

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №320
Приморского района Санкт-Петербурга

«ПРИНЯТА»

Педагогическим советом
ГБОУ школа №320
Протокол № 1
от «31 августа » 2026г.

«УТВЕРЖДЕНА»

Директор ГБОУ школа №320
_____ Черноус И.Б.
Приказ № 1
от « 31 августа » 2026 г.

Документ подписан электронной подписью

Сертификат: 00CFFC133DA74199F7BC0E6796FA66E926
Кому выдан: Черноус Ирина Борисовна
Действителен: с 26.09.2025 по 20.12.2026

Дополнительная общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Академия развития» (2 класс)

Возраст обучающихся: 11-12лет
Срок освоения: 34 месяца

Автор-составитель программы:
Деркач Светлана Валерьевна,
Осипова Наталья Александровна,
педагоги дополнительного образования

Санкт-Петербург

2026

Пояснительная записка

Актуальность и новизна

Актуальность программы обусловлена необходимостью преодоления разрыва между стандартными требованиями школьной программы и реальным потенциалом младших школьников. Во втором классе закладывается фундамент понятийного мышления. Программа помогает детям не просто механически зазубривать правила, а видеть внутреннюю логику систем (математической и языковой).

Новизна заключается в интеграции жесткого олимпиадного содержания (нестандартные задачи, комбинаторика, лингвистический анализ) и гибких игровых технологий (геймификация, эвристические квесты, ТРИЗ-педагогика, мнемотехника). Это снимает страх перед ошибкой и переводит сложную интеллектуальную деятельность в зону психологического комфорта.

Направленность: естественно-научная направленность

Возраст детей: 7–8 лет (2 класс)

Срок реализации: 1 год

Объем программы: 60 академических часов

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 часу (или 1 раз в неделю по 2 часа)

Педагогическая целесообразность и особенности возраста

Возраст 7–8 лет (2 класс) — период перехода от игровой деятельности к учебной. Внимание ребенка все еще требует частой смены стимулов, а мотивация сильно зависит от чувства успеха.

Игровые методики (командные батлы, настольные игры, живые квесты) удерживают фокус внимания без переутомления.

Олимпиадные задания развивают вариативность мышления (умение находить несколько способов решения).

Инструменты саморазвития (чек-листы, рефлексивные экраны «Мой прогресс») формируют субъектность ребенка — он учится сам оценивать свои дефициты и радоваться росту.

Цель программы

Развитие творческого мышления и познавательного интереса к русскому языку и математике, формирование прочных базовых знаний и готовности к саморазвитию через решение нестандартных задач и интеллектуальные игры.

Задачи программы

Обучающие:

- расширить математический кругозор: познакомить с приёмами устного счёта, элементами комбинаторики и геометрическими головоломками;
- углубить знания по лингвистике: освоить основы словообразования, морфемики, лексической сочетаемости и языковых игр;

- обучить алгоритмам решения нестандартных задач: научить выделять условие, строить план решения, проверять ответ, работать с логическими таблицами и схемами.

Развивающие:

- развить логику, гибкость и критичность мышления, способность видеть несколько способов решения;
- тренировать пространственное воображение и зрительно-моторную координацию (через геометрические задачи, оригами, танграм);
- повысить концентрацию внимания, объём и устойчивость памяти, скорость обработки информации.

Воспитательные:

- сформировать навыки самостоятельной работы, умение ставить учебную цель и оценивать свой прогресс;
- развивать критическое мышление: отличать достоверную информацию от ошибочной, проверять гипотезы;
- воспитывать культуру учебного сотрудничества: умение договариваться, распределять роли, корректно аргументировать и принимать чужую точку зрения.

Принципы обучения

- Принцип психологической комфортности: создание атмосферы успеха, отсутствие классических школьных отметок («двоек»/«пятерок»).
- Принцип деятельности: ребенок усваивает знания не через лекцию, а через манипуляции с предметами (карточки, кубики, ножницы, весы).
- Принцип креативности: поощрение любого нестандартного ответа, если ребенок может его логически обосновать.

