МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство просвещения Республики Башкортостан

МКУ "Отдел образования администрации городского округа

город Стерлитамак Республики Башкортостан "

МАОУ "Гимназия №2"

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ "Гимназия №2"

_____

Мушарапов Р.Р.

N128 от «31» 08 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

по курсу

«Занимательная математика»

(для 1-4 классов образовательных организаций)

Стерлитамак 2026

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА

В результате прохождения программы внеурочной деятельности предполагается достичь 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.

*Конструировать*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 (треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.

Составлять фигуры из частей. *Определять* место заданной детали в конструкции.

Выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.

Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

Объяснять выбор деталей или способа действия при заданном условии.

Анализировать предложенные возможные варианты верного решения.

Моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток.

Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля: *сравнивать* построенную конструкцию с образцом.

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

Регулятивные УУД:

- *определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя;

- учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с материалом;

- учиться *работать* по предложенному учителем плану.

Познавательные УУД:

- *находить ответы* на вопросы в тексте, иллюстрациях;

- *делать выводы* в результате совместной работы класса и учителя;

- *преобразовывать* информацию из одной формы в другую: подробно *пересказывать* небольшие тексты.

Коммуникативные УУД:

- *оформлять* свои мысли в устной и письменной форме (на уровне предложения или небольшого текста);

- *слушать* и *понимать* речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;

- *выразительно читать* и *пересказывать* текст;

- *договариваться* с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;

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

Требования к результатам обучения учащихся к концу 1 класса

Обучающийся научится:	***Обучающийся получит возможность научиться:***
- понимать, как люди учились считать; - из истории линейки, нуля, математических знаков; - работать с пословицами, в которых встречаются числа; - выполнять интересные приёмы устного счёта.	- находить суммы ряда чисел; - решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками; - разгадывать числовые головоломки и математические ребусы; - находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах.

Требования к результатам обучения учащихся к концу 2 класса

Обучающийся научится:	***Обучающийся получит возможность научиться:***
- понимать нумерацию древних римлян; -некоторые сведения из истории счёта и десятичной системы счисления; -выделять простейшие математические софизмы; - пользоваться сведениями из «Книги рекордов Гиннесса»; - понимать некоторые секреты	- использовать интересные приёмы устного счёта; - применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание; -разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; -решать задачи на сообразительность,

математических фокусов	комбинаторные, с геометрическим содержанием, задачи-смекалки; - находить периметр и площадь составных фигур.

Требования к результатам обучения учащихся 3 класса

Обучающийся научится:	***Обучающийся получит возможность научиться:***
- различать имена и высказывания великих математиков; - работать с числами – великанами; - пользоваться алгоритмами составления и разгадывания математических ребусов; - понимать «секреты» некоторых математических фокусов.	-преобразовывать неравенства в равенства, составленные из чисел, сложенных из палочек в виде римских цифр; - решать нестандартные, олимпиадные и старинные задачи; - использовать особые случаи быстрого умножения на практике; - находить периметр, площадь и объём окружающих предметов; - разгадывать и составлять математические ребусы, головоломки, фокусы.

Требования к результатам обучения учащихся 4 класса

Обучающийся научится:	***Обучающийся получит возможность научиться:***
- проводить вычислительные операции площадей и объёма фигур - конструировать предметы из геометрических фигур. - разгадывать и составлять простые математические ребусы, магические квадраты; - применять приёмы, упрощающие сложение и вычитание.	- выполнять упражнения с чертежей на нелинованной бумаге. - решать задачи на противоречия. - анализировать проблемные ситуаций во многоходовых задачах. - работать над проектами

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 стрелки 1→ 1↓ и др., указывающие направление движения; —проводить линии по заданному маршруту (алгоритму); —выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже; —анализировать расположение деталей (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.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание учебного предмета «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 учебного предмета 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.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

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.

Занимательные задания с римскими цифрами.

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

Математические игры

«Веселый 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 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 республиканских и всероссийских конкурсов.

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→ 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, 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).

Работа с конструкторами

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор. ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела». Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия. «Математика и конструирование».

Содержание учебного предмета
1 класс

№	Наименование раздела	Количество часов	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины	**14 ч**	Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа
2	Мир занимательных задач	**6 ч**	*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	**13 ч**	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.

Содержание учебного предмета
2 класс

№	Наименование раздела	Количество часов	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины	**12 ч**	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	**10 ч**	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	**12 ч**	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

Содержание учебного предмета
3 класс

№	Наименование раздела	Количество часов	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины	**14 ч**	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	**14 ч**	*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	**8 ч**	*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)

Содержание учебного предмета
4 класс

№	Наименование раздела	Количество часов	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины	**10 ч**	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.	**18 ч**	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	**6 ч**	Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся)

