

Утверждаю

Директор СПбГЦДТТ

_____ А.Н. Думанский

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программы

**«Развитие интеллекта и творческих способностей обучающихся
(с элементами ТРИЗ) «Пифагорик»**

2023-2024 учебный год

1-й год обучения

Группы 1, 2

Разработчик:

Колчина Эльвира Айдаровна,
педагог дополнительного образования
СПбГЦДТТ

I. Пояснительная записка

Рабочая программа первого года обучения составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Развитие интеллекта и творческих способностей обучающихся (с элементами ТРИЗ).

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Развитие интеллекта и творческих способностей обучающихся (с элементами ТРИЗ) «Пифагорик» состоит в решении проблемы удовлетворении желания родителей (законных представителей) и обучающихся в более качественном интеллектуальном и творческом развитии обучающихся.

1.2 Цели и задачи конкретного года обучения

Цель программы: создание условий для развития творческого и интеллектуального потенциала обучающихся.

Задачи конкретного года обучения:

Обучающие:

- содействовать овладению основами грамотности;
- формировать умения улавливать логическую последовательность в предлагаемой информации;
- познакомить с методами развития творческого воображения;
- формировать умения конструировать поделки, выбирать и правильно пользоваться инструментами для их изготовления;
- расширять кругозор.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать внимание;
- развивать различные виды памяти;
- развивать координацию и мелкую моторику;
- развивать образное и логическое мышление.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к людям и труду;
- воспитывать чувство прекрасного;
- воспитывать собранность и дисциплину;
- развивать навыки общения с взрослыми и детьми разного возраста.

1.3 Особенности организации образовательного процесса конкретного года обучения

Возраст обучающихся 6-7 лет.

В дополнительной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Развитие интеллекта и творческих способностей обучающихся (с элементами ТРИЗ) «Пифагорик» состоит из разделов, направленных на формирование интеллектуальных качеств и творческого мышления, основными разделами являются:

Раздел 1 *«Занимательная математика»*. Основная задача раздела – формировать умение делать выводы и умозаключения на основе практических действий (игровая и экспериментальная деятельность).

Раздел 2 *«Острова Букляндии» (развитие речи)*. Основная задача раздела – дать первоначальные представления о родном языке, познакомить с элементарными правилами русского языка в игровой форме.

Раздел 3 *«Мой город» (региональный компонент)*. Основная задача раздела – знакомство с понятием «малая Родина», историей города, архитектурой и достопримечательностям через сказки и легенды.

Раздел 4 *«Научная лаборатория»*. Основная задача раздела – познакомить с понятием «наука», дать элементарные представления о свойствах объектов и явлений эмпирическим путем.

Раздел 5 *«Мир вокруг нас»*. Основная задача – дать представления об окружающем мире (живая/неживая природа, рукотворный мир и т.д.).

Раздел 6 *«Развитие творческого воображения (РТВ)»*. Основная задача – побуждать и тренировать творческое воображение и системное мышление.

Раздел 7 *«Развитие внимания и памяти»*. Основная задача раздела – развитие мыслительных операций, интеллектуальных способностей посредством развивающих игр, решения логических задач.

Раздел 8 *«Лето в Пифагорике»*. Основная задача – организация познавательной деятельности в летний период, активизация и закрепление полученных знаний.

Все разделы программы объединяет игровой метод проведения занятий, каждый раздел реализуется в тесной взаимосвязи друг с другом. Игра является ведущим видом деятельности у обучающихся дошкольного возраста, поэтому игровой метод придает учебно-воспитательному процессу привлекательную форму, повышает эмоциональный фон занятий, способствует более качественному усвоению материала, развитию интеллектуальных и творческих способностей обучающихся.

1.4. Условия реализации программы

Занятия проводятся во второй половине дня. Наполняемость учебных групп и максимально допустимый объем образовательной нагрузки соответствует нормам санитарных правил СП 2.43648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28.

Продолжительность занятий:

- обучающиеся 6-7 лет – 30 минут (академический час равен 30 минутам),

Предусмотрены обязательные санитарно-гигиенические перерывы между занятиями продолжительностью 10 минут.

Формы и режим занятий: содержание программы ориентировано как на одновозрастные, так и на разновозрастные группы наполняемостью не более 15 обучающихся.