Инструменты геймификации

- Игровая валюта (или наклейки-«умники»): выдаются за усердие, оригинальность решения, помощь товарищу в команде.
- Уровни сложности: карточки с заданиями маркируются цветами (зеленый — базовый, желтый — продвинутый, красный — олимпийский уровень «Звезда»). Каждому ребенку предоставляется право самостоятельного выбора уровня задачи, что напрямую стимулирует готовность к саморазвитию.

Планируемые результаты

Личностные результаты

- устойчивая учебная мотивация и интерес к решению интеллектуальных задач;
- готовность к саморазвитию: умение фиксировать свои достижения, отмечать прогресс, ставить новые цели;
- уверенность в своих силах при решении сложных и нестандартных задач, адекватная реакция на ошибки (восприятие ошибки как части обучения).

Метапредметные результаты

- **познавательные:** умение анализировать условие задачи, выделять существенные признаки, сравнивать и классифицировать объекты, строить логические рассуждения, использовать схемы и таблицы для наглядности;

- **регулятивные:** способность планировать шаги решения, контролировать промежуточные результаты, корректировать действия при необходимости;
- **коммуникативные:** умение формулировать собственное мнение и аргументировать его, слушать и учитывать позицию партнёра, совместно искать решение, распределять обязанности в группе.

Предметные результаты

По математике:

- владеет приёмами рационального устного счёта (округление, группировка слагаемых, использование свойств умножения и деления);
- умеет решать текстовые задачи на логику, комбинаторику и смекалку, применяя разные стратегии (перебор, таблица, схема, рисунок);
- распознаёт и называет геометрические фигуры, вычисляет периметр и площадь простых фигур, решает задачи на разрезание и складывание (танграм, пентамино);
- работает с числовыми закономерностями: находит правило последовательности, продолжает ряд, объясняет логику.

По русскому языку и лингвистике:

- правильно определяет состав слова (корень, приставка, суффикс, окончание), подбирает однокоренные слова, различает формы и однокоренные слова;
- понимает лексическое значение слов, подбирает синонимы и антонимы, объясняет употребление многозначных слов в разных контекстах;
- решает и составляет языковые головоломки: ребусы, шарады, анаграммы, метаграммы; объясняет принцип построения и правила разгадывания.

По логике и алгоритмике:

- различает истинные и ложные высказывания, строит простые логические цепочки;
- использует таблицы и графы для упорядочивания информации и решения логических задач;
- формулирует и проверяет гипотезы, обосновывает выбор способа решения.

Нормативно-правовая база

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами РФ:

1. Федеральный закон «Об образовании в РФ» № 273-ФЗ.
2. Приказ Минпросвещения России «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. СП 2.4.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
4. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (ФГОС НОО).

Учебно-тематический план

Наименование разделов и тем	Всего часов	Теория (ч)	Практика (ч)
Вводный модуль	1	0,5	0,5
Модуль «Занимательная и олимпиадная математика»	25	6	19

Модуль «Секреты олимпиадного русского языка»	24	6	18
Модуль «Творческая лаборатория ТРИЗ и саморазвития»	9	2	7
Итоговый модуль	1	0	1
ИТОГО	60	14,5	45,5

Календарно - тематический план (60 часов)

