

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Пушкинская основная общеобразовательная школа №22»

Принято на педагогическом совете

Протокол № 1 от 31.08.2022 г.

Утверждаю  
И.о. директора школы  
А.Ю. Рыбин  
31.08.2022 г.  
Приказ № 55 от 31.08.2022 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 2640F2A422F033EFA5BC68A5C0A74306  
Владелец: Рыбин Андрей Юрьевич  
Действителен: с 01.08.2022 до 25.08.2023

Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
**«Формирование информационной  
культуры младших школьников на  
уроках математики»**

Составитель:

Кудакова Татьяна Николаевна

## Раздел 1. Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Формирование информационной культуры младших школьников на уроках математики» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования муниципального общеобразовательного учреждения «Пушкинская ООШ № 22

Рабочая программа данного учебного курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Методических рекомендаций по использованию и включению в содержание процесса обучения и воспитания государственных символов Российской Федерации, направленных письмом Минпросвещения от 15.04.2022 № СК-295/06;
- Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, направленных письмом Минобрнауки от 18.08.2017 № 09-1672;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства от 29.05.2015 № 996-р; СП 2.4.3648-20;
- основной образовательной программы.

**Актуальность** программы определена тем, что младшие школьники должны иметь мотивацию к обучению математики, стремиться развивать свои интеллектуальные возможности.

Данная программа позволяет обучающимся ознакомиться со многими интересными вопросами математики на данном этапе обучения, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление о проблеме данной науки. Решение математических задач, связанных с логическим мышлением закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию.

Не менее важным фактором реализации данной программы является стремление развить у обучающихся умений самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

Содержание программы соответствует познавательным возможностям младших школьников и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию.

Содержание занятий курса представляет собой введение в мир элементарной математики, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – математика. Занятия математического курса содействуют развитию у детей математического образа мышления: краткости речи, умелому использованию символики, правильному применению математической терминологии и т.д.

Творческие работы, проектная деятельность и другие технологии, используемые в системе работы данного курса, основаны на любознательности детей, которую следует поддерживать и направлять. Данная практика поможет ему успешно овладеть не только общеучебными умениями и навыками, но и осваивать более сложный уровень знаний по предмету, достойно выступать на олимпиадах и участвовать в различных конкурсах.

Все вопросы и задания рассчитаны на работу обучающихся на занятии. Для эффективности работа организуется с опорой на индивидуальную деятельность, с последующим общим обсуждением полученных результатов.

**Новизна** данной программы определена федеральным государственным стандартом начального общего образования .

Отличительными особенностями являются:

1. Определение видов организации деятельности учащихся, направленных на достижение **личностных, метапредметных и предметных результатов** освоения программы.

2. В основу реализации программы положены **ценностные ориентиры и воспитательные результаты**.

**Отличительные особенности** программы курса «Формирование информационной культуры младших школьников на уроках математики» в том, что в нее включено большое количество заданий на развитие логического мышления, памяти и задания исследовательского характера. В структуру программы входит теоретический блок материалов, который подкрепляется практической частью. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, логического мышления, памяти, математической речи, внимания; умению создавать математические проекты, анализировать, решать ребусы, головоломки, обобщать и делать выводы.

**Цель программы:** формирование логического мышления посредством освоения основ содержания математической деятельности.

**Задачи:**

- Способствовать воспитанию интереса к предмету через занимательные упражнения;
- Расширять кругозор обучающихся в различных областях элементарной математики;
- 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.

## Раздел. 2 Содержание курса внеурочной деятельности

Содержание курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика» и не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, в программе содержатся полезная и любопытная информация, занимательные математические факты, способные дать простор воображению. Используются как групповая, так и индивидуальная формы организации обучения. Каждый раздел программы предусматривает использование игровой и практической деятельности: работа с текстами и иллюстрациями, познавательными заданиями, игры ролевые, дидактические и имитационные, учебные задания.