Ведущей формой организации обучения является групповая форма обучения. Наряду с групповой формой работы осуществляется дифференцированный подход к обучающимся в связи с тем, что результативность в усвоении материала может быть различной в зависимости от индивидуальных возможностей и способностей обучающихся.

1.5 Содержание конкретного года обучения

Обучающиеся 6-7 лет:

Вводное занятие

- *Теория.* Знакомство с обучающимися. Задачи детского объединения. Беседа «Удивительный мир Пифагорика». Правила жизни в Пифагорике (инструктаж по технике безопасности).
- *Практика.* Игры на знакомство. Творческая задача - как без помощи линейки сделать квадрат? Как правильно оторвать полоску бумаги.

Раздел 1 «Занимательная математика»

- *Теория.* Знакомство с цифрами и геометрическими фигурами. Живые цифры. Сказки о простых геометрических фигурах (трапеция, ромб, параллелограмм и др.). Сказки «Линии добрые, злые и просто прямые», «Как лучик родился», «Мастер Угол», «Самая добрая линия (круг)», «Разные четырехугольники» и др. Беседы «Удивительный мир», «История оригами», «Материалы и инструменты» и др.

Первоначальные понятия о разметке. Способы разметки деталей. Знакомство с трафаретами, шаблонами. Конструирование из плоских фигур. Решение задач на сообразительность, задач – шуток. Решение занимательных и логических задач. Чертежные инструменты – линейка, гладилка, лекало. Волшебная линейка. Путешествие по линейке. Геометрические сказки про стереометрические фигуры (куб, параллелепипед, конус и др). Знакомство с дробями. Прием оживления. Живые цифры. Волшебный круг. Знакомство с системой. Функция. Здание «Разбираем чердак». Что такое колобок? Архимедова игра. Первоначальные понятия об элементах графической грамоты: технический рисунок, эскиз, чертеж. Чертеж - язык техники. Элементарные понятия о развертках, выкройках. Приемы вычерчивания, вырезания, склеивания.

- *Практика.* Волшебный квадрат. Оригами - самоделки из цветной бумаги на складывание (изготовление лодочки, кораблика, самолета, рыбки, бабочки и др.). Геометрическое лото. Изготовление простейших чертежей разверток геометрических фигур (куб, параллелепипед, конус и др.). Портреты цифр (на основе геометрических фигур).

Раздел 2 «Острова Букляндии» (развитие речи)

- *Теория.* Русский язык – это интересно. Страна звуков и букв. Из чего состоит слово. Сказ про то, как звуки нашли свое отражение. Кто шипит? Части речи: Существительное. Прилагательное и его величество глагол. Предложение. «Раскрашивание» словами сказок, сказки наоборот. Игры: «Читалочка», «Ералаш». Сказки «Про манную кашу», «Гуси – лебеди» и др. Решение творческих заданий «Как искали Слонопотама», «Царевна-лягушка», «Что случилось с буквой П?» и др. Ассоциации. Цепочка ассоциаций. Задача «Три дочери короля».
- *Практика.* Составление рифм и загадок, изготовление своей книжки, сочинение сказок. «Танграм и буквы» (составь слова). Творческие задания: «Шифрованная записка», «Игра Пифагора», «Волк и лиса», «Кубики для всех» и др.

Раздел 3 «Мой город» (региональный компонент)

- *Теория.* Малая Родина. Флаг, герб, гимн. Знакомство с историей строительства города - от идеи до воплощения. Знакомство с храмами, театрами, музеями города. Сочинение историй одного из архитектурных персонажей города. Логическое мышление и воображение. Приемы увеличения и уменьшения. Знакомство с архитектурой Санкт-Петербурга - геометрия улиц, площадей, зданий. Беседы:

«Знакомство с трудом людей в городе», «Наши профессии». Учим стихи о родном городе (мнемотаблица). Теремок (жилище человека). «Заячья избушка». Использование ресурсов при изготовлении моделей.

- *Практика.* Построение развертки макета домика. Изготовление макета домика. Памятники. Книги-самоделки о городе. Составление сюжетной композиции на тему «Мой город».

Раздел 4 «Научная лаборатория».

- *Теория.* Знакомство с цифровой лабораторией «Наураша в стране Наурандии». Техника безопасности при работе с материалами лаборатории. Беседы: «Что такое наука? Кто такой исследователь?», Приборы для измерения. Объекты измерения.
- *Практика.* Температура. Измерение температуры. Свет. Звук. Пульс. Сила. Электричество. Магнитное поле. Кислотность. Опытно-экспериментальная деятельность.

