

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
Средняя общеобразовательная школа с.Преображенка



## Рабочая программа

«В мире чисел и задач»

Для 1-4 классов

Учитель:  
Богомолова Н.А.,  
учитель начальных классов

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «В мире чисел и задач» составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО), основной образовательной программы начального общего образования МКОУ СОШ с. Преображенка Иркутской области, авторской программы Кочуровой Е. С. в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования.

### *Общая характеристика «В мире чисел и задач»*

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

Данная программа позволяет обучающимся ознакомиться со многими интересными вопросами математики на данном этапе обучения, выходящими за рамки школьной программы, 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 стремление развить у обучающихся 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 курса представляет собой введение в мир элементарной математики, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – математика. Занятия математического курса 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 данного курса, основаны на любознательности детей, которую 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.

Все вопросы и задания рассчитаны на работу учащихся на занятии. Для эффективности работа организуется с опорой на индивидуальную деятельность, с последующим общим обсуждением полученных результатов.

Программа рассчитана на 33 часа в год в 1 классе с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 30-35 минут, на 34 часа в год – во 2-4 классах, продолжительность занятия 40-45 минут.

**Цель программы:** формирование логического мышления посредством освоения основ содержания математической деятельности.

#### **Задачи:**

- Способствовать воспитанию интереса к предмету через занимательные упражнения;
- Расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- Развивать коммуникативные умения младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения;
- Способствовать формированию познавательных универсальных учебных действий, обучить методике выполнения логических заданий;

- Формировать элементы логической и алгоритмической грамотности;
- Научить анализировать представленный объект невысокой степени сложности, мысленно расчлняя его на основные составные части, уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли;
- Формировать навыки исследовательской деятельности.

**Основные виды деятельности учащихся:**

- решение занимательных задач;
- оформление математических газет;
- знакомство с научно-популярной литературой, связанной с математикой;
- проектная и исследовательская деятельность

**Форма организации обучения - математические игры:**

«Веселый счёт» – игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «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» «Какой ряд дружнее?» Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч». Математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление». Игры «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др.

**II. Учебно-тематический план**

**1 класс**

	<b>Наименование темы</b>	<b>всего</b>	<b>теория</b>	<b>практика</b>
1	Математика – царица наук.	1	1	-
2	Как люди научились считать	1	1	-
3	Интересные приемы устного счёта.	1	0,5	0,5
4	Решение занимательных задач в стихах	1	-	1
5	Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3x3 клетки).	1		1
6	Учимся отгадывать ребусы.	1	0,5	0,5
7	Числа-великаны. Коллективный счёт	1	-	1
8-9	Проектная деятельность «Спутники планет»	2	1	1
10	Решение ребусов и логических задач	1	-	1
11	Задачи с неполными данными, лишними, нереальными данными	1	1	-
12	Загадки- смекалки	1		1
13	Игра «Знай свой разряд».	1	-	1
14-15	Практикум «Подумай и реши.	2	-	2
16	Задачи с изменением вопроса	1	0,5	0,5
17-18	Проектная деятельность «Газета любознательных»	2	-	2
19-20	Решение нестандартных задач.	2	1	1
21-22	Проектная деятельность «Солнце-обыкновенный желтый шарик»	2	-	2

23-24	Математические горки.	2	1	1
25	Наглядная алгебра.	1	1	-
26	Решение логических задач.	1	-	1
27	Игра «У кого какая цифра»	1	-	1
28	Знакомьтесь: Архимед!	1	1	-
29-30	Задачи с многовариантными решениями.	2	-	2
31-32	Знакомьтесь: Пифагор!	2	1	1
33	Математический КВН	1	-	1
		<b>33</b>	<b>10,5</b>	<b>22,5</b>

