

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

***ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ***

***«ИНТЕЛЛЕКТИКА»***

## **I. Пояснительная записка**

### **Интеллектика 2 класс**

**Рабочая учебная программа** разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования второго поколения, Авторской программы «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой, 2011 г; Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.; инструктивно – методического письма «Об основных направлениях развития воспитания в образовательных учреждениях области в рамках реализации ФГОС на 2012-2013 учебный год».

**Цели программы:** развивать логическое мышление, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и его доказательность.

#### **Задачи программы:**

- расширять кругозор учащихся в различных областях элементарной математики;
- развитие краткости речи;
- умелое использование символики;
- правильное применение математической терминологии;
- умение отвлекаться от всех качественных сторон предметов и явлений, сосредоточивая внимание только на количественных;
- умение делать доступные выводы и обобщения;
- обосновывать свои мысли.

## **II. Общая характеристика учебного предмета**

Отличительной особенностью данной программы является то, что программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации, что способствует появлению у учащихся желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, а также формированию умений работать в условиях поиска и развитию сообразительности, любознательности.

Программа предназначена для развития математических способностей учащихся, для 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.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к предмету, развитие наблюдательности, геометрической зоркости, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, решать учебную задачу творчески. Содержание может быть

использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках математики.

Программа учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в факультатив включены подвижные математические игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности<sup>1</sup> в течение одного занятия, что приводит к передвижению учеников по классу в ходе выполнения математических заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты, и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации факультатива целесообразно использовать принципы игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

*Ценностными ориентирами содержания факультатива* являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приёмов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

### **III. Описание места учебного предмета.**

Программа рассчитана на 34 ч в год с проведением занятий один раз в неделю продолжительностью 40-45 мин.

### **IV. Результаты освоения учебного предмета**

**Личностными** результатами являются:

- осознание себя членом общества, чувство любви к родной стране, выражающееся в интересе к ее природе, культуре, истории и желании участвовать в ее делах и событиях;
- осознание и принятие базовых общечеловеческих ценностей, сформированность нравственных представлений и этических чувств; культура поведения и взаимоотношений в окружающем мире;
- установка на безопасный здоровый образ жизни;

**Метапредметными** результатами являются:

- способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности и внутреннего мира человека;
- способность осуществлять информационный поиск для выполнения учебных задач;

- способность работать с моделями изучаемых объектов и явлений окружающего мира.
- умение обобщать, отбирать необходимую информацию, видеть общее в единичном явлении, самостоятельно находить решение возникающих проблем, отражать наиболее общие существенные связи и отношения явлений действительности: пространство и время, количество и качество, причина и следствие, логическое и вариативное мышление;
- владение базовым понятийным аппаратом (доступным для осознания младшим школьником), необходимым для дальнейшего образования в области естественно-научных и социальных дисциплин;
- умение наблюдать, исследовать явления окружающего мира, выделять характерные особенности природных объектов, описывать и характеризовать факты и события культуры, истории общества;
- умение вести диалог, рассуждать и доказывать, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

## **V. Содержание программы учебного предмета**

### **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. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.)

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.

Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

### **Математические игры.**

«Веселый 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», «Счастливым случаем», «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» и др., конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

### **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 искомым 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.

### **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.)

### **Работа с конструкторами.**

Моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков.

Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат». «Спичечный» конструктор.

ЛЕГО-конструкторы. Набор «Геометрические тела». Конструкторы «Танграм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия. «Математика и конструирование».

## VI. Тематическое планирование

«Интеллектика», 1раз в неделю, всего 34 часа в год.

(среда)

№ п/п	Дата	Тема занятия	ФГОС			Формы контроля
			Элементы содержания	Планируемые результаты	Характеристика деятельности учащихся	
1		Математика – это интересно.	Решение нестандартных задач. Игра «Муха» («муха» перемещается по командам «вверх, «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3x3 клетки).	Знать пространственно-временные отношения: «вверх–вниз», «раньше–позже», «выше–ниже», «внутри–снаружи», «слева–справа»	Устанавливать пространственно-временные отношения, описывать последовательность событий и расположение объектов с использованием слов: раньше, позже, выше, ниже, сверху, внизу, слева, справа и др. Упорядочивать события, располагая их в порядке следования (раньше, позже).	
2		Танграм: древняя китайская головоломка.	Составление картинки с заданным разбиением на части: с частично заданным разбиением на части: без	Уметь самостоятельно планировать и выполнять свои действия на знакомом	Находить закономерности в последовательностях, составлять закономерности по	практическая работа