Раздел 5 «Мир вокруг нас».

- *Теория.* Живая и неживая природа. Знакомство с растениями, насекомыми, птицами и т.д. Сравнение живых систем с миром технических систем. Аналогии. Времена года. Беседы: «Осенняя сказка», «Прекрасный мир природы», «Летний сад» и др. Сказки «Снеговик идет за елкой», «Курочка Ряба», «10 птичек – стайка», «Про Лягушонка, который лепил из глины» и др. Знакомство с частями света, материками и континентами, с самыми известными путешественниками, видами транспорта. Школа Совы. Творческие задания «Три попугая», «Вымышляндия», «Про пуговицу» и др. Космос. Знакомство с планетами, звездами. Знакомство с историей космонавтики.
- *Практика.* Изготовление творческих работ из различных материалов («Синие слоны», «Необыкновенные лужи», «Задача про пугало» и др.), конструирование из геометрических фигур животных и сказочных персонажей (Колумбово яйцо, Квадрат Пифагора, Монгольская игра и др.). Новые подарки Иа-Иа (изготовление простейших моделей техники - самолета, лодки, автомобиля и др.). Изготовление модели ракеты. Игра - соревнование «Путешествие к звездам». Моделирование фигур животных и сказочных персонажей.

Раздел 6 «Развитие творческого воображения (РТВ)».

- *Теория.* Что такое воображение? Творчество в каждом из нас.

- *Практика.* Игры на формирование умения подбирать ассоциации, связывать в логические цепочки. Творческие работы «Созвездие Коты», «Рисунок Кракозябры», рисуем тенью. Работа с помощью определенных материалов: «Бумага, резинка, карандаш», «Вата, проволока, шарик». Фантазирование: фантастическое животное. Изготовление рисунка/поделки с использованием определенного набора материалов и инструментов.

Раздел 7 «Развитие внимания и памяти».

- *Теория.* Знакомство с мнемотаблицей, мнемотехническими приемами. Алгоритмы. Алгоритм составления загадок, сказок, рассказов. «Что такое ребус?». Способы решения задач: перестановка, размещение, сочетание.
- *Практика.* Задания и игры на нахождение закономерностей. Задание и игры на развитие мыслительных операций. Составление алгоритма сочинения загадок, алгоритмов к играм. Книга ребусов (коллективная работа): составление ребусов. Заучивание стихотворений с использованием мнемотехнических приемов. Интеллектуальная викторина. Комбинаторика.

Итоговое занятие

- Квест-игра «Остров мечты». Подведение итогов.

Раздел 8 «Лето в Пифагорике».

- *Теория.* Беседа «Удивительный мир Пифагории». Правила жизни в Пифагории. Знакомство с геометрическими фигурами. Живые цифры. Использование сказок для работы с игрой «кубики для всех». Сравнение живых систем с миром технических систем. Аналогии. Мнемотаблица как способ запоминания информации.
- *Практика.* Игры «Сложи квадрат», «Сложи узор». Волшебный квадрат. Оригами - самоделки из цветной бумаги на складывание (изготовление лодочки, кораблика, самолета, рыбки, бабочки и др.). Сочинение новых историй. Изготовление творческих работ конструирование из геометрических фигур животных и сказочных персонажей (Колумбово яйцо, Квадрат Пифагора, Монгольская игра и др.). Запоминание стихов. Составление сюжетной композиции.

1.6 Планируемые результаты освоения программы конкретного года обучения

Планируемый результат – положительная динамика показателей развития познавательных и творческих способностей обучающихся, стремление развиваться интеллектуально и творчески, сформированность знаний, умений и навыков.

К концу года *обучающиеся 6-7 лет* должны:

знать:

- простые геометрические фигуры; некоторые объемные геометрические фигуры (куб, конус, призма, цилиндр);
- координаты пространства на плоскости;
- знать буквы русского алфавита, арабские цифры.
- минимальный блок технических знаний и понятий;
- приемы РТВ

уметь:

- пользоваться инструментами: ножницами, линейкой, иглой,
- вычерчивать простые геометрические фигуры по трафарету,
- ориентироваться в координатах на листе бумаги;
- конструировать из плоских деталей
- сочинять истории, сказки;
- самостоятельно сделать чертёж простых моделей и выполнить их из бумаги, картона, ткани;
- изготовить модели куба, конуса, призмы, цилиндра;
- решать задачи.

