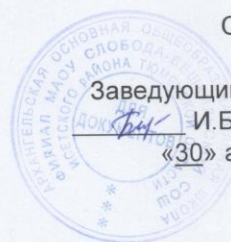


АРХАНГЕЛЬСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ФИЛИАЛ
МУНИЦИПАЛЬНОГО АВТОНОМНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ
СЛОБОДА-БЕШКИЛЬСКОЙ СРЕДНЕЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ
ИСЕТСКОГО РАЙОНА ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ



Согласовано

Экспертом

Заведующий филиалом

И.Б. Белоусова

«30» августа 2023

**Рабочая программа внеурочной деятельности по курсу
«Интеллектуальные игры»
для 2 класса начального общего образования
на 2023-2024 учебного год.**

Составитель: Бородина Д.А.
учитель начальных классов
Архангельской ООШ

2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры» для 2 класса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, сборника программ внеурочной деятельности 1- 4 классы (автор Н.Ф. Виноградова).

Согласно действующему учебному плану МБОУ СОШ № 12 на 2023-2024 учебный год в рамках реализации ФГОС начального общего образования, рабочая программа для 2-го класса предусматривает обучение 34 ч в объёме, 1 час в неделю.

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.

Цель: формирование всесторонне образованной и инициативной личности, владеющей системой математических знаний и умений, идейно-нравственных, культурных и этических принципов, норм поведения, которые складываются в ходе учебно-воспитательного процесса и готовят её к активной деятельности и непрерывному образованию в современном обществе:

а) обучение деятельности - умению ставить цели, организовать свою деятельность, оценивать результаты своего труда,

б) формирование личностных качеств: ума, воли, чувств, эмоций, творческих способностей, познавательных мотивов деятельности,

в) формирование картины мира.

Задачи:

Обучающие:

- знакомство детей с основными геометрическими понятиями,
- обеспечить прочное и сознательное овладение системой математических знаний и умений, необходимых для применения в практической деятельности, для изучения смежных дисциплин,
 - обеспечить интеллектуальное развитие, сформировать качества мышления, характерные для математической деятельности и необходимые для полноценной жизни в обществе,
 - сформировать умение учиться.
 - формирование умения следовать устным инструкциям, читать и зарисовывать схемы изделий,
 - обучать различным приемам работы с бумагой,
 - применение знаний, полученных на уроках природоведения, труда, рисования и других, для создания композиций с изделиями, выполненными в технике оригами.

Развивающие:

- развитие внимания, памяти, логического и абстрактного мышления, пространственного воображения,
- развитие мелкой моторики рук и глазомера,
- развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии детей,
- выявить и развить математические и творческие способности.

Воспитательные:

- воспитание интереса к предмету «Геометрия»,
- расширение коммуникативных способностей детей,
- формирование культуры труда и совершенствование трудовых навыков.

2. Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Курс «Занимательная математика» входит во внеурочную деятельность по направлению общеинтеллектуальное развитие личности.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью 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.

Программа учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью включены подвижные математические игры, предусмотрена последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия; передвижение 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 занятий целесообразно использовать принцип игр «Ручеёк», «Пересадки», принцип свободного перемещения по классу, работу в парах постоянного и сменного состава, работу в группах. Некоторые математические игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Методы и средства обучения

В работе с детьми нами будут использованы следующие методы:

- словесные,
- наглядные,
- практические,
- исследовательские. Виды деятельности:
- творческие работы,
- задания на смекалку,

- лабиринты,
- кроссворды,
- логические задачи,
- упражнения на распознавание геометрических фигур,
- решение уравнений повышенной трудности,
- решение нестандартных задач,
- решение текстовых задач повышенной трудности различными способами,
- выражения на сложение, вычитание, умножение, деление в различных системах счисления,
- решение комбинаторных задач,
- задачи на проценты,
- решение задач на части повышенной трудности, - задачи, связанные с формулами произведения, - решение геометрических задач.

Форма организации обучения — 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»

— 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.

Форма организации обучения — работа с конструкторами:

— моделирование фигур из одинаковых треугольников, уголков;

— танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор;

— конструкторы лего. Набор «Геометрические тела»;

— конструкторы «Танграмм», «Спички», «Полимино», «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Монтажник», «Строитель» и др. из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

В методике проведения занятий учитываются возрастные особенности детей младшего школьного возраста, и материал представляется в форме интересных заданий, дидактических игр и т.д.

