	Весёлая геометрия Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность			
16	Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 1000. Вычитание в пределах 1000»	1		
17	«Спичечный» конструктор Построение	2		

	конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием			
18	«Спичечный» конструктор Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием			
19	Задачи-смекалки. Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.	2		
20	Задачи-смекалки. Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.			
21	Прятки с фигурами Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре»	1		
22	Математические игры. Построение «математических» пирамид», «Сложение в пределах 1000. Вычитание в пределах 1000»	1		
23	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	1		
24	Уголки Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	1		
25	Игра в магазин. Монеты. Сложение и вычитание в пределах 1000	1		
26	Конструирование фигур из деталей танграма. Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения.	2		
27	Конструирование фигур из деталей танграма. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе.			
28	Секреты задач Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	2		
29	Секреты задач Решение задач разными способами. Решение нестандартных			

	задач.			
30	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	1		
31	Проектная деятельность «Великие математики» .	2		
32	Проектная деятельность «Великие математики» .			
33	Создание мини-альбома «Узоры геометрии»	2		
34	Создание мини-альбома «Узоры геометрии»			

4 класс

№ п/п	Тема.	Кол- во часов	Дата план.	Дата факт.
1	Любителям математики. Турнир смекалистых	1		
2	Волшебный круг. Правила сравнения. Сравнение дробей.	2		
3	Волшебный круг. Правила сравнения. Сравнение дробей.			
4	Игры с числами. Решение задач на нахождение части числа, числа по его части.	2		
5	Игры с числами. Решение задач на нахождение части числа, числа по его части.			
6	Модель машины времени. Решение задач с именованными числами.	1		
7	Закономерности в числах и фигурах. Многозначные числа.	1		
8	Проектная деятельность «Трудолюбивые пчелы»	3		

9	Проектная деятельность «Трудолюбивые пчелы»			
10	Проектная деятельность «Трудолюбивые пчелы»			
11	Магические квадраты. Нахождение площади фигур.	1		
12	Волшебный квадрат. Нахождение объёма фигур	1		
13	Игры на развитие наблюдательности. Прикидка суммы и разности при работе с многозначными числами.	1		
14	Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.	2		
15	Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.			
16	Поиск альтернативных способов действий. Арифметические действия с круглыми числами.	1		
17	Проектная деятельность «Газета эрудитов»	2		
18	Проектная деятельность «Газета эрудитов»			
19	Задачи – тесты. Блиц - турнир.	1		
20	Составление алгоритмов и применение их на практике при решении примеров. Действия противоположные по значению. Использование обратной операции при решении задач, уравнений, примеров.	3		
21	Составление алгоритмов и применение их на практике при решении примеров. Действия противоположные по значению. Использование обратной операции при решении задач, уравнений, примеров.			
22	Составление алгоритмов и применение их на практике при решении примеров.			

	Действия противоположные по значению. Использование обратной операции при решении задач, уравнений, примеров.			
23	Выделение признаков. Сходство и различие в письменном умножении на однозначное и двузначное число	1		
24	Математические головоломки.	1		
25	Блиц – турнир. Задачи – тесты	1		
26	Придумывание по аналогии. Решение задач и составление обратных задач к данным.	1		
27	Из истории чисел. Применение различных цифр и чисел в современной жизни.	1		
28	Развиваем воображение. Составление задач на нахождение среднего арифметического числа	1		
29	Проектная деятельность "Волшебный круг"	2		
30				
31	Путешествие по числовому лучу. Координаты на числовом луче.	1		
32	Игра «морской бой». Координаты точек на плоскости.	1		
33	Графы на плоскости	1		
34	Подведение итогов обучения. Смотр знаний.	1		

2 класс

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов			Форма контрол я
		теори я	практи ка	всего	
1	Проектная деятельность «Великие математики»		1	1	
2-3	Геометрические упражнения	1	1	2	
4	Упражнения в черчении на нелинованной бумаге	-	1	1	
5	Игра «Удивительный квадрат»	-	1	1	
6	Преобразование фигур на плоскости	1	-	1	
7	Задачи-смекалки	-	1	1	
8	Симметрия фигур	-	1	1	

9-10	Соединение и пересечение фигур	1	1	2	
11	Познавательная игра «Семь вёрст...»	-	1	1	Игра
12 - 13	Проектная деятельность «Московский Кремаль»	-	2	2	Проект
14 - 15	Объём фигур	1	1	2	
16	Логическая игра «Молодцы и хитрецы»	-	1	1	Логическая игра
17	Конструирование предметов из геометрических фигур	-	1	1	
18	Открытие нуля.	1	-	1	
19- 20	Учимся разрешать задачи на противоречия.	1	1	2	
21	Игра «Гонка за лидером: меры в пословицах»	-	1	1	
22- 23	Проектная деятельность «Зрительный образ квадрата»	-	2	2	Проект
24	Экскурсия в компьютерный класс	1	-	1	
25- 26	Компьютерные математические игры	-	2	2	
27	Международная игра «Кенгуру»	-	1	1	
28	Конкурс знатоков (1 тур)	-	1	1	Конкурс
29	Конкурс знатоков (2 тур)	-	1	1	Конкурс
30	Конкурс знатоков (итоговый тур)	-	1	1	Конкурс
31- 32	Учимся комбинировать элементы знаковых систем.	1	1	2	
33- 35	Задачи с многовариантными решениями.	1	2	3	Игра «Кто больше»