№	Наименование разделов и тем	Всего (час)	Теория (час)	Практика (час)
1	Вводное занятие (1 ч)	1	0.5	0.5
1.1	Добро пожаловать в «Академию развития». Входная диагностика.	1	0.5	0.5
2	Раздел «Занимательная математика» (25 ч)	25	7	18
2.1	Секреты быстрого счета (лайфхаки сложения и вычитания).	3	1	2
2.2	Логические задачи на сравнение, взвешивание и переливание.	4	1	3
2.3	Геометрический калейдоскоп: танграм, пентамино, разрезание фигур.	4	1	3
2.4	Математические фокусы, ребусы и лабиринты.	4	1	3
2.5	Задачи-шутки, головоломки со спичками.	3	1	2
2.6	В мире закономерностей: числовые ряды и матрицы.	3	1	2
2.7	Олимпиада «Юный математик» (промежуточный контроль).	4	1	3
3	Раздел «Секреты русского языка» (24 ч)	24	7	17
3.1	Тайны букв и звуков. Фоносемантика и анаграммы.	3	1	2
3.2	Слово и его родственники: этимология, коварные корни.	3	1	2
3.3	Фразеологизмы-перевертыши: крылатые выражения в картинках.	4	1	3
3.4	Лингвистические игры: метаграммы, логогрифы, шарады.	4	1	3
3.5	Игры со словами: палиндромы, тавтограммы, составление кроссвордов.	4	1	3
3.6	Секреты грамотности: запоминаем словарные слова через мнемотехнику.	3	1	2
3.7	Конкурс знатоков языка «Грамотей» (промежуточный контроль).	3	1	2
4	Раздел «Творческая лаборатория и саморазвитие» (9 ч)	9	2	7
4.1	Развитие креативности: методы РТМ (развитие творческого мышления) и ТРИЗ.	3	1	2

4.2	Прокачка памяти и внимания: интеллект-карты для учебы.	3	1	2
4.3	Проектная деятельность: «Мое собственное открытие».	3	0	3
5	Итоговое занятие (1 ч)	1	0	1
5.1	Защита мини-проектов. Фестиваль достижений.	1	0	1

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №320
Приморского района Санкт-Петербурга

«ПРИНЯТА»

Педагогическим советом
ГБОУ школа №320
Протокол № 1
от «31 августа » 2026г.

«УТВЕРЖДЕНА»

Директор ГБОУ школа №320
Черноус И.Б.
Приказ № 262-Д
от « 31 августа » 2026 г.

Рабочая программа
к дополнительной общеразвивающей программе
«Академия развития» (2 класс)

Возраст обучающихся: 7-8 лет
Срок освоения: 8 месяцев

Автор-составитель программы:
Деркач Светлана Валерьевна,
Осипова Наталья Александровна,
педагоги дополнительного образования

Санкт-Петербург

2026

Пояснительная записка

Цель программы

Развитие творческого мышления и познавательного интереса к русскому языку и математике, формирование прочных базовых знаний и готовности к саморазвитию через решение нестандартных задач и интеллектуальные игры.

Задачи программы

Обучающие:

- расширить математический кругозор: познакомить с приёмами устного счёта, элементами комбинаторики и геометрическими головоломками;
- углубить знания по лингвистике: освоить основы словообразования, морфемики, лексической сочетаемости и языковых игр;
- обучить алгоритмам решения нестандартных задач: научить выделять условие, строить план решения, проверять ответ, работать с логическими таблицами и схемами.

Развивающие:

- развить логику, гибкость и критичность мышления, способность видеть несколько способов решения;
- тренировать пространственное воображение и зрительно-моторную координацию (через геометрические задачи, оригами, танграм);
- повысить концентрацию внимания, объём и устойчивость памяти, скорость обработки информации.

Воспитательные:

- сформировать навыки самостоятельной работы, умение ставить учебную цель и оценивать свой прогресс;
- развивать критическое мышление: отличать достоверную информацию от ошибочной, проверять гипотезы;
- воспитывать культуру учебного сотрудничества: умение договариваться, распределять роли, корректно аргументировать и принимать чужую точку зрения.

Содержание программы

Вводный модуль (1 час)

Занятие 1. Посвящение в «Академики развития». Стартовый квест.

Теория: Правила безопасной работы и кодекс Академии.

Практика/Игра: Командная игра-вертушка «Тайны школьного портфеля». Диагностические экспресс-задания на логику и внимание в игровой форме. Выдача личных «Паспортов достижений» для наклеек-бонусов.

Модуль «Занимательная и олимпиадная математика» (25 часов)

Занятие 2. Секреты быстрого счета. Магия круглых чисел.

Теория: Приемы дополнения до круглого числа. Закон перестановки слагаемых «под прикрытием».

