

Департамент образования Администрации городского округа город Рыбинск  
Ярославской области  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
“Центр детского и юношеского технического творчества”

УТВЕРЖДАЮ:



Директор Центра технического творчества

А.В. Назаров

Принята на заседании Педагогического совета  
протокол № 3 от 10 июня 2022 г.

Социально-гуманитарная направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Интеллект ПЛЮС»**

Возраст детей: 6-7 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Коростелева Инна Михайловна,

педагог дополнительного образования

г. Рыбинск, 2022 г.

## Содержание

1	Комплекс основных характеристик общеразвивающей программы.....	3
1.1	Пояснительная записка .....	3
1.2	Учебно-тематический план .....	6
1.3	Содержание программы.....	6
1.4	Планируемые результаты .....	6
2	Комплекс организационно-педагогических условий .....	21
2.1	Календарно-тематический план .....	21
2.2	Методическое обеспечение программы .....	21
2.3	Ресурсное обеспечение программы.....	22
2.4	Оценочные материалы.....	23
2.5	Воспитательная работа в объединении.....	26
3	Список источников.....	27
3.1	Литература для педагога.....	27
3.4	Литература для учащихся.....	27
4.	Приложения.....	28

## 1. Комплекс основных характеристик общеразвивающей программы

### 1.1 Пояснительная записка

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Дошкольное детство – это сензитивный период для развития всех психических процессов, которые обеспечивают ребенку возможность ознакомления с окружающей действительностью. Жизненное пространство требует от человека здравого смысла, рациональности, логики, поэтому ребенку необходимо учиться не только чувствовать, но и объяснять события и действия, изучать взаимодействие между предметами, рассуждать и делать свои умозаключения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллект ПЛЮС» имеет социально-педагогическую направленность, т.к. способствует развитию дивергентного мышления, формы мыслительного процесса, которая предполагает преодоление шаблонов и стандартов, стереотипов и ограничений и подразумевает свободу в решении проблемных вопросов. Реальность, с которой человек соприкасается в своей жизни, не имеет однозначных трактовок, поэтому, чем раньше начать развивать у детей дивергентное мышление, тем быстрее пройдет их адаптация в обществе. Творческое мышление становится одной из основ *преемственности дошкольного и школьного обучения*. Дети с развитым творческим мышлением легче включаются в учебную ситуацию, видя со стороны, что и как надо делать. Они не бывают стеснительными, всегда открыты, но вместе с тем избирательны и критичны, прежде всего, к самим себе.

*Актуальность программы* обусловлена тем, что в современном динамичном мире творческое мышление считается высшей ценностью, и стране нужны творческие, способные неординарно и нестандартно мыслить люди. Нестандартность мышления лежит в основе почти всех изобретений, научных открытий, она приводит к рождению идей, двигающих человечество вперед. Умение нестандартно мыслить является необходимым условием социальной жизни человека, условием успешного познания и активного преобразования действительности. Творческое мышление создает базу для интеллектуального развития ребенка, может рассматриваться как одно из важнейших профессиональных качеств и стать залогом успешной карьеры.

*Новизна программы* заключается в том, что автор-разработчик, основываясь на своём педагогическом опыте, добавляет в содержание модуля 2 раздел «Разработка творческих проектов».

*Педагогическая целесообразность программы* заключается в том, что творческий процесс окрашен яркими и сильными положительными переживаниями. Это делает его привлекательным для ребенка и влияет на формирование потребности в творчестве, создании нового, открытии неизвестного. Творческая мотивация стимулирует развитие любознательности, поддерживает у ребенка интерес к знаниям, необходимым для творчества.

*Цель программы:* развитие у обучающихся качеств дивергентного мышления средствами интеллектуально-творческой деятельности.

*Задачи:*

*Образовательные:*

1. Научить планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с собственным планом.
2. Научить работать с различным образным и словесным материалом.
3. Способствовать овладению различными приемами для решения творческой задачи.

*Развивающие:*

1. Способствовать развитию таких творческих мыслительных способностей, как беглость, гибкость, оригинальность, способность к разработке идей.
2. Формировать независимость мышления, т.е. умения находить собственное решение, оригинальные ответы, открыто высказывать смелые идеи и гипотезы.
3. Развивать целеустремленность и настойчивость при поиске решения проблем, стремление доводить начатое дело до конца.