			заданного разбиения. Проверка выполненной работы	учебном материале.	заданному правилу.  Упорядочивать объекты, устанавливать порядковый номер того или иного объекта при заданном порядке счета.	
3		Путешествие точки.	Построение рисунка (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью «шагов» ( по алгоритму ). Проверка работы. Построение собственного рисунка и описание его «шагов».	Знать пространственно-временные отношения: «вверх–вниз», «раньше–позже», «выше–ниже», «внутри–снаружи», «слева–справа»	Находить закономерности в последовательностях, составлять закономерности по заданному правилу.  Использовать математическую терминологию в устной и письменной речи.	практическая работа
4		Игры с кубиками.	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). Взаимный контроль.	Распознавать такие геометрические фигуры, как шар, конус, цилиндр, параллелепипед, куб, пирамида.  круг, треугольник, прямоугольник и др. и правильно использовать соответствующие термины	Упорядочивать объекты, устанавливать порядковый номер того или иного объекта при заданном порядке счета. Обдумывать ситуацию при возникновении затруднения (выходить в пространство рефлексии), и оценивать свое умение это делать (на основе применения эталона).	практическая работа
5		Танграм: древняя китайская головоломка.	Составление картинки с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части: без заданного разбиения.	Уметь самостоятельно планировать и выполнять свои действия на знакомом учебном материале.	Находить закономерности в последовательностях, составлять закономерности по	практическая работа

			Составление картинки, представленной в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.		заданному правилу.  Упорядочивать объекты, устанавливая порядковый номер того или иного объекта при заданном порядке счета.	
6		Волшебная линейка.	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	Уметь изображать отрезки и линии с помощью линейки, характеризовать местоположение объекта по направлению движения.	Совместно с учителем проектировать этапы решения учебной задачи. Самостоятельно оценивать выполненное задание по алгоритму	практическая работа
7		Праздник числа 10.	Игры «Задумай число». «Отгадай задуманное число». Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта.	Знать римские цифры  Уметь изображать римские цифры с помощью палочек. упорядочивать возрастающие или убывающие ряды по самостоятельно выбранному признаку ;устанавливать сходства или различия объектов по существенным признакам	Моделировать разнообразные ситуации расположения объектов в пространстве и на плоскости.  Применять изученные знания и способы действий в измененных условиях.  Выполнять задания поискового и творческого характера. Ритмический счет до 40.	практическая работа
8		Конструирование многоугольников	Конструирование многоугольников из деталей	Проявлять интерес к новому материалу,	Строить алгоритмы изучаемых действий с	текущий



		из деталей танграма.	танграма Составление многоугольников с заданным разбиением на части; с частично заданным разбиением на части: без заданного разбиения Составление многоугольников, представленных в уменьшенном масштабе. Проверка выполненной работы.	касающемуся конкретных фактов, но не теории (учебно-познавательный интерес на уровне реакции на новизну).	числами,  использовать их для вычислений, самоконтроля и коррекции своих ошибок.	
9		Игра-соревнование «Веселый счёт»	Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице (4 x5) не по порядку, а разбросаны по всей таблице.	Проявлять интерес к новому материалу, касающемуся конкретных фактов, но не теории (учебно-познавательный интерес на уровне реакции на новизну).	Строить алгоритмы изучаемых действий с числами,  использовать их для вычислений, самоконтроля и коррекции своих ошибок.	конкурс на лучшую презентацию
10		Игры с кубиками.	Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого; два кубика). Взаимный контроль.	Уметь переводить текст задачи на знаково-символический язык, который можно осуществлять вещественными или графическими средствами.	Различать способ и результат действия принятия практической задачи; самостоятельно выстраивать план действий по решению учебной задачи	конкурс на лучшую загадку-смекалку
11		ЛЕГО-конструкторы.	Знакомство с деталями конструктора, схемами-	Выполнение постройки по собственном}	Различать способ и результат действия	Текущий