### Основные разделы программы:

1. Числа. Арифметические действия. Величин.
2. Мир занимательных задач.
3. Геометрическая мозаика

**Формы занятий** младших школьников очень разнообразны: это тематические занятия, игровые уроки, конкурсы, викторины, соревнования. Используются нетрадиционные и традиционные формы: игры-путешествия, экскурсии по сбору числового материала, задачи на основе статистических данных, конкурсы газет, плакатов.

На занятиях используются следующие **методы**:

- Словесные (рассказ, объяснение, беседа).
- Наглядные (иллюстрация, демонстрация, показ педагога).
- Практические (упражнения, сюжетно-ролевые игры, практические работы).
- Репродуктивные (действия по образцу, предлагаемому педагогом).
- Метод стимулирования и мотивации (познавательные игры).
- Методы контроля и самоконтроля (устный и письменный контроль, методы самоконтроля).

## 1класс (17ч)

### Числа. Арифметические действия. Величины (5ч)

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений.

Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.

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»,

— игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «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»,

«Вычитание в пределах 10; 20»,

— игры: «Крестики-нолики»,

— конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

### Мир занимательных задач (7ч)

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия.

Логические задачи.

Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи.

Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Задачи, решаемые способом перебора.

Решение олимпиадных задач. Задачи на смекалку.

## Геометрическая мозаика(5ч)

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения.

Точка начала движения; число, стрелки  $1 \rightarrow 1 \downarrow$ , указывающие направление движения.

Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку).

Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

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.

### Форма организации обучения — работа с конструкторами:

— моделирование фигур из одинаковых треугольников;

— танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор;

— конструктор лего. Набор «Геометрические тела»;

— конструктор «Танграм».

— 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.

## 2класс (34ч)

### Числа. Арифметические действия. Величины (5ч)

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.

Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы.

**Форма организации обучения — математические игры:**

— «Весёлый счёт» — игра-соревнование. Игры: «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»;

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

**Мир занимательных задач (7ч)**

Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Логические задачи. 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.

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.

**Геометрическая мозаика(5ч)**

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.

**Форма организации обучения — работа с конструкторами:**

- моделирование фигур из одинаковых треугольников;
- танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор;
- конструктор лего. Набор «Геометрические тела»;
- конструктор «Танграм».

**3класс (34ч)**

### **Числа. Арифметические действия. Величины (5ч)**

Решение и составление ребусов, содержащих числа.

Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Внетабличное умножение.

Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Занимательные задания с римскими цифрами.

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

Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

**Форма организации обучения — математические игры:**

- «Весёлый счёт» — игра-соревнование. Игры: «Русское лото», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»;
- игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «Счастливый случай», «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 100», «Вычитание в пределах 100», «Умножение», «Деление»;

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

### **Мир занимательных задач (7ч)**

Задачи на смекалку. Логические задачи. Старинные задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Решение олимпиадных задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

### **Геометрическая мозаика(5ч)**

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).

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

### ***Форма организации обучения — работа с конструкторами:***

—моделирование фигур из одинаковых треугольников;

—танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор;

—конструктор лего. Набор «Геометрические тела»;

—конструктор «Танграм».

### **4класс (34ч)**

#### **Числа. Арифметические действия. Величины (5ч)**

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.

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.)

Занимательные задания с римскими цифрами. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Площадь. Единицы площади.

**Форма организации обучения — математические игры:**

— «Весёлый счёт» — игра-соревнование; Игры: «Русское лото», «Математическое домино», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»;

— игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «Счастливый случай», «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 1000»,

«Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление»;

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

**Мир занимательных задач (7ч)**

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

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру».

Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

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.

Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

**Геометрическая мозаика(5ч)**

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).

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

***Форма организации обучения — работа с конструкторами:***

—моделирование фигур из одинаковых треугольников;

—танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор;

—конструктор лего. Набор «Геометрические тела»;

—конструктор «Танграм».

