

<p>«Принято» Педагогическим советом</p> <p>Протокол № ____ от «__» _____ 20__ г.</p>	<p>«Согласовано» Зам. директора по УВР МОАУ «Гимназия №6»: _____/_____/</p> <p>«__» _____ 20__ г.</p>	<p>«Утверждаю» Директор МОАУ «Гимназия №6»: Щукина Ю.В. /_____/</p> <p>Приказ № ____ от «__» _____ 20__ г.</p>
---	--	---

ПРОГРАММА

«Веселый счет»

1 классы

на 2021-2022 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Курс «Весёлый счет», расширяющий математический кругозор и эрудицию, предназначен 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.

Цели: Дать материал для умственной гимнастики, тренировки сообразительности и находчивости.

Задачи: Отрабатывать арифметический и геометрический навык. Формировать конструктивно-геометрические умения и навыки, способность читать и понимать графическую информацию, а также умения доказывать свое решение в ходе решения задач на смекалку, головоломки, через - интересную деятельность, необходимо отметить, что только в ней ребенок реализует поставленные перед собой цели, познает предмет, развивает свои творческие способности.

Программа «Весёлый счет» рассчитана на ребят 7-8 лет, срок реализации 1 год. Для успешного освоения программы обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Так, головоломки целесообразны при закреплении представлений ребят о геометрических фигурах. Загадки, задачи-шутки уместны в ходе обучения решения арифметических задач, действий над числами, формирование временных представлений и т.д. формы организации учеников разнообразны: игры проводятся со всеми, с подгруппами и индивидуально. Педагогическое руководство состоит в создании условий проведения занятий, поощрении самостоятельных поисков решений задач, стимулировании творческой инициативы.

Программа рассчитана на 31 час в год с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 45 минут.

Ценностными ориентирами содержания данного курса являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приемов 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 догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Предполагаемые результаты:

Занятия курса должны помочь учащимся:

- усвоить основные базовые знания по математике; её ключевые понятия;
- овладеть способами исследовательской деятельности;
- формировать творческое мышление;
- способствовать улучшению качества решения задач различного уровня сложности учащимися; успешному выступлению на олимпиадах, играх, конкурсах.

Календарно-тематическое планирование курса «Веселый счет» 1 класс

№	Тема	Кол. час	Характеристика деятельности	Дата	
				план	факт
Математика – это интересно.					
1	Математика – это интересно!	1	Вводное занятие.		
2	Как люди научились считать.	1	выполнение заданий презентации «Как люди научились считать»		
3	В стране волшебных цифр.	1	Выполнение различных заданий с цифрами, выполнение аппликации из цифр.		
4	Аппликация из цифр.	1			
5	Раз, два, три, четыре, пять – будем весело считать	1	Устный счёт		
6	Пифагор и его школа. Упражнения, игры, задачи.	1	Выполнение заданий «Занимательная математика»		
7	Логические загадки. Задачи в стихотворной форме.	1	Использовать представленную информацию для получения новых знаний		
8	Математические ребусы	1	Выполнять задания творческого и поискового характера.		
9	Учимся отгадывать ребусы.	1	составление математических ребусов Конкурс на лучший математический ребус		
10	Практикум «Подумай и реши».	1	Тестовые задания		
11	Решение нестандартных задач.	1	Игра « Муха» (Муха перемещается «вверх» , «вниз», «влево», «вправо» на игровом поле 3x3 клетки)		
Математические горки					
12	Путешествие точки. Построение рисунка (на листе в клетку) по алгоритму.	1	Работа с алгоритмом		
13	Рисуем по клеточкам ракету.	1	Выполнять задания творческого и поискового характера		
14	Рисуем по клеточкам рыбку	1	Выполнять задания творческого характера, применять знания и способы действий.		
15	Построение собственного рисунка и описание его шагов.	1	Выполнять задания творческого и поискового характера, применять знания и способы действий.		

Волшебная линейка.					
16	Шкала линейки. Сведения из истории математики: история возникновения линейки.	1	Использовать представленную информацию для получения новых знаний.		
17	Построение математических цепочек. Сложение и вычитание в пределах 10.	1	Выполнять задания творческого и поискового характера		
18	Праздник числа 10. Игры «Задумай число», «Отгадай задуманное число».	1	Выполнять задания творческого и поискового характера, применять знания и способы действий.		
19	Игра «Весёлый счёт».	1	Разноуровневые игры. Найти, показать и назвать числа по порядку (от 1 до 20). Числа от 1 до 20 расположены в таблице не по порядку, а разбросаны по всей таблице.		
20	Конструирование предметов по точкам с использованием числовой последовательности.	1	Моделировать разнообразное расположение объектов.		
Весёлая геометрия					
21	Геометрические фигуры.	1	Презентация по теме. Отгадывание математических кроссвордов Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Выполнение аппликации из геометрических фигур. Знакомство с объёмными геометрическими фигурами. Моделирование игрушек из цилиндра и конуса. Создание кратковременного моно – проекта из геометрических фигур и тел.		
22	Аппликация из геометрических фигур.	1			
23	Объёмные геометрические фигуры.	1			
24	Круг, окружность.	1			
25	Пейзажная композиция из бумаги «Закат на море».	1			
26	Моделирование из объёмных геометрических фигур. Моно – проект «Игрушки из цилиндра и конуса».	1			
Математические игры и головоломки.					
27	«Математический калейдоскоп».	1	Логические задачи, ребусы, примеры		
28	Шифровки. «Зашифруй имя сказочного героя»	1	Задания на расшифровку и зашифровку. Творческая работа		
29	Танграм: древняя головоломка.	1	Составление картинki с заданным разбиением на части. Составление картинki без заданного разбиения на части. Проверка выполнения работы.		
30	Головоломка. Колумбово яйцо	1			
31	Лабиринты. Занимательные головоломки.	1			
				Всего: 31 ч.	