



*Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия №7 Красноармейского района Волгограда»*

400026, Волгоград, б-р им. Энгельса, 33 тел.69-98-66, 69-56-77, 67-05-55 E-mail: [gymnasium7@volgadmin.ru](mailto:gymnasium7@volgadmin.ru)

УТВЕРЖДЕНО  
на педагогическом совете  
МОУ гимназии № 7  
протокол № 14 от «30» августа 2024г.

Введено в действие  
приказом директора  
МОУ гимназии № 7  
от «24» сентября 2024г. № 215 ОД  
Директор МОУ гимназии № 7  
И.Г.Салагина  
«24» сентября 2024г.



**Дополнительная общеразвивающая программа**  
**«Весёлый счёт»**  
**для 1 класса**  
**(2024-2025 уч. год)**

Программу составила Евтушенко Ирина  
Владимировна, учитель начальных  
классов

### **Пояснительная записка.**

Программа курса «Весёлый счет» для 1 класса разработана для реализации в рамках системы платных образовательных услуг МОУ гимназии №7 в 2023-2024 уч. году, предоставляемый сверх установленного муниципальным заданием.

В основе построения данного курса лежит идея гуманизации математического образования, соответствующая современным представлениям о целях школьного образования и ставящая в центр внимания личность ученика, его интересы и способности. Курс позволяет обеспечить требуемый уровень подготовки школьников, предусматриваемый государственным стандартом математического образования, а также позволяет осуществлять при этом такую подготовку, которая является достаточной для углубленного изучения математики.

Предлагаемый курс 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. 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.

Программу по курсу «Весёлый счет» рекомендуется использовать как дополнительный материал при изучении наиболее важных тем программы по математике в 1 классе. Ведь обучение математике невозможно без использования занимательных игр, развлечений. Такие занятия могут оказать практическую помощь учителям при формировании интеллектуальной и познавательной активности первоклассников, в организации работы на уроке, а также в индивидуальной работе с детьми.

В программе предлагаются разнообразные упражнения, которые можно, по своему усмотрению и в зависимости от уровня подготовки детей, использовать в дополнение к учебнику. На этих занятиях дети приобретут умение последовательно и логически мыслить, догадываться, умственно напрягаться.

Программа модифицированная, в основе рабочая программа по курсу математика 1 класс «Школа мудрецов», автор Карбаинова И.С.

**Цель программы:** развивать творческие и интеллектуальные способности, углублять математические представления, используя занимательные задания.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- углубить знания детей, связанные с основными математическими понятиями;
- отработать навыки счета, состава числа;
- учиться решать логические задачи, разгадывать математические ребусы, кроссворды

**Развивающие:**

- развитие внимания, памяти, логического и абстрактного мышления, пространственного воображения;
- развитие художественного вкуса, творческих способностей и фантазии детей;
- выявление и развитие математических и творческих способностей детей.

**Воспитательные:**

- воспитание интереса к предмету «Математика»;
- воспитывать положительное отношение к процессу учения, трудолюбие, умение преодолевать трудности, воспитывать самостоятельность, инициативу.

**Отличительные особенности программы**

Программа рассчитана на один год. Занятия проводятся 1 раз в неделю, всего 28 занятий. Отличительной особенностью данной программы является то, что материал подается в игровой и занимательной форме.

**Особенности возрастной группы детей 7-8 лет**

Подвижность, любознательность, конкретность мышления, большая впечатлительность, подражательность и вместе с тем неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо - вот, пожалуй, и все характерные черты. В эту пору высок естественный авторитет

взрослого. Все его предложения принимаются и выполняются очень охотно. Его суждения и оценки, выраженные эмоциональной и доступной для детей форме, легко становятся суждениями и оценками самих детей.

Программа учитывает возрастные особенности младших школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся: подвижные математические игры; последовательная смена одним из учеников «центров» деятельности в течение одного занятия; передвижение по классу в ходе выполнения математических заданий; работа в парах постоянного и сменного состава, работа в группах. Некоторые задания могут принимать форму соревнований между командами.

