

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и науки Республики Хакасия**  
**Государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**Республики Хакасия**  
**«Богградская санаторная школа - интернат»**

**РАССМОТРЕНО**  
На заседании педагогического  
Совета  
Протокол №1 от 30.08.2023г.

**УТВЕРЖДЕНО**  
И.о.директора ГБОУ РХ «Богградская  
санаторная школа-интернат»  
Д.К.Закатов  
Приказ № 54 от 30.08.2023г.

**Рабочая программа**  
**курса «Весёлый счёт»**  
для обучающихся 3-4 классов

Составитель:  
Суворова Галина Владимировна  
первая квалификационная категория

с. Боград  
2023 г.

## Пояснительная записка

Адаптированная рабочая программа курса «Весёлый счёт» предназначена для обучающихся 3-4-х классов и составлена в соответствии с нормативными документами:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) от 19.12.2014 (Приказ Минобр №1599 от 19.12.2014 г. «Об утверждении ФГОС обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)» (с последующими изменениями).

2. Адаптированной основной общеобразовательной программы начального общего образования ГБОУ РХ «Богградская санаторная школа-интернат».

3. Учебный план ГБОУ РХ «Богградская санаторная школа-интернат».

4. Положение о рабочей программе ГБОУ РХ «Богградская санаторная школа-интернат».

Программа является формирующей частью учебного плана предметной области «Математика». Предназначена для обучающихся 3-4 класса с интеллектуальными нарушениями.

Программа позволяет учащимся ознакомиться со многими интересными вопросами математики. Решение математических задач, связанных с логическим мышлением, закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций, общему интеллектуальному развитию, умению самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

Содержание программы соответствует познавательным возможностям младших школьников с интеллектуальными нарушениями и предоставляет им возможность работать с интересом на доступном уровне, развивая учебную мотивацию, вводит в мир элементарной математики, расширяет и углубляет математические знания, способствует активизации интеллектуальной деятельности, прививает интерес к предмету и позволяет использовать эти знания на практике.

Программа по курсу «Весёлый счёт» направлена на развитие у детей математического образа мышления: четкости речи, правильному применению математической терминологии, созданию комфортных условий для развития ребенка, развитию мотивации, укреплению психического здоровья.

Педагогическая целесообразность программы объясняется формированием приемов умственной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, классификации, аналогии и обобщения.

Программа отражает:

- принципы обучения (индивидуальность, доступность, научность, преемственность, результативность);
- владение методами контроля.

Занимательность математическому материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задании, логическом упражнении, развлечении, будь то ребус или самая элементарная задача.

Обучающиеся на опытно-наглядной основе знакомятся с простейшими геометрическими формами, приобретают начальные навыки изображения геометрических фигур, овладевают способами измерения длин и площадей. В ходе работы с таблицами и диаграммами у них формируются важные для практико-ориентированной математической деятельности умения, связанные с представлением, анализом и интерпретацией данных.

Курс «Весёлый счёт» рассчитан на 3 класс-34 часа, 4класс-34 часа; 1 урок в неделю.

Основной целью обучения по программе «Весёлый счёт» является подготовка обучающихся с ограниченными возможностями здоровья к жизни в современном обществе и овладение доступными профессионально-трудовыми навыками.

Исходя из основной цели, задачами обучения по курсу «Весёлый счёт» являются:

- формирование доступных умственно обучающимся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) математических знаний и умений, необходимых для решения учебно-познавательных, учебно-практических, житейских и профессиональных задач и развитие способности их использования при решении соответствующих возрасту задач;

- коррекция и развитие познавательной деятельности и личностных качеств обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) средствами математики с учетом их индивидуальных возможностей;

- формирование положительных качеств личности, в частности аккуратности, настойчивости, трудолюбия, самостоятельности, терпеливости, любознательности, умений планировать свою деятельность, доводить начатое дело до конца, осуществлять контроль и самоконтроль.