### **Раздел 3. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

«Формирование информационной культуры младших школьников на уроках математики и окружающего мира»

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

**Универсальные учебные действия:**

- 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 (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки

***Обучающиеся получают возможность научиться:***

- 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.

***Обучающиеся научатся:***

— 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.

***Обучающиеся научатся:***

—ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;

— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки  $1 \rightarrow$   $1 \downarrow$  и др., указывающие направление движения;

—проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);

—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.

#### **Раздел 4 . Тематическое планирование.**

№п/п	Название разделов	Кол-во часов всего	3 класс	4 класс
I.	Числа. Арифметические действия. Величины.		10	10
II.	Мир занимательных задач		14	14
III.	Геометрическая мозаика		10	10
	Итого		34	34

#### **Календарно-тематическое планирование по внеурочной деятельности**

**1**

**1 класс**

№ раздела	Раздел. Количество академических часов, отводимых на освоение раздела	№ урока	Тема урока	Количество академическ их часов, отводимых на освоение темы	Электронные (цифровые) образовательн ые ресурсы	Форма проведения занятий	Учет рабочей программы воспитания
--------------	--	------------	------------	--	--	-----------------------------	---

1	<b>Числа. Арифметические действия. Величины (5ч)</b>	1	Математика — это интересно	1		Беседа, познавательная игра	210 лет со дня Бородинского сражения
		2	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа	
		3	Волшебная линейка Праздник числа 10	1	-	видео Беседа,	Международный день учителя
		4	Математическая карусель	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Практическая работа, самоконтроль	
		5	Математическое путешествие Математические игры	1		Беседа, игры	День матери в России
2	<b>Мир занимательных задач (7ч)</b>	6	«Спичечный» конструктор	1		Объяснение. Практическая работа	
		7	Задачи-смекалки	1		Просмотр видео	
		8	Секреты задач	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Практическая работа	День добровольца (волонтера) в России
		9	Числовые головоломки	1		Объяснение, познавательная игра	
		10	Конструкторы лего	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа	День российского студенчества
		11	Танграм: древняя китайская головоломка	1		Объяснение	
		12	Танграм: древняя китайская головоломка	1		Практическая работа	Всемирный день Земли
3	<b>Геометрическая мозаика(5ч)</b>	13	Уголки	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Познавательная игра	



		14	Путешествие точки	1		Беседа, видео	День Победы
		15	Путешествие точки	1		Познавательная игра	
		16	Весёлая геометрия	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа	
		17	Прятки с фигурами Игры с кубиками	1		Объяснение	

2

**2класс**

№ раздела	Раздел. Количество академических часов, отводимых на освоение раздела	№ урока	Тема урока	Количество академических часов, отводимых на освоение темы	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения занятий	Учет рабочей программы воспитания
1	<b>Числа. Арифметические действия. Величины (5ч)</b>	1	Математические игры	1		Беседа, познавательная игра	210 лет со дня Бородинского сражения
		2	Дважды два — четыре Математические фокусы	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа, игра	
		3	Математическое путешествие Интеллектуальная разминка	1	-	Беседа, познавательная игра	Международный день учителя
		4	Числовые головоломки	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Познавательная игра	
		5	Крестики-нолики	1		Беседа, игры	День матери в России
2	<b>Мир занимательных</b>	6	Секреты задач	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Объяснение. Практическая работа	

	<b>задач (7ч)</b>	7	«Шаг в будущее»	1		Объяснение, познавательная играигра	
		8	Мир занимательных задач	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Практическая работа	День добровольца (волонтера) в России
		9	В царстве смекалки	1		Объяснение, познавательная играигра	
		10	«Новогодний серпантин»	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа	День российского студенчества
		11	«Часы нас будят по утрам...»	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Объяснение, демонстрация, познавательная игра	
		12	Головоломки «Что скрывает сорока?»			Практическая работа, самоконтроль	Всемирный день Земли
3	<b>Геометрическая мозаика(5ч)</b>	13	Путешествие точки	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Познавательная играигра	
		14	Геометрический калейдоскоп	1		Беседа, видео	День Победы
		15	Геометрия вокруг нас Тайны окружности	1		Познавательная играигра, видео	
		16	Составь квадрат Прятки с фигурами	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа	
		17	«Спичечный» конструктор	1		Объяснение	