Практика/Игра: Настольная игра «Числовой поезд». Спринт-соревнование по конструированию «удобных» примеров.

Занятие 3. Магические цепочки и вычитание с секретом.

Теория: Метод округления вычитаемого. Алгоритм «Быстрый счет через десяток».

Практика/Игра: Математическое домино «Ударный счет». Командная эстафета с заполнением пустых ячеек в числовых блок-схемах.

Занятие 4. Логические задачи на сравнение. Кто выше, кто тяжелее?

Теория: Метод построения линейных схем (отрезков) для визуализации отношений «больше/меньше».

Практика/Игра: Живое моделирование: дети получают карточки с именами персонажей и выстраиваются в живую линию по росту/весу на основе текстовых условий задачи. Олимпиадные задачи со скрытыми параметрами.

Занятие 5. Рыцари и лжецы. Логика истинных и ложных высказываний.

Теория: Понятие «истина» и «ложь». Метод предположений при решении логических парадоксов.

Практика/Игра: Ролевой детектив «Следствие ведут знатоки». Поиск преступника, укравшего цифру, на основе показаний свидетелей-лжецов.

Занятие 6. Задачи на переливание жидкостей. Спасаем водяного.

Теория: Понятие алгоритма действий. Метод табличного учета переливаний.

Практика/Игра: Интерактивная игра-эксперимент с пластиковыми стаканами разного объема и подкрашенной водой. Решение классических олимпиадных задач (получить 4 литра с помощью 3 и 5 литров).

Занятие 7. Задачи на взвешивание. Фальшивая монета.

Теория: Логика работы чашечных весов без гирь. Деление множества на три части.

Практика/Игра: Работа с настоящими чашечными весами. Игра «Таможенный контроль»: за минимальное число взвешиваний определить легкий бракованный деталь-шарик.

Занятие 8. Геометрия на плоскости. Секреты Танграма.

Теория: История Танграма. Свойства геометрических фигур (треугольник, квадрат, параллелограмм).

Практика/Игра: Мастерская геометрии. Скоростное конструирование фигур животных по силуэтам-образцам и по памяти.

Занятие 9. Пентамино и полимино. Пространственные конструкторы.

Теория: Понятие плоской фигуры, состоящей из одинаковых квадратов. Варианты взаимного расположения.

Практика/Игра: Игра «Магический Тетрис». Замощение прямоугольных полей деревянными элементами пентамино на скорость.

Занятие 10. Задачи на разрезание и перекраивание фигур.

Теория: Закон сохранения площади. Метод подсчета клеточек для поиска линии разреза.

Практика/Игра: Игра «Кондитерская фабрика»: разрезать «торт» сложной формы на 4 одинаковые по форме и количеству ягод части.

Занятие 11. Симметрия вокруг нас.

Теория: Понятие оси симметрии. Вертикальная, горизонтальная и зеркальная симметрия.

Практика/Игра: Создание зеркальных клякс (кляксография), дорисовывание второй половины сложных олимпиадных узоров. Работа с безопасными зеркалами.

Занятие 12. Математические ребусы. Буквы вместо цифр.

Теория: Правила расшифровки математических примеров (криптарифмов). Ограничения для первой цифры в числе.

Практика/Игра: Квест «Сломанный калькулятор». Восстановление знаков действий и цифр в зашифрованных равенствах вида: $\backslash(\text{МУХА} + \text{МУХА} = \text{СЛОН})$.

Занятие 13. Числовые лабиринты и графы.

Теория: Понятие точки (вершины) и линии (ребра). Правила прохождения графов без самопересечений.

Практика/Игра: Напольная игра-лабиринт. Пройти по сетке чисел так, чтобы сумма набранных очков была в точности равна олимпиадной норме.

Занятие 14. Математические фокусы с числами.

Теория: Закономерности десятичной системы счисления. Алгебраические основы фокуса «Задумай число...».