обладать навыками:

- поисковой и опытно-экспериментальной деятельности.

II. Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Кол-во часов	Дата	По факту	Раздел	Тема занятия	Журнал	Методическое обеспечение
1.	2	5.09		Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности Игротренинг «Кто ты?» Творческое задание с использованием техники оригами. Пальчиковая игра «Приветствие»	Знакомство с обучающимися. инструктаж по технике безопасности	Тренинг «Кто ты?» Творческое задание с использованием техники оригами. Пальчиковая игра «Приветствие»
2	2	7.09		Мир вокруг нас	Приметы осени. Признаки и свойства предметов. Знакомство с мнемотаблицей.	Признаки и свойства предметов	Сказка «Сентябринка». Игра Монгольская игра». Стихотворение «Осень», пальчиковая игра «Дождь».
3	2	12.09		Мой город	«Город над вольной Невой...»	Сказки о Петербурге	Презентация « Сказки о Петербурге»
4	2	14.09		РТВ	Воображение и фантазирование	Понятие об ассоциациях	Сказки кота Потряскина. Решение задач. Книжка про себя.
5	2	19.09		Занимательная математика	Занимательная математика. Ориентирование на листе бумаги.	Ориентирование на листе бумаги.	Пальчиковая игра «пальчики здороваются». Сказка «Солнечный лучик». Рамки и вкладыши Монтессори: игра «Вершки и корешки»
6	2	21.09		«Острова Букляндии»	Звуки и буквы. Приём «Оживление». Игра «Удочка». Живые буквы.	Прием сочинения загадок	Сказка «Как звуки нашли свое отражение». Игра «Удочка». Живые буквы.
7	2	26.09		«Развитие внимания и	Развитие коммуникативных способностей. Проект «Я и мое	Игротренинг общения.	Игры для развития эмпатии и др. Игротренинг общения.

				памяти»	имя»		
8	2	28.09		Научная лаборатория	Знакомство с понятием «пульс» Лаборатория «Пульс»	Знакомство с понятием «пульс»	Цифровая лаборатория «Наураша».
9	2	3.10		Контроль качества освоения программы	Входной контроль Сказка «В гостях у гнома». Тестовые задания.	Входной контроль	Сказка «В гостях у гнома». Тестовые задания. Пальчиковая гимнастика «Гномики». Игра «Сложи квадрат».
10	2	5.10		Научная лаборатория	Лаборатория «Температура» «Что такое температура?»	«Что такое температура?»	Цифровая лаборатория «Наураша».
11	2	10.10		Мир вокруг нас	Времена года Сказка «Старик-годовик». Рисование песком (световые планшеты)	Времена года	Сказка «Старик-годовик».
12	2	12.10		РТВ	Сказки кота Потряскина Практическая работа.	Сказка о Змее Горыныче	Сказка о Змее Горыныче.
13	2	17.10		Занимательная математика	«Я считаю до 10», ориентирование на листе бумаги. Практическая работа. Практическая работа: прием «Оживление»	Счет в пределах 10, ориентирование на листе бумаги.	Рамки и вкладыши Монтессори. Пальчиковая игра «10 котят»
14	2	19.10		Мой город	«Лёгкие города»	Парки и сады Санкт-Петербурга	Презентация «Парки и сады Санкт-Петербурга».
15	2	24.10		«Острова Букляндии»	Развитие фонематического слуха: анализ и синтез. Сказка про кита и про кота.	Развитие фонематического слуха	Сказка про кита и про кота. Таблица трёхбуквенных слов. Схема слова.
16	2	26.10		«Развитие внимания и памяти»	Зрительная память. Запоминание стихов с помощью мнемотехнических приемов. Стихотворение «Удивительное дело»	Зрительная память. мнемотехнические приемы.	Стихотворение «Удивительное дело». Рамки и вкладыши Монтессори. «Монгольская игра». Игра «Танграм». Картинки с изображениями животных.
17	2	31.10		Мир вокруг нас	Объекты живой и неживой природы	Живая и неживая природа	Геометрические игры.

