

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Департамент образования и науки Тюменской области**  
**Отдел образования администрации Сорокинского муниципального района**  
**Филиал МАОУ Сорокинской СОШ №3 Сорокинская СОШ №2**

**РАСМОТРЕНО**  
на ШМО учителей  
протокол №1 от «31»  
августа 2023г.

**СОГЛАСОВАНО**  
с заместителем  
директора по УВР  
от «31» августа 2023.

**УТВЕРЖДЕНО**  
директором МАОУ  
Сорокинской СОШ №3

\_\_\_\_\_  
**Чухно О.А.**  
Приказ № 116/1-ОД от  
«31» августа 2023г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ**  
**Элективного курса**  
**«Математика в задачах»**  
**для обучающихся 1 класса**

**с. Б. Сорокино 2023г.**

## Результаты изучения курса

### (личностные, метапредметные, предметные)

Программа курса «Математика в задачах» обеспечивает достижение выпускниками начальной школы следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### **Личностные результаты**

##### **У учащегося будут сформированы:**

основы целостного восприятия окружающего мира универсальности математических способов его познания  
уважительное отношение к иному мнению и культуре;  
навыки самоконтроля и самооценки результатов учебной деятельности на основе выделенных критерием успешности;  
умения определять наиболее эффективные способы достижения результата, осваивать начальные формы и познавательной и личностной рефлексии;  
интерес к познанию, к новому материалу, к овладению новыми способами познания, к исследовательской и поисковой деятельности в области математики;  
умение выполнять самостоятельную деятельность, осознание личной ответственности за её результат;  
навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умения не создавать конфликт и находить выходы из спорных ситуаций.

##### **Учащийся получит возможность для формирования**

понимания универсальности математических способов познания закономерностей окружающего мира, умения строить и преобразовывать модели его отдельных процессов и явлений;  
адекватной оценки результатов своей учебной деятельности на основе заданных критериев её успешности;  
устойчивого интереса к продолжению математического образования, к расширению возможностей использования математических способов познания и описания зависимостей в явлениях и процессах окружающего мира к решению прикладных задач.

#### **Метапредметные результаты**

##### **Регулятивные**

##### **Учащийся научится:**

принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, искать и находить средства их достижения,  
определять наиболее эффективные способы достижения результата, осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии;  
планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;  
воспринимать и понимать причины успеха/неуспеха в учебной деятельности, конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

##### **Учащийся получит возможность научиться:**

ставить новые учебные задачи под руководством учителя;  
находить несколько способов действий при решении учебной задачи, оценивать их и выбирать наиболее рациональный.

##### **Познавательные**

##### **Учащийся научится:**

использовать знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;  
представлять информацию в знаково-символической или графической форме: самостоятельно выстраивать модели математических понятий, отношений, взаимосвязей и взаимозависимостей изучаемых объектов и процессов, схемы решения учебных и

практических задач; выделять существенные характеристики объекта с целью выявления общих признаков для объектов рассматриваемого вида;

- владеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений;
- владеть базовыми предметными понятиями (число, величина, геометрическая фигура) и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- использовать способы решения проблем творческого и поискового характера;
- владеть навыками смыслового чтения текстов математического содержания в соответствии с поставленными целями и задачами;
- осуществлять поиск и выделять необходимую информацию для выполнения учебных и поисково-творческих заданий (в том числе с помощью компьютерных средств);

#### **Учащийся получит возможность научиться:**

- понимать универсальность математических способов познания закономерностей окружающего мира, выстраивать и преобразовывать модели его отдельных процессов и явлений;
- выполнять логические операции: сравнение, выявление закономерностей, классификацию по самостоятельно найденным основаниям делать на этой основе выводы;
- устанавливать причинно-следственные связи между объектами и явлениями, проводить аналогии, делать обобщения;
- осуществлять расширенный поиск информации в различных источниках;
- составлять, записывать и выполнять инструкции (простой алгоритм), план поиска информации;
- распознавать одну и ту же информацию, представленную в разной форме (таблицы и диаграммы);
- планировать несложные исследования, собирать и представлять полученную информацию с помощью таблиц и диаграмм;
- интерпретировать информацию, полученную при проведении несложных исследований (объяснять, сравнивать и обобщать данные, делать выводы и прогнозы).

