Приложение 2 к ООП НОО

МБОУ СОШ с. Тербуны

**Рабочая программа**

**курса внеурочной деятельности**

**«Учимся учиться. математика»**

**для обучающихся 2 классов**

**Пояснительная записка**

Нормативно-правовую основу настоящей рабочей программы курса внеурочной деятельности «Учимся учиться. Математика» составляют следующие документы:

 1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ

2. Стратегия национальной безопасности Российской Федерации, Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации».

3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 05.07.2021 № 64100).

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 569 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 17.08.2022 № 69676).

5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 12.07.2023 № 74229).

6. Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях, утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от от 28 сентября 2020 г. № 28 (далее – СанПиН 2.4.3648-20).

7. СанПиН 1.2.3685-21.

8. Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, направленных письмом Минобрнауки от 18.08.2017 № 09-1672.

9. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.

10. Основная образовательная программа начального общего образования МБОУ СОШ с.Тербуны.

11. Примерная программа внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.

Авторская программа «Занимательная математика» Е. Э. Кочуровой, 2011 г.

Реализация задачи воспитания любознательного, активно познающего мирмладшего школьника, обучение решению математических задач творческого и поискового характера будут проходить более успешно, если урочная деятельность дополнится внеурочной работой. В этом может помочь курс внеурочной деятельности «Учимся учиться. Математика», расширяющий математический кругозор и эрудицию учащихся, способствующий формированию познавательных универсальных учебных действий.

Курс предназначен для развития математических способностей учащихся, формирования 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.

**ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**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,

- развивать краткости речи.

**МЕСТО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Программа курса составлена из расчёта 34 учебных часа — по 1 часу в неделю.

# Взаимосвязь с программой воспитания:

Программа курса внеурочной деятельности разработана с учётом рекомендаций Примерной программы воспитания. Это позволяет на практике соединить обучающую и воспитательную деятельность педагога, ориентировать её не только на интеллектуальное, но и на нравственное, социальное развитие обучающегося.

Это проявляется:

* в приоритете личностных результатов реализации программы внеурочной деятельности, нашедших своё отражение и конкретизацию в примерной программе воспитания;
* в возможности включения школьников в деятельность, организуемую образовательной организацией в рамках направлений программы воспитания;
* в подборе текстов для анализа, формирующих нравственные качества обучающихся, воспитательное значение которых отмечается в примерной программе воспитания;
* в интерактивных формах занятий для школьников, обеспечивающих большую их вовлечённость в совместную с педагогом и другими детьми деятельность и возможность образования на её основе детско-взрослых общностей, ключевое значение которых для воспитания подчёркивается Примерной программой воспитания.

**Содержание программы**

Содержание программы 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 необыч-ностью 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 внеурочной деятельности: соответствует курсу «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.

**Математика – это интересно (3 ч.)**

Математика – царица наук.

Вводное занятие. Знакомство с основными разделами программы. Инструктаж по правилам безопасности во время занятий. Интересные факты из истории математики. Отгадывание ребусов. Табличные случаи сложения и вычитания однозначных чисел.

Путешествие в страну Геометрию. Что такое геометрия? Знакомство с Весёлой Точкой. Графический диктант. Занимательные задачи. Геометрические фигуры.

Их виды. Животные из геометрических фигур.

**Весёлая нумерация (3 ч.)**

Нумерация чисел. Упражнения на проверку знания нумерации( в пределах 100). Однозначные и двузначные числа. Игра «Задумай число». Волшебная линейка.

Задачи – расчёты. Кривая линия. Решение задач – расчётов. Кривая линия. Замкнутые и незамкнутые кривые линии. Точки пересечения кривых линий.

Игра «Весёлый счёт». Лабиринт.

**Отгадай – ка (2 ч.)**

Задачи в стихах. Направление движения. Взаимное расположение предметов в пространстве.

Устные вычисления. Понятия «влево», «вправо», «вниз», «вверх» Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка 1→1↓, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному (алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Игра «За, между, перед, внутри, снаружи, на, под».

Упражнения в анализе геометрической фигуры. Загадки.

Буквенные выражения. Игра «Набери число». Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Упражнение «Собери башню». Игра «Какой фигуры не хватает?».

**Геометрические фигуры (5 ч.)**

Танграм – древняя китайская головоломка.

 Конструирование многоугольников из деталей танграма. Упражнение «Найди периметр». Игра «Продолжи ряд». Отрезок. Имя отрезка.

Сказка про отрезок. Измерение отрезков, черчение отрезков заданной длины. Решение задач, выражений. Задачи в стихах. Загадки. Сравнение отрезков. Единицы длины.

Игра «Начерти такой узор». Задача – смекалка. Луч. Сравнение отрезка, луча и прямой линии. Занимательные рамки. Объёмные геометрические тела. Шар, цилиндр, конус, пирамида, куб. Их свойства.

**Углы (2 ч.)**

Угол. Вершина угла. Его стороны. Игра «Каких фигур не хватает?» Решение задач и выражений. Игра «Цепочка». Виды углов.

Прямой угол. Острый угол. Тупой угол. Игра «Продолжи ряд». Составление задач по краткой записи. Развернутый угол. Имя развернутого угла. Развернутый угол и прямая линия. Числовые выражения. Игра «Найди лишнее выражение».

**В городе треугольников(3 ч.)**

Треугольник. Что такое треугольник? Свойства треугольника. Имя треугольника. Головоломка. Приёмы устного сложения и вычитания. Распознавание треугольников среди других геометрических фигур. Условия его построения. Аппликация из треугольников.

Виды треугольников: прямоугольный, остроугольный, тупоугольный. Периметр треугольника. Игра «Найди лишнее». Буквенные выражения.

**В городе четырёхугольников(5 ч.)**

Четырёхугольник. Отгадывание ребусов. Что такое четырёхугольник? Виды четырёхугольников. Отгадывание ребусов. Решение задач и уравнений. Игра «Продолжи ряд». Прямоугольник. Занимательные задачи в стихах.

Что такое прямоугольник? Периметр прямоугольника. Трапеция. Задачи – смекалки. Составление ребусов. Что такое трапеция? Аппликация из четырёхугольников. Занятие 21. Квадрат. Задача – шутка. Загадки. Что такое квадрат? Периметр квадрата. Игра «Изготовь квадрат».Оригами. Игра «Магические квадраты».

Ромб. Конструирование из деталей танграма. Что такое ромб? Построение фигур из деталей танграма. Игра «Продолжи ряд».

Письменное сложение и вычитание.

**Жители города Многоугольников(1 ч.)**

Многоугольники. Какими бывают многоугольники? Игра «Назови фигуру». Аппликация.

**Таблица умножения(7 ч.)**

.Логические упражнения на сравнение фигур. Разучивание таблицы умножения.

Игра «Весёлый счёт». Таблица умножения на пальцах. Игра «Запомни таблицу».

Упражнение «Начерти и дополни до квадрата».

Игра «Найди лишнее выражение». Занимательные рамки. Упражнение «Сколько прямоугольников?» Связь умножения и деления. Круговые примеры. Игра «Набери число». Умножение и деление с числом 10.Геометрическая игра «Сколько всего фигур?»

Особые случаи умножения и деления. Игра «Исправь ошибку». Упражнение «Реши и раскрась картинку». Игра «Каких фигур больше?». Игра «Телефон»

**Задачи, связанные с величинами(3 ч.)**

 Задача на вычисление времени. Задача – шутка. Задача – смекалка. Загадки на меры времени. Игра «Волшебный циферблат». «Город кругов». Круг. Окружность.

**В работе с детьми будут использованы:**

**Методы:**

1.Словесный метод:

• рассказ (специфика деятельности учёных математиков, физиков), беседа, обсуждение (информационных источников, готовых сборников);

• словесные оценки (работы на уроке, тренировочные и зачетные работы).

2.Метод наглядности:

• наглядные пособия и иллюстрации.

3.Практический метод:

• тренировочные упражнения;

• практические работы.

4.Объяснительно-иллюстративный:

• сообщение готовой информации.

5.Частично-поисковый метод:

• выполнение частичных заданий для достижения главной цели.

6. Исследовательский метод.

**Виды деятельности:**

- творческие работы,

- задания на смекалку,

- лабиринты,

- кроссворды,

- логические задачи,

- упражнения на распознавание геометрических фигур,

- решение нестандартных задач,

- решение текстовых задач повышенной трудности различными способами,

- выражения на сложение, вычитание в различных системах счисления,

- решение геометрических задач.

# ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

|  |
| --- |
| **В результате прохождения программы внеурочной деятельности предполагается достичь следующих результатов:** |
| **1 уровень** | **Приобретение школьником социальных знаний, понимание социальной реальности в повседневной жизни.** |
| **2 уровень** | **Формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и социальной реальности в целом.** |
| **3 уровень** | **Приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия.** |

**личностные результаты:**

осознавать необходимость изучения математики для адаптации к жизненным ситуациям, для развития общей культуры человека, способности мыслить, рассуждать, выдвигать предположения и доказывать или опровергать их;

применять правила совместной деятельности со сверстниками, проявлять способность договариваться, лидировать, следовать указаниям, осознавать личную ответственность и объективно оценивать свой вклад в общий результат;

осваивать навыки организации безопасного поведения в информационной среде;

применять математику для решения практических задач в повседневной жизни, в том числе при оказании помощи одноклассникам, детям младшего возраста, взрослым и пожилым людям;

работать в ситуациях, расширяющих опыт применения математических отношений в реальной жизни, повышающих интерес к интеллектуальному труду и уверенность в своих силах при решении поставленных задач, умение преодолевать трудности;

оценивать практические и учебные ситуации с точки зрения возможности применения математики для рационального и эффективного решения учебных и жизненных проблем;

характеризовать свои успехи в изучении математики, стремиться углублять свои математические знания и умения, намечать пути устранения трудностей;

пользоваться разнообразными информационными средствами для решения предложенных и самостоятельно выбранных учебных проблем, задач.

**МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**Познавательные универсальные учебные действия**

**Базовые логические действия:**

устанавливать связи и зависимости между математическими объектами («часть – целое», «причина – следствие», «протяжённость»);

применять базовые логические универсальные действия: сравнение, анализ, классификация (группировка), обобщение;

приобретать практические графические и измерительные навыки для успешного решения учебных и житейских задач;

представлять текстовую задачу, её решение в виде модели, схемы, арифметической записи, текста в соответствии с предложенной учебной проблемой.

**Базовые исследовательские действия:**

проявлять способность ориентироваться в учебном материале разных разделов курса математики;

понимать и адекватно использовать математическую терминологию: различать, характеризовать, использовать для решения учебных и практических задач;

применять изученные методы познания (измерение, моделирование, перебор вариантов).

**Работа с информацией:**

находить и использовать для решения учебных задач текстовую, графическую информацию в разных источниках информационной среды;

читать, интерпретировать графически представленную информацию (схему, таблицу, диаграмму, другую модель);

представлять информацию в заданной форме (дополнять таблицу, текст), формулировать утверждение по образцу, в соответствии с требованиями учебной задачи;

принимать правила, безопасно использовать предлагаемые электронные средства и источники информации.

**Коммуникативные универсальные учебные действия**

**Общение:**

конструировать утверждения, проверять их истинность;

использовать текст задания для объяснения способа и хода решения математической задачи;

комментировать процесс вычисления, построения, решения;

объяснять полученный ответ с использованием изученной терминологии;

в процессе диалогов по обсуждению изученного материала – задавать вопросы, высказывать суждения, оценивать выступления участников, приводить доказательства своей правоты, проявлять этику общения;

создавать в соответствии с учебной задачей тексты разного вида – описание (например, геометрической фигуры), рассуждение (к примеру, при решении задачи), инструкция (например, измерение длины отрезка);

ориентироваться в алгоритмах: воспроизводить, дополнять, исправлять деформированные;

самостоятельно составлять тексты заданий, аналогичные типовым изученным.

**Регулятивные универсальные учебные действия**

**Самоорганизация:**

планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;

планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;

выполнять правила безопасного использования электронных средств, предлагаемых в процессе обучения.

**Самоконтроль (рефлексия):**

осуществлять контроль процесса и результата своей деятельности;

выбирать и при необходимости корректировать способы действий;

находить ошибки в своей работе, устанавливать их причины, вести поиск путей преодоления ошибок;

предвидеть возможность возникновения трудностей и ошибок, предусматривать способы их предупреждения (формулирование вопросов, обращение к учебнику, дополнительным средствам обучения, в том числе электронным);

оценивать рациональность своих действий, давать им качественную характеристику.

**Совместная деятельность:**

участвовать в совместной деятельности: распределять работу между членами группы (например, в случае решения задач, требующих перебора большого количества вариантов, приведения примеров и контрпримеров), согласовывать мнения в ходе поиска доказательств, выбора рационального способа, анализа информации;

осуществлять совместный контроль и оценку выполняемых действий, предвидеть возможность возникновения ошибок и трудностей, предусматривать пути их предупреждения.

**Предметные результаты**

• Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка 1→ 1↓, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

• Решение разных видов задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

• Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.

• Расположение деталей фигуры в исходной конструкции . 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 части.

• Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

• Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность.

• Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из пластилина.

**ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЗНАНИЯМ И УМЕНИЯМ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

**В КОНЦЕ УЧЕБНОГО ГОДА**

1. Учащиеся должны знать термины: точка, прямая, отрезок, угол, ломаная, треугольник, прямоугольник, квадрат, трапеция, ромб, длина, луч, четырехугольник, сантиметр, а также название и назначение инструментов и приспособлений (линейка, треугольник), пространственные представления

2.Иметь представление и узнавать в фигурах и предметах окружающей среды плоские геометрические фигуры: отрезок, угол, ломаную линию, прямоугольник, квадрат, треугольник, объёмные геометрические тела, которые изучают в этом курсе;

3. Учащиеся должны уметь: измерить длину отрезка, определить, какой угол на глаз, различать фигуры, строить различные фигуры по заданию учителя; решать занимательные задачи, ребусы, загадки, задачи повышенной трудности;

4. Решать логические упражнения.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Темы** | **Количество** **часов** |  **Электронные цифровые образовательные ресурсы** |
| 1 | Математика – это интересно  | 3 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
| 2 | Весёлая нумерация.  | 3 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
| 3 | Отгадай – ка.  | 2 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
| 4 | Геометрические фигуры.  | 5 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
| 5 | Углы | 2 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
| 6 | В городе треугольников | 3 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
| 7 | В городе четырёхугольников  | 5 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
| 8 | Жители города многоугольников | 1 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
| 9 | Таблица умножения  | 7 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
| 10 | Задачи, связанные с величинами | 3 | <https://resh.edu.ru/class/2/> |
|  | **Итого:** | **34** |  |

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Дата** | **Разделы программы и темы учебных занятий** | **Характеристика деятельности** |
| **план** | **факт** |
| **Математика – это интересно ( 3 ч )** |
| 1 |  |  | Математика – царица наук. Вводное занятие. Из истории чисел и цифр. |  Математика – царица наук.Вводное занятие. Знакомство с основными разделами программы. Инструктаж по правилам безопасности во время занятий кружка. Интересные факты из истории математики. Отгадывание ребусов. Табличные случаи сложения и вычитания однозначных чисел. |
| 2 |  |  | Путешествие в страну Геометрию.  | Что такое геометрия? Знакомство с Весёлой Точкой. Графический диктант. Занимательные задачи. |
| 3 |  |  | Геометрические фигуры. | Геометрические фигуры. Их виды. Животные из геометрических фигур.  |
| **Весёлая нумерация (3 ч)** |
| 4 |  |  | Нумерация чисел. | Нумерация чисел.Упражнения на проверку знания нумерации (в пределах 100). Однозначные и двузначные числа. Игра «Задумай число». Волшебная линейка. |
| 5 |  |  | Задачи – расчёты. Кривая линия. Пересекающиеся линии.  | Решение задач – расчётов. Кривая линия. Замкнутые и незамкнутые кривые линии. Точки пересечения кривых линий. |
| 6 |  |  | Игра «Весёлый счёт» .Лабиринты. | Игра «Весёлый счёт» (в пределах 100). Что такое лабиринт? Легенда о Минотавре. Игра «Лабиринт». |
| **Отгадай – ка (2 ч )** |
| 7 |  |  | Задачи в стихах .Направление движения. Взаимное расположение предметов в пространстве. | Устные вычисления. Понятия «влево», «вправо», «вниз», «вверх» Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелка 1→1↓, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному (алгоритму): путешествие точки (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Игра «За, между, перед, внутри, снаружи, на, под».  |
| 8 |  |  | Упражнения в анализе геометрической фигуры. Загадки. | Буквенные выражения. Игра «Набери число». Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Упражнение «Собери башню».Игра «Какой фигуры не хватает?». |
| **Геометрические фигуры ( 5 ч )** |
| 9 |  |  | Танграм – древняя китайская головоломка. | Танграм – древняя китайская головоломка. Конструирование многоугольников из деталей танграма. Упражнение «Найди периметр». Игра «Продолжи ряд». |
| 10 |  |  | Отрезок. Имя отрезка | Сказка про отрезок. Измерение отрезков, черчение отрезков заданной длины. Решение задач, выражений. |
| 11 |  |  | Задачи в стихах. Загадки. Сравнение отрезков. Единицы длины.  | Решение задач в стихах. Загадки. Ребусы. Измерение отрезков, их сравнение. Игра «Начерти такой узор». |
| 12 |  |  | Задача – смекалка . Луч. Сравнение отрезка, луча и прямой линии. | Задача – смекалка. Занимательные рамки. Луч. Сравнение отрезка, луча и прямой линии. |
| 13 |  |  | Объёмные геометрические тела. Практическая работа.Моделирование из пластилина объёмных геометрических тел. | Объёмные геометрические тела. Шар, цилиндр, конус, пирамида, куб. Их свойства. |
| **Углы (2ч )** |
| 14-15 |  |  | Угол. Вершина угла. Его стороны. Прямой угол. Острый угол. Тупой угол. Развернутый угол. Имя развернутого угла. Развернутый угол и прямая линия. | Угол. Вершина угла. Его стороны. Игра«Каких фигур не хватает?» Решение задач и выражений. Игра «Цепочка». |
| **В городе треугольников (3 ч)** |
| 16 |  |  |  Треугольник. Имя треугольника.  | Прямой угол. Острый угол. Тупой угол. Игра «Продолжи ряд». Составление задач по краткой записи. Развернутый угол. Имя развернутого угла. Развернутый угол и прямая линия. Числовые выражения. Игра «Найди лишнее выражение. |
| 17 |  |  | Условия его построения.  | Что такое треугольник? Свойства треугольника. Имя треугольника. Головоломка. Приёмы устного сложения и вычитания. |
| 18 |  |  | Виды треугольников | Распознавание треугольников среди других геометрических фигур. Условия его построения. Аппликация из треугольников. Решение задач и выражений. Виды треугольников: прямоугольный, остроугольный, тупоугольный. Периметр треугольника. Игра «Найди лишнее». Буквенные выражения. |
| **В городе четырёхугольников (5 ч )** |
| 19 |   |  | Четырёхугольник. Отгадывание ребусов.  | Что такое четырёхугольник? Виды четырёхугольников. Геоконт. Отгадывание ребусов. Решение задач и уравнений. Игра «Продолжи ряд». |
| 20 |  |  | Прямоугольник. Занимательные задачи в стихах. | Что такое прямоугольник? Периметр прямоугольника. Занимательные задачи в стихах. |
| 21 |  |  | Трапеция. Задачи – смекалки. Составление ребусов. | Что такое трапеция? Аппликация из четырёхугольников. Задачи – смекалки. Ребусы. |
| 22 |  |  | Квадрат. Задача – шутка. Загадки. | Что такое квадрат? Периметр квадрата. Игра «Изготовь квадрат». Оригами. Игра «Магические квадраты». |
| 23 |  |  | Ромб. Конструирование из деталей танграма. | Что такое ромб? Построение фигур из деталей танграма. Игра «Продолжи ряд».Письменное сложение и вычитание. |
| **Жители города Многоугольников (1 ч )** |
| 24 |   |  | Многоугольники | Какими бывают многоугольники? Игра «Назови фигуру». Аппликация |
| **Таблица умножения и деления ( 7 ч )** |
| 25 |   |  | Логические упражнения на сравнение фигур. | Логические упражнения на сравнение фигур. |
| 26 |  |  | Разучивание таблицы умножения.  | Игра «Весёлый счёт». Таблица умножения на пальцах. Игра «Запомни таблицу». Упражнение «Начерти и дополни до квадрата». |
| 27 |  |  | Разучивание таблицы умножения.  | Игра «Найди лишнее выражение». Занимательные рамки. Упражнение «Сколько прямоугольников?» |
| 28 |  |  | Связь умножения и деления. | Круговые примеры. Игра «Набери число». Умножение и деление с числом 10. Геометрическая игра «Сколько всего фигур?» |
| 29-30 |  |  | Особые случаи умножения и деления. | Игра «Исправь ошибку». Упражнение «Реши и раскрась картинку». Игра «Каких фигур больше?» |
| 31 |  |  | Игра «Телефон» | Игра «Телефон» |
| **Задачи, связанные с величинами ( 3 ч )** |
| 32 |  |  | Задача на вычисление времени.  | Задача – шутка. Задача – смекалка. |
| 33 |  |  | Загадки на меры времени.  | Игра «Волшебный циферблат». |
| 34 |  |  | «Город кругов». Круг. Окружность. |  |

**Интернет - ресурсы**

<https://konzeptual.ru/zanimatel-naja-arifmetika-6830/?yclid=6007046062106268819>

<https://go.mail.ru/search_images?fm=1&q=занимательная%20математика%202%20класс%20интересные%20задания&frm=web>

<https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2012/05/15/zanimatelnye-zadaniya-po-matematike>

<https://ped-kopilka.ru/uchiteljam-predmetnikam/matematika/zadachi-shutki-po-matematike-s-otvetami-1-2-klas.html>

<https://klassnye-chasy.ru/prezentacii-prezentaciya/matematika-po-matematike/vo-2-klasse/prezentaciya-zanimatelnaya-matematika-2-klass>