Практика/Игра: Шоу иллюзионистов. Дети учатся «читать мысли» одноклассников, используя математические алгоритмы угадывания чисел.

Занятие 15. Задачи-шутки и задачи на внимание.

Теория: Ловушки формулировок в текстовых задачах. Избыточные данные.

Практика/Игра: Мозговой штурм «Верю — не верю». Быстрые ответы на каверзные вопросы (например: «Что тяжелее: килограмм ваты или килограмм железа?»).

Занятие 16. Головоломки со спичками (счетными палочками).

Теория: Принцип изменения геометрии фигуры путем переноса элементов.

Практика/Игра: Практикум «Спичечный архитектор». Превращение коров из палочек «в другую сторону» путем перекладывания 1-2 элементов.

Занятие 17. Числовые ряды. Поиск скрытых закономерностей.

Теория: Понятие шага последовательности. Возрастающие, убывающие и чередующиеся ряды.

Практика/Игра: Игра «Продолжи трек». Дети расшифровывают тайные коды спецagentов, вставляя пропущенные числа в ряды со сложным шагом (+2, -1, +3...).

Занятие 18. Магические квадраты и sudoku.

Теория: Принцип неизменной суммы по вертикали, горизонтали и диагонали.

Практика/Игра: Заполнение детских sudoku (3x3, 4x4) с использованием ярких фишек вместо цифр. Конструирование собственного магического квадрата.

Занятие 19. Задачи на промежутки и разрезы.

Теория: Правило «Плюс-минус один»: связь между количеством распилов и количеством получившихся кусков.

Практика/Игра: Эксперимент с бумажными лентами и веревками. Решение олимпиадных задач типа: «Бревно распилили на 5 частей. Сколько сделали распилов?».

Занятие 20. Комбинаторика для малышей. Перебор вариантов.

Теория: Метод построения «дерева возможностей». Хаотичный перебор против системного.

Практика/Игра: Игра «Ателье мод»: составить максимальное количество уникальных костюмов из 3 юбок и 3 кофт разных цветов с помощью бумажных кукол.

Занятие 21. Логические задачи, решаемые с помощью таблиц.

Теория: Метод исключения вариантов. Оформление сетки таблицы «Объект — Свойство».

Практика/Игра: Детективное агентство «Улики». Заполнение перекрестных таблиц для выяснения, кто из трех мальчиков на каком инструменте играет и какого питомца кормит.

Занятие 22. Задачи «с конца» (обратный ход).

Теория: Понятие обратной математической операции (плюс на минус, умножение на деление).

Практика/Игра: Игра «Машина времени». Распутывание истории про яблоки, которые отдавали из корзины, начиная с финального остатка.

Занятие 23. Принцип Дирихле («Кролики и клетки»).

Теория: Формулировка принципа: если кроликов больше, чем клеток, хотя бы в одной клетке сидит больше одного кролика.

Практика/Игра: Командное моделирование с картонными домиками и игрушечными зайцами. Доказательство «невероятных» утверждений на основе принципа Дирихле.

Занятие 24. Математический праздник. Подготовка к олимпиаде.

Теория: Разбор стратегий поведения на олимпиаде: от простого к сложному, проверка ответов.

Практика/Игра: Математический тренажер-симулятор. Индивидуальный выбор уровня сложности задач.

Занятие 25. Олимпиада «Юный математик».

Теория: Инструктаж по оформлению бланков.

Практика/Игра: Письменное индивидуальное решение 8 олимпиадных разноуровневых задач.

Занятие 26. Триумф математиков. Анализ олимпиады и разбор ловушек.

Теория: Разбор критериев оценки. Рефлексия ошибок.

Практика/Игра: Аукцион правильных решений — дети защищают свои нестандартные способы решения у доски и получают «валюту» Академии.

Модуль «Секреты олимпиадного русского языка» (24 часа)

Занятие 27. Звуки-невидимки и хитрые буквы.

Теория: Различие между звуком и буквой. Позиционная фонетика (оглушение, озвончение, йотированные буквы-шпионы).