#### **Уровень результатов работы по программе:**

##### ***Первый уровень результатов***

**Образовательные результаты:** закрепление знаний, умений и навыков программного материала по математике; знакомство с новыми математическими фактами, сведениями.

**Воспитательные результаты:** приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

##### **Ожидаемые результаты реализации программы:**

*Задачи, направленные на достижение предметных результатов:*

- Умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями;
- Умение решать нестандартные текстовые задачи;
- Умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- Умение исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры;
- Формирование системы знаний о числе как результате счёта и измерения, формирование вычислительных навыков.

*Задачи, направленные на достижение метапредметных результатов:*

Регулятивные УУД:

- целеполагание - как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;
- планирование - определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий;
- прогнозирование – предвосхищение результата и уровня усвоения; его временных характеристик;
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения ожидаемого результата действия и его реального продукта;
- оценка – выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, оценивание качества и уровня усвоения.

Познавательные УУД :

*1. Общеучебные универсальные действия:*

- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- структурирование знаний;
- осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной и письменной форме;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности;
- постановка и формулирование проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

*2. Логические универсальные действия:*

- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных и несущественных);

- выбор оснований и критерий для сравнения;
- подведение под понятие, выведение следствий;
- построение логической цепи рассуждений.

#### Коммуникативные УУД:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение целей, функций участников, способов взаимодействия;
- постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- разрешение конфликтов – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

#### *Задачи, направленные на достижение личностных результатов:*

- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Темы	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	<i>Вводное занятие</i> Из истории математики: Старинные системы записи чисел. Из истории чисел и цифр. Как люди учились считать.	1	1	2
2.	Игры с числами и предметами. Веселый счет Математические лабиринты	1	2	3
3.	Проект «Числа вокруг нас» (загадки, пословицы, поговорки о числах).	1	1	2
4.	Задачи на смекалку, занимательные задания.		2	2
5.	Головоломки. Магические квадраты	1	1	2
6.	Ребусы. Шарады Задачи – шутки.		1	1
7.	Задачи со спичками		1	1
8.	Математическое домино	1	1	2

9.	Геометрические задачи. Игры с геометрическими материалами. Учимся чертить.	1	1	2
10.	Викторина «Ну-ка, сосчитай!»		1	1
11.	Кроссворд		1	1
12.	Игровые логические задачи	1	1	2
13.	Задачи на сравнения	1	1	2
14.	Работа с величинами Длина. Вес. Емкость	1	1	2
15.	Математический КВН		1	1
16.	Проектная деятельность «Газета любознательных»	1	1	2
	Итого			28



## Содержание программы

### 1. Вводное занятие. Из истории математики.

Цель: Познакомить со старинными системами записи чисел (позиционными и непозиционными). Развивать познавательный интерес к математике, её истории. Развивать память, речь, логическое мышление. Расширить кругозор учащихся, повышать их общую культуру.

Содержание:

Теория (1 ч.) – На занятии дети знакомятся со старинными системами записи чисел.

*Непозиционные системы счисления:* единичная система, древнеегипетская десятичная непозиционная система, римская система счисления.

*Позиционные системы счисления:* вавилонская система счисления, десятичная система счисления.

Также дети знакомятся с историей создания чисел. Узнают, как выполняли арифметические действия древние люди с этими числами

Практика (1 ч.) - Игры: «Третий лишний», «Одиннадцать», «Живые числа». Решение элементарных примеров в римской системе счисления.

*Подвижная игра «Третий лишний»*

Ход игры:

Игроки команд располагаются парами внутри площадки.

Водящий и один из игроков (убегающий) располагаются за линией.

Водящий стремится запятнать убегающего, а убегающий может встать перед одной из пар, тогда последний игрок пары становится «третьим лишним» и убегает от водящего.

Если же водящему удастся запятнать свободного игрока, то они меняются ролями.

*Игра «Одиннадцать»*

Ход игры: Начинают перебрасывать мяч друг другу. Первый ребенок, бросая мяч, громкоговорит: «Один!». Дальше броски считают про себя. Тот, кому надо было бы бросать мяч 11-ый раз, мяч не ловит, а отбивает («гасит») его о землю. При этом говорит: «Одиннадцать!».

