**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**‌****Департамент образования и науки Брянской области‌‌**

**‌****Администрация Мглинского района‌**​

**МБОУ "Высокская СОШ"**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ПРИНЯТОрешением педагогического совета Протокол от «30» августа 2024 года № 1 | СОГЛАСОВАНОЗаместитель директора по УВР\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Шевелев А.В. «30» августа 2024 г. | УТВЕРЖДЕНОприказом от «02» сентября 2024 года № 82-а |

‌

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**внеурочной деятельности**

**«Занимательная математика»**

для обучающихся 1-4 классов

 Составил: учитель

 начальных классов Ткачева Т. В.

​**с. Высокое ‌** **2024‌**​

**Пояснительная записка**

 Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная математика» для 1- 4 классов разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программы начального общего образования , примерной программы по математике и авторской программы М.И. Моро «Математика. Рабочие программы 1- 4 классы» предметная линия учебников системы «Школа России».

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

 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.

 **Цель курса:** развивать логическое мышление, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и его доказательность.

 **Задачи курса**:

*Обучающие:*

* развитие мотивации и расширение кругозора обучающихся в различных областях элементарной математики;
* обучение правильному применению математической терминологии и умелому использованию символики;
* развитие мышления в процессе формирования основных приемов мысли­тельной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
* формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

*Воспитывающие:*

* формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
* развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключе­ния, аргументировано доказывать свою точку зрения.

*Развивающие*:

* развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
* развитие мелкой моторики рук и глазомера;
* формирование навыков творческого мышления и развитие умения ре­шать нестандартные задачи.

**Общая характеристика курса**

 Курс «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). При организации занятий целесообразно использовать принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

**Место курса «Занимательная математика» в учебном плане**

 Программа рассчитана на 4 года. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 35 минут (в 1 классе), по 40 минут во 2-4 классах. Курс изучения программы рассчитан на учащихся 1–4-х классов.

**Планируемые результаты изучения курса**

 **Личностные результаты**:

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

— развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;

— воспитание чувства справедливости, ответственности;

— развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

 **Метапредметные результаты:**

**Числа. Арифметические действия. Величины**

***Универсальные учебные действия:***

— сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы

для выполнения конкретного задания;

— моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;

— применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;

— анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;

— включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;

—выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;

— аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;

— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результата с заданным условием;

—контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

**Мир занимательных задач**

***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**

***Универсальные учебные действия:***

—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 (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.

Вместо спичек можно использовать счётные палочки.

 **Предметные результаты** отражены в содержании программы.

**Содержание курса**

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.

***Ценностными ориентирами содержания курса*** 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.

**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. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.).

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

Числа-великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

***Форма организации обучения*** — математические игры:

— «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «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», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»;

— игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»;

— игры с набором «Карточки-считалочки» (сорбонки) — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ;

— математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»;

— работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом

заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.;

— игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

**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.

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.

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.

Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

**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. 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 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». «Спичечный» конструктор;

—набор «Геометрические тела»;

—конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

**Тематическое планирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Класс** | **Темы** | **Количество часов** |
| **1 класс** | Числа. Арифметические действия. Величины.Мир занимательных задачГеометрическая мозаика | ***17******3******13*** **Итого:33** |
| **2 класс** | Числа. Арифметические действия. ВеличиныМир занимательных задачГеометрическая мозаика | ***15******7******12*****Итого:34** |
| **3 класс** | Числа. Арифметические действия. Величины.Мир занимательных задачГеометрическая мозаика | ***22******7******5*****Итого: 34** |
| **4 класс** | Числа. Арифметические действия. ВеличиныМир занимательных задачГеометрическая мозаика | ***16******12******6*****Итого: 34** |
|  |  | ***135ч.*** |