Программа по предмету «Весёлый счёт», направлена на формирование у обучающихся с ОВЗ базовых учебных действий:

#### **Личностные учебные действия:**

- Формировать осознание себя как ученика, заинтересованного посещением школы, обучением, занятиями, как члена семьи, одноклассника, друга;
- способность к осмыслению социального окружения, своего места в нем, принятие соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей;
- формировать самостоятельность в выполнении учебных заданий, поручений, договоренностей;

#### **Коммуникативные учебные действия:**

учить обучающихся:

- обращаться за помощью и принимать помощь;
- слушать и понимать инструкцию к учебному заданию;
- сотрудничать с взрослыми сверстниками в разных социальных ситуациях;
- доброжелательно относиться, сопереживать, конструктивно взаимодействовать с людьми;
- договариваться и изменять свое поведение в соответствии с объективным мнением большинства
- договариваться и изменять свое поведение с учетом поведения других участников спорной ситуации.

#### **Регулятивные учебные действия:**

учить обучающихся:

- входить и выходить из учебного помещения со звонком;
- адекватно использовать ритуалы школьного поведения (поднимать руку, вставать и выходить из-за парты и т. д.);
- передвигаться по школе, находить свой класс, другие необходимые помещения.
- принимать цели и произвольно включаться в деятельность, следовать предложенному плану и работать в общем темпе;
- соотносить свои действия и их результаты с заданными образцами, принимать оценку деятельности, оценивать ее с учетом предложенных критериев, корректировать свою деятельность с учетом выявленных недочетов.

#### **Познавательные учебные действия:**

- выделять существенные, общие и отличительные свойства предметов;
- устанавливать видородовые отношения предметов
- делать простейшие обобщения, сравнивать, классифицировать на наглядном материале
- пользоваться знаками, символами, предметами- заместителями;
- читать;
- писать;

- наблюдать;
- выполнять арифметические действия;
- работать с информацией (понимать изображение, текст, устное высказывание, элементарное схематическое изображение, таблицу, предъявленные на бумажных и электронных и других носителях)

### Принципы реализации программы:

**Актуальность.** Создание условий для повышения мотивации к изучению математики, стремление развивать интеллектуальные возможности учащихся.

**Научность.** «Занимательная математика» – учебная дисциплина, развивающая умения логически мыслить, видеть количественную сторону предметов и явлений, делать выводы, обобщения.

**Практическая направленность.** Содержание уроков направлено на освоение математической терминологии, которая пригодится в дальнейшем изучении математики, на решение занимательных задач, в том числе бытового характера, с целью применения в жизни.

### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. В процессе выполнения заданий учащиеся учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход – ответ.

Программа по предмету «Занимательная математика» учитывает возрастные и интеллектуальные особенности младших школьников и поэтому предусматривает *организацию подвижной деятельности учащихся*, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные математические игры. Передвижение по классу в ходе выполнения математических заданий. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). В программе выдержан принцип перемещения по классу, работа в парах постоянного и сменного состава, работа в группах. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований.

Предлагаемая программа предназначена для развития математических способностей учащихся с ОВЗ, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации урока и использованием современных средств обучения. Создание на уроках 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.

**Эффективность задач** логического, поискового, познавательного характера обосновывается следующими доводами:

- ✓ развитие личности ученика, его творческого потенциала;
- ✓ развитие интеллекта, исследовательского начала, развитие познавательных действий и операций, начиная от действий, связанных с восприятием, припоминанием уже знакомого, запоминанием посредством мнемонических действий, умений классифицировать посредством осмысления и сознательности и кончая оперированием логического и творческого мышления.

Основные методы	Приёмы	Основные виды деятельности учащихся:
<b>1.Словесный метод:</b>	-Анализ и синтез. -Сравнение. - Классификация. -Аналогия. -Обобщение.	✓ решение занимательных задач ✓ оформление математических газет ✓ знакомство с научно-популярной литературой, связанной с математикой ✓ проектная деятельность ✓ самостоятельная работа ✓ работа в парах, в группах ✓ творческие работы
✓ <i>Рассказ (специфика деятельности учёных математиков), беседа, обсуждение (информационных источников, готовых сборников);</i> ✓ <i>словесные оценки (работы на уроке, тренировочные и зачетные работы).</i>		
<b>2.Метод наглядности:</b>		
<i>Наглядные пособия и иллюстрации.</i>		
<b>3.Практический метод:</b>		
<i>Тренировочные упражнения; практические работы.</i>		
<b>4.Объяснительно-иллюстративный:</b>		
<i>Сообщение готовой информации.</i>		
<b>5.Частично-поисковый метод:</b>		
<i>Выполнение частичных заданий для достижения главной цели.</i>		

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание программы «Занимательная математика» направлено на воспитание интереса к предмету, развитию наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, формированию умений работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер этих изменений, на этой основе формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу – это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться и самому найти выход – ответ.