18	2	2.11		Занимательная математика	Геометрические фигуры: точка. Прием «Оживление».	Сказка про точку	Сказка про точку. Карточки с заданиями. Дыхательные упражнения.
19	2	7.11		«Острова Букляндии»	Развитие фонематического слуха: звонкие и глухие.	Город букв	Карточки с заданиями. Схема слова.
20	2	9.11		«Развитие внимания и памяти»	Логическое и творческое мышление. Практическая работа.	Сравнение предметов	Сказка про Пуговку. Игры «Шнуровка», «Огоньки», «Сложи узор»
21	2	14.11		Мой город	«Санкт-Петербург – город островов и мостов» игра «Кубики для всех». Части моста. Творческое задание: проектируем мост.	Тайны Петербургских мостов	Ю. Иванова «Тайны Петербургских мостов»,
22	2	16.11		РТВ	Сказки кота Потряскина Сказка «Непослушный узел», приемы ТРИЗ, практическая работа	Непослушный узел	Сказка «Непослушный узел», приемы ТРИЗ
23	2	21.11		Научная лаборатория	Знакомство с понятием «электричество»	Лаборатория «Электричество»	Цифровая лаборатория «Наураша».
24	2	23.11		Научная лаборатория	«Почему горит лампочка?»	Лаборатория «Электричество»: экспериментальная работа	Цифровая лаборатория «Наураша».
25	2	28.11		«Острова Букляндии»	Развитие фонематического слуха: твердые и мягкие	Алгоритм сочинения загадок	Город букв. Карточки с заданиями. Схема слова.
26	2	30.11		Мой город	«Сосуды города» (улицы, проспекты)	Главная улица города	Презентация. Правила поведения на улице. «Чудесный город» (стр. 8-15, Ермолаева, Лебедева)
27	2	5.12		Занимательная математика	Геометрические фигуры: линия. Сказка про линию Прием «Объединение»	Геометрические фигуры: линия.	«Сказка про линию: добрую, злую и просто прямую». Карточки с заданиями.

28	2	7.12		Мир вокруг нас	Живое и неживое: сходства и различия Птицы. Сравнение. Сходство и различие с техническими системами. Практическая работа.	Птицы. Сравнение. Сходство и различие с техническими системами.	Игры «Колумбово яйцо», «Кубики для всех».
29	2	12.12		«Развитие внимания и памяти»	Развитие пространственного и логического мышления. Понятие об алгоритме. Сказка про таксу. Игра «Кубики для всех». Алгоритм для игры «Кубики для всех». Пальчиковая игра «Такса».	Понятие об алгоритме.	Сказка про таксу. Алгоритм для игры «Кубики для всех». Пальчиковая игра «Такса».
30	2	14.12		РТВ	Сказки кота Потряскина Практическая работа	Смотреть нельзя, а видеть нужно	Сказка «Смотреть нельзя, а видеть нужно».
31	2	19.12		Контроль качества освоения программы	Промежуточный контроль Геометрические игры	Промежуточный контроль	Тестовые задания. «Сказка про Красную шапочку».
32	2	21.12		Занимательная математика	Геометрические фигуры: луч. «Сказка про то, как лучик родился» Практическая работа.	Геометрические фигуры: луч.	«Сказка про то, как лучик родился». Пальчиковая игра «Зимние забавы».
33	2	26.12		Занимательная математика	Геометрические фигуры: угол. Сказка «Мастер Угол»	Геометрические фигуры: угол.	Сказка «мастер Угол». Рамки и вкладыши «Монтессори».
34	2	28.12		Мир вокруг нас	Новогоднее путешествие. Глобус. Игры «Сложи узор», «Волшебный круг», «Нетающие льдинки».	Новогоднее путешествие.	Игры «Сложи узор», «Волшебный круг», «Нетающие льдинки».
35	2	9.01		РТВ	Приемы фантазирования Практическая работа: кляксография.	Приемы фантазирования Дорисовывание	«Сказка про кисточку Кряксу».
36	2	11.01		«Острова Букляндии»	Логическое мышление. Игры с буквами, звуками и словами. Творческое задание «Шифрованная	Практическая работа	Игры «Ассоциации», «Поймай звук», «Составь слог (слово/предложение).