Практика/Игра: Фонетическое лото «Звуковой дозор». Нахождение слов, где букв больше, чем звуков, и наоборот.

Занятие 28. Анаграммы и метаграммы. Превращения слов.

Теория: Способы конструирования новых слов через замену одной буквы (метаграммы) или перестановку всех букв (анаграммы).

Практика/Игра: Игра «Словесная лестница Льюиса Кэрролла» (превращаем МУХУ в СЛОНА, меняя по одной букве). Лингвистический баттл.

Занятие 29. Логогрифы и шарады. Слова-матрешки.

Теория: Понятие логогрифа (загадка, в которой слово меняет смысл от прибавления/удаления буквы). Структура стихотворной шарады.

Практика/Игра: Разгадывание поэтического кворка шарад. Командный конкурс на составление лучшей шарады для соперников.

Занятие 30. Коварный корень и его «лже-родственники».

Теория: Понятие омонимичных корней (например, *вод-а* и *вод-ить*). Суть родственных слов.

Практика/Игра: Игра «Очисти генеалогическое древо». Из группы слов со схожим написанием удалить «чужаков» без общего лексического значения.

Занятие 31. Тайны приставок и суффиксов. Строим смыслы.

Теория: Уменьшительно-ласкательные суффиксы со скрытым смыслом, суффиксы профессий, приставки со значением избыточности.

Практика/Игра: Игра «Лингвистический Лего-конструктор». Создание несуществующих слов по заданным моделям (например, изобретение названий космических приборов).

Занятие 32. Фразеологизмы. Когда язык «без костей».

Теория: Определение фразеологизма. Отличие устойчивого сочетания от свободного.

Практика/Игра: Конкурс пантомимы «Покажи фразеологизм» (*водить за нос*, *лить крокодиловы слезы*). Составление иллюстрированного словарика крылатых фраз.

Занятие 33. Фразеологизмы-перевертыши и их история.

Теория: Историческое происхождение популярных выражений (*бить баклуши*, *точить лясы*).

Практика/Игра: Лингвистический квест «Верни буквальный смысл». Поиск соответствий между старинными картинками и фразеологизмами.

Занятие 34. Синонимы-богатыри и антонимы-дуэлянты.

Теория: Стилистические оттенки синонимов. Контекстные антонимы.

Практика/Игра: Настольная игра «Алиас: Лингвистический апгрейд». Объяснение слов без использования однокоренных, подбирая точные экспрессивные синонимы.

Занятие 35. Омонимы и многозначные слова. Игры со смыслом.

Теория: Разница между омонимами (разные слова, пишутся одинаково) и многозначными словами (одно слово с похожими значениями).

Практика/Игра: Конкурс юмористических рисунков «Коса, ключ и овсянка». Разгадывание загадок, построенных на каламбурах.

Занятие 36. Палиндромы — слова-перевертыши.

Теория: История зеркального письма. Симметрия в языке.

Практика/Игра: Лаборатория «А роза упала на лапу Азора». Поиск и самостоятельное составление коротких слов и фраз, читающихся одинаково в обоих направлениях.

Занятие 37. Тавтограммы. Однобуквенные рассказы.

Теория: Понятие тавтограммы как литературной формы, где все слова начинаются на одну букву. Развитие активного лексикона.

Практика/Игра: Писательский практикум. Работа в парах: сочинить связный мини-рассказ из 5-7 слов, где все слова начинаются на букву «П» или «К».

Занятие 38. Ребусы буквенные и пространственные.

Теория: Значение предлогов В, НА, ПОД, ЗА в графических ребусах (например, буква «О» в букве «А»).

Практика/Игра: Дешифровка настенного свитка с ребусами. Командный турнир «Шифровальщики».

Занятие 39. Орфографическая зоркость. Ищем ошибки-шпионы.

Теория: Типология орфографических ошибок. Психология «опечаток».

Практика/Игра: Игра «Корректор издательства». Детям выдается текст с намеренно допущенными абсурдными олимпиадными ошибками, которые нужно найти на время без подсказок учителя.