12			инструкциями и алгоритмами построения конструкций.	замыслу.	принятия практической задачи; самостоятельно выстраивать план действий по решению учебной задачи	
13		Весёлая геометрия.	Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность	Распознавать такие геометрические фигуры, как круг, треугольник, прямоугольник и др. и правильно использовать соответствующие термины	Различать способ и результат действия принятия практической задачи; самостоятельно выстраивать план действий по решению учебной задачи	Текущий
14		Математические игры.	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Вычитание в пределах 10».	<p>Уметь исследовать ситуации, требующие перехода от одних единиц измерения к другим.</p> <p>Уметь строить графические модели чисел, выраженных в укрупненных единицах счета, сравнивать данные числа, складывать и вычитать, используя графические модели.</p>	<p>Строить алгоритмы изучаемых действий с числами,</p> <p>использовать их для вычислений, самоконтроля и</p> <p>коррекции своих ошибок. Ритмический счет до 70.</p>	викторина

15		«Спичечный» конструктор.	Построение конструкции по заданному образцу.	Уметь преобразовывать информацию из одной формы в другую:	Перекладывание нескольких спичек в соответствии с условием.	Проверка выполненной работы
16				составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);	Выделять задачи из предложенных текстов.	Текущий
17		Задачи-смекалки.	Задачи с некорректными данными. Задачи, допускающие несколько способов решения	находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем). осуществлять предварительный анализ текста задачи (работа над терминами, перефразирование, переформулирование текста), представлять информацию в виде схем (заполнять готовую) переводить текст задачи на знаково-символический язык, который можно осуществлять вещественными или графическими	<p>Моделировать условие задачи с помощью предметов, схематических рисунков и схем, выявлять известные и неизвестные величины, устанавливать между величинами отношения части и целого, больше (меньше) на ...», использовать понятия «часть», «целое», «больше (меньше) на ...» «увеличить (уменьшить) на ...» при составлении схем, записи и обосновании числовых выражений.</p> <p>Анализировать задачи, определять корректность формулировок, дополнять условие задачи недостающими данными</p>	

				<p>средствами</p>	<p>или вопросом.</p> <p>Выполнять задания поискового и творческого характера.</p> <p>Составлять задачи по рисункам, схемам, выражениям.</p> <p>Выполнять перебор всех возможных вариантов объектов и комбинаций, удовлетворяющих заданным условиям.</p>	
18		Прятки с фигурами.	Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. Работа с таблицей «Поиск треугольников в заданной фигуре»б	Уметь преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей	<p>Выполнять задания поискового и творческого характера.</p> <p>Составлять задачи по рисункам, схемам, выражениям.</p>	текущий
19		Математические игры.	Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 10», «Сложение в пределах 20»: «Вычитание в пределах 10»; «Вычитание в пределах 20».	Уметь преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей	<p>Выполнять задания поискового и творческого характера.</p> <p>Составлять задачи по рисункам, схемам, выражениям. Различать способ и результат действия принятия</p>	игры

					практической задачи. Ритмический счет до 50.	
20		Числовые головоломки.	Числовые головоломки Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку)	Уметь преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей	Выполнять задания поискового и творческого характера.  Составлять задачи по рисункам, схемам, выражениям. Различать способ и результат действия принятия практической задачи. Ритмический счет до 50.	Решение головоломок
21		Математическая карусель.	Работа в «центрах» деятельности: «Конструкторы». «Математические головоломки». «Занимательные задачи»	Проявлять интерес к новому материалу, касающемуся конкретных фактов, но не теории (учебно-познавательный интерес на уровне реакции на новизну).	Строить алгоритмы изучаемых действий с числами,  использовать их для вычислений, самоконтроля и коррекции своих ошибок.	Текущий
22		Уголки.	Составление фигур из 4. 5. 6. 7 уголков: по образцу, по собственному замыслу.	Проявлять интерес к новому материалу, касающемуся конкретных фактов, но	Строить алгоритмы изучаемых действий с числами,	Текущий

				не теории (учебно-познавательный интерес на уровне реакции на новизну).	использовать их для вычислений, самоконтроля и коррекции своих ошибок.	
23		Игра в магазин. Монеты.	Монеты. Сложение и вычитание в пределах 20.	Распознавать монеты 1 к., 2 к., 5 к., 10 к., 1 р., 2 р., 10 р. и купюры 10 р., 50 р., складывать и вычитать стоимости.  Наблюдать зависимости между компонентами и результатами арифметических действий, использовать их для упрощения вычислений	Выполнять задания поискового и творческого характера. Различать способ и результат действия принятия практической задачи. Использовать математическую терминологию в устной и письменной речи. Выполнять задания поискового и творческого характера.	практическая работа
24 25		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. Проверка выполненной работы.	Распознавать такие геометрические фигуры, как круг, треугольник, прямоугольник и др. и правильно использовать соответствующие термины	Сравнивать две группы предметов на основе составления пар.  Сравнивать числа в пределах 10 с помощью знаков «=», «А», «>», «<».  Моделировать сложение и вычитание чисел с	текущий

