

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и молодежной политики Владимирской области**  
**Управление образования администрации Меленковского района**  
**МБОУ "Бутылицкая СОШ"**

РАССМОТРЕНО

Педагогический совет

\_\_\_\_\_  
Протокол № 1  
от «30» августа 2024 г.

Асташкина Г.В.

УТВЕРЖДЕНО

Директором

\_\_\_\_\_  
Приказ № 240-у  
от «30» августа 2024 г.

Асташкиной Г.В.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**Учебного курса**  
**«Математика в задачах»**  
**для обучающихся 3 класса**

Бутылицы 2024

## Пояснительная записка

### 1.1. Нормативно - правовая база:

Нормативно – правовыми документами программы являются:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования второго поколения;
- Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
- с образовательными потребностями и запросами обучающихся и их родителей.

### 1.2.Актуальность и перспективность курса:

Курс предназначен для развития математических способностей учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Содержание курса «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.

«Занимательная математика» входит во внеурочную деятельность по направлению «Общеинтеллектуальное развитие личности». 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. Курс «Занимательная математика» учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в курс 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 факультатива 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.

**Основными педагогическими принципами, обеспечивающими реализацию программы, являются:**

- доступность;
- системность;
- научность;
- учет возрастных и индивидуальных особенностей каждого ребенка;
- доброжелательный психологический климат на занятиях;
- личностно-деятельный подход к организации учебно-воспитательного процесса;
- подбор методов занятий соответственно целям и содержанию занятий и эффективности их применения;
- оптимальное сочетание форм деятельности.

**Описание ценностных ориентиров содержания кружка.**

Ценностными ориентирами содержания данного кружка являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности; – освоение эвристических приемов 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 догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

**1.3. Возрастная группа учащихся:**

Программа ориентирована на учащихся 3 классов.

**1.4. Количество часов:**

Программа рассчитана на 96 ч в год, на 3 часа в неделю. Содержание факультатива 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.

**1.6. Цели и задачи реализации программы:**

**Цель:** развивать интеллектуальное развитие, развитие творческого и логического мышления у обучающихся, формирование устойчивого интереса к математике.

### **Задачи:**

- **Познавательные:**

- формировать и развивать различные виды памяти, внимания и воображения, универсальные учебные умения и навыки;
- формировать у обучающихся общую способность искать и находить новые решения нестандартных задач, необычные способы достижения требуемого результата, раскрыть причинно-следственные связи между математическими явлениями;

- **Развивающие:**

- развивать мышление в ходе усвоения приёмов мыслительной деятельности (анализ, сравнение, синтез, обобщение, выделение главного, доказательство, опровержение);
- пространственное восприятие, воображение, геометрические представления;
- творческие способности и креативное мышление, умение использовать полученные знания в новых условиях;
- развивать математическую речь;

- **Воспитательные:**

- воспитывать ответственность, творческую самостоятельность, коммуникабельность, трудолюбие, познавательную активность, смелость суждений, критическое мышление, устойчивый интерес к изучению учебного предмета

## **2. Структура программы**

### **2.1 Перечень УУД**

**Личностными результатами изучения данного 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 (формирование УУД)**

**Регулятивные УУД**

- Определять цель деятельности с помощью учителя и самостоятельно.
- Учиться планировать учебную деятельность.
- Высказывать свою версию, пытаться предлагать способ её проверки.
- Определять успешность выполнения своего задания в диалоге с учителем.
- Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

## Познавательные УУД

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

## Коммуникативные УУД

- 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.

### **3. Основные требования к знаниям и умениям:**

#### **Обучающиеся должны знать:**

- нестандартные методы решения различных математических задач;
- логические приемы, применяемые при решении задач;
- историю развития математической науки.