### 2 класс

	Наименование темы	всего	теория	практика
1	Проектная деятельность «Великие математики»	1		1
2-3	Геометрические упражнения	2	1	1
4	Упражнения в черчении на нелинованной бумаге	1	-	1
5	Игра «Удивительный квадрат»	1	-	1
6	Преобразование фигур на плоскости	1	1	-
7	Задачи-смекалки	1	-	1
8	Симметрия фигур	1	-	1
9-10	Соединение и пересечение фигур	2	1	1
11	Познавательная игра «Семь вёрст...»	1	-	1
12 - 13	Проектная деятельность «Московский Кремль»	2	-	2
14 - 15	Объём фигур	2	1	1
16	Логическая игра «Молодцы и хитрецы»	1	-	1
17	Конструирование предметов из геометрических фигур	1	-	1
18	Открытие нуля.	1	1	-
19-20	Учимся разрешать задачи на противоречия.	2	1	1
21	Игра «Гонка за лидером: меры в пословицах»	1	-	1
22-23	Проектная деятельность «Зрительный образ квадрата»	2	-	2
24	Экскурсия в компьютерный класс	1	1	-
25-26	Компьютерные математические игры	2	-	2
27	Международная игра «Кенгуру»	1	-	1
28	Конкурс знатоков (1 тур)	1	-	1
29	Конкурс знатоков (2 тур)	1	-	1
30	Конкурс знатоков (итоговый тур)	1	-	1
31-	Учимся комбинировать элементы знаковых	2	1	1

32	систем.			
33-34	Задачи с многовариантными решениями.	2	1	1
		<b>34</b>	<b>9</b>	<b>25</b>

### 3 КЛАСС

		всего	теория	практика
1-2	Математика – это интересно. Решение нестандартных задач	2	1	1
3	Танграм: древняя китайская головоломка.	1	-	1
4-5	Проектная деятельность "Природное сообщество-аквариум"	2	-	2
6	Игры с кубиками. Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе.	1	-	1
7	Волшебная линейка. Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки	1	1	-
8	Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	1	-	1
9	Конструирование многоугольников из деталей танграма	1	-	1
10	Игра-соревнование «Веселый счёт»	1		1
11-12	Проектная деятельность "Газета умников и умниц"	2	1	1
13-14	Весёлая геометрия Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность	2	1	1
15-16	Математические игры. Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 1000. Вычитание в пределах 1000»	2	1	1
17-18	«Спичечный» конструктор Построение конструкции по заданному образцу. Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием	2	-	2
19-20	Задачи-смекалки. Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения.	2	-	2
21	Прятки с фигурами Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре»	1	-	1
22	Математические игры. Построение	1	-	1

	«математических» пирамид», «Сложение в пределах 1000. Вычитание в пределах 1000»			
23	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	1	-	1
24	Уголки Составление фигур из 4, 5, 6, 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	1	-	1
25	Игра в магазин. Монеты. Сложение и вычитание в пределах 1000	1	-	1
26-27	Конструирование фигур из деталей танграма. Составление фигур с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части; без заданного разбиения. Составление фигур, представленных в уменьшенном масштабе.	2	1	1
28-29	Секреты задач Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач.	2	1	1
30	Числовые головоломки. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).	1	-	1
31-32	Проектная деятельность «Великие математики»	2	1	1
33-34	Создание мини-альбома «Узоры геометрии»	2	1	1
		<b>34</b>	<b>9</b>	<b>25</b>

#### 4 класс

	тема	всего	теория	практика
1	Любителям математики. Турнир смекалистых	1	-	1
2-3	Волшебный круг. Правила сравнения. Сравнение дробей.	2	1	1
4-5	Игры с числами. Решение задач на нахождение части числа, числа по его части.	2	-	2
6	Модель машины времени. Решение задач с именованными числами.	1	0,5	0,5
7-8	Закономерности в числах и фигурах. Многозначные числа.	2	1	1
9-10	Проектная деятельность «Трудолюбивые пчелы»	2	1	1
11	Магические квадраты. Нахождение площади фигур.	1	-	1
12	Волшебный квадрат. Нахождение объёма фигур	1	-	1
13	Игры на развитие наблюдательности. Прикидка суммы и разности при работе с многозначными числами.	1	-	1
14-15	Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.	2	-	2