**Календарное планирование**

**1 класс**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата по программе | Дата фактически | Тема | Содержание |
| ***Геометрическая мозаика (5 ч)*** |
| 1 |  |  | Математика — это интересно. Решение нестандартных задач. |
| 2 |  |  | Танграм: древняя китайская головоломка |
| 3 |  |  | Путешествие точки |
| 4 |  |  | Игры с кубиками |
| 5 |  |  | Танграм: древняя китайская головоломка |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (2 ч)*** |
| 6 |  |  | Волшебная линейкаШкала линейки |
| 7 |  |  | Праздник числа 10 |
| ***Геометрическая мозаика (1 ч)*** |
| 8 |  |  | Конструирование многоугольников из деталей танграма |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (2 ч)*** |
| 9 |  |  | Игра-соревнование «Весёлый счёт» |
| 10 |  |  | Игры с кубиками |
| ***Геометрическая мозаика (3 ч)*** |
| 11 |  |  | Конструктор |
| 12 |  |  | Сбор модели по схеме |
| 13 |  |  | Весёлая геометрия |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (1 ч)*** |
| 14 |  |  | Математические игры |
| ***Геометрическая мозаика (2 ч)*** |
| 15 |  |  | «Спичечный» конструктор  |
| 16 |  |  | «Спичечный» конструктор. Задачи |
| ***Мир занимательных задач (1 ч)*** |
| 17 |  |  | Задачи-смекалки |
| ***Геометрическая мозаика (1 ч)*** |
| 18 |  |  | Прятки с фигурами |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (6 ч)*** |
| 19 |  |  | Математические игры. |
| 20 |  |  | Числовые головоломки |
| 21 |  |  | Математическая карусель |
| 22 |  |  | Математическая карусель (продолжение) |
| 23 |  |  | Уголки |
| 24 |  |  | Игра в магазин.  |
| ***Геометрическая мозаика (1 ч)*** |
| 25 |  |  | Конструирование фигур из деталей танграма. |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (3 ч)*** |
| 26 |  |  | Игры с кубиками |
| 27 |  |  | Математическое путешествие |
| 28 |  |  | Математические игры |  |
| ***Мир занимательных задач (2 ч)*** |
| 29 |  |  | Секреты задач |
| 30 |  |  | Математическая карусель |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (3 ч)*** |
| 31 |  |  | Числовые головоломки |
| 32 |  |  | Математические игры |
| 33 |  |  | Математические игры |

**2 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата по программе | Дата фактически | Тема занятия |
| ***Геометрическая мозаика (2 ч)*** |
| 1 |  |  | «Удивительная снежинка» |
| 2 |  |  | Крестики-нолики |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (1 ч)*** |
| 3 |  |  | Математические игры |
|  | ***Геометрическая мозаика (1 ч)*** |
| 4 |  |  | Прятки с фигурами |
|  | ***Мир занимательных задач (1 ч)*** |
| 5 |  |  | Секреты задач |
|  |  |  | ***Геометрическая мозаика (3 ч)*** |
| 6 |  |  | «Спичечный» конструктор |
| 7 |  |  | «Спичечный» конструктор |
| 8 |  |  | Геометрический калейдоскоп. |
|  | ***Числа. Арифметические действия. Величины (2 ч)*** |
| 9 |  |  | Числовые головоломки |
| 10 |  |  | «Шаг в будущее» |
| ***Геометрическая мозаика (4 ч)*** |
| 11 |  |  | Геометрия вокруг нас |
| 12 |  |  | Путешествие точки. |
| 13 |  |  | «Шаг в будущее» |
| 14 |  |  | Тайны окружностиОкружность. |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (5ч)*** |
| 15 |  |  | Математическое путешествие |
| 16 |  |  | «Новогодний серпантин» |
| 17 |  |  | «Новогодний серпантин» |
| 18 |  |  | Математические игры |
| 19 |  |  | «Часы нас будят по утрам…» |
| ***Геометрическая мозаика (1 ч)*** |
| 20 |  |  | Геометрический калейдоскоп |
| ***Мир занимательных задач (2 ч)*** |
| 21 |  |  | Головоломки. Расшифровка закодированных слов.  |
| 22 |  |  | Секреты задач |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (7 ч)*** |
| 23 |  |  | «Что скрывает сорока?» |
| 24 |  |  | Интеллектуальная разминка |
| 25 |  |  | Дважды два — четыре. Таблица умножения однозначных чисел |
| 26 |  |  | Дважды два — четыре |
| 27 |  |  | Игры с кубиками на умножение |
| 28 |  |  | В царстве смекалки |
| 29 |  |  | Интеллектуальная разминка |
| ***Геометрическая мозаика (1 ч)*** |
| 30 |  |  | Составь квадрат.Прямоугольник. Квадрат.  | . |
| ***Мир занимательных задач (4 ч)*** |
| 31 |  |  | Мир занимательных задач |
| 32 |  |  | Задачи, имеющие несколько решений |
| 33 |  |  | Математические фокусы |
| 34 |  |  | Математическая эстафета |

