**Аннотация к рабочей программе по курсу «Час занимательной математики» во 2 классе**

Программа разработана на основе:

- Федерального Закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования;

- Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;

- Планируемых результатов начального общего образования.

- Учебного плана ГБОУ «Чистопольская кадетская школа-интернат» на 2020-2021 учебный год;

- Положения о рабочей программе ГБОУ «Чистопольская кадетская школа-интернат».

**МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

На изучение курса «Час занимательной математики» во 2 классе отводится 34 часа, 1 час в неделю.

**ЦЕЛЬ**: способствовать усвоению основных базовых знаний по математике, её ключевых понятий;

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:**

Весёлый счёт- 8 часов;

Геометрия вокруг нас – 7 часов;

Танграм: древняя китайская головоломка- 2 часа;

«Спичечный» конструктор- 3 часа;

Секреты задач – 7 часов;

Математические игры – 5 часов;

Выпуск математической газеты – 2 часа.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:**

Ученик научится:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;

- выделять существенные признаки предметов;

- 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 функциональные отношения между понятиями;

- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Ученик получит возможность научиться:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса;

- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как числа, числовые выражения, равенства, неравенства, плоские геометрические фигуры.

Программа разработана на основе:

- Федерального Закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования;

- Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;

- Планируемых результатов начального общего образования.

- Учебного планаГБОУ «Чистопольская кадетская школа-интернат» на 2020-2021 учебный год;

- Положения о рабочей программе ГБОУ «Чистопольская кадетская школа-интернат».

**КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

На изучение курса «Час занимательной математики» во 2 классе отводится 34 часа, 1 час в неделю.

**РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА**

**ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

* определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы;
* опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

**МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**Регулятивные УУД:**

* определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
* проговаривать последовательность действий;
* учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы
* учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
* учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

**Познавательные УУД:**

* ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
* добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
* перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса;
* перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как числа, числовые выражения, равенства, неравенства, плоские геометрические фигуры.

**Коммуникативные УУД:**

* донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
* слушать и понимать речь других;
* совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
* учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:**

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;

- выделять существенные признаки предметов;

- 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 функциональные отношения между понятиями;

- выявлять закономерности и проводить аналогии.

**ПРЕДПОЛАГАЕМАЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ КУРСА:**

- усвоение основных базовых знаний по математике; её ключевые понятия;

- улучшение качества решения задач различного уровня сложности учащимися;

- успешное выступление на олимпиадах, играх, конкурсах

- участие в международном конкурсу «Кенгуру»;

- выпуск стенгазет по темам «Весёлый счёт», «Волшебная палочка»;

- построение «Спичечной игрушки» и подарить воспитанникам детского сада «Ромашка».

**СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Наименование разделов | Количество часов |
| 1. | Весёлый счёт | 8 |
| 2. | Геометрия вокруг нас | 7 |
| 3. | Танграм: древняя китайская головоломка | 2 |
| 4. | «Спичечный» конструктор | 3 |
| 5. | Секреты задач | 7 |
| 6. | Математические игры | 5 |
| 7. | Выпуск математической газеты | 2 |
|  | **Всего** | 34 |

**Содержание программы**

**Числовые головоломки**

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).

**«Шаг в будущее»**

Конструкторы: «Спички», «Полимино» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование». Игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».

**Геометрия вокруг нас**

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

**Путешествие точки**

Построение геометрической фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной

последовательностью шагов (по алгоритму). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его шагов**.**

**«Шаг в будущее»**

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.

**Тайны окружности**

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

**Математическое путешествие**

Вычисления в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15.

**«Новогодний серпантин»**

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.

**Математические игры**

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».

**«Часы нас будят по утрам…»**

Определение времени по часам с точностью до часа. Часовой циферблат с подвижными стрелками. Конструктор «Часы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

**Геометрический калейдоскоп**

Задания на разрезание и составление фигур.

**Головоломки**

Расшифровка закодированных слов. Восстановление примеров: объяснить, какая цифра скрыта; проверить, перевернув карточку.

**Секреты задач**

Задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными. Нестандартные задачи.

**«Что скрывает сорока?»**

Решение и составление ребусов, содержащих числа: ви3на, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др.

**Интеллектуальная разминка**

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.

**Дважды два — четыре**

Таблица умножения однозначных чисел. Игра «Говорящая таблица умножения» 1. Игра

«Математическое домино». Математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Математический набор «Карточки-считалочки» (сторонки): карточки двусторонние: на одной стороне —задание, на другой — ответ.

**Дважды два — четыре**

Игры с кубиками (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».

**В царстве смекалки**

Сбор информации и выпуск математической газеты (работа в группах).

**Интеллектуальная разминка**

Работа в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работа на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.

**Составь квадрат**

Прямоугольник. Квадрат. Задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей.