*Воспитательные:*

1. Воспитывать умение работать в коллективе.
2. Формировать навыки культуры общения.
3. Воспитывать личностные качества: активность, ответственность, аккуратность, самостоятельность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллект ПЛЮС» является модифицированной. Она создана на основе материалов «Курса развития творческого мышления» Гатанова Ю.Б.. Программа состоит из 2-х модулей, т.к. учебный материал группируется по двум сериям: серия А и серия Б. Задания каждой серии, имеющие одинаковые порядковые номера, развивают одни и те же творческие способности, но отличаются содержанием основного задания. Они проводятся в разных полугодиях, что позволяет обучающимся аналогичные задания серии Б выполнять на более высоком уровне, используя собственный опыт и опыт товарищей, накопленный в первом полугодии. Сравнение

результатов выполнения заданий серии А и Б демонстрирует прогресс в творчестве ребенка. Программа предусматривает вариативность форм проведения занятий (групповые или индивидуальные), продолжительности занятий, темпов прохождения учебного материала, а также использование дополнительных упражнений и заданий, соответствующих подходам и стратегии курса. Курс не опирается на способность обучающихся применять какой-либо учебный материал. Каждый ребенок может творить, опираясь только на имеющиеся у него знания и опыт.

Темы занятий, а также их содержание могут корректироваться по мере поступления новой, наиболее интересной и полезной информации, а также в зависимости от интересов и способностей детей той или иной группы.

*Возраст детей*, участвующих в реализации данной программы: **6 - 7** лет.

*Формы занятий.* Занятия проводятся в групповой форме. Оптимальный состав группы – 10-12 человек. Набор в группы свободный. Групповые занятия способствуют адаптации детей к жизнедеятельности в коллективе, формированию психических качеств, обеспечивающих успешную познавательную деятельность. Основной формой организации образовательной деятельности является учебное занятие.

Данная программа подразумевает организацию занятий исключительно в игровой форме (занятие-путешествие, сказка и т. д.) Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность. В этой деятельности у детей формируются важные качества личности: самостоятельность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. Дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поиске результата, проявляя при этом творчество. Создание игровой мотивации помогает поддерживать интеллектуальную активность детей.

При использовании творческих заданий важно учитывать следующие *дидактические принципы*:

1. Принцип свободы выбора. В любом обучающем или управляющем действии предоставлять ребенку право выбора. В самом творческом задании заложена осознанная степень свободы.
2. Принцип открытости. Предоставлять возможность ребенку работать с открытыми задачами, не имеющими единственно правильного решения.
3. Принцип деятельности. Освоенные детьми мыслительные операции отрабатывать в практической творческой деятельности.

4. Принцип личностной ориентации. Каждый обучающийся должен чувствовать себя комфортно; дети ориентированы на успех и мотивацию успешности.

5. Принцип креативности. Необходимо учить творчеству, т.е. «выращивать» способность переносить ранее сформированные навыки в ситуации самостоятельной деятельности, инициировать и поощрять потребность детей самостоятельно находить решение нестандартных задач и проблемных ситуаций.

Для успешной реализации программы предполагается непрерывное и систематическое отслеживание результатов деятельности детей.

*Формой подведения итогов работы* является выставка индивидуальных папок, в которых представлены выполненные в течение года каждым обучающимся задания.

## 1.2 Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	<b>Модуль 1</b>			
1	Введение	1	-	1
2	Знакомство	1	3	4
3	Развитие творческого мышления	7	20	27
	<b>Всего:</b>	<b>9</b>	<b>23</b>	<b>32</b>
	<b>Модуль 2</b>			
1	Развитие творческого мышления	7	20	27
2	Разработка творческих проектов	2	10	12
3	Итоговое занятие	-	1	1
	<b>Всего:</b>	<b>9</b>	<b>31</b>	<b>40</b>
	<b>Итого:</b>	<b>18</b>	<b>54</b>	<b>72</b>

## 1.3 Содержание программы

### Модуль 1

#### 1. Введение

Теория: ознакомление с оснащением учебного кабинета, с целями и содержанием учебного курса. Правила поведения в учреждении.