По окончании обучения воспитанники должны уметь:

- рассуждать при решении логических задач, задач на смекалку, задач на эрудицию и интуицию;
- систематизировать данные в виде таблиц при решении задач, при составлении математических кроссвордов, шарад и ребусов;
- применять нестандартные методы при решении программных задач, олимпиадных задач

#### **Обучающиеся должны уметь:**

- находить наиболее рациональные способы решения логических задач, используя при решении таблицы и «графы»;
- оценивать логическую правильность рассуждений;
- распознавать плоские геометрические фигуры, уметь применять их свойства при решении различных задач;
- решать простейшие комбинаторные задачи путём систематического перебора возможных вариантов;
- уметь составлять занимательные задачи;
- применять некоторые приёмы быстрых устных вычислений при решении задач;
- применять полученные знания при построении геометрических фигур и использованием линейки и циркуля.

### **4. Литература и средства обучения**

#### **4.1. Литература**

1. Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. - 2009. - № 7.
2. Гурин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. - СПб. : Кристалл; М. : ОНИКС, 2000.
3. Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. - СПб. : Кристалл, 2001.
4. Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.
5. Лавлинскова Е.Ю. Методика работы с задачами повышенной трудности. - М., 2006.
6. Сухин И.Г. 800 новых логических и математических головоломок. — СПб. : Союз, 2001.
7. Сухин И.Г. Судoku и суперсудoku на шестнадцати клетках для детей. — М. : АСТ, 2006.
8. Труднев В.П. Внеклассная работа по математике в начальной школе : пособие для учителей. — М. : Просвещение, 1975.
9. Кочурова Е.Э. Дружим с математикой: рабочая тетрадь для учащихся 3класса общеобразовательных учреждений. — М: Вентана-Граф, 2014.

### **5.Оценка эффективности реализации программы:**

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает взрослый учащимся при выполнении заданий: чем помощь взрослого меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть повышение успеваемости по разным школьным дисциплинам, а также наблюдения учителей за работой учащихся на других уроках (повышение активности, работоспособности, внимательности, улучшение мыслительной деятельности)

## Тематическое планирование по внеурочной деятельности «Занимательная математика»

№	Тема занятия	Характеристика основных видов деятельности учащихся	Кол-во часов	Дата план	Дата факт
1-3	Математика - царица наук, интеллектуальная разминка, «числовой» конструктор	<b>Интеллектуальная разминка</b> <b>Знакомство с курсом</b> «Занимательная математика». <b>Беседа</b> «Математика - царица наук». Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Числа от 1 до 1000. Составление трёхзначных чисел с помощью комплектов карточек с числами: 1) 0, 1, 2, 3, 4, ... , 9 (10); 2) 10, 20, 30, 40, ... , 90; 3) 100, 200, 300, 400, ... , 900.	3		
4-6	Геометрия вокруг нас. Танаграм: древняя китайская головоломка. Конструирование многоугольников из деталей танаграм.	<b>Игра с многоугольниками и треугольниками.</b> Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.	3		
7-9	Волшебные переливания. В царстве смекалки. «Шаг в будущее»	<b>Игра</b> Задачи на переливание. Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах). <b>Игры:</b> «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркеты и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».	3		
10-12	«Спичечный» конструктор. Числовые головоломки. Интеллектуальная разминка	<b>Числовые головоломки в игровой форме.</b> Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	3		
13-15	Математические фокусы. Математические игры. Секреты чисел	<b>Математические игры.</b> Порядок выполнения действий в числовых выражениях (без скобок, со скобками). Соедините числа 1 1 1 1 1 1 знаками действий так, чтобы в ответе получилось 1, 2, 3, 4, ... , 15. Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры:	3		

		«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» (по выбору учащихся). Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.			
16-18	Математическая копилка. Математическое путешествие. Выбери маршрут	<b><u>Математическое путешествие.</u></b> Составление сборника числового материала, взятого из жизни (газеты, детские журналы), для составления задач. Вычисления в группах: первый ученик из числа вычитает 140; второй - прибавляет 180, третий — вычитает 160, а четвёртый - прибавляет 150. Решения и ответы к пяти раундам записываются. Взаимный контроль. 1-й раунд: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$ Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.	3		
19-21	Числовые головоломки, ребусы. В царстве смекалки. Мир занимательных задач	<b><u>Беседа и путешествие о занимательных задачах.</u></b> Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах). Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМEX + ГРОМ = ГРЕМИ и др.	3		
22-24	Геометрический калейдоскоп. Интеллектуальная разминка. Разверни листок	<b><u>Игра с геометрическими фигурами.</u></b> Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	3		
25-27	От секунды до столетия. Проект «Календари и их виды». Числовые головоломки, загадки.	<b><u>Защита проектов</u></b> Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век. Одна секунда в жизни класса. Цена одной минуты. Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор информации. Что успевает сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки? Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников. Работа со словарями, энциклопедиями. Составление буклетов о календарях. Решение и составление ребусов, загадок, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда.	3		
28-30	Конкурс смекалки. Это	<b><u>Конкурс смекалки</u></b>	3		