Тематическое планирование
1 КЛАСС

№ п/п	Тема занятия	Форма проведения занятия	Часы	ЦОР/ЭОР	Дата
1	Математика — это интересно	Круглый стол	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**1 неделя**
2	Танграм: древняя китайская головоломка.	Игра-головоломка.	**1**		**2 неделя**
3	Путешествие точки.	Игра-путешествие.	**1**		**3 неделя**
4	"Спичечный" конструктор.	Игра.	**1**		**4 неделя**
5	Танграм: древняя китайская головоломка	Игра-головоломка.	**1**		**5 неделя**
6	Волшебная линейка	Круглый стол.	**1**		**6 неделя**
7	Праздник числа 10	Игра-путешествие.	**1**		**7 неделя**
8	Конструирование многоугольников из деталей танграма	Беседа.	**1**		**8 неделя**
9	Игра-соревнование «Веселый счёт»	Игра-соревнование	**1**		**9 неделя**
10	Игры с кубиками.	Игра	**1**		**10 неделя**
11-12	Конструкторы	Познавательная игра	**2**		**11-12 неделя**
13	Весёлая геометрия	Викторина.	**1**	https://education.yandex.ru	**13 неделя**

				http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	
14	Математические игры	Игра.	**1**		**14 неделя**
15-16	«Спичечный» конструктор	Демонстрация.	**2**		**15-16 неделя**
17	Задачи-смекалки.	Викторина	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**17 неделя**
18	Прятки с фигурами	Игра	**1**		**18 неделя**
19	Математические игры	Конкурс.	**1**		**19 неделя**
20	Числовые головоломки	Беседа.	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**20 неделя**
21-22	Математическая карусель.	Игра-соревнование.	**2**		**21-22 неделя**
23	Уголки	Круглый стол.	**1**		**23 неделя**
24	Игра в магазин. Монеты.	Игра.	**1**		**24 неделя**
25	Конструирование фигур из деталей танграма.	Круглый стол.	**1**		**25 неделя**
26	Игры с кубиками	Игра	**1**		**26 неделя**
27	Математическое путешествие.	Игра-путешествие.	**1**		**27 неделя**
28	Математические	Игра.	**1**	https://education.yandex.ru	**28 неделя**

	игры			http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	
29	Секреты задач	Круглый стол.	**1**		**29 неделя**
30	Математическая карусель	Круглый стол.	**1**		**30 неделя**
31	Числовые головоломки.	Диспут.	**1**		**31 неделя**
32	Математические игры.	Игра.	**1**		**32 неделя**
33	КВН	Игра.	**1**		**33 неделя**
	Общее количество часов по программе		**33**		

Тематическое планирование
2 КЛАСС

№ п/п	**Тема занятия**	**Форма проведения занятия**	**Часы**	**ЦОР/ЭОР**	**Дата**
1	«Удивительная снежинка»	Игра-соревнование.	**1**		**1 неделя**
2	Крестики-нолики.	Игра	**1**		**2 неделя**
3	Математические игры	Игра	**1**		**3 неделя**
4	Прятки с фигурами	Игра	**1**		**4 неделя**
5	Секреты задач	Круглый стол. Беседа	**1**		**5 неделя**
6-7	«Спичечный» конструктор	Демонстрация	**2**		**6 -7неделя**
8	Геометрический калейдоскоп	Викторина	**1**	https://education.yandex.ru	**8 неделя**
9	Числовые головоломки	Игра-головолом	**1**		**9 неделя**

		ка.			
10	«Шаг в будущее»	Круглый стол. Беседа	**1**		**9 неделя**
11	Геометрия вокруг нас	Беседа	**1**	https://education.yandex.ru	**11 неделя**
12	Путешествие точки	Игра-путешествие.	**1**		**12 неделя**
13	«Шаг в будущее»		**1**		**13 неделя**
14	Тайны окружности	Круглый стол	**1**	http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**14 неделя**
15	Математическое путешествие	Игра-путешествие.	**2**		**15 неделя**
16-17	«Новогодний серпантин»	Викторина	**2**		**16-17 неделя**
18	Математические игры	Игры	**1**		**18 неделя**
19	«Часы нас будят по утрам…»	Беседа	**1**		**19 неделя**
20	Геометрический калейдоскоп	Викторина	**1**	https://education.yandex.ru	**20 неделя**
21	Головоломки	Игры	**2**		**21-неделя**
22	Секреты задач	Беседа Игры	**1**		**22 неделя**
23	«Что скрывает сорока?»	Круглый стол Беседа Дискуссия	**1**		**23 неделя**
24	Интеллектуальная разминка	Викторина	**1**		**24 неделя**
25	Дважды два — четыре	Игра-соревнование	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[	**25 неделя**

				]=42&subject[]=16	
26 - 27	. Дважды два — четыре	Защита проекта	**2**		**26-27 неделя**
28	В царстве смекалки	Викторина	**1**		**28 неделя**
29	Интеллектуальная разминка	Викторина	**1**		**29 неделя**
30	Составь квадрат	Игра	**1**		**30 неделя**
31 - 32	Мир занимательных задач.	Игра-соревнование	**2**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[ ]=42&subject[]=16	**31-32 неделя**
33	Математические фокусы	Игры	**1**		**33 неделя**
34	Математическая эстафета	Интеллект у-альный марафон.	**1**		**34 неделя**
	Общее количество часов по программе		**34**		