#### 2. Знакомство

Теория: Правила игры. Инструкция к выполнению тестовых заданий.

Практика: коллективные и коммуникативные упражнения, игры («Снежный ком», «Виртуальный подарок», «Солнышко и дождик», «Доброе животное», «Праздничный пирог»). Коллективная творческая работа «Наша группа».

Входной контроль: выполнение невербального субтеста теста креативности Торренса: «Незаконченные фигуры».

### 3. «Развитие творческого мышления».

#### 3.1. Размышления о словах

Цель: развитие беглости мышления; осознание детьми того, что люди по-разному реагируют на одну и ту же ситуацию.

Теория: введение в игровую ситуацию. Объяснение правил работы с ножницами, клеящим карандашом

Практика: написать или нарисовать все, что представляется, когда слышат слово «быстрый». Бланк 1А.

#### 3.2. От точки к точке

Цель: развитие гибкости при работе с образной информацией; развитие способности творить в условиях значительных ограничений.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: соединение линией точек на бланке заданий, пока не получится какой-либо рисунок. Число линий не регламентируется. Бланк 2А.

#### 3.3. Истории и сказки

Цель: развитие вербальной беглости; развитие способности придумывать альтернативные окончания для историй и сказок.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: придумать новую концовку к сказке. Бланк 3А.

#### 3.4. Настроение

Цель: развитие беглости и гибкости ответов.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: написать или нарисовать на бланке с заданием все то, от чего они становятся счастливыми. Бланк 4А.

#### 3.5. Праздник

Цель: развитие символической беглости и гибкости; развитие умения создавать дополнительный смысл имеющимся объектам через разработку деталей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: нарисовать украшения на тортах, предназначенных для особых дней и праздников, указанных под рисунками. Бланк 5А.

### 3.6. Рассказ по картинкам

Цель: развитие воображения и вербальной оригинальности; способности придумывать истории на основе определенной последовательности рисунков.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: рассмотрите имеющиеся на листах заданий рисунки, придумайте истории. Бланк 6А.

### 3.7. Что ты видишь?

Цель: развитие способности к невербальной разработке деталей и оригинальности; развитие способности создавать рисунки с помощью разработки деталей исходных изображений.

Теория: введение в игровую ситуацию. Закрепление правил наклеивания.

Практика: пририсовать к исходным фигурам то, что они считают нужным; раскрасить рисунки цветными карандашами и придумать им названия. Бланк 7А.

### 3.8. Нарисуй лица

Цель: развитие символической беглости и гибкости; развитие способности к разработке деталей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: нарисовать лица, соответствующие подписям под ними. Бланк 8А.

### 3.9. Одежда

Цель: развитие способности усовершенствовать объект с помощью разработки деталей; развитие воображения.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: придумать спецснаряжение и спецодежду, необходимую в работе. Бланк 9А.



### 3.10. О чем ты думаешь?

Цель: развитие образной беглости, гибкости.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: представить, что на улице солнечный день и время года, которое им больше всего нравится. Нарисовать то, что они хотели бы делать в это воображаемое время. Бланк 10А.

### 3.11. Забавы с геометрическими фигурами

Цель: развитие умения использовать имеющиеся объекты для разных целей; развитие умения создавать имеющий смысл объект из нескольких элементов, которые сами по себе не имеют значения.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: добавьте четыре прямые линии к исходному рисунку так, чтобы получилась какая-либо картинка. Бланк 11А.

### 3.12. Если бы я писал книгу

Цель: развитие способностей трансформировать характеристики знакомых объектов; развитие невербальной оригинальности и гибкости.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: изменить животных на листе задания так, чтобы они стали необычными и обладали какими-либо уникальными способностями для животных. дать животным клички, которые отражали бы их новые способности. Бланк 12А.

### 3.13. Новая жизнь старых вещей

Цель: формирование умения комбинировать имеющиеся детали в новое целое.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: придумать новое применение вещам, изображённым на листе заданий. Нарисовать, каким образом эти вещи могут быть использованы. Бланк 13А.