#### **Коммуникативные**

##### **Учащийся научится:**

- строить речевое высказывание в устной форме, пользоваться математическую терминологию;
- признавать возможность существования различных точек зрения, согласовывать свою точку зрения с позицией участников, работающих в группе, в паре, корректно и аргументировано, с использованием математической терминологии и математических знаний отстаивать свою позицию;
- принимать участие в работе в паре, в группе, использовать речевые средства, в том числе математическую терминологию, и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач, в ходе решения учебных задач, проектной деятельности;
- принимать участие в определении общей цели и путей её достижения; уметь договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.

Учащийся получит возможность научиться:

- обмениваться информацией с одноклассниками, работающими в одной группе;
- обосновывать свою позицию и соотносить её с позицией одноклассников, работающих в одной группе.

### **Предметные результаты**

#### **Учащийся научится:**

- образовывать, называть, читать, записывать, сравнивать, упорядочивать;
- заменять мелкие единицы счёта крупными и наоборот;
- устанавливать закономерность - правило, по которому составлена числовая последовательность (увеличение/уменьшение числа на несколько единиц, увеличение/уменьшение числа в несколько раз); продолжать её или восстанавливать пропущенные в ней числа;
- группировать числа по заданному или самостоятельно установленному одному или нескольким признакам;
- читать, записывать и сравнивать величины (длину, площадь, массу, время, скорость), используя основные единицы измерения величин (километр, метр, дециметр, сантиметр, миллиметр; квадратный километр, квадратный метр, квадратный дециметр, квадратный сантиметр, квадратный миллиметр; тонна, центнер, килограмм, грамм; сутки, час, минута, секунда; километров в час, метров в минуту и др.), и соотношения между ними.
- соотносить объекты, представленные в задаче, и величины, составлять план решения задачи, выбирать и объяснять выбор действий;
- решать арифметическим способом текстовые задачи (в 1-5 действия) и задачи, связанные с повседневной жизнью;
- оценивать правильность хода решения задачи, вносить исправления, оценивать реальность ответа на вопрос задачи.
- описывать взаимное расположение предметов на плоскости и в пространстве;
- распознавать, называть, изображать геометрические фигуры (точка, отрезок, ломаная, прямой угол, многоугольник, в том числе треугольник, прямоугольник, квадрат; окружность, круг);

#### **Учащийся получит возможность научиться:**

- классифицировать числа по нескольким основаниям (в более сложных случаях) и объяснять свои действия;
- самостоятельно выбирать единицу для измерения таких величин, как площадь, масса, в конкретных условиях и объяснять свой выбор;

- использовать свойства арифметических действий для удобства вычислений;
- решать уравнения на основе знания связей между компонентами и результатами действий «сложение» и «вычитание», «умножение» и «деление»;

### **Коммуникативные**

#### **Учащийся научится:**

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- задавать вопросы;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

#### **Учащийся получит возможность научиться:**

- учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей;

учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию  
продуктивно разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций всех его участников;

задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;

- адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач.

### **Виды деятельности и формы организации учебных занятий.**

#### Виды деятельности:

- игровая деятельность;
- познавательная деятельность;
- проблемно-ценностное общение;

#### Формы деятельности:

- Предметные недели, праздники;
- Библиотечные уроки, урок-спектакль;
- Конкурсы, экскурсии, олимпиады, интеллектуальные турниры, игры-соревнования
- Проектная деятельность;
- Разработка проектов к урокам

### **Содержание курса**

Программа курса «Математика в задачах» включает три раздела: «Числа. Арифметические действия. Величины», «Мир занимательных задач», «Геометрическая мозаика».

#### ***Числа. Арифметические действия. Величины.***

##### 1 класс - 17 ч.

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Занимательные задания с числами.

#### ***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-читалочки» (сорбонки) - двусторонние карточки: на одной

стороне - задание, на другой - ответ;

.

### ***Мир занимательных задач***

1 класс - 3 ч.

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Логические задачи. Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи. Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. Задачи на смекалку.

### ***Геометрическая мозаика***

1 класс - 13 ч.

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки  $1 \rightarrow 1 \downarrow$ , указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

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

- моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;
- танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат»<sup>1</sup>. «Спичечный» конструктор<sup>2</sup>;
- конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;
- конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

### **Тематическое планирование**

Класс	Тема занятия	Всего часов
<b>Тематическое планирование 1 класс (33 часа)</b>		
1 класс	Числа. Арифметические действия. Величины.	17
	Мир занимательных задач	3
	Геометрическая мозаика	13

Форма промежуточной аттестации: итоговая контрольная работа  
Оценивается : зачёт/незачет