№ раздела	Раздел. Количество академических часов, отводимых на освоение раздела	№ урока	Тема урока	Количество академических часов, отводимых на освоение темы	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения занятий	Учет рабочей программы воспитания
1	<b>Числа. Арифметические действия. Величины (5ч)</b>	1	Математические игры Секреты чисел	1		Беседа, познавательная игра	210 лет со дня Бородинского сражения
		2	Числовые головоломки	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа	
		3	Математический лабиринт «Шаг в будущее»	1	-	Практическая работа, видео	Международный день учителя
		4	Интеллектуальная разминка	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Практическая работа, игра познавательная	
		5	В царстве смекалки	1		Беседа, игры	День матери в России
2	<b>Мир занимательных задач (7ч)</b>	6	Мир занимательных задач	1		Объяснение. Практическая работа	
		7	Математические фокусы	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Объяснение. Практическая работа	
		8	«Числовой» конструктор	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Практическая работа	День добровольца (волонтера) в России
		9	Волшебные переливания	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Объяснение, познавательная игра	
		10	Энциклопедия математических развлечений Математическая копилка	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Объяснение. Практическая работа	День российского студенчества

		11	Математическое путешествие	1		Познавательная игра	
		12	Выбери маршрут Разверни листок	1		Практическая работа	Всемирный день Земли
3	<b>Геометрическая мозаика(5ч)</b>	13	Геометрический калейдоскоп	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Познавательная играигра	
		14	Геометрия вокруг нас	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Беседа, видео	День Победы
		15	«Спичечный» конструктор	1		Познавательная играигра	
		16	От секунды до столетия	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Видео, Беседа,	
		17	Это было в старину	1		Объяснение.Видео	

4

4класс

№ раздела	Раздел. Количество академических часов, отводимых на освоение раздела	№ урока	Тема урока	Количество академических часов, отводимых на освоение темы	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения занятий	Учет рабочей программы воспитания
1	<b>Числа. Арифметические действия. Величины (5ч)</b>	1	«Спичечный» конструктор	1		Объяснение. Практическая работа	210 лет со дня Бородинского сражения
		2	Секреты задач	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа	
		3	Числовые головоломки	1	-	Объяснение. Практическая работа	Международный день учителя

		4	Интеллектуальная разминка	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Практическая работа, самоконтроль	
		5	В царстве смекалки	1		Беседа, игры	День матери в России
2	<b>Мир занимательных задач (7ч)</b>	6	Мир занимательных задач	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Объяснение. Практическая работа	
		7	Математические фокусы	1		Просмотр видео	
		8	В царстве смекалки	1	<a href="http://www.prosv.ru/">http://www.prosv.ru/</a>	Практическая работа	День добровольца (волонтера) в России
		9	Математическая копилка	1		Объяснение, познавательная игра	
		10	Выбери маршрут	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа	День российского студенчества
		11	Числа-великаны Кто что увидит?	1		Объяснение, иллюстрация	
		12	Римские цифры Математический марафон	1		Беседа, видео. Практическая работа	Всемирный день Земли
3	<b>Геометрическая мозаика(5ч)</b>	13	Занимательное моделирование	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Объяснение. Практическая работа	
		14	«Математика — наш друг!»	1		Беседа, видео	День Победы
		15	Решай, отгадывай, считай	1		Познавательная игра	
		16	Блиц-турнир по решению задач. Геометрические фигуры вокруг нас	1	<a href="http://www.vidod.edu.ru">http://www.vidod.edu.ru</a>	Практическая работа. Познавательная игра	

		17	Математический лабиринт	1		Объяснение	
--	--	----	-------------------------	---	--	------------	--