					записка»		
37	2	16.01		Мой город	Знакомство с Черным котом Танграм	Путешествие по Малой Садовой улице	Презентация «Путешествие по Малой Садовой улице». «Петербургские сказки» Ольги Жаковой.
38	2	18.01		«Развитие внимания и памяти»	Запоминание стихов с помощью мнемотехнических приемов.	Мнемотехнические приемы	Стихотворение про Ёлку, игра «Да-нетка»
39	2	23.01		Научная лаборатория	Знакомство с понятием «сила»	Лаборатория «Сила»	Цифровая лаборатория «Наураша».
40	2	25.01		Мир вокруг нас	Сказ о царе Петре I. Медный всадник. Практическая работа.	История «У кого какая работа»	«Я – петербуржец» (стр.89- 93), «Чудесный город» (стр. 155-158, Ермолаева, Лебедева).
41	2	30.01		Учусь мыслить, замечать, запоминать	Мнемотаблица. Развитие внимания и памяти. Стихотворение «Плыли по небу тучки». «Монгольская игра»	Запоминание стихотворений.	Стихотворение «Плыли по небу тучки».
42	2	1.02		«Острова Букляндии»	Части речи: существительное.	Кто? Что? и другие слова	Игры со словами.
43	2	6.02		Занимательная математика	Геометрические фигуры. Конструирование из геометрических фигур. Аппликация из геометрических фигур. Рамки и вкладыши «Монтессори».	Конструирование из геометрических фигур.	Геометрические игры.
44	2	8.02		Занимательная математика	Работа с геометрическими телами. Куб. Трафареты. Изготовление куба робот.	Геометрические тела: куб.	
45	2	13.02		РТВ	Прием матрешки	Путешествие с матрешкой	Сказка «Путешествие с матрешкой». Матрешка.
46	2	15.02		Научная лаборатория	Знакомство с понятием «свет»	Лаборатория «Свет»	Цифровая лаборатория «Наураша».

47	2	20.02		Занимательная математика	Работа с геометрическими телами. Конус	Геометрические тела: конус.	Фигурки из конусов (мышка)
48	2	22.02		«Острова Букляндии»	Прилагательные (какие бывают предметы) Раскрашиваем словами сказки. Сказка про лисицу. Таблицы, геометрический конструктор, пальчиковые игры	Какие бывают предметы	Сказка про лисицу. Таблицы, пальчиковые игры
49	2	27.02		Мир вокруг нас	Морские обитатели. Сложи квадрат. Игры «Сложи узор».	Необычные обитатели морей и океанов	Презентация «Морские обитатели»
50	2	29.02		Занимательная математика	Работа с геометрическими телами. Цилиндр Композиция.	Геометрические тела: цилиндр.	Композиция.
51	2	5.03		Научная лаборатория	«Что такое звук?»	Лаборатория «Звук»	Цифровая лаборатория «Наураша».
52	2	7.03		«Острова Букляндии»	Его величество – глагол. Работа с глаголами: что делать умеет. Кукольный театр. Сказка о репке.	Части речи: глагол	Сказка о репке.
53	2	12.03		Мой город	Петропавловская крепость Графареты. Практическая работа	Путешествие на Заячий остров	Презентация. Видеофильм. «Чудесный город» (стр. 90-96, Ермолаева, Лебедева).
54	2	14.03		Занимательная математика	Сказки о геометрических телах. Параллелепипед. Изготовление фигур.	Параллелепипед. Практическая работа.	Сказки о геометрических телах.
55	2	19.03		Занимательная математика	Знакомство с дробями	Знакомство с дробями	Игра Никитина
56	2	21.03		Мир вокруг нас	Виды транспорта. Классификации. Геометрические конструкторы. Игра «Едет, летает, плывет». Практическая работа.	Виды транспорта.	Игра «Едет, летает, плывет».
57	2	26.03		Научная лаборатория	Знакомство с понятием «магнитное поле»	Лаборатория «Магнитное поле»	Цифровая лаборатория «Наураша».

