## Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение Кунарская средняя общеобразовательная школа

Утверждено:

Директор МАОУ

Кунарская СОШ

Е.А.Асочакова

Согласовано:

Зам. директора по УВР

Уриф Н.А.Клементьева «19 » августа 2025 г.

Рассмотрено:

на заседании ШМО

Протокол № /

от «28 »авидела 2025 г.

#### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по учебному предмету «Занимательная математика»

Уровень образования, класс: начальное общее, 3 класс

Количество часов: 34

Учитель, категория: Голомолзина Елена Викторовна, ВКК

Срок реализации: 1 год

#### ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА

#### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Данная программа позволяет учащимся ознакомиться со многими интересными вопросами математики на данном этапе обучения, 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 и стремление развить у учащихся 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 представляет собой введение в мир элементарной математики, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – математика. Занятия 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, должны быть основаны на любознательности детей, которую и 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.

Программа внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления «Занимательная математика» для 3 класса составлена в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта НОО, разработана на основе примерной программы внеурочной деятельности, авторской программы «Занимательная математика» Е.Э. Кочуровой /Сборник программ внеурочной деятельности : 1–4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой. — М. : Вентана - Граф, 2011./.

Количество часов: 34 ч (34 учебные недели), в неделю 1 час.

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

## Задачи программы:

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- развитие краткости речи;
- умелое использование символики;
- правильное применение математической терминологии;
- умение отвлекаться от всех качественных сторон предметов и явлений, сосредотачивая внимание только на количественных;
- умение делать доступные выводы и обобщения;

• обосновывать свои мысли.

В начале и в конце учебного года используется диагностическая методика «**Логические** закономерности» с целью исследования логического аспекта математического мышления.

#### Планируемые результаты:

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* 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  $1 \rightarrow 1 \downarrow$  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 УУЛ:

- ✓ 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).

#### Методы и средства обучения

В работе с детьми будут использованы следующие методы:

- словесные,
- наглядные,
- практические,
- исследовательские.

#### Виды деятельности:

- творческие работы,
- задания на смекалку,
- лабиринты,
- кроссворды,
- логические задачи,
- упражнения на распознавание геометрических фигур,
- решение уравнений повышенной трудности,
- решение нестандартных задач,
- решение текстовых задач повышенной трудности различными способами,
- выражения на сложение, вычитание, умножение, деление в различных системах счисления,
- решение комбинаторных задач,

- задачи на проценты,
- решение задач на части повышенной трудности,
- задачи, связанные с формулами произведения,
- решение геометрических задач.

## 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»
- 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.

## Форма организации обучения — работа с конструкторами:

- --- моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;
- —танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат»1. «Спичечный» конструктор2;
- --конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;
- —конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики»,
- «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

В методике проведения занятий учитываются возрастные особенности детей младшего школьного возраста, и материал представляется в форме интересных заданий, дидактических игр и т.д.

При первоначальном введении основных геометрических понятий (точка, линия, плоскость) используются нестандартные способы: создание наглядного образа с помощью рисунка на известном детям материале, сказочного сюжета с использованием сказочных персонажей, выполнение несложных на первых порах практических работ, приводящих к интересному результату. С целью освоения этих геометрических фигур выстраивается система специальных практических заданий, предполагающая изготовление моделей изучаемых геометрических фигур и выявления их основных свойств, отыскание введенных геометрических фигур на предметах и объектах, окружающих детей, а также их использование для выполнения последующих конструкторско-практических заданий. Для выполнения заданий такого характера используются счетные палочки, листы бумаги и картона, пластилин, мягкая проволока и др. Дети знакомятся и учатся работать с основными инструментами: линейка, угольник, циркуль, ножницы и др.

#### Требования к результатам обучения учащихся к концу 3 класса

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

No॒	Тема	Содержание занятий	
1	Интеллектуальная	Решение олимпиадных задач международного конкурса	
	разминка	«Кенгуру».	
2	«Числовой»	Числа от 1 до 1000. Составление трёхзначных чисел с	
	конструктор	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	Геометрия вокруг нас	Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.	
4	Волшебные переливания	Задачи на переливание.	
5-6	В царстве смекалки	Решение нестандартных задач (на «отношения»). Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	
7	«Шаг в будущее»	Игры: «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».	
8-9	«Спичечный»	Построение конструкции по заданному образцу.	
	конструктор	Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием. <i>Проверка выполненной работы</i> .	
10	Числовые	Решение и составление ребусов, содержащих числа.	
	головоломки	Заполнение числового кроссворда (судоку).	
11-12	Интеллектуальная	Работа в «центрах» деятельности: конструкторы,	
	разминка	электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	
13	Математические	Порядок выполнения действий в числовых выражениях	
	фокусы	(без скобок, со скобками). Соедините числа 1 1 1 1 1 1 знаками действий так, чтобы в ответе получилось 1, 2, 3, 4, , 15.	
14	Математические игры	Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» (по выбору учащихся).	
15	Секреты чисел	Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.	
16	Математическая	Составление сборника числового материала, взятого из	
17	копилка Математическое	жизни (газеты, детские журналы), для составления задач. Вычисления в группах: первый ученик из числа вычитает	
	путешествие	Вычисления в группах: первыи 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	
18	Выбери маршрут	Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например «Золотое кольцо» России, города-герои и др.	
19	Числовые головоломки	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	
20-21	В царстве смекалки	Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	