При первоначальном введении основных геометрических понятий (точка, линия, плоскость) используются нестандартные способы: создание наглядного образа с помощью рисунка на известном детям материале, сказочного сюжета с использованием сказочных персонажей, выполнение несложных на первых порах практических работ, приводящих к интересному результату. С целью освоения этих геометрических фигур выстраивается система специальных практических заданий,

предполагающая изготовление моделей изучаемых геометрических фигур и выявления их основных свойств, отыскание введенных геометрических фигур на предметах и объектах, окружающих детей, а также их использование для выполнения последующих конструкторско-практических заданий. Для выполнения заданий такого характера используются счетные палочки, листы бумаги и картона, пластилин, мягкая проволока и др. Дети знакомятся и учатся работать с основными инструментами: линейка, угольник, циркуль, ножницы и др.

Место курса внеурочной деятельности

Данная программа рассчитана на работу с детьми 2 класса при постоянном составе детей и разработана на один год обучения. На изучение внеурочной деятельности «Занимательная математика» во 2 классе отводится 33 часа (1 час в неделю).

Содержание курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Математика» и не требует от учащихся дополнительных математических знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, в программе содержатся полезная и любопытная информация, занимательные математические факты, способные дать простор воображению.

Ценностные ориентиры содержания внеурочной деятельности

Ценностными ориентирами содержания курса внеурочной деятельности 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.

Планируемые результаты курса внеурочной деятельности

Личностными результаты

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении
- разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения
- преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности
- любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;

- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты

- Ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».

- Ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения.

- Проводить линии по заданному маршруту (алгоритму).

- Выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже.

- Анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.

- Составлять фигуры из частей. Определять место заданной детали в конструкции.

- Выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.

- Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

- Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии.

- Анализировать предложенные возможные варианты верного решения.

- Моделировать объёмные фигуры из различных материалов (провода, пластилин и др.) и из развёрток.

- Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом. Предметные результаты
- 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.

- 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 (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).

• Объемные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объемных фигур из разверток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усеченный конус, усеченная пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр

Содержание программы

2 класс (33 часа)

Геометрическая мозаика. Удивительная снежинка. Крестики-нолики. Математические игры. Прятки с фигурами. Секреты задач. «Спичечный» конструктор. Геометрический калейдоскоп. Числовые головоломки. «Шаг в будущее». Геометрия вокруг нас. Путешествие точки. Тайны окружности. Математическое путешествие. Новогодний серпантин. Математические игры. «Часы нас будят по утрам...». Головоломки. «Что скрывает сорока?». Интеллектуальная разминка. Дважды два — четыре. В царстве смекалки. Составь квадрат Мир занимательных задач. Математические фокусы. Математическая эстафета.

Универсальные учебные действия:

- ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз»;
- ориентироваться на точку начала движения, на числа и стрелки $1 \rightarrow$ $1 \downarrow$ и др., указывающие направление движения;
- проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- анализировать расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции;
- составлять фигуры из частей, определять место заданной детали в конструкции;
- выявлять закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии; — анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- моделировать объемные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из разверток;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом;
- 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;
 - сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
 - применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
 - анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.
 - включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
 - выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
 - аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
 - сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
 - контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

**Тематическое планирование
2 класс**

№ п/п	Тема урока/раздела	Форма проведения занятий	Цифровые образовательные ресурсы /ЭОР	Кол-во часов	Дата по плану	Дата по факту
1.	Удивительная снежинка	Работают с таблицей «Геометрические узоры. Симметрия»	https://infourok.ru/2-prezentaciya-kuroku-matematiki-simmetrichnyefigury-2-klassshkolarossii-6067298.html	1		
2.	Крестики-нолики	Играют в «Крестики-нолики» и конструктор «Танграм». Играют в игры «Волшебная палочка», «Лучший лодочник» (складывают, вычитают в пределах 20).	https://easyen.ru/load/chtenie/2_klass/interakti_vnaja_igra_krestiki_noliki_dlja_2_klassa_po_literaturnomu_chteniju/3891-0-19516	1		
3.	Математические игры	Играют в «Русское лото». Строят математические пирамиды: «Сложение и вычитание в пределах 20 (с переходом через разряд)».	https://infourok.ru/urok-prezentaciya-po-matematike-natemu-piramidaklass-1667308.html	1		
4.	Прятки фигурами.	Ищут заданные фигуры в фигурах сложной конфигурации. Решают задачи на деление заданной фигуры на равные части	https://infourok.ru/pr-ezen-taciya-kvneurochnomu-zanyatiyu-po-matematike-natemu-pryatki-sfiguramiklass-1162645.html	1		
5.	Секреты задач	Решают нестандартные и занимательные задачи, и задачи в стихах.	https://ppt-online.org/987517	1		
6.	«Спичечный» конструктор	Строят конструкции по заданному образцу. Перекладывают несколько спичек в	https://infourok.ru/pr-ezen-taciya-povneurochnoj-deyatelnostispichechnyj-	1		