58	2	28.03		Занимательная математика	Сказки о геометрических телах. Шар. Что такое колобок? Круги и овалы. Игра «Круги»	Геометрическое тело: шар.	
59	2	2.04		«Острова Букляндии»	Сочиняем рифмы Алгоритм сочинения стихов. Практическая работа.	Алгоритм сочинения стихов.	Запись разных звуков. Алгоритм сочинения стихов.
60	2	4.04		Мой город	Адмиралтейство Практическая работа	Решение ребусов	Презентация. Видеофильм. «Чудесный город» (стр. 117-120, Ермолаева, Лебедева). Алгоритм решения ребусов
61	2	9.04		Мир вокруг нас	История космонавтики. Творческая работа. Игры «Волшебный круг», «Монгольская игра». Изготовление ракеты.	История космонавтики. Викторина	Презентация «История космонавтики»
62	2	11.04		Занимательная математика	Чертеж - язык техники. Развертки. Решение творческих задач на сообразительность. Линейка, треугольник. Сравнение геометрических объектов	Чертеж, разметка, схема	Развертки. Алгоритм решения задач на сообразительность.
63	2	16.04		Мой город	Архитектурный ансамбль Дворцовой площади Практическая работа: рисуем план площади	Тайны Дворцовой площади	Презентация. Видеофильм. «Чудесный город» (стр. 76, Ермолаева, Лебедева).
64	2	18.04		«Острова Букляндии»	Сочиняем загадки. Алгоритм. Практическая работа: световые планшеты, песок, ткани, ленты, пуговицы, вата	Сочиняем загадки. Алгоритм.	Запись разных звуков.
65	2	23.04		Мир вокруг нас	Звери в камне. Практическая работа: рисуем маршрут выходного дня.	Сфинксы и грифоны	Презентация. Видеофильм. «Чудесный город» (стр. 49, Ермолаева, Лебедева).
66	2	25.04		«Развитие внимания и памяти»	Запоминание стихов с помощью мнемотаблицы.	Стихотворение «Аппетит».	Стихотворение «Аппетит».
67	2	30.04		«Острова	Сочиняем рассказы. Алгоритм.	Сочиняем рассказы	Практическая работа:

				Букляндии»			световые столы, песок, марблс.
68	2	2.05		«Острова Букляндии»	Сочиняем сказки Алгоритм.	Сочиняем сказки	Практическая работа: теневой театр.
69	2	7.05		Мой город	Памятники героям Практическая работа	О защитниках и воинах	Презентация. Видеофильм. Трафареты.
70	2	14.05		РТВ	Фантастическое животное Практическая работа: фантастическое животное	Фантастическое животное	Стихотворение «Я хочу себе собаку...».
71	2	16.05		Контроль качества освоения программы	Итоговый контроль	Тестовые задания	Тестовые задания. Сказка об отважном капитане.
72	2	21.05		РТВ	Свойства объектов Практическая работа: игра «Бумага, резинка, карандаш»	Свойства объектов	Стихотворение «Эксперимент»
73	2	23.05		Мой город	Игра-викторина	«Путешествие по Петербургу с Черным котом»	Тестовые задания. «Путешествие по Петербургу с Черным котом»
74	2	28.05		«Развитие внимания и памяти»	Комбинаторика Игры со счетными палочками. Монгольская игра.	Способы решения задач	Способы решения задач: перестановка, размещение, сочетание.
75	2	30.05		Итоговое занятие	Совместная деятельность. Подведение итогов. Квест-игра «Остров мечты».	Итоговое занятие «Остров мечты».	Интерактивные задания.
76	2	4.06		Лето в Пифагорике	Развитие логического и пространственного мышления	Выполнение композиций из элементов игр Никитина	Игры Никитина для конструирования технических моделей
77	2	6.06		Лето в Пифагорике	Развитие мышления. Техника оригами	Изготовление технических объектов в технике оригами	Изготовление технических объектов в оригами
78	2	11.06		Лето в Пифагорике	Алгоритм работы с игрой «Кубики для всех» Сочинение новых историй для разных способов	Алгоритм работы с игрой «Кубики для всех»	Алгоритм работы с игрой «Кубики для всех» Способы укладки игры

					укладки игры		
79	2	13.06		Лето в Пифагорике	Алгоритм работы с геометрическими головоломками Использование приемов ТРИЗ. Поиск новых решений при работе с головоломками.	Алгоритм работы с геометрическими головоломками	Приемы ТРИЗ.
80	2	18.06		Лето в Пифагорике	Развитие памяти и внимания Использование приемов ТРИЗ.	Запоминание стихов с помощью мнемотехники	Приемы ТРИЗ.
81	2	20.06		Лето в Пифагорике	Алгоритм изобретения Использование приемов ТРИЗ.	Волшебный квадрат	Приемы ТРИЗ.
82	2	25.06		Лето в Пифагорике	Изобретения. Творческие работы. Выполнение композиций из элементов игр Никитина	Творческая мастерская	Выполнение композиций из элементов игр Никитина
83	2	27.06		Лето в Пифагорике	Создание новых предметов Изготовление новых моделей предметов с использованием свойств нескольких старых	Творческая мастерская	Свойства предметов
Итого:166 ч.							