	было в старину. Старинные русские меры длины.	Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки. Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины». Формирование представлений о малых старинных мерах длины: «пядь», «локоть», измерять различные предметы, используя эти меры длины».			
31-33	Математические фокусы. Энциклопедия математических развлечений. Решаем задачи на клетчатой бумаге.	<b>Игра</b> Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения. Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.). Решение нестандартных задач, развитие пространственных представлений.	3		
34-36	Проект «Любимый город в задачах». Весёлый счет Развивающая геометрия	<b>Защита проектов</b> Работа с энциклопедией, художественной литературой. Наблюдение, анализ и развитие умения составлять текстовые задачи. Игра «Весёлый счёт» (в пределах 100). Игра «Расшифруй слово», «Продолжи узор». Математическая эстафета. Составление геометрических фигур из частей	3		
37-39	Математические кроссворды. Логические игры. Задачи в стихах	<b>Логические игры.</b> Составь круговые примеры Логическая игра «Так же, как». Арифметические ребусы. Игра «Меньше малого», «Первая – одинаковая», «Старше – моложе». Логические вопросы. Ребусы. Кроссворд «Сравни рисунки». Игра «Путешествие по городам» Математический лабиринт. Задачи - шутки	3		
40-42	Числа – великаны. Загадки – смекалки. Танграм: древняя китайская головоломка.	<b>Игра «Не собьюсь!».</b> Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Составление картинка с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.	3		
43-45	Сообрази. Узнай цифру. Путешествие точки.	<b>Путешествие точки.</b> <b>Царство математики. Игра «узнай цифру».</b> Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его «шагов».	3		
46-48	Волшебная линейка. Праздник числа 100. Семь чудес света	<b>Праздник числа 100.</b> Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки. Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Это интересно. <b>Игра</b> «Какой ряд	3		

		дружнее?			
49-51	Конструирование многоугольников из деталей танграма. Разрезание клетчатых фигур. Правило крайнего.	<b><u>Беседа</u></b> Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы. Работа в парах. Игра «Не подведи друга». Решение задач НРК.	3		
52-54	Игра - соревнование «Весёлый счёт» Игры с кубиками Математическая викторина	<b><u>Игра - соревнование «Весёлый счёт»</u></b> Найти, показать и назвать числа по порядку (от 100 до 200). Числа от 100 до 200 расположены в таблице (4 x5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль. «Угадай задуманное число», «Любимая цифра», «Угадай возраст и дату рождения», «Сравнение прямой и кривой».	3		
55-57	Лего - конструкторы Весёлая геометрия Математическая карусель	<b><u>Математическая карусель</u></b> Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи. НРК	3		
58-60	Математическое путешествие. Уголки Игра в магазин. Монеты.	<b><u>Математическое путешествие.</u></b> Сложение и вычитание в пределах 100. Вычисления в группах. 1-й ученик из числа вычитает 3; второй – прибавляет 2, третий – вычитает 3, а четвертый – прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу. Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу. Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Сложение и вычитание в пределах 1000.	3		
61-63	Прятки с фигурами Математический КВН Математические игры	<b><u>Математические игры</u></b> Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре». Групповая работа, игра – соревнование. «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».	3		
64-66	Конкурс Знатоков математики. Весёлые задания. Спичечный	<b><u>Игра «Кто хочет стать математиком?»</u></b> Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». В гостях у Незнайки. Весёлые задачи, ребусы. Построение конструкции по заданному	3		

