

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«ЛИЦЕЙ №7»
Тихвин, Ленинградская область.

Приложение
к основной образовательной программе
начального общего образования.

Рабочая программа учебного курса
"Основы математическая грамотность"
1 – 3 класс

Программа разработана
МО «Начальное
образование»
МОУ «Лицей
№7»
Город Тихвин

2024 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа «Основы математической грамотности» соответствует требованиям законодательства РФ в области общего образования и способствует развитию математических способностей учащихся, формированию элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Цель: развивать математический образ мышления, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

Задачи:

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- расширять математические знания в области чисел;
- содействовать умелому использованию символики;
- правильно применять математическую терминологию;
- развивать умения отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, сосредоточивая
- внимание на количественных сторонах;
- уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли.

Место учебного предмета в учебном плане.

На изучение математической грамотности в начальной школе отводится не менее 98 часов и не более 101 часов.

Результаты изучения предмета.

В результате изучения учебного курса «Основы математической грамотности» должны быть достигнуты определенные результаты.

Личностные результаты

- готовность ученика использовать знания в учении и повседневной жизни для изучения и исследования математической сущности явлений, событий, фактов.
- способность характеризовать собственные знания по предмету.
- формулировать вопросы, выдвигать гипотезы, устанавливать, какие из предложенных математических задач им могут быть решены.
- познавательный интерес к дальнейшему изучению математики.

Метапредметные результаты

- контролировать свою деятельность по ходу или результатам выполнения задания;
- контролировать выполнение задания по правилу, алгоритму, с помощью таблицы, инструментов, рисунков и т.д.
- формулировать правило на основе выделения существенных признаков;
- строить объяснение в устной форме по предложенному плану;
- использовать (строить) таблицы, проверять по таблице;
- выполнять действия по заданному алгоритму;
- строить логическую цепь рассуждений.
- взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе.
- учиться выражать свои мысли;
- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться.

Предметные результаты

Обучающиеся научатся:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;

- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Обучающиеся получают возможность:

- объяснять свои действия;
- использовать свойства арифметических действий для удобства вычислений;
- решать задачи в 3-5 действий; находить разные способы решения задачи;
- сравнивать и обобщать информацию, представленную в строках и столбцах несложных таблиц и диаграмм; понимать простейшие выражения, содержащие логические связки и слова («...и...», «если... то...», «верно / неверно, что...», «каждый», «все», «некоторые», «не»); составлять, записывать и выполнять инструкцию (простой алгоритм), план поиска информации; интерпретировать информацию, полученную при проведении несложных исследований (объяснять, сравнивать и обобщать данные, делать выводы и прогнозы).

Содержание учебного курса

1 класс

Геометрическая мозаика

Математика — это интересно. Решение нестандартных задач.

Танграм: древняя китайская головоломка

Путешествие точки. Конструкторы лего. Сбор модели по схеме. Весёлая геометрия. «Спичечный» конструктор. Игры с кубиками. Прятки с фигурами.

Числа. Арифметические действия. Величины.

Волшебная линейка. Шкала линейки.

Праздник числа 10. Игра-соревнование «Весёлый счёт».

Игры с кубиками. Математические игры.

Числовые головоломки. Математическая карусель.

Уголки. Игра в магазин. Игры с кубиками.

Математическое путешествие.

Сложение и вычитание в пределах 20.

Числовые головоломки.

Мир занимательных задач

Секреты задач.

Математическая карусель

Задачи-смекалки

2 класс

Геометрическая мозаика

«Удивительная снежинка». Крестики-нолики. «Спичечный» конструктор. Геометрический калейдоскоп. Геометрия вокруг нас. Путешествие точки. Тайны окружности. Окружность. Составь квадрат. Прямоугольник. Квадрат.

Числа. Арифметические действия. Величины.

Математические игры. Числовые головоломки. «Шаг в будущее». Математическое путешествие. «Новогодний серпантин». «Часы нас будят по утрам...» «Что скрывает сорока?» Интеллектуальная разминка. Дважды два — четыре. Таблица умножения однозначных чисел. Дважды два — четыре. Игры с кубиками на умножение. В царстве смекалки. Интеллектуальная разминка.

Мир занимательных задач

Секреты задач. Головоломки. Расшифровка закодированных слов. Секреты задач. Задачи, имеющие несколько решений. Математические фокусы. Мир занимательных задач.

3 класс

Геометрическая мозаика

Интеллектуальная разминка. Геометрия вокруг нас. «Шаг в будущее» «Спичечный» конструктор. Геометрический калейдоскоп.

Числа. Арифметические действия. Величины.