**Календарно-тематическое планирование**

*1 класс – 33 часа*

№ п/п	Тема занятия	Основные понятия	Деятельность учащихся
<b><i>Геометрическая мозаика(5 ч)</i></b>			
1/1	<b>Математика — это интересно. Решение нестандартных задач. Математический КВН</b>	Нестандартные задачи	Уметь решать нестандартные задачи Использование свойств арифметических действий при выполнении вычислений. Решать задачи арифметическим способом. Оценивать правильность выполненного задания на основе сравнения с предыдущими заданиями или на основе различных образцов и критериев
2/2	<b>Танграм: древняя китайская головоломка.</b>	танграм	Уметь составлять картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Использовать детали танграма для составления заданных фигур и фигур по собственной задумке. Анализировать детали конструктора и результат работы.
3/3	<b>Путешествие точки. Построение рисунка в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму).</b>	алгоритм	Уметь строить рисунок (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Оценивать правильность выполненного задания на основе сравнения с предыдущими заданиями или на основе различных образцов и критериев
4/4	<b>Игры с кубиками. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.</b>	грань	Уметь анализировать предложенные возможные варианты верного решения; Уметь выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже Знать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации
5/5	<b>Танграм: древняя китайская головоломка</b>		Уметь составлять картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Использовать детали танграма для составления заданных фигур и фигур по собственной задумке. Анализировать детали конструктора и результат работы.
<b><i>Числа. Арифметические действия. Величины.(2 ч)</i></b>			
6/1	<b>Волшебная линейка. Шкала линейки.</b>	Линейка, шкала	Знать математические понятия: равенство, неравенство; точка, кривая линия, прямая линия, отрезок, ломанная, многоугольник, углы вершины и стороны

	История возникновения линейки.		многоугольника. Уметь проводить линии по заданному маршруту (алгоритму); сравнивать предметы по форме: круглый, квадратный, треугольный и др.;
7/2	Праздник числа 10.		Умение воспроизводить последовательность чисел от 1 до 10 как в прямом, так и в обратном порядке, начиная с любого числа; определять место чисел в натуральном ряду; соотносить цифру и число; Уметь представлять информацию, связанную со счетом
<b>Геометрическая мозаика(1ч)</b>			
8/3	Конструирование многоугольников из деталей танграма.	многоугольник	Уметь составлять картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Использовать детали танграма для составления заданных фигур и фигур по собственной задумке. Анализировать детали конструктора и результат работы.
<b>Числа. Арифметические действия. Величины. (2 ч)</b>			
9/4	Игра -соревнование «Весёлый счёт»		Уметь представлять информацию, связанную со счетом, моделировать действия сложения и вычитания с помощью предметов.
10/5	Игры с кубиками. Составление многоугольников с заданным разбиением на части.	масштаб	Уметь анализировать предложенные возможные варианты верного решения; Уметь выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже Знать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации
<b>Геометрическая мозаика(3ч)</b>			
11/6	Конструкторы лего. конструирование	Знакомство с де	талями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнять постройки по собственному замыслу. Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.
12/8	Сбор модели по схеме.		Использовать детали конструктора для составления заданных фигур и фигур по собственной задумке. Анализировать детали конструктора и результат работы. Оценивать правильность выполненного задания на основе сравнения с предыдущими

			заданиями или на основе различных образцов и критериев
13/9	Весёлая геометрия. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.		Уметь решать задачи, формирующих геометрическую наблюдательность. Уметь моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации. Конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи; развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности. С помощью учителя объяснять выбор решений наиболее подходящих для выполнения задания.
<b><i>Числа. Арифметические действия. Величины. (1 ч)</i></b>			
14/1	Математические игры. Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций.	Конструктор Инструкция	Знакомство с деталями конструктора, схемами-инструкциями и алгоритмами построения конструкций. Выполнять постройки по собственному замыслу. Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.
<b><i>Геометрическая мозаика(2 ч)</i></b>			
15/2	«Спичечный» конструктор. Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность	Конструктор, спичечный конструктор	Уметь строить конструкции и фигуры по заданному образцу. Группировать, классифицировать предметы, объекты на основе существенных признаков, по заданным критериям.
16/3	«Спичечный» конструктор. Решение задач на перекладывание спичек.	Конструктор, спичечный конструктор	Уметь строить конструкции и фигуры по заданному образцу. Создавать новые фигуры путем перекладывания 1-2спичек. Группировать, классифицировать предметы, объекты на основе существенных признаков, по заданным критериям.
<b><i>Мир занимательных задач(1 ч)</i></b>			
17/1	Задачи на смекалку.		Уметь моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации. Решать задачи разными способами, определять рациональный способ решения, использовать графы для решения задач. Составлять обратные задачи.