	конструктор	образцу.			
67-69	Математический аукцион. Игры с кубиками. Числовые головоломки	<b><u>Математический аукцион.</u></b> Секреты задач. Решение нестандартных задач. НРК. Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, а на гранях второго – числа 4, 5, 6, 7, 8, 9. Взаимный контроль.	3		
70-72	Спичечный конструктор Числовые головоломки. Час весёлой математики	<b><u>Командная игра.</u></b> Переключивание нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы. Заполнение числового кроссворда (судоку). «Построй башню», загадки, задачи, блиц – опрос. Работа в группах, оценивание подборки материала.	3		
73-75	Веселая геометрия. Математическая карусель. «Математические головоломки».	<b><u>Математическая карусель.</u></b> Исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры. Использование приобретённых математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также для оценки их количественных и пространственных отношений.	3		
76-78	Числовые головоломки. Математическое путешествие. «Математические цепочки»..	<b><u>. Математическое путешествие.</u></b> Знать: - понятие «сумма разрядных слагаемых»; - правило сложения «круглого» двузначного числа с однозначным числом. Уметь выполнять сложение «круглых» двузначных чисел с однозначными числами, используя прием записи двузначного числа в виде суммы разрядных слагаемых. - понятие «сумма разрядных слагаемых»; - правило сложения «круглого» двузначного числа с однозначным числом. Уметь выполнять сложение «круглых» двузначных чисел с однозначными числами, используя прием записи двузначного числа в виде суммы разрядных слагаемых.	3		
79-81	Конструирование многоугольников и углов. Игра «Отгадай задуманное число» Игра-соревнование «Веселый счет»	<b><u>Игра «Отгадай задуманное число»</u></b> Уметь: - выполнять работу над ошибками; - выполнять сложение «круглых» двузначных чисел с однозначными числами, используя прием записи двузначного числа в виде суммы разрядных слагаемых. Знать прием поразрядного сложения двузначного числа и однозначного без перехода через разряд. Уметь выполнять сложение двузначного числа и однозначного без перехода через разряд.	3		
82-84	Конкурс «Знатоков»	<b><u>Конкурс «Знатоков»</u></b>	3		

	Игра «Задумай число» Игра «Веселый счет»	Знать прием поразрядного вычитания однозначного числа из двузначного без перехода через разряд. Уметь выполнять вычитание однозначного числа из двузначного без перехода через разряд. Секреты задач. Числовые головоломки, ребусы.			
85-87	Математический марафон. Построение математических пирамид. Задачи – шутки.	<b><u>Математический марафон.</u></b> Знать бесконечность луча и прямой. Уметь: - распознавать и изображать луч в тетради; - отмечать луч на прямой; - сравнивать признаки прямой и луча. Иметь представление о луче как части прямой линии. Умения строить алгоритмы и стратегии в игре, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, представлять, анализировать и интерпретировать данные.	3		
88-90	Числовые головоломки. Составление и решение ребусов. Задачи – смекалки.	<b><u>Числовые головоломки.</u></b> Знать приемы сложения «круглых» двузначных чисел. Уметь выполнять сложение «круглых» двузначных чисел. Уметь: - выполнять сложение и вычитание двузначных и однозначных чисел; - решать задачи.	3		
91-93	Конкурс знатоков. Математическое путешествие. Игра «Дважды два – четыре».	<b><u>Математическое путешествие</u></b> Открывает перед учащимися возможности для приобретения опыта самостоятельного социального действия. Знать понятие «разностное сравнение чисел». Уметь: - выполнять разностное сравнение чисел; - составлять пары чисел, которые отличаются на заданное число; - решать задачи, содержащие два вопроса.	3		
94-96	Математический лабиринт. Математические фокусы. Математический КВН.	<b><u>Итоговое занятие -открытый интеллектуальный марафон.</u></b> Знать таблицу умножения. Уметь выполнять умножение на однозначное число. Уметь устанавливать закономерности и составлять последовательность по заданному или самостоятельно выбранному правилу.	3		
		<b>ИТОГО:</b>	<b>96</b>		