Если все получилось, то он подбрасывает мяч и начинает игру заново. Если же ребенок поймал одиннадцатый мяч, то он садится на корточки в центр круга, а первый бросок делает его сосед справа.

Следующий одиннадцатый должен не просто отбить мяч, а попасть мячом в того, кто сидит в кругу. Если это получилось, то тот, кто сидел в кругу, возвращается в игру, если нет, то неудачливый «стрелок» присоединяется к участнику, уже сидящему в круге.

### *Игра «Живые числа»*

Цель: упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10.

Материал. Карточки с нарисованными на них кружочками от 1 до 10.

Содержание. Дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по комнате. По сигналу водящего: «Числа! Встаньте по порядку!»- они строятся шеренгу и называют свое число. Водящий проверяет, все ли встали на свои места. Затем дети меняются карточками. Игра продолжается.

## **2. Игры с числами и предметами. Математические лабиринты.**

Цель: повторять названия чисел, их порядок, развивать умение соотносить цифру и число предметов; называть числа в прямом и обратном порядке;

### Содержание

Теория (1 ч.) – повторение натурального ряда чисел. Знакомство с формой «Математические лабиринты»

Практика (2 ч.) – игры с числами: «Математический мячик», «Оставим поезд», «Помогите числам занять свои места по порядку».

### *Игра «Математический мячик»*

В игре может принимать участие любое количество учеников. Водящий (учитель) бросает мяч то одному, то другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например, 9. Игровой должен поймать мяч и назвать смежные числа — 8 и 10 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

### *Игра «Составим поезд»*

Цель: закрепление приемов прибавления и вычитания чисел 2, 3, 4.

Содержание игры. Учитель вызывает к доске 5 девочек. Они образуют поезд из 5 вагонов (цепляются друг за друга — кладут правую руку на плечо передстоящего). Затем цепляют еще 1 вагон (мальчик) и еще 1 (девочка).

Учитель записывает пример вида:

$$5 + 2 = 7$$

$$5 + 1 + 1$$

Дети проговаривают прием прибавления 2. Затем отцепляются 2 вагона по одному в 2 приема. Ученики записывают и проговаривают прием вычитания 2:

$$5 - 2 = 3$$

$$5 - 1 - 1$$

*Аналогично показывают приемы прибавления и вычитания 3 и 4.*

### *Игра «Помогите числам занять свои места по порядку»*

(1 вариант)

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.

Оборудование. Карточки с цифрами 0, 1, ..., 9.

Содержание игры. Учитель расставляет на планке цифры, обозначающие числа от 0 до 9, в беспорядке и обращается к детям: «Числа заблудились, помогите им занять свои места». Дети расставляют числа первого десятка по порядку: 0, 1, 2, 3, ..., 10. Учитель спрашивает, сколько понадобилось цифр для обозначения числа 10.

II вариант

Учитель раздает детям карточки с числами первого десятка. По сигналу «Числа, стройтесь по порядку!» дети строятся по порядку, начиная с меньшего числа: 1, 2, ..., 10.

Комплект заданий «Математические лабиринты». В каждом задании комплекта ребенку предлагается проложить путь лабиринтом цифр. От каждой цифры следующей есть только одно правильное направление, которое необходимо обозначить стрелками или иным способом. Комплект содержит пять заданий с простым лабиринтом (цифры от 1 до 10) и пять заданий большей сложности (цифры и числа от 1 до 20). Эти задания станут хорошей основой для лучшего изучения цифр и чисел и дальнейшего обучения счету.

### **3. Проект «Числа вокруг нас» (загадки, стихи, пословицы, поговорки о числах)**

Цель: изучить и исследовать числа, с которыми мы встречаемся в жизни.

#### **Содержание**

Теория (1 ч.) – знакомство с понятием «проект», распределение обучающихся по группам, составление плана работы.