		соответствии с условиями	konstruktor-			
7.	«Спичечный» конструктор	Строят конструкции по заданному образцу. Перекладывают несколько спичек в соответствии с условиями	https://infourok.ru/pr_ezen_taciya-povneurochnoj-deyatelnostispichechnyj-konstruktor-	1		
8.	Геометрический калейдоскоп	Конструируют многоугольники из заданных элементов. Составляют картинку без разбиения на части и представленной в уменьшенном масштабе.	https://infourok.ru/prezen_taciya-po-geometrii-po-teme-geometricheskij-kaleydoskop-841480.html	1		
9.	Числовые головоломки	Решают и составляют ребусы, содержащие числа. Заполняют числовой кроссворд (судоку).	https://infourok.ru/prezen_taciya-k-zanyatiam-vneurochnoy-deyatelnostipo-matematike-klass-chislovie-golovolomki-3355462.html	1		
10.	«Шаг в будущее»	Собирают конструкторы: «Спички». Играют в игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?».	https://infourok.ru/prezen_taciya-issledovatel'skoy-raboti-shkolnoy-konferenciishag-v-buduschee-klass-1959248.html	1		
11.	Геометрия вокруг нас	Решают задачи, формирующие геометрическую наблюдательность	https://infourok.ru/prezen_taciya-geometriya-vokrugnas-4704145.html	1		
12.	Путешествие точки	Строят геометрические фигуры (на листе в клетку) в соответствии с заданной последовательностью шагов (по алгоритму). Проверяют работу. Строят собственный рисунок и описывают его шаги	https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2018/05/29/tema-zanyatiya-puteshestvie-tochki	1		
13.	Шаг в будущее	Собирают конструкторы: «Кубики», «Паркеты и мозаики», «Весы». Играют	https://infourok.ru/zanim_atelnaya-matematika-klass1659946.html	1		

		в игры: «Волшебная палочка», «Лучший лодочник», «Чья сумма больше?», «Гонки с зонтиками» и др				
14.	Тайны окружности	Распознают (находят) окружности на орнаменте. Составляют (вычерчивают) Орнамент с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).	https://infourok.ru/prezentaciya-tajny-okruzhnosti-2-klass-4621184.html	1		
15.	Математическое путешествие	Вычисляют в группах. Первый ученик из числа вычитает 14; второй — прибавляет 18, третий — вычитает 16, а четвёртый — прибавляет 15. Ответы к пяти раундам записываю. 1-й раунд: $34 - 14 = 20$ $20 + 18 = 38$ $38 - 16 = 22$ $22 + 15 = 37$	https://infourok.ru/prezentaciya-po-matematike-na-temu-matematicheskoe-puteshestvie-2-klass-4521771.html	1		
16.	Новогодний серпантин	Работают в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работают на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	https://infourok.ru/prezentaciyanovogodniy-serpantin-vnachalnoy-shkole-728540.html	1		
17.	Математические игры	Строят математические пирамиды: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100». Работают с палитрой — основой с цветными фишками и комплектом заданий к палитре по теме «Сложение и вычитание до 100».	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/matematika/2016/12/01/urok-matematiki-vo-2klasse-piramida-s-prezentatsiyey	1		
18.	«Часы нас будят по утрам...»	Определяют время по часам с точностью до часа. Рассматривают часовой циферблат с подвижными стрелками. Собирают конструктор «Часы» из электронного	https://infourok.ru/prezentaciya-chasy-nas-budyat-po-utram5317113.html	1		