			<p>Конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи; развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности.</p> <p>С помощью учителя объяснять выбор решений наиболее подходящих для выполнения задания.</p>
<b><i>Геометрическая мозаика(1 ч)</i></b>			
18/1	Прятки с фигурами		<p>Уметь строить треугольники и четырехугольники;</p> <p>Группировать предметы по заданному признаку;</p> <p>Определять обобщающий признак;</p> <p>Узнать виды многоугольников;</p>
<b><i>Числа. Арифметические действия. Величины. (6 ч)</i></b>			
19/1	Числовые головоломки		<p>Знать название, последовательность и обозначение чисел до 20;</p> <p>Знать состав чисел в пределах 20;</p> <p>Знать способ получения при счете числа, следующего за данным числом и числа, ему предшествующего;</p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.</p>
20/2	Математические игры. Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.		<p>Уметь моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.</p> <p>Решать задачи разными способами, определять рациональный способ решения, использовать графы для решения задач.</p> <p>Составлять обратные задачи.</p> <p>Конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи; развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности.</p> <p>С помощью учителя объяснять выбор решений наиболее подходящих для выполнения задания.</p>
21/3	Математическая карусель.		<p>Знать название, последовательность и обозначение чисел до 20;</p> <p>Знать состав чисел в пределах 20;</p> <p>Знать способ получения при счете числа, следующего за данным числом и числа, ему предшествующего;</p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с</p>

			помощью учителя; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.
22/4	Математическая карусель. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20», «Вычитание в пределах 20».		Знать название, последовательность и обозначение чисел до 20; Знать состав чисел в пределах 20; Знать способ получения при счете числа, следующего за данным числом и числа, ему предшествующего; Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.
23/5	Уголки. . Составление фигуры из 4, 5, 6, 7 – уголков по образцу и по собственному замыслу.		Уметь строить фигуры по заданному образцу и по собственному замыслу. Группировать, классифицировать предметы, объекты на основе существенных признаков, по заданным критериям.
24/6	Игра в магазин. Конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи.		Знать название, последовательность и обозначение чисел до 20; Знать состав чисел в пределах 20; Знать способ получения при счете числа, следующего за данным числом и числа, ему предшествующего; Оперировать монетами и купюрами разного достоинства Составлять различные комбинации оплаты товара Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.
<b>Геометрическая мозаика(1 ч)</b>			
25/1	Конструирование фигур из деталей танграма.		Уметь составлять картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Использовать детали танграма для составления заданных фигур и фигур по собственной задумке. Анализировать детали конструктора и результат работы.
<b>Числа. Арифметические действия. Величины. (3ч)</b>			
26/1	Игры с кубиками.		Уметь анализировать предложенные возможные варианты верного решения; Уметь выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже Знать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.

27/2	Математическое путешествие. Сложение и вычитание в пределах 20.		. Знать название, последовательность и обозначение чисел до 20; Знать состав чисел в пределах 20; Знать способ получения при счете числа, следующего за данным числом и числа, ему предшествующего;
28/3	Математические игры. Сложение и вычитание в пределах 20.		Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.
<b><i>Мир занимательных задач(2 ч)</i></b>			
29/1	Секреты задач. Вычисления в группах.		Уметь моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.
30/2	Математическая карусель. Решение нестандартных задач.		Решать задачи разными способами, определять рациональный способ решения, использовать графы для решения задач. Составлять обратные задачи. Конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения задачи; развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности. С помощью учителя объяснять выбор решений наиболее подходящих для выполнения задания.
<b><i>Числа. Арифметические действия. Величины. (3 ч)</i></b>			
31/1	Числовые головоломки. Конструкторы, математические головоломки, занимательные задачи		Уметь работать в парах и группах, участвовать в совместной деятельности. Давать название, последовательность и обозначение чисел от 1 до 20; -состав чисел в пределах 1000; - способ получения при счете числа, следующего за данным числом и числа, ему предшествующего; Решать примеры с недостающими данными на основе логических рассуждений
32/2	Математические игры. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).		. Решать ребусы, магические квадраты, круговые примеры, задачи на смекалку, головоломки, цепочки примеров, задачи-шутки, логические задачи; Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;

33/3	Итоговая контрольная работа		Знать название, последовательность и обозначение чисел до 20; Знать состав чисел в пределах 20; Знать способ получения при счете числа, следующего за данным числом и числа, ему предшествующего; Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.
	<b>Итого 33 ч</b>		



