**Аннотация к Рабочей программе**

Учебный курс: предметный практикум по математике

Класс: 7

Срок реализации рабочей программы: 1 год

Нормативная база:

* Авторская программа Жигулева Л. А., Лукичевой Е. Ю., СПБ АППО, 2016
* Учебный план МБОУ СШ № 155.

Цель данной программы – создание условий, обеспечивающих интеллектуальное развитие личности школьника на основе развития его индивидуальности; создание фундамента для математического развития, формирование механизмов мышления, характерных для математической деятельности.

Задачи курса:

* пробуждение и развитие устойчивого интереса учащихся к математике и ее приложениям, расширение кругозора;
* расширение и углубление знаний по предмету;
* раскрытие творческих способностей учащихся;
* развитие у учащихся умения самостоятельно и творчески работать с учебной и научно- популярной литературой;
* воспитание твердости в пути достижения цели (решения той или иной задачи);
* решение специально подобранных упражнений и задач, натравленных на формирование приемов мыслительной деятельности;
* формирование потребности к логическим обоснованиям и рассуждениям;
* специальное обучение математическому моделированию как методу решения практических задач;
* работа с одаренными детьми в рамках подготовки к предметным олимпиадам и конкурсам.

Учебно-методический комплекс:

* Канель-Белов А.Я., Ковальджи А.К. Как решают нестандартные задачи. – М.: МЦНМО, 2015.
* А.Г. Мордкович, Алгебра 7 класс, Учебник и задачник, М. Мнемозина, 2014

Кол-во часов: 34 часа

Основные разделы и формы текущего контроля, промежуточной аттестации:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Основные разделы учебного предмета | Формы текущего контроля | Периодичность и формы промежуточной аттестации |
| Четность и нечетность. Задачи с целыми числами. Логические задачи. Софизмы. Арифметика остатков | Зачёт. | Зачетная работа |
| Геометрия: задачи на разрезание. Перебор вариантов. Комбинаторика. Поиск предмета. Примеры и конструкции. Как играть, чтобы не проигрывать. | Зачёт. |
| Принцип Дирихле. Графы. Раскраски. Примеры и конструкции: можно- нельзя. Комбинаторика. Математические игры. Алгоритм Евклида. Принцип Дирихле. | Зачёт. |