**Мир занимательных задач**

Задачи, имеющие несколько решений. Нестандартные задачи. Задачи и задания, допускающие нестандартные решения. Обратные задачи и задания. Задача «о волке, козе и капусте».

**Математические фокусы**

Отгадывание задуманных чисел. Чтение слов: слагаемое, уменьшаемое и др. (ходом шахматного коня).

**Математическая эстафета**

Решение олимпиадных задач (подготовка к международному конкурсу «Кенгуру»).

Календарно-тематическое планирование

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Дата проведения | |
| По плану | По факту |
| 1. | Числовые головоломки | 5.09.20 |  |
| 2. | Головоломки | 12.09.20 |  |
| 3. | «Шаг в будущее» | 19.09.20 |  |
| 4. | Геометрия вокруг нас | 26.09.20 |  |
| 5. | Путешествие точки | 3.10.20 |  |
| 6. | «Шаг в будущее» | 10.10.20 |  |
| 7. | Окружность | 17.10.20 |  |
| 8. | Тайны окружности | 24.10.20 |  |
| 9. | Математические головоломки | 31.10.20 |  |
| 10. | Математическое путешествие | 14.11.20 |  |
| 11. | «Новогодний серпантин» | 21.11.20 |  |
| 12. | «Новогодний серпантин» | 28.11.20 |  |
| 13. | Математические игры | 5.12.20 |  |
| 14. | «Часы нас будят по утрам…» | 12.12.20 |  |
| 15. | Геометрический калейдоскоп | 19.12.20 |  |
| 16. | Головоломки | 26.12.20 |  |
| 17. | Секреты задач | 16.01.21 |  |
| 18. | «Что скрывает сорока?» | 23.01.21 |  |
| 19 | Мир занимательных задач | 30.01.21 |  |
| 20. | Интеллектуальная разминка | 6.02.21 |  |
| 21. | Дважды два — четыре | 13.02.21 |  |
| 22 | Головоломки | 20.02.21 |  |
| 23. | Дважды два — четыре | 27.02.21 |  |
| 24. | Дважды два — четыре | 6.03.21 |  |
| 25. | В царстве смекалки | 13.03.21 |  |
| 26 | Интеллектуальная разминка | 20.03.21 |  |
| 27. | В царстве смекалки | 3.04.21 |  |
| 28 | Составь квадрат | 10.04.21 |  |
| 29. | Мир занимательных задач | 17.04.21 |  |
| 30. | Мир занимательных задач | 24.04.21 |  |
| 31. | Математические фокусы | 1.05.21 |  |
| 32. | Математическая эстафета | 8.05.21 |  |
| 33. | Математическая эстафета | 15.05.21 |  |
| 34 | Математические фокусы | 22.05.21 |  |

**Материально-техническое обеспечение**

1. Кубики (игральные) с точками или цифрами.

2. Комплекты карточек с числами.

3. «Математический веер» с цифрами и знаками.

4. Игра «Русское лото» (числа от 1 до 100).

5. Электронные издания для младших школьников: «Математика и конструирование», «Считай и побеждай», «Весёлая математика» и др.

6. Игра «Математическое домино» (все случаи таблицы умножения).

7. Мультимедийные образовательные ресурсы (ЦОРы).

**Литература**

1. Агаркова Н. В. Нескучная математика. 1 – 4 классы. Занимательная математика. Волгоград: «Учитель», 2007
2. Агафонова И. Учимся думать. Занимательные логические задачи, тесты и упражнения для детей 8 – 11 лет. С. – Пб,1996
3. Вадченко Н.Л., Хаткина Н.В. 600 задач на сообразительность. - Сталкер, 1997
4. Лавриненко Г. А. Задания развивающего характера по математике» Саратов, Издательство «Лицей», 2002
5. Лихтарников Л. М. «Задачи мудрецов», Москва «Просвещение» - АО «Учебная литература», 1996
6. Мартин Г. Математические головоломки и развлечения. - Мир, 1999
7. Мочалов Л.П. Головоломки и занимательные задачи. - ФИЗМАТЛИТ, 2006
8. Узорова О. В., Нефёдова Е. А. «Вся математика с контрольными вопросами и великолепными игровыми задачами. 1 – 4 классы. М., 2004
9. Методика работы с задачами повышенной трудности в начальной школе. М.: «Панорама», 2006
10. «Начальная школа» Ежемесячный научно-методический журнал
11. [30astr-nosh60.edusite.ru/DswMedia/zanimatel-nayamatematika.doc](http://30astr-nosh60.edusite.ru/DswMedia/zanimatel-nayamatematika.doc)
12. [nsportal.ru](http://nsportal.ru/)›[Начальнаяшкола](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola)›[**Математика**](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika)›[…-deyatelnosti-po…](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/programma-kursa-vneurochnoi-deyatelnosti-po-obshcheintellektualnomu-nap)

**Лист изменений в тематическом планировании**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № записи | Дата | Изменения,  внесенные в КТП | Причина | Согласование с зам. директора по УР |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |