**Аннотация к рабочим программам по курсу внеурочной деятельности**

**начального общего образования**

|  |  |
| --- | --- |
| Название курса | Занимательная математика |
| Класс | 1-4 |
| Количество часов в неделю | 1 ч в неделю в каждом классе |
| Составитель | Творческая группа учителей начальных классов: Рузова С.В., Комышева И.М., Гладкова Е.В., Шамонина С.А., Гаймалтдинова А.В., Шарнина И.А. |
| Цель курса | Углубление математических понятий базового курса математики 1-4 классов. |
| Структура курса | **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-считалочки» (сорбонки) — двусторон­ние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ; * математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»; * работа с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по темам: «Сложение и вычитание до 100» и др.; * игры: «Крестики-нолики», «Крестики-нолики на бесконечной доске», «Морской бой».   **Универсальные учебные действия:**  -сравнивать разные приёмы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;  -моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм реше­ния числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы;  -применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;  -анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданиями и правилами;  -включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;  -сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат заданным условием;  -контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.  **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 п искомых чисел (величин). Выбор необходимой информации, содер­жащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.  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 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 занимательных. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффектив­ных способов решения.  **Универсальные учебные действия:**   * анализировать текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины); * искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы; * моделировать ситуацию, описанную в тексте задачи, использовать соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации; * конструировать последовательность шагов (алгоритм) решения за­дачи; * объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия; * воспроизводить способ решения задачи; * сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием; * анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные, выбирать наиболее эффективный способ решения задачи; * оценивать предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно); * участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и ре­зультат решения задачи; * конструировать несложные задачи.   **Геометрическая мозаика**  Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки, 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. |