Практика (1 ч.) – работа в группах, поиск информации, создание книжки-перевертыш, которая действует по принципу перекидного календаря. В книжке 10 страничек. На каждой страничке картинка с цифрой. К каждой цифре подобрать стихотворение, пословицу или поговорку, а так же изобразить на каждой страничке, число различных предметов, соответствующих цифре. Например: число 3 – изображение трех шариков.

### **4. Задачи на смекалку, занимательные задания.**

Цель: учить решать задачи на смекалку, находить аналогии.

#### **Содержание:**

Практика (2 ч.) – в начале занятия дети учатся решать задачи на смекалку, затем учитель раздает каждому ребенку занимательные задания: раскраски с примерами, раскраски по номерам.

*Раскраски с примерами.* В этих примерах ребенку предстоит складывать и вычитать в пределах 10. Ответу примера соответствует свой цвет, в который и нужно раскрасить фрагмент картинки.

*Раскраски по номерам.* Определённая область на картинке имеет номер, и предполагает использование конкретного цвета. Этот метод раскрашивания хорош тем, что в создании ребёнка происходит упорядочивание и соотношение цифр и цветов. Подобное увлечение в игровой форме облегчит процесс изучения цифр.

## **5. Головоломки. Магические квадраты.**

Цель: развивать логическое мышление исообразительность; терпение, желание и умение решать поставленную задачу.

Содержание:

Теория (1 ч.) – понятие головоломки и магический квадрат. Виды головоломок. Знакомство с головоломкой кубик Рубика, пятнашки.

Деревянные головоломки. История возникновения магического квадрата, свойства магических квадратов, правила заполнения магических квадратов.

Практика (1 ч.) – Заполнение и составление собственных магических квадратов. Выбор каждым обучающимся понравившейся головоломки и знакомства с технологией игры с ней.

## **6. Ребусы. Шарady. Задачи-шутки**

Цель: познакомиться с шарadями и ребусами, показать, как составляются шарady и ребусы, какие части слова составляют шарadu

Содержание:

Практика (1 ч.) – знакомство с составляющими частями шарady, решение и составление математических шарad. Знакомство с видами ребусов, способами их решения; составление ребусов. Решение и придумывание математических задач-шуток.

## **7. Задачи со спичками.**

Цель: развивать в игровой форме логику и смекалку, а также пространственное воображение и конструкторские навыки

Содержание

Практика (1 ч.) – составление из спичек различных геометрических фигур, составление задач со спичками, решение конструкторских задач. Повторить с обучающимися правила безопасности при работе со спичками.

## **8. Математическое домино.**

Цель: формировать у обучающихся количественные представления, умение считать, развивать представления о цифрах.

Содержание

Теория (1 ч.) – знакомство обучающихся с настольной игрой «Домино», выявить связь между домино и математикой, познакомиться с

правилами игры.

Практика (1 ч.) – заготовка игры «Математическое домино»: обучающиеся заготавливают карточки, состоящие из двух частей, как стандартное домино. На первой части изображен пример, а на второй – ответ, относящийся к какому-то другому примеру. Игра «Математическое домино».

#### **9. Геометрические задачи.**

Цель: развивать пространственное воображение, практическое понимание и логическое мышление

Содержание

Теория (1 ч.) – знакомство с историей геометрии и основами видами геометрических фигур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник и т.д.)

Практика (1 ч.) – решение простейших геометрических задач, создание геометрических узоров, в основе которых лежат геометрические фигуры, изготовление фигур, аппликация из геометрических фигур, игра «Ганграм».

#### **10. Викторина «Ну-ка, сосчитай!»**

Цель: обобщение и систематизация знаний, а также развития логического мышления, путем решения различных задач на смекалку и заданий различного уровня.

Практика (1 ч.) – участие в викторине, состоящей из 7 этапов: 1. Загадки; 2. Веселые задачки; 3. Разгадай ребусы; 4. Сложи фигуру; 5. Числа в пословицах и поговорках; 6. Логические конюшки; 7. Шифрограмма.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл, если команда ошибается, то право ответа переходит другой команде. В викторине участвует две команды, кто-то из обучающихся выступает в качестве жюри.

#### **11. Кроссворды.**

Цель - развивать логику, логическое мышление, эрудицию, зрительную память.

Содержание

Практика (1 ч.) – знакомство с правильным составлением кроссвордов, их разгадывание. Систематизация изученных терминов и их

определений. Деление на группы, составление кроссвордов по определенной теме, представление и разгадывание кроссвордов составленных разными группами.

## **12. Игровые логические задачи.**

Цель: развивать логику, интеллект, воображение, фантазию, абстрактное мышление.

Содержание

Теория (1 ч.) – знакомство с логическими задачами, их видами, рассмотрение способов их решения.

Практика (1 ч.) – решение математических лабиринтов. Задача состоит в том, чтобы найти проход в лабиринте по клеточкам, сумма в которых равна определенному числу. Можно двигаться во всех направлениях, кроме движения по диагонали.

Суть задания "Пазлы" состоит в том, чтобы соединить число с изображением, на котором находится равное количество предметов.

Задачи на мышление - суть таких задач состоит в том, чтобы объединить предметы по каким-либо признакам, продолжить закономерность и т.д

## **13. Задачи на сравнении.**

Цель: совершенствовать вычислительные навыки; закрепить и совершенствовать умение решать задачи на сравнение; развивать мышление и внимание.

Содержание

Теория (1 ч.) – определение «сравнение», какие величины можно сравнивать, совместное составление памятки «Как правильно сравнивать»

Практика (1 ч.) – решение задач на сравнение в форме путешествия по цирку. Решение задач на нахождение большего числа. Решение задач прямой и косвенной формы.

## **14. Работа с величинами. Длина. Вес. Емкость**

Цель: закрепить действия с различными величинами (длина, вес, емкость), с их применением на практике.

Содержание

Теория (1 ч.) – меры длины, веса, емкости; познакомить с их обозначением в древности и в настоящее время.

Практика (1 ч.) – измерение величин, их сопоставление, сравнение. Измерение длины полосками, шагами. Сравнение массы мешочков. Измерение старинными и современными единицами.

### **15. Математический КВН.**

Цель: через занимательные упражнения содействовать повышению интереса детей к математике, расширению их кругозора; развитие коммуникативных способностей.

#### **Содержание**

Практика (1 ч.) – участие в командном соревновании, состоящем из 4 заданий: 1. Разминка. 2. Кто быстрее? 3. Математические загадки. 4. Блиц-опрос.

В соревновании учитывается скорость и правильность решения предложенных заданий. За верный ответ – 10 баллов, при неверном – право дать ответ переходит к другой команде.

### **16. Проектная деятельность «Газета любознательных».**

Цель: организовать и осуществить самостоятельный поиск информации для газеты.

#### **Содержание**

Теория (1 ч.) – систематизация изученного за учебный год, выявление проблемы проекта, планирование деятельности. Обучающимся предлагается систематизировать изученный материал, выбрать самое яркое и запоминающееся для них задание и на отдельном листке сформулировать его, изобразить.

Практика (1 ч.) – создание продукта по теме проекта по изученному материалу. Обучающиеся самостоятельно готовят материал, представляют его перед всем классом, затем с помощью учителя соединяют в газету. Получившийся продукт можно представить другим классам.



Книгопечатная литература:

1. В. Волина «Праздник числа» Издательство Москва 1993г.
2. Т.К. Жикалкина «Игровые и занимательные задания по математике 1класс. Москва «Просвещение»1985г.
3. Г.А. Лавриненко Задания развивающего характера по математике» Саратов Издательство «Лицей» 2002г.
- 4.Александров М.Ф., Волошина О.И. Математика.Начальная школа. – М.:Дрофа, 1998.
- 5.Волкова С.И., Пчелкина О.Л. Математика и конструирование в 1 классе. – М.:Просвещение, 1993.
- 6.Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 классе. – М.:Новая школа, 1997.
7. Лавриненко Т.А. Как научить детей решать задачи. – С.:Лицей, 2000.
8. Трудnev В.П. Внеклассная работа по математике в начальной школе. – М.:Просвещение, 1975.

Дидактические игры

Счетный материал.