занимательных задач на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.     Интеллектуальная разминка   Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.     Задачи и задания на развитие пространственных представлений.     От секунды до столетия   От секунды до столетия   От 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.     28	22	Мир	Задачи со многими возможными решениями. Задачи с		
Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Конструирование многоугольников из заданных элементов. Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе. Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи. Задачи и задания на развитие пространственных представлений. 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.  28		занимательных			
условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др.					
Теометрический калейдоскоп					
Калейдоскоп   Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.	23	Геометрический			
изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.     24		калейдоскоп			
24         Интеллектуальная разминка         Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.           25         Задачи и задания на развитие пространственных представлений.           26-27         От секунды до столетия         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.           28         Числовые головоломки         Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).           29         Конкурс смекалки         Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.           30         Это было в старину         Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинны» дадач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»           31         Математические фокусы         Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.           32-33         Энциклопедия математический инспользование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).           34         Математический длематический инспользование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).           34         Математический инспользование разных источников информации (де					
25	24	Интеллектуальная			
Математические головоломки, занимательные задачи.		разминка			
Разверни листок		разминка			
Разверни листок	25		Залачи и залания на развитие пространственных		
столетия об столетия 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.  28		Разверни листок			
<ul> <li>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.</li> <li>Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).</li> <li>Конкурс смекалки Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.</li> <li>Это было в старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»</li> <li>Математические фокусы Однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.</li> <li>Энциклопедия математических развлечений Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).</li> <li>Математический лабиринт Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».</li> </ul>	26-27	От секунды до	Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя,		
информации. Что успевает сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки? Составление различных задач, используя данные о возрасте своих родственников.  28		столетия	год, век. Одна секунда в жизни класса. Цена одной минуты.		
28			Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор		
28			информации. Что успевает сделать ученик за одну минуту,		
28Числовые головоломкиРешение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).29Конкурс смекалкиЗадачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.30Это было в старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»31Математические фокусыАлгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.32-33Энциклопедия математических развлеченийСоставление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).34Математический лабиринтИтоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».			один час, за день, за сутки? Составление различных задач,		
Заполнение числового кроссворда (какуро).   Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.   Задачи-шутки. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.   Задачи-шутки. Задачи-шут			используя данные о возрасте своих родственников.		
30   Это было в старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»   Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.   Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.   Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»   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.).   Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.   Задачи-смекалки.   Задачи-смекалки.   Задачи-смекалки.   Задачи-смекалки.   Задачи-шутки. Задачи-смекалки.   Задачи-шутки. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.   Задачи-шутки. Задачи-смекалки.   Задачи-шутки. Задачи	28		Решение и составление ребусов, содержащих числа.		
<ul> <li>30 Это было в старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»</li> <li>31 Математические фокусы Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.</li> <li>32-33 Энциклопедия Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.</li> <li>32-34 Осставление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).</li> <li>34 Математический познавательные журналы, книги и др.).</li> <li>34 Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».</li> </ul>					
зарину вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины» Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.  Заражений источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.). Заражений Заражений Заражений Заражений Заражений Заражений Заражений Заражений источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.). Заражений З	29	Конкурс смекалки	Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.		
вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач. Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»  31 Математические фокусы Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.  32-33 Энциклопедия катематических развлечений Познавательные журналы, книги и др.).  34 Математический познавательные журналы, книги и др.).  34 Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».	30	Это было в	Старинные русские меры ллины и массы: пяль аршин		
Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»         31       Математические фокусы       Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.         32-33       Энциклопедия математических развлечений       Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).         34       Математический лабиринт       Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».		старину	вершок верста пул фунт и лр Решение старинных залач		
31       Математические фокусы       Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.         32-33       Энциклопедия математических развлечений       Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).         34       Математический лабиринт       Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».					
фокусы       однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.         32-33       Энциклопедия математических развлечений       Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).         34       Математический лабиринт       Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».	31	Математические			
32-33 Энциклопедия Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).  34 Математический Лабиринт Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».		фокусы			
32-33         Энциклопедия математических развлечений         Составление сборника занимательных заданий. Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).           34         Математический лабиринт         Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».			1 11		
математических развлечений         Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).           34         Математический лабиринт         Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».	32-33	Энциклопедия			
развлечений         познавательные журналы, книги и др.).           34         Математический лабиринт         Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».		,			
34         Математический лабиринт         Итоговое занятие — открытый интеллектуальный марафон. Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».			1 1 \		
лабиринт Подготовка к международному конкурсу «Кенгуру».	34	Математический			
		лабиринт			
IIIIVUUVI U I V	Ит				

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ З КЛАСС

№	Тема	Кол-во часов	Дата
1	Интеллектуальная разминка	1	
2	«Числовой» конструктор	1	
3	Геометрия вокруг нас	1	
4	Волшебные переливания	1	
5	В царстве смекалки	1	
6	В царстве смекалки	1	
7	«Шаг в будущее»	1	
8	«Спичечный» конструктор	1	
9	«Спичечный» конструктор	1	
10	Числовые головоломки	1	
11	Интеллектуальная разминка	1	
12	Интеллектуальная разминка	1	
13	Математические фокусы	1	

14	Математические игры	1	
15	Секреты чисел	1	
16	Математическая копилка	1	
17	Математическое путешествие	1	
18	Выбери маршрут	1	
19	Числовые головоломки	1	
20	В царстве смекалки	1	
21	В царстве смекалки	1	
22	Мир занимательных задач	1	
23	Геометрический калейдоскоп	1	
24	Интеллектуальная разминка	1	
25	Разверни листок	1	
26	От секунды до столетия	1	
27	От секунды до столетия	1	
28	Числовые головоломки	1	
29	Конкурс смекалки	1	
30	Это было в старину	1	
31	Математические фокусы	1	
32	Энциклопедия математических развлечений	1	
33	Энциклопедия математических развлечений	1	
34	Математический лабиринт	1	
Ит	Итого: 34 ч		