«Числовой» конструктор. Числовые головоломки. Интеллектуальная разминка. Математические фокусы. Математические игры. Секреты чисел. Математическая копилка. Математическое путешествие. Выбери маршрут. Числовые головоломки. В царстве смекалки. Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век. Одна секунда в жизни класса. Конкурс смекалки. Это было в старину. Энциклопедия математических развлечений. Составление сборника занимательных заданий

Мир занимательных задач

Волшебные переливания. В царстве смекалки. Решение нестандартных задач (на «отношения»). Мир занимательных задач. Интеллектуальная разминка задачи. Разверни листок. От секунды до столетия.

Тематическое планирование

1 класс

	Раздел	Кол-во часов
1	Геометрическая мозаика	13 ч
2	Числа. Арифметические действия. Величины	16 ч
3	Мир занимательных задач	4 ч
	ИТОГО	33 ч

2 класс

	Раздел	Кол-во часов
1	Геометрическая мозаика.	12 ч
2	Числа. Арифметические действия. Величины.	15 ч.
3	Мир занимательных задач	7 ч.
	ИТОГО	34 ч.

3 класс

	Раздел	Кол-во часов
1	Геометрическая мозаика.	5 ч
2	Числа. Арифметические действия. Величины.	22 ч.
3	Мир занимательных задач	7 ч.
	ИТОГО	34 ч.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№	Тема	Количес- тво часов	Дата плани- руемая	Дата факт- ичес- кая	Содержание	Оборудование урока
	Геометрическая мозаика	5				
1.	Математика — это интересно. Решение нестандартных задач.	1			Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3 × 3 клетки).	игровое поле 3 × 3 клетки
2.	Танграм: древняя китайская головоломка	1				карточк и «тангра м»
3.	Путешествие точки	1			Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Проверка выполненной работы.	
4.	Игры с кубиками	1			Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.	Кубики с точками
5.	Танграм: древняя китайская головоломка	1			Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	карточк и «тангра м»
	Числа. Арифметические	2			Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично	

6.	действия. Величины. Волшебная линейка	1			заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе.	
7.	Шкала линейки.	1			Проверка выполненной работы.	
8.	Праздник числа 10 Геометрическая мозаика Конструирование многоугольников из деталей танграма	1 1 2			Сведения из истории математики: история возникновения линейки. Игры: «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	карточк и «тангра м»
9.	Числа. Арифметические действия. Величины.	1			Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе.	
10	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1			Проверка выполненной работы.	Таблица 4x5 с числами от 1 до 20
11	Игры с кубиками	3				
12	Геометрическая мозаика Конструкторы лего.	1				кубики
13	Сбор модели по схеме.	1			Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 × 5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.	Констру ктор лего
		1				

14	Весёлая геометрия	2		Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	
.	Числа.	1			
	Арифметические действия.				
	Величины.				
15	Математические игры	1		Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнение постройки по собственному замыслу	
.	Геометрическая мозаика	1			
16	«Спичечный» конструктор	1		Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.	Спички, счетные палочки.
.	«Спичечный» конструктор. Задачи.	1			
	Мир	1			
17	занимательных задач			Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».	
.	Задачи-смекалки	6			
	Геометрическая мозаика	1			
18	Прятки с фигурами			Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	Таблица «Поиск треугольников в заданной фигуре»
.	Числа.	1			
	Арифметические действия.				
	Величины.				
19	Математические игры.	1			
.		1		Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.	
20	Числовые головоломки	1			Таблицы для начальной школы.
.		1		Поиск заданных фигур в фигурах сложной	
21	Математическая карусель	1			

22	Математическая карусель	1		конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре.	Математика: в 6 сериях. Математика вокруг нас: 10 п.л. формата А1
23	Уголки	3		Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 10», «Вычитание в пределах 20».	
24	Игра в магазин. Геометрическая мозаика	1			
25	Конструирование фигур из деталей танграма.	1			
26	Числа. Арифметические действия. Величины. Игры с кубиками	1		Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	Кубики с точками и числами
27	Математическое путешествие	1		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.	
28	Сложение и вычитание в пределах 20.	2		Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	
	Математические игры.	1		Монеты. Сложение и вычитание в пределах 20.	
	Мир занимательных задач	3		Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе.	
	Секреты задач.	1		Проверка выполненной работы.	