					помощью сложения и вычитания групп предметов.	
26		Игры с кубиками.	Сложение и вычитание в пределах 20. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков (у каждого два кубика). На гранях первого кубика числа 2, 3, 4, 5, 6, 7, а на гранях второго - числа 4, 5, 6, 7, 8 Взаимный контроль.	Самостоятельно планировать и выполнять свои действия на знакомом учебном материале  самостоятельно выстраивать план действий по решению учебной задачи изученного вида; осуществлять контроль по результату в отношении многократно повторяемых действий с опорой на образец выполнения; самостоятельно оценивать выполненное задание по алгоритму.	Выполнять задания поискового и творческого характера.  Ритмический счет до 100.	Текущий
27		Математическое путешествие.	Сложение и вычитание в пределах 20. Вычисления в группах. 1-й ученик из числа вычитает 3; второй - прибавляет 2, третий - вычитает 3, а четвертый - прибавляет 5. Ответы к четырём раундам	Самостоятельно планировать и выполнять свои действия на знакомом учебном материале  самостоятельно	Выполнять задания поискового и творческого характера.  Ритмический счет до 100.	викторина

			записываются в таблицу.  1-й раунд: $10-3 = 7$ $7 + 2 = 9$ $9-3 = 6$ $6 + 5 = 11$  2-й раунд: $11 - 3 = 8$ и т.д.	выстраивать план действий по решению учебной задачи изученного вида; осуществлять контроль по результату в отношении многократно повторяемых действий с опорой на образец выполнения; самостоятельно оценивать выполненное задание по алгоритму.		
28		Математические игры.	Математические игры «Волшебная палочка». «Лучший лодочник». «Гонки с зонтиками			Текущий
29		Секреты задач.	Решение задач разными способами. Решение нестандартных задач	Самостоятельно планировать и выполнять свои действия на знакомом учебном материале	Выполнять задания поискового и творческого характера.  Ритмический счет до 100.	Решение задач
30		Математическая карусель.	.Математическая карусель. Работа в «центрах» деятельности: Конструкторы. Математические головоломки. Занимательные задачи.	самостоятельно выстраивать план действий по решению учебной задачи изученного вида; осуществлять контроль по результату в отношении многократно повторяемых действий с опорой на образец выполнения; самостоятельно оценивать выполненное задание по алгоритму.		Текущий
31		Числовые головоломки.	Числовые головоломки Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числового кроссворда (судоку).		Выполнять задания поискового и творческого характера.	Конкурс знатоков
32		Математические игры.	Математические игры Построение «математических» пирамид: «Сложение в пределах 20»: «Вычитание в пределах 20».		Выполнять задания поискового и творческого характера.	КВМ
33		Математические игры.				
34						



### Прикладные программные средства:

	1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть
АИС «Знак»				
«Уроки Кирилла и Мефодия»	2	2	3	1
«Мир информатики»	1	1	1	1
«ПервоЛого»				
«Развитие речи»				
«Фантазёры. Волшебный конструктор»				
«ЛабДиск»				
Интерактивные наглядные пособия				

### Формы и виды контроля.

- Познавательно-игровой математический утренник «В гостях у Царицы Математики».
- Проектные работы.
- Игровой математический практикум «Удивительные приключения Слагайки и Вычитайки».
- Познавательно-развлекательная программа «Необыкновенные приключения в стране Внималки-Сосчиталки».
- Турнир по геометрии.
- Блиц - турнир по решению задач.
- Познавательная конкурсно-игровая программа «Весёлый интеллектуал».
- Всероссийский конкурс по математике «Кенгуру»

### Преобладающие формы занятий – групповая и индивидуальная.

Формы занятий младших школьников очень разнообразны: это тематические занятия, игровые уроки, конкурсы, викторины, соревнования. Используются нетрадиционные и традиционные формы: игры-путешествия, экскурсии по сбору числового материала, задачи на основе статистических данных по городу, сказки на математические темы, конкурсы газет, плакатов.