Тематическое планирование
3 КЛАСС

№ п/п	**Тема занятия**	**Форма проведения занятия**	**Часы**	**ЦОР/ЭОР**	**Дата**
1	Интеллектуальная разминка	Практика.	**1**		**1 неделя**
2	«Числовой» конструктор	Практика.	**1**		**2 неделя**
3	Геометрия вокруг нас	Практика.	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[ ]=42&subject[]=16	**3 неделя**
4	Волшебные переливания	Демонстра -ция	**1**		**4 неделя**
5-6	В царстве смекалки	Защита проекта	**2**		**5 -6 неделя**

7	«Шаг в будущее»	Игра.	**1**		**7 неделя**
8-9	«Спичечный» конструктор	Практика.	**2**		**8-9 неделя**
10	Числовые головоломки	Практика.	**1**		**10 неделя**
11-12	Интеллектуальная разминка	Игра	**1**		**11-12 неделя**
13	Математические фокусы	Демонстрация.	**1**		**13 неделя**
14	Математические игры	Конкурс	**2**		**14 неделя**
15	Секреты чисел	Игра	**1**		**15 неделя**
16	Математическая копилка	Защита проекта.	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**16 неделя**
17	Математическое путешествие	Игра-путешествие	**2**		**17 неделя**
18	Выбери маршрут	Игра-путешествие	**1**		**18 неделя**
19	Числовые головоломки	Игра-соревнование	**1**		**19 неделя**
20-21	В царстве смекалки	Защита проекта.	**2**		**20-21 неделя**
22	Мир занимательных задач	Практика.	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**22 неделя**
23	Геометрический калейдоскоп	Практика.	**2**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**23 неделя**
24	Интеллектуальная разминка	Игра	**1**		**24 неделя**
25	Разверни	Практика	**1**		**25 неделя**

	листок				
26 - 27	От секунды до столетия	Практика	**2**		**26-27 неделя**
28	Числовые головоломки	Практика.	**1**		**28 неделя**
29	. Конкурс смекалки	Конкурс	**1**		**29 неделя**
30	Это было в старину	Игра-путешествие	**1**		**30 неделя**
31	Математические фокусы	Практика	**1**		**31 неделя**
32 - 33	Энциклопедия математических развлечений	Защита проекта	**2**		**32-33 неделя**
34	. Математический лабиринт	Интеллекту-альный марафон.	**1**		**34 неделя**
	Общее количество часов по программе		**34**		

Тематическое планирование
4 КЛАСС

№ п/п	**Тема занятия**	**Форма проведения занятия**	**Часы**	**ЦОР/ЭОР**	**Дата**
1	Интеллектуальная разминка	Практика	**1**		**1 неделя**
2	Числа-великаны.	Практика	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**2 неделя**
3	Мир занимательных задач	Практика.	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**3 неделя**
4	Кто что увидит?	Беседа	**1**		**4 неделя**
5	Римские	Практика	**1**		**5 неделя**

	цифры				
6	Числовые головоломки	Игра-соревнование	**1**		**6 неделя**
7	Секреты задач	Защита проекта	**1**		**7 неделя**
8	В царстве смекалки	Беседа	**1**		**8 неделя**
9	Математический марафон	Интеллектуальный марафон	**1**		**9 неделя**
10-11	«Спичечный» конструктор	Практика	**2**		**10-11 неделя**
12	Выбери маршрут	Игра-путешествие	**1**		**12 неделя**
13	Интеллектуальная разминка	Практика	**1**		**13 неделя**
14	Математические фокусы	Демонстрация	**1**		**14 неделя**
15-17	Занимательное моделирование	Демонстрация	**3**		**15-17 неделя**
18	Математическая копилка	Игры	**1**		**18 неделя**
19	Какие слова спрятаны в таблице?	Круглый стол	**1**		**18 неделя**
20	«Математика — наш друг!»	Викторина	**1**		**19 неделя**
21	Решай, отгадывай, считай	Интеллектуальный марафон.	**1**		**20 неделя**
22-23	В царстве смекалки	Защита проекта	**2**		**22-23 неделя**
24	Числовые головоломки	Практика	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[]=42&subject[]=16	**24 неделя**
25-26	Мир занимательных задач	Защита проекта	**2**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[	**25-260 неделя**

				]=42&subject[]=16	
27	Математические фокусы	Игры	**1**		**27 неделя**
28 - 29	. Интеллектуальная разминка	Практика	**2**		**28-29 неделя**
30	Блиц-турнир по решению задач	Интеллект у-альный марафон	**1**		**30 неделя**
31	Математическая копилка	Защита проекта	**1**		**31 неделя**
32	Геометрические фигуры вокруг нас	Практика	**1**	https://education.yandex.ru http://school-collection.edu.ru/catalog/?class[ ]=42&subject[]=16	**32 неделя**
33	Математический лабиринт.	Игра-соревнование	**1**		**33 неделя**
34	Математический праздник	Практика	**1**		**34 неделя**
	Общее количество часов по программе		**34**		