**3 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата по программе | Дата фактически | Тема |
| ***Мир занимательных задач (1 ч)*** |
| 1 |  |  | Интеллектуальная разминка |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (1 ч)*** |
| 2 |  |  | «Числовой» конструктор |
| ***Геометрическая мозаика (1 ч)*** |
| 3 |  |  | Геометрия вокруг нас |
| ***Мир занимательных задач (3 ч)*** |
| 4 |  |  | Волшебные переливания |
| 5 |  |  | В царстве смекалки |
| 6 |  |  | Решение нестандартных задач (на «отношения») |
| ***Геометрическая мозаика (3 ч)*** |
| 7 |  |  | «Шаг в будущее» |
| 8 |  |  | «Спичечный» конструктор |
| 9 |  |  | «Спичечный» конструктор |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (12 ч)*** |
| 10 |  |  | Числовые головоломки |
| 11 |  |  | Интеллектуальная разминка |
| 12 |  |  | Интеллектуальная разминка |
| 13 |  |  | Математические фокусы |
| 14 |  |  | Математические игры |
| 15 |  |  | Секреты чисел |
| 16 |  |  | Математическая копилка |
| 17 |  |  | Математическое путешествие |
| 18 |  |  | Выбери маршрут |
| 19 |  |  | Числовые головоломки |
| 20 |  |  | В царстве смекалки |
| 21 |  |  | В царстве смекалки |
| ***Мир занимательных задач (1 ч)*** |
| 22 |  |  | Мир занимательных задач |
| ***Геометрическая мозаика (1 ч)*** |
| 23 |  |  | Геометрический калейдоскоп |
| ***Мир занимательных задач (2 ч)*** |
| 24 |  |  | Интеллектуальная разминка задачи |
| 25 |  |  | Разверни листок. От секунды до столетия |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (9 ч)*** |
| 26 |  |  | Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век. |
| 27 |  |  | Одна секунда в жизни класса.  |
| 28 |  |  | Числовые головоломки |
| 29 |  |  | Конкурс смекалки |
| 30 |  |  | Это было в старину |
| 31 |  |  | Математические фокусы |
| 32 |  |  | Энциклопедия математических развлечений |
| 33 |  |  | Составление сборника занимательных заданий.  |
| 34 |  |  | Математический лабиринт |

 **4 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата по программе | Дата фактически | Тема |
| ***Мир занимательных задач (1 ч)*** |
| 1 |  |  | Интеллектуальная разминка |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (1 ч)*** |
| 2 |  |  | Числа-великаны |
| ***Мир занимательных задач (2 ч)*** |
| 3 |  |  | Мир занимательных задач |
| 4 |  |  | Кто что увидит? |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (2 ч)*** |
| 5 |  |  | Римские цифры |
| 6 |  |  | Числовые головоломки |
| ***Мир занимательных задач (3 ч)*** |
| 7 |  |  | Секреты задач |
| 8 |  |  | В царстве смекалки |
| 9 |  |  | Математический марафон |
| ***Геометрическая мозаика (2 ч)*** |
| 10 |  |  | «Спичечный» конструктор |
| 11 |  |  | «Спичечный» конструктор. Фигуры |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (3 ч)*** |
| 12 |  |  | Выбери маршрут |
| 13 |  |  | Интеллектуальная разминка |
| 14 |  |  | Математические фокусы |
| ***Геометрическая мозаика (3 ч)*** |
| 15 |  |  | Занимательное моделирование |
| 16 |  |  | Моделирование геометрических фигур. |
| 17 |  |  | Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (7 ч)*** |
| 18 |  |  | Математическая копилка |
| 19 |  |  | Какие слова спрятаны в таблице? |
| 20 |  |  | «Математика — наш друг!» |
| 21 |  |  | Решай, отгадывай, считай |
| 22 |  |  | В царстве смекалки |
| 23 |  |  | Числовые головоломки |
| 24 |  |  | Решение и составление ребусов, содержащих числа |
| ***Мир занимательных задач (2 ч)*** |
| 25 |  |  | Мир занимательных задач |
| 26 |  |  | Задачи со многими возможными решениями |
| ***Числа. Арифметические действия. Величины (3 ч)*** |
| 27 |  |  | Математические фокусы |
| 28 |  |  | Интеллектуальная разминка |
| 29 |  |  | Интеллектуальная разминка |
| ***Мир занимательных задач (2 ч)*** |
| 30 |  |  | Блиц-турнир по решению задач |
| 31 |  |  | Математическая копилка |
| ***Геометрическая мозаика (1 ч)*** |
| 32 |  |  | Геометрические фигуры вокруг нас |
| ***Мир занимательных задач (2 ч)*** |
| 33 |  |  | Математический лабиринт |
| 34 |  |  | Математический праздник |