### Перечень современных педагогических технологий:

- Развивающее обучение
- Проблемное обучение
- Разноуровневое обучение
- Исследовательские методы обучения
- Проектные методы обучения
- Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр
- Обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа)
- Информационно-коммуникационные технологии
- Здоровьесберегающие технологии

**VII. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса.**

Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения

**Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)**

Материалы для учителя:

- Гарина С. Е., Кутявина Н. А., Топоркива И. Г., Щербинина С. В. Развиваем внимание. Рабочая тетрадь. – М.: РОСМЭН- ПРЕСС, 2004
- Гарина С. Е., Кутявина Н. А., Топоркива И. Г., Щербинина С. В. Развиваем мышление. Рабочая тетрадь. – М.: РОСМЭН- ПРЕСС, 2005
- Гарина С. Е., Кутявина Н. А., Топоркива И. Г., Щербинина С. В. Развиваем память. Рабочая тетрадь. – М.: РОСМЭН- ПРЕСС, 2004
- Графические диктанты: 1 класс/ Голубь В. Т. – М.: ВАКО, 2010
- Группа продлённого дня: конспекты занятий, сценарии мероприятий. 1-2 классы/ Л. И. Гайдина, А. В. Кочергина. – М.: ВАКО, 2007
- Группа продлённого дня: конспекты занятий, сценарии мероприятий. 3-4 классы/ Л. И. Гайдина, А. В. Кочергина. – М.: ВАКО, 2008
- Гурин Ю. В. Большая книга игр и развлечений. – СПб.: Кристалл; М.: ОНИКС, 2000
- Занимательные материалы к урокам математики в 1-2 классах/ Л. В. Лазуренко. – Волгоград: Учитель – АСТ, 2005
- Занимательные материалы к урокам математики в 3-4 классах/ Л. В. Лазуренко. – Волгоград: Учитель – АСТ, 2005
- Зубков Л. Б. Игры с числами и словами. – СПб.: Кристалл, 2001
- Жильцова Т. В., Обухова Л. А. Поурочные разработки по наглядной геометрии. - М.: ВАКО, 2004
- Интеллектуальный марафон: 1-4 классы/ Максимова Т. Н. – М.: ВАКО, 2011
- Колесникова Е. В. Геометрические фигуры. Рабочая тетрадь для детей 5-7 лет. – М.: Творческий центр, 2006
- Логика. Учимся самостоятельно думать, сравнивать, рассуждать. М.: ЭКСМО, 2003
- Нестандартные задачи по математике: 1-4 классы/ Керова Г. В. – М.: ВАКО, 2011
- Олехник С.Н., Нестеренко Ю.В., Потапов М.К. Старинные занимательные задачи. - М.: Наука, Главная редакция физико-математической литературы, 1988
- Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 1 класс/ Е. В. Языканова. – М.: Экзамен, 2012
- Развивающие задания: тесты, игры, упражнения: 2 класс/ Е. В. Языканова. – М.: Экзамен, 2012.

**2. Печатные пособия**

- Наборы сюжетных картинок в соответствии с тематикой, определённой в примерной программе по литературному чтению (в том числе в цифровой форме).
- Словари.
- Репродукции картин и художественные фотографии в соответствии с программой по литературному чтению (в том числе в цифровой форме).
- Детские книги разных типов из круга детского чтения.

**3. Технические средства обучения**

Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц и картинок.

<p>Телевизор.  Видеомагнитофон.  Магнитофон  Мультимедийный проектор  Компьютер  Интерактивная доска</p>
<p><b>4. Экранно-звуковые пособия</b></p>
<p>Демонстрационные таблицы к основным разделам грамматического материала.  Демонстрационный плакат с алфавитом, написанный курсивным шрифтом.</p> <p>Аудиозаписи художественного исполнения изучаемых произведений.  Видеофильмы, соответствующие содержанию программы.  Мультимедийные (цифровые) образовательные ресурсы, соответствующие тематике программы по русскому языку</p>
<p><b>5. Игры и игрушки</b></p>
<p>Настольные развивающие игры, литературные лото, викторины.</p>
<p><b>6. Оборудование класса</b></p>
<p>Ученические двухместные столы с комплектом стульев.  Стол учительский с тумбой.  Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий.  Настенная доска для вывешивания иллюстративного материала.</p>

### VIII. Список литературы

- 1.Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство развития логического мышления младших школьников /, Начальная школа. — 2009. - № 7.
- 2.Турин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. — СПб.: Кристалл; М.: ОНИКС, 2000.
- 3.Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.
- 4.Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. А.Т. Улицкий, Л.А. Улицкий. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.
- 5.Лавлинскова Е.Ю. Методика работы с задачами повышенной трудности. - М., 2006.
- 6.Авторская программа «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой, 2011 г;
- 7.Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
- 8.Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.;