	<p>Математическая карусель</p> <p>Числа. Арифметические действия.</p>	1				
29	<p>Величины. Числовые головоломки</p>	1				
30	<p>Математические игры</p> <p>Математические игры</p> <p>Итого:</p>	33ч			<p>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.</p> <p>Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 3; второй — прибавляет 2, третий — вычитает 3, а четвёртый — прибавляет 5. Ответы к четырём раундам записываются в таблицу.</p> <p>1-й раунд: $10 - 3 = 7$ $7 + 2 = 9$ $9 - 3 = 6$ $6 + 5 = 11$ 2-й раунд: $11 - 3 = 8$ и т. д.</p> <p>«Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Гонки с зонтиками».</p>	
31						
32					<p>Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.</p>	
33					<p>Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.</p>	
					<p>Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение</p>	

					<p>числового кроссворда (судоку).</p> <p>Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»,</p> <p>«Вычитание в пределах 20».</p>	
--	--	--	--	--	---	--

2 класс

№	Тема	Количес- тво часов	Дата плани- руемая	Дата фак- тическая	Содержание	Оборудование урока
1.	<i>Геометрическая мозаика</i> «Удивительная снежинка»	1			Геометрические узоры. Симметрия. Закономерности в узорах. Работа с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»	таблица «Геометрические узоры. Симметрия»
2.	Крестики-нолики.	1			Игра «Крестики-нолики» и конструктор «Танграм» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».	Танграм
3.	<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Математические игры	1			Игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (сложение, вычитание в пределах 20).	Лото
4.	<i>Геометрическая мозаика</i> Прятки с фигурами.	1 1 1			Числа от 1 до 100. Игра «Русское лото». Построение математических пирамид: «Сложение и вычитание в	

5.	<i>Мир занимательных задач</i> Секреты задач	1			пределах 20 (с переходом через разряд)». Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Решение задач на деление заданной фигуры на равные части.	
6.	<i>Геометрическая мозаика</i> «Спичечный»	3				Спички, счетные палочки
7.	конструктор «Спичечный»	1			Решение нестандартных и занимательных задач. Задачи в стихах.	
8.	конструктор «Спичечный»	1				Танграм
	Геометрический калейдоскоп.	1			Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание	
9.	<i>Числа. Арифметические действия. Величины.</i> Числовые головоломки	2			нескольких спичек в соответствии с условиями. Проверка выполненной работы.	
10.	«Шаг в будущее»	1			Конструирование многоугольников из заданных элементов. Танграм.	компью теры
		4			Составление картинки без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе.	
11.	<i>Геометрическая мозаика</i> Геометрия вокруг нас	1			Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	Таблиц ы для начальн ой школы. Математ ика: в 6 сериях.
12.	Путешествие точки.	1				
13.	«Шаг в будущее»	1			Конструкторы: «Спички», «Полимино» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».	компью теры
					Решение задач,	

		1		формирующих геометрическую наблюдательность	
14	Тайны окружности Окружность.	5		Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов.	
15	Числа. Арифметические действия. Величины. Математическое путешествие.	1			
		1		Конструкторы: «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др.	
16	«Новогодний серпантин».	1			
17	«Новогодний серпантин».	1		Радиус (центр) окружности. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте.	Часовой циферблат с подвижными стрелками.
18	Математические игры.	1		Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).	
19	«Часы нас будят по утрам...»	1		Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15.	Разрезные геометрические фигуры
	Геометрическая мозаика Геометрический калейдоскоп	2		Ответы к пяти раундам	карточек

20	<p>Мир занимательных задач Головоломки Расшифровка закодированных слов.</p> <p>Секреты задач</p>	1 1 7		<p>записываются. 1-й раунд: $34 - 14 = 20$ $20 + 18 = 38$ $38 - 16 = 22$ $22 + 15 = 37$</p> <p>Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.</p>	и Компьютеры
21	<p>Числа. Арифметические действия. Величины. «Что скрывает сорока?»</p>	1		<p>Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100». Работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по теме «Сложение и вычитание до 100».</p>	Математический набор «Карточки-читалочки» (сорбонки): карточки и двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ.
22	<p>Интеллектуальная разминка.</p>	1			
23	<p>Дважды два — четыре. Таблица умножения однозначных чисел.</p>	1			
24	<p>Дважды два — четыре.</p>	1		<p>Определение времени по часам с точностью до часа. Конструктор «Часы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».</p>	
25	<p>Игры с кубиками на умножение.</p>	1		<p>Задания на разрезание и составление фигур.</p>	
26	<p>В царстве смекалки</p>	1		<p>Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку.</p>	Компьютеры
27	<p>Интеллектуальная</p>	1			Разрезн

	я разминка					ые квadrat ы и прямоуг ольники
	Геометрическая мозаика	4			Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.	
28	Составь квадрат. Прямоугольник. Квадрат.	1				
29	Мир занимательных задач	1			Решение и составление ребусов, содержащих числа: ви3на, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др.	
	Мир занимательных задач	1				
30	Задачи, имеющие несколько решений.	1			Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры математические головоломки, занимательные задачи. Игра «Говорящая таблица умножения».	
	Математические фокусы		34		Игра «Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление».	
	Итоговый тест					
31	Итого:					
32					У каждого два кубика. Запись результатов умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Игра «Не собьюсь». Задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».	
33						
34					Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	