Занятие 40. Мнемотехника в русском языке. Укрощаем словарные слова.

Теория: Принцип графических ассоциаций. Метод «вплавления» буквы-образа в трудное слово.

Практика/Игра: Рисовальный практикум. Превращение буквы «О» в слове *кОрОва* в глаза коровы, а буквы «Я» в слове *заЯц* — в уши зайца. Создание личных карточек памяти.

Занятие 41. Олимпиадные задачи на классификацию слов.

Теория: Поиск лишнего слова по скрытому грамматическому признаку (род, число, одушевленность).

Практика/Игра: Игра «Четвертый лишний». Олимпиадные логико-языковые тесты повышенной сложности.

Занятие 42. Происхождение слов (Занимательная этимология).

Теория: Как рождаются слова. Почему *тетрадь* — это «четыре», а *карандаш* — «черный камень».

Практика/Игра: Лингвистическое расследование «Слова-иностранцы». Определение «родины» слова по его суффиксам и буквенным сочетаниям.

Занятие 43. Кроссворды, филворды и чайнворды. Конструирование.

Теория: Специфика построения сетки филворда. Правила точного толкования слов для кроссворда.

Практика/Игра: Творческое конструирование: дети составляют мини-филворд на тему «Животные» для соседа по парте.

Занятие 44. Тайны предложений. Забытые знаки препинания.

Теория: Смысловая роль интонации и знаков препинания. История фразы «Казнить нельзя помиловать».

Практика/Игра: Театральный эксперимент. Чтение одного и того же предложения с разной интонацией (радость, испуг, вопрос, приказ). Расстановка «сбежавших» запятых в запутанных фразах.

Занятие 45. Лингвистические сказки Людмилы Петрушевской.

Теория: Как грамматика помогает понять смысл текста даже при несуществующих корнях («Пуськи бятые»).

Практика/Игра: Инсценировка сказки про «калушу» и «бутявку». Определение частей речи у вымышленных слов по их окончаниям и суффиксам.

Занятие 46. Тексты-загадки. Развиваем смысловое чтение.

Теория: Приемы скрытия главного смысла в тексте. Чтение между строк.

Практика/Игра: Квест «Литературный сыщик». Нахождение скрытых подсказок в тексте для разгадки главной тайны сюжета.

Занятие 47. Языковая интуиция. Подготовка к конкурсу.

Теория: Анализ структуры заданий конкурса «Русский медвежонок». Разбор типичных уловок составителей.

Практика/Игра: Командный брейн-ринг по билетам прошлых лет.

Занятие 48. Конкурс знатоков языка «Грамотей» (Олимпиада).

Теория: Инструкции по выполнению комплексного лингвистического теста.

Практика/Игра: Самостоятельное выполнение олимпиадного теста (10 комплексных заданий).

Занятие 49. Фестиваль лингвистов. Разбор полетов.

Теория: Анализ нестандартных языковых решений.

Практика/Игра: Игра «Суд над ошибками». Дети выступают в роли адвокатов правил русского языка, защищая верные варианты написания.

Занятие 50. Итоговый КВН «Язык и Математика: Великое примирение».

Теория: Обобщение межпредметных связей.

Практика/Игра: Праздничное командное соревнование с шуточными заданиями на стыке математики и русского языка (математические ребусы со словами, лингвистический счет).

Модуль «Творческая лаборатория ТРИЗ и саморазвития» (9 часов)

Занятие 51. Введение в ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач). Наоборот.

Теория: Понятие технического и творческого противоречия. Метод «Сделай наоборот».

Практика/Игра: Игра «Хорошо — Плохо» (анализ любого предмета или явления с двух сторон, например: дождь — это хорошо, потому что..., и плохо, потому что...).

Занятие 52. Метод фокальных объектов (МФО). Изобретаем новое.

Теория: Алгоритм переноса свойств случайных предметов на критикуемый (фокальный) объект.