16	Поиск альтернативных способов действий. Арифметические действия с круглыми числами.	1	0,5	0,5
17-18	Проектная деятельность "Газета эрудитов"	2	1	1
19	Задачи – тесты. Блиц - турнир.	1	-	1
20-21	Составление алгоритмов и применение их на практике при решении примеров. Действия противоположные по значению. Использование обратной операции при решении задач, уравнений, примеров.	2	1	1
22-23	Выделение признаков. Сходство и различие в письменном умножении на однозначное и двузначное число	2	1	1
24	Математические головоломки.	1	-	1
25	Блиц – турнир. Задачи – тесты	1	-	1
26	Придумывание по аналогии. Решение задач и составление обратных задач к данным.	1	-	1
27	Из истории чисел. Применение различных цифр и чисел в современной жизни.	1	1	-
28	Развиваем воображение. Составление задач на нахождение среднего арифметического числа	1	-	1
29-30	Проектная деятельность "Волшебный круг"	2	1	1
31	Путешествие по числовому лучу. Координаты на числовом луче.	1	-	1
32	Игра «морской бой». Координаты точек на плоскости.	1	-	1
33	Графы на плоскости	1	-	1
34	Подведение итогов обучения. Смотр знаний.	1	-	1
		<b>34</b>	<b>9</b>	<b>25</b>

### III. Содержание курса внеурочной деятельности

#### 1. Числа. Арифметические действия. Величины

Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. 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. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательность выполнения арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

Числа-великаны (миллион и др.) Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево.

Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).  
Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

*Форма организации обучения - математические игры:*

«Веселый счёт» – игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Математическое домино», «Не собоюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения».

Игры «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливым случаем», «Какой ряд дружнее?»

Игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч».

Математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление».

Игры «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой» и др.

## **2. Мир занимательных задач**

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.

Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомого чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий.

Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания.

Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе и неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

## **3. Геометрическая мозаика**

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка  $1 \rightarrow 1 \downarrow$ , 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, таны, 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.

Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части.

Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).



Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр. (По выбору учащихся.)

*Форма организации обучения – работа с конструкторами*

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат» (Никитин Б.П. Ступеньки творчества или Развивающие игры. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 1989). «Спичечный» Конструктор (Вместо спичек можно использовать счётные палочки).

ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела».

Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

## **ФОРМЫ РАБОТЫ И КОНТРОЛЯ**

Формы учебных занятий в кружке могут быть разными: индивидуальная, парная, групповая, работа над проектом.

### **1. Индивидуальная работа**

Участники кружка – это дети, у которых выражен интерес к предмету. Задачи руководителя кружка заключаются в следующем:

- выявить уровень знаний учащихся о математике;
- выявить учащихся, способных самостоятельно устанавливать причинно-следственные связи и закономерности;
- формировать у учащихся систему понятий, умений и навыков;
- определять сформированность познавательного интереса учащихся.

### **2. Работа в парах**

Через работу в парах ребенок учится вскрывать причины возникающих ошибок, составлять задания для других, анализировать свою деятельность и деятельность товарища.

Работа проходит в 2 этапа:

*1 этап* – участники работают в роли учителей, самостоятельно оценивая данную им работу.

*2 этап* – учащиеся работают совместно, соотнося свои индивидуальные мнения по проверенной работе.

### **3. Групповая работа**

Работа в группе убеждает в ценности взаимопомощи, укрепляет дружбу, прививает навыки, необходимые в жизни, повышает уважение к себе, дает возможность избежать отрицательных сторон соревнования.

Организация групповой работы:

- распределение работы между участниками;
- умение выслушивать различные точки зрения, критиковать, выдвигать гипотезы;
- владение способами проверки гипотез, самооценки, контроля;
- умение представить результат работы, обосновать выбор решения

Формой контроля сформированности представлений об окружающем мире являются *соревнования, турниры, спектакли, игры, конкурсы, викторины, изобразительные работы, выставки.*

**IV. Планируемые результаты**  
**Мониторинговая карта планируемых результатов освоения программы**  
**внеурочной деятельности "Юный математик".**