					<p>Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры, математические головоломки, занимательные задачи. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей.</p> <p>Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «о волке, козе и капусте».</p> <p>Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня).</p> <p>Итоговый тест</p>	
--	--	--	--	--	---	--

3 класс

<i>№</i>	<i>Тема</i>	<i>Кол иче ств о час ов</i>	<i>Да та пла нир уем ая</i>	<i>Дат а фак тич еска я</i>	<i>Содержание</i>	<i>Оборудо вание урока</i>
1.	<i>Мир занимательных задач</i> Интеллектуальна	1 1			Решение олимпиадных задач международного	

	я разминка.			конкурса «Кенгуру».	
	Числа. Арифметические действия.	1		Числа от 1 до 1000.	
2.	Величины. «Числовой» конструктор	1		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.	Геометрическая мозаика Геометрия вокруг нас	1		Конструирование многоугольников из одинаковых треугольников.	Разрезные геометрические фигуры
4.	Мир занимательных задач Волшебные переливания	3			
5.		1			
6.	В царстве смекалки	1		Задачи на переливание.	
	Решение нестандартных задач (на «отношения»).	3		Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	компьютеры
7.	Геометрическая мозаика «Шаг в будущее»	1			
8.		1		Игры: «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др., конструкторы «Монтажник», «Строитель», «Полимино», «Паркет» и мозаики» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».	Спички, палочки.
9.	«Спичечный» конструктор	1			
	«Спичечный» конструктор	12			
10.	Числа. Арифметические действия. Величины.	1		Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание	

11	Числовые головоломки	1		нескольких спичек в соответствии с условием. Проверка выполненной работы.	
12	Интеллектуальная разминка	1			
13	Интеллектуальная разминка	1		Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	Компьютер
14	Математические фокусы	1		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	
15	Секреты чисел	1		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.	газеты, детские журналы
16	Математическая копилка	1			
17	Математическое путешествие	1		Построение математических пирамид: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками»	
	Выбери маршрут			Числовой палиндром — число, которое читается одинаково слева направо	

18		1		и справа налево. Числовые головоломки: запись числа 24 (30) тремя одинаковыми цифрами.	
	Числовые головоломки.	1		Составление сборника числового материала, взятого из жизни, для составления задач.	Газеты, журналы
19	В царстве смекалки	1		Вычисления в группах: первый ученик из числа вычитает 140; второй — прибавляет 180, третий — вычитает 160, а четвёртый — прибавляет 150.	
20	В царстве смекалки	1		Решения и ответы к пяти раундам записываются.	
21	Мир занимательных задач Мир занимательных задач.	1		Взаимный контроль. 1-й раунд: $640 - 140 = 500$ $500 + 180 = 680$ $680 - 160 = 520$ $520 + 150 = 670$	танграм
22	Геометрическая мозаика Геометрический калейдоскоп	2		Единица длины километр. Составление карты путешествия: на определённом транспорте по выбранному маршруту, например, «Золотое кольцо» России, города- герои и др.	компьютеры
23	Мир занимательных задач Интеллектуальная разминка задачи.	1	9	Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	
24	Разверни листок От секунды до столетия	1		Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).	Модель часов
25	Числа. Арифметические действия. Величины.	1		Задачи со многими возможными решениями. Задачи с недостающими	

.	Время и его единицы: час, минута, секунда; сутки, неделя, год, век.	1		данными, с избыточным составом условия. Задачи на доказательство: найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др.	
26	Одна секунда в жизни класса.	1		Конструирование многоугольников из заданных элементов.	
	Числовые головоломки.	1		Конструирование из деталей танграма: без разбиения изображения на части; заданного в уменьшенном масштабе.	
27	Конкурс смекалки	1		Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, Занимательные.	Работа с таблицей «Старинные русские меры длины»
28	Это было в старину	1		Задачи и задания на развитие пространственных представлений.	
29	Математические фокусы	1		Цена одной минуты. Что происходит за одну минуту в городе (стране, мире). Сбор информации. Что успевают сделать ученик за одну минуту, один час, за день, за сутки?	
30	Энциклопедия математических развлечений	1		Составление различных	
31	Составление сборника занимательных заданий.				
32	Итоговый тест	34 час а			

33 .	Итого:			задач, используя данные о возрасте своих родственников.	
34 .		<p>Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (какуро).</p> <p>Задачи в стихах. Задачи-шутки. Задачи-смекалки.</p> <p>Старинные русские меры длины и массы: пядь, аршин, вершок, верста, пуд, фунт и др. Решение старинных задач.</p> <p>Алгоритм умножения (деления) трёхзначного числа на однозначное число. Поиск «спрятанных» цифр в записи решения.</p> <p>Использование разных источников информации (детские познавательные журналы, книги и др.).</p> <p>Итоговый тест</p>			