Практика/Игра: Лаборатория безумных изобретателей. Придумывание фантастического гаджета (например, «космический стул» или «умный карандаш») с последующей зарисовкой и презентацией.

Занятие 53. Фантастическое вычитание и аналогия.

Теория: Как придумать сказку или решить проблему, убрав из системы одно важное свойство (например, у гравитации — притяжение).

Практика/Игра: Моделирование ситуаций: «Что будет, если с планеты исчезнут все цифры?» или «Если все слова станут одинаковой длины?». Создание карты решений проблемы.

Занятие 54. Интеллект-карты (Mind Maps). Учимся структурировать мысли.

Теория: Правила радиального планирования. Зачем нужны ветви, цвета и пиктограммы.

Практика/Игра: Составление групповой интеллект-карты на тему «Мой идеальный школьный день» или «Правила Академии» на больших листах ватмана.

Занятие 55. Тайм-менеджмент для первоклассных второклассников.

Теория: Понятие времени. «Пожиратели времени». Как работает фокус внимания (метод «Помодоро» для детей).

Практика/Игра: Конструирование личных песочных часов (из подручных материалов) или индивидуального красочного трекера привычек/задач «Моя неделя».

Занятие 56. Чек-листы и колесо баланса умений. Саморазвитие.

Теория: Понятие самоанализа и рефлексии. Как понять, в чем ты силен, а что нужно подтянуть.

Практика/Игра: Заполнение индивидуального «Колеса суперсил Академика» (оценка своих навыков счета, грамотности, логики, креативности в виде секторов круга).

Занятие 57. Старт мини-проектов. Мое маленькое открытие.

Теория: Критерии хорошего мини-исследования. Структура презентации: проблема — решение — продукт.

Практика/Игра: Мозговой штурм по выбору тем (например: «Математические узоры на обоях», «Забытые буквы нашей азбуки», «Магия числа 7»). Формирование мини-групп.

Занятие 58. Практикум по проектированию. Работа в группах.

Теория: Распределение ролей в команде (генератор идей, оформитель, спикер).

Практика/Игра: Стендовое оформление результатов проектов: рисование плакатов, сборка моделей из конструктора, подготовка речи для защиты.

Занятие 59. Предзащита проектов и мастерство публичного выступления.

Теория: Секреты уверенности перед аудиторией. Словесные формулы вежливости при ответах на вопросы.

Практика/Игра: Тренинг «Уверенный оратор» (упражнения на жесты и голос). Репетиция выступлений с получением бережной обратной связи от одноклассников («две похвалы и одно пожелание»).

Итоговый модуль (1 час)

Занятие 60. Фестиваль открытий. Защита мини-проектов.

Теория: Приветственное слово руководителя программы.

Практика/Игра: Публичная защита командных и индивидуальных работ перед родителями и экспертами. Финальный подсчет наклеек в «Паспортах достижений». Вручение дипломов «Магистр Академии развития» и памятных медалей.

Формы контроля и аттестации

- **Текущий:** устный опрос, игровые викторины, выполнение творческих заданий в рабочих листах.
- **Промежуточный:** мини-олимпиады по математике и русскому языку в конце крупных разделов.
- **Итоговый:** выставка творческих работ, презентация индивидуального или командного мини-проекта.

Организационно-педагогические условия

- **Материально-техническое обеспечение:** классная комната, интерактивная доска/проектор, магнитная доска, ноутбук.
- **Дидактические материалы:** наборы головоломок (Танграм, кубики Никитина), карточки с ребусами, распечатки рабочих листов, цветные маркеры, бумага для оригами.

Материально-техническое и цифровое оснащение

- Распечатанные рабочие листы к каждому практическому занятию (на основе банка олимпиадных задач «Кенгуру», «Русский медвежонок», задачник Е. Кац «Математика вприпрыжку»).
- Логические наборы: блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, наборы «Танграм» (по одному на парту).
- Песочные часы (на 1, 3 и 5 минут) для игровых станций контроля времени.
- Интерактивная доска для демонстрации анимированных блок-схем, ребусов и интеллект-карт.