<i>Критерии</i>	<i>Показатели</i>	<i>Инструментарий</i>
<p><b>Личностные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;</li> <li>- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека; воспитание чувства справедливости, ответственности;</li> <li>- овладение способами исследовательской деятельности;</li> <li>- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;</li> </ul> <p>формирование устойчивой учебно-исследовательской мотивации учения.</p> <p><b>( базовая ценность- нравственный выбор)</b></p> <p><b>Воспитательный эффект</b></p>	<p><b>Воспитательные результаты 1 уровня</b></p> <hr/> <p>Первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни.</p> <hr/> <p><b>Воспитательные результаты 2 уровня</b></p> <p>ответственное отношение к собственным поступкам и деятельности, осознанное принятие ценностей нравственного поведения</p> <hr/> <p><b>Воспитательные результаты 3 уровня</b></p> <p>нравственно-этический опыт взаимодействия с окружающими людьми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами.</p> <hr/> <p>позитивная адекватная «Я – Концепция», Методика «Календарь полезных дел» (Л.И. Позниловская)</p>	<p><b>1.«Лесенка»</b> Оцениваемые УУД: личностные УУД, самоопределение.</p> <p><b>2. Задание «Рукавички» (Г.А. Цукерман)</b></p> <p>Детские исследовательские проекты.</p>
<p><b>Метапредметные результаты</b></p>	<p>Познавательные УУД:</p> <p><b>Ученик научится:</b></p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные;</li> <li>-выбирать наиболее эффективный способ решения задачи.</li> <li>- принимать и сохранять учебную задачу;</li> <li>- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и</li> </ul>	<p>Диагностика сформированности умения работать по правилу.</p> <p><b>Методика «Что такое хорошо и что такое плохо»</b> Оцениваемые УУД: выделение морального</p>

	<p>условиями её реализации;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;</li> <li>- использовать знаково-символические средства;</li> <li>- формулировать собственное мнение и позицию.</li> </ul>	содержания действий и ситуаций.
<b>Прогнозируемый эффект (на уровне НОО)</b>	<p><b>Ученик получит возможность научиться:</b></p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Преобразовывать информацию из одной формы в другую: <i>представлять информацию</i> в виде текста, таблицы, схемы.</li> </ul>	
	<p>Регулятивные УУД: <b>Ученик научится:</b></p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Совместно с учителем обнаруживать и формулировать учебную проблему.</li> <li>– Составлять план решения проблемы (задачи) совместно с учителем.</li> <li>– Работая по плану, сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки с помощью учителя.</li> </ul>	<p><b><u>Методика</u></b> <b><u>«ИССЛЕДОВАНИЯ СЛОВЕСНО-ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ».</u></b></p>
<b>Прогнозируемый эффект (на уровне НОО)</b>	<p><b>Ученик получит возможность научиться:</b></p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>– В диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности выполнения своей работы и работы всех, исходя из имеющихся критериев.</li> </ul> <hr/> <hr/>	
	<p>Коммуникативные УУД: <b>Ученик научится:</b></p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения.</li> <li>– Договариваться с людьми: выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи).</li> <li>– Учиться уважительно относиться к позиции другого, пытаться договариваться.</li> </ul>	<p><b><u>«Лесенка»</u></b> Цель: выявление уровня развития самооценки.</p>

<b>Прогнозируемый эффект (на уровне НОО)</b>	<b>Ученик получит возможность научиться:</b>	
	– Доносить свою позицию до других: <i>оформлять</i> свои мысли в устной и письменной речи с учётом своих учебных и жизненных речевых ситуаций.	

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы для учителей:

1. Агаркова, Н. В. Нескучная математика. 1 – 4 классы [Текст] / Н. В. Агаркова. – Волгоград: Учитель, 2007.
2. Агафонова, И. Учимся думать [Текст] : занимательные логические задачи, тесты и упражнения для детей 8 – 11 лет / И. Агафонова. – СПб.: Питер, 1996..
3. Лавриненко, Т. А. Задания развивающего характера по математике [Текст] / Т. А. Лавриненко. - Саратов: Лицей, 2002.
4. Методика работы с задачами повышенной трудности в начальной школе [Текст]. - М. : Панорама, 2006.
5. Узорова, О. В. Вся математика с контрольными вопросами и великолепными игровыми задачами. 1 – 4 классы [Текст] / О. В. Узорова, Е. А. Нефёдова. – М. : Просвещение, 2004.
6. Шкляров, Т. В. Как научить вашего ребёнка решать задачи [Текст] / Т.В. Шкляров. - М. : Грамотей, 2004.