		учебного пособия «Математика и конструирование».			
19.	Геометрический калейдоскоп	Выполняют задания на разрезание и составление фигур	https://infourok.ru/prezen-taciyapo-geometrii-po-temegeometricheskij-kaleydoskop-841480.html	1	
20.	Головоломки	Расшифровывают закодированные слова. Восстанавливают примеры: объясняют, какая цифра скрыта; проверяют, перевернув карточку	https://infourok.ru/prezen-taciyamatematicheskie-golovolomki-2-klass-4098494.html	1	
21.	Секреты задач	Решают задачи с лишними или недостающими либо некорректными данными, и нестандартные задачи.	https://ppt-online.org/987517 https://infourok.ru/prezen-taciya-povneurochnoj-deyatelnostispichechnyj-konstruktor-5319355.html	1	
22.	«Что скрывает сорока?»	Решают и составляют ребусы, содержащие числа: визна, 100л, про100р, ко100чка, 40а, 3буна, и100рия и др	https://infourok.ru/prezen-taciya-ugadayka-rebusi-klass874611.html	1	
23.	Интеллектуальная разминка	Работают в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные математические игры (работают на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	https://infourok.ru/prezen-taciyapo-teme-intellektualnaya-razminka-4065522.html	1	
24.	Дважды два — четыре	Играют в игры «Говорящая таблица умножения», «Математическое домино». Собирают математические пирамиды: «Умножение», «Деление». Работают с математическим набором «Карточки-считалочки» (сорбонки): карточки	https://infourok.ru/prezen-taciya-pomatematike-dvazhdi-dvachetire-3255679.html	1	

		двусторонние: на одной стороне — задание, на другой — ответ			
25.	Дважды два — четыре	Играют с кубиками (у каждого два кубика). Записывают результаты умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Играют в игру «Не собьюсь». Выполняют задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование»	https://infourok.ru/prezen-taciya-po-matematike-dvazhdi-dvachetire-3255679.html	1	
26.	Дважды два — четыре	Играют с кубиками (у каждого два кубика). Записывают результаты умножения чисел (числа точек) на верхних гранях выпавших кубиков. Взаимный контроль. Играют в игру «Не собьюсь». Выполняют задания по теме «Табличное умножение и деление чисел» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование»	https://infourok.ru/prezen-taciya-po-matematike-dvazhdi-dvachetire-3255679.html	1	
27.	В царстве смекалки	Собирают информацию и выпускают математическую газету (работают в группах).	https://infourok.ru/prezen-taciyak-razrabotke-viktoriny-po-vneurochnoj-deyatelnosti-2klass-v-carstve-smekalki-	1	
28.	Интеллектуальная разминка	Работают в «центрах» деятельности: конструкторы, электронные	https://infourok.ru/prezen-taciya-po-teme-intellektualnaya-razminka-	1	

		математические игры (работают на компьютере), математические головоломки, занимательные задачи.	4065522.html			
29.	Составь квадрат	Выполняют задания на составление прямоугольников (квадратов) из заданных частей	https://multiurok.ru/files/prezentatsiia-po-vneurochnoi-deiatelnosti-zanima-1.html	1		
30.	Мир занимательных задач	Решают задачи, имеющие несколько решений, нестандартные задачи, задачи и задания, допускающие нестандартные решения и обратные задачи и задания. Слушают и решают задачу «о волке, козе и капусте».	https://infourok.ru/prezentatsiya-po-matematike-zanimatelnye-zadachi-dlya-2-klassa-4209476.html	1		
31.	Мир занимательных задач	Решают задачи, имеющие несколько решений, нестандартные задачи, задачи и задания, допускающие нестандартные решения и обратные задачи и задания. Слушают и решают задачу «о волке, козе и капусте».	https://infourok.ru/prezentatsiya-po-matematike-zanimatelnye-zadachi-dlya-2-klassa-4209476.html	1		
32.	Математические фокусы	Отгадывают задуманные числа. Читают слова: слагаемое, уменьшаемое и др.	https://infourok.ru/prezentatsiya-matematicheskie-fokusy-2-klass-5063923.html	1		
33.	Математические фокусы	Отгадывают задуманные числа. Читают слова: слагаемое, уменьшаемое и др.	https://infourok.ru/prezentatsiya-matematicheskie-fokusy-2-klass-5063923.html	1		
34.	Математическая эстафета	Решают олимпиадные задачи	https://infourok.ru/prezentatsiya-matematicheskaya-estafeta-dlya-2-klassa-6336110.html	1		