Содержание курса отвечает требованию к организации учебной деятельности: соответствует предмету «Математика», не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные математические факты, способные дать простор воображению.

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

### РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО РАЗДЕЛАМ

№	Разделы	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения
1.	Числа. Арифметические действия. Величины	12	14	10
2.	Мир занимательных задач	10	14	18
3.	Геометрическая мозаика	12	8	6
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</b>

**СОДЕРЖАНИЕ программы «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»  
2 КЛАСС**

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	История математики. Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Числа от 1 до 10. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Решение примеров удобным способом. Игровые задания на поиск пропавшего числа.
2	Мир занимательных задач.	<i>Задачи, допускающие несколько способов решения.</i> Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи. <i>Задачи, имеющие несколько решений.</i> Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомым чисел (величин).
3	Геометрическая мозаика.	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.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
2 КЛАСС**

№	Тема	Кол-во часов	Дата план	Дата факт
1	Математика — это интересно. История математики.	1		
2	Треугольное царство.	2		
3				
4	Путешествие точки. Графический диктант.	2		
5				
6	Пропавшее число.	1		
7	Танграм: древняя китайская головоломка	1		
8	Волшебная линейка.	1		
9	Счёт на рыбалке.	1		
10	Чем знаменит квадрат.	1		
11	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1		
12	Занимательные задачи.	1		
13	Математические превращения чисел.	1		
14	Весёлая геометрия «Что нам стоит дом построить»	1		
15	Большое и маленькое число.	1		
16	Цветная геометрия	2		

17				
18	Задачи-смекалки	2		
19				
20	Прятки с цифрами	1		
21	Занимательные задачи	1		
22	Числовые головоломки	1		
23	Математическая карусель	2		
24				
25	Уголки	1		
26	Сколько стоит покупка?	2		
27				
28	Конструирование из геометрических фигур	2		
29				
30	Примеры с секретом	2		
31				
32	Контрольная работа по итогам года	1		
33	Работа над ошибками.	1		
34	Викторина «Занимательная математика»	1		
<b>Итого: 34 ч</b>				

**СОДЕРЖАНИЕ программы «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»  
3 КЛАСС**

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др.
2	Мир занимательных задач.	Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. <i>Старинные задачи.</i> Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные задачи.</i>
3	Геометрическая мозаика.	Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
3 КЛАСС**

№	Тема	Кол-во часов	Дата план	Дата факт
1	«Удивительная снежинка»	1	04.09	
2	Крестики-нолики	1	11.09	
3	Математические игры	1	18.09	

4	Прятки с фигурами	1	25.09	
5	Секреты задач	1	02.10	
6-7	«Спичечный» конструктор	2	09.10 16.10	
8	Геометрический калейдоскоп	1	23.10	
9	Числовые головоломки	1	13.11	
10	«Шаг в будущее»	1	20.11	
11	Геометрия вокруг нас	1	27.11	
12	Путешествие точки	1	04.12	
13	«Шаг в будущее»	1	11.12	
14	Тайны окружности	1	18.12	
15	«Новогодний серпантин»	1	25.12	
16-17	Математическое путешествие	2	15.01 22.01	
18	Математические игры	1	29.01	
19	«Часы нас будят по утрам...»	1	05.02	
20	Геометрический калейдоскоп	1	12.02	
21	Головоломки	1	19.02	
22	Секреты задач	1	26.02	
23	«Что скрывает сорока?»	1	04.03	
24	Интеллектуальная разминка	1	11.03	
25	Дважды два — четыре	1	18.03	
26-27	Дважды два — четыре	2	01.04 08.04	
28	В царстве смекалки	1	15.04	
29	Интеллектуальная разминка	1	22.04	
30	Составь квадрат	1	29.04	
31-32	Мир занимательных задач	2	06.05 13.05	
33	Контрольная работа по итогам года.	1	20.05	
34				
<b>Итого: 34 ч</b>				

**СОДЕРЖАНИЕ программы «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»  
4 КЛАСС**

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др.
2	Мир занимательных задач.	Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. <i>Старинные задачи.</i> Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные задачи.</i>
3	Геометрическая мозаика.	Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции



	(треугольники, уголки). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.
--	---

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
4 КЛАСС**

№	Тема	Кол-во часов	Дата план	Дата факт
1	«Удивительная снежинка»	1	04.09	
2	Крестики-нолики	1	11.09	
3	Математические игры	1	18.09	
4	Прятки с фигурами	1	25.09	
5	Секреты задач	1	02.10	
6-7	«Спичечный» конструктор	2	09.10 16.10	
8	Геометрический калейдоскоп	1	23.10	
9	Числовые головоломки	1	13.11	
10	«Шаг в будущее»	1	20.11	
11	Геометрия вокруг нас	1	27.11	
12	Путешествие точки	1	04.12	
13	«Шаг в будущее»	1	11.12	
14	Тайны окружности	1	18.12	
15	«Новогодний серпантин»	1	25.12	
16-17	Математическое путешествие	2	15.01 22.01	
18	Математические игры	1	29.01	
19	«Часы нас будят по утрам...»	1	05.02	
20	Геометрический калейдоскоп	1	12.02	
21	Головоломки	1	19.02	
22	Секреты задач	1	26.02	
23	«Что скрывает сорока?»	1	04.03	
24	Интеллектуальная разминка	1	11.03	
25	Дважды два — четыре	1	18.03	
26-27	Дважды два — четыре	2	01.04 08.04	
28	В царстве смекалки	1	15.04	
29	Интеллектуальная разминка	1	22.04	
30	Составь квадрат	1	29.04	
31-32	Мир занимательных задач	2	06.05 13.05	
33	Контрольная работа по итогам года.	1	20.05	
34	Работа над ошибками	1		
<b>Итого: 34 ч</b>				

**К КОНЦУ обучения по программа УЧАЩИЕСЯ НАУЧАТСЯ:**

Раздел	Общие результаты
Числа. Арифметические действия. Величины:	— сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания; — моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм

	<p>решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;</li> <li>— анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;</li> <li>— включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;</li> <li>— выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;</li> <li>— аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;</li> <li>— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</li> <li>— контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.</li> </ul>
<p>Мир занимательных задач:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины);</li> <li>— искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;</li> <li>— моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации;</li> <li>— конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи;</li> <li>— объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия;</li> <li>— воспроизводить способ решения задачи;</li> <li>— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</li> <li>— анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи;</li> <li>— оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно);</li> <li>— участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи;</li> <li>— конструировать несложные задачи.</li> </ul>
<p>Геометрическая мозаика</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;</li> <li>— ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки <math>1 \rightarrow 1 \downarrow</math> и др., указывающие направление движения;</li> <li>— проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);</li> <li>— выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;</li> <li>— анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;</li> <li>— составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;</li> <li>— выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>— сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;</li><li>— объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;</li><li>— анализировать предложенные возможные варианты верного решения;</li><li>— моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;</li><li>— осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.</li></ul>
--	---

## **ФОРМЫ И ВИДЫ КОНТРОЛЯ**

- Контрольные работы по итога года.

- Активное участие в «Неделе математики» в начальной школе.

### **Используемая литература:**

1. 5. Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников // Начальная школа. — 2009. — № 7.
2. 6. Гурин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. — СПб. : Кристалл; М. : ОНИКС, 2000.
3. 11. Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. М.: Академкнига/Учебник, 2002
4. 12. Сухин И. Г. Занимательные материалы. М.: «Вако», 2004
5. 13. Сухин И.Г. 800 новых логических и математических головоломок. — СПб. : Союз, 2001.
6. 14. Сухин И.Г. Судoku и суперсудoku на шестнадцати клетках для детей. — М. : АСТ, 2006.

### **Интернет ресурсы:**

1. <http://www.vneuroka.ru/mathematics.php> — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.
2. <http://konkurs-kenguru.ru> — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».
3. <http://4stupeni.ru/stady> — клуб учителей начальной школы.
4. <http://www.develop-kinder.com> — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.
5. <http://puzzle-ru.blogspot.com> — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.
6. <http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1> – игры, презентации в начальной школе.
7. <http://ru.wikipedia.org/w/index>. - энциклопедия