### 3.14. Сочинение стихов

Цель: развитие вербальной гибкости; развитие умения придумывать простые рифмы.

Теория: введение в игровую ситуацию. Ознакомление с понятием «Рифма»

Практика: необходимо самостоятельно придумать стихи, используя вспомогательные слова на листе задания. Бланк 14А.

### 3.15.Активные буквы.

Цель: Развитие образной беглости.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: назвать действия, начинающиеся с определенной буквы. При выполнении задания дети могут дорисовывать к буквам на листе заданий детали, характеризующие данные действия. Бланк 15А.

### 3.16.Только для детей

Цель: развитие вербальной гибкости и беглости; умения проводить классификацию предметов и действий; развитие умений представлять мысль в структурированной форме.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: нарисовать на листе заданий то, что может произойти только с детьми, что могут делать только дети в нашем реальном мире. Бланк 16А.

### 3.17.Придумай животное

Цель: развитие воображения и образного мышления; развитие умения создавать образы через комбинирование разных деталей.

Теория: введение в игровую ситуацию. Закрепление правил наклеивания. Правила техники безопасности при работе с ножницами.

Практика: вырезать детали, изображенные на листе заданий, и скомбинировать их. Понравившуюся комбинацию наклеить на чистый лист. Раскрасить своих животных и дать им названия. Бланк 17А.

### 3.18. Магическая дверь

Цель: развитие мышления и образного воображения; формирование умения планирования.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: нарисовать и описать волшебную сказочную страну, придуманную самостоятельно. Бланк 18А.

## Модуль 2

### 1. «Развитие творческого мышления».

#### 1.1. Размышления о словах

Цель: развитие беглости мышления; осознание детьми того, что люди по-разному реагируют на одну и ту же ситуацию.

Теория: введение в игровую ситуацию. Объяснение правил работы с ножницами, клеящим карандашом

Практика: написать или нарисовать все, что представляется, когда слышат слово «быстрый». Бланк 1Б

### 1.2. От точки к точке

Цель: развитие гибкости при работе с образной информацией; развитие способности творить в условиях значительных ограничений.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: соединение линией точек на бланке заданий, пока не получится какой-либо рисунок. Число линий не регламентируется. Бланк 2 Б.

### 1.3. Истории и сказки

Цель: развитие вербальной беглости; развитие способности придумывать альтернативные окончания для историй и сказок.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: придумать новую концовку к сказке. Бланк 3 Б.

### 1.4. Настроение

Цель: развитие беглости и гибкости ответов.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: написать или нарисовать на бланке с заданием все то, от чего они становятся счастливыми. Бланк 4 Б

### 1.5. Праздник

Цель: развитие символической беглости и гибкости; развитие умения создавать дополнительный смысл имеющимся объектам через разработку деталей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: нарисовать украшения на тортах, предназначенных для особых дней и праздников, указанных под рисунками. Бланк 5 Б.

### 1.6. Рассказ по картинкам

Цель: развитие воображения и вербальной оригинальности; способности придумывать истории на основе определенной последовательности рисунков.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: рассмотрите имеющиеся на листах заданий рисунки, придумайте истории. Бланк 6 Б.

### 1.7. Что ты видишь?

Цель: развитие способности к невербальной разработке деталей и оригинальности; развитие способности создавать рисунки с помощью разработки деталей исходных изображений.

Теория: введение в игровую ситуацию. Закрепление правил наклеивания.

Практика: пририсовать к исходным фигурам то, что они считают нужным; раскрасить рисунки цветными карандашами и придумать им названия. Бланк 7 Б.

### 1.8. Нарисуй лица

Цель: развитие символической беглости и гибкости; развитие способности к разработке деталей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: нарисовать лица, соответствующие подписям под ними. Бланк 8 Б.

### 1.9. Одежда

Цель: развитие способности усовершенствовать объект с помощью разработки деталей; развитие воображения.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: придумать спецснаряжение и спецодежду, необходимую в работе. Бланк 9 Б

### 1.10. О чем ты думаешь?

Цель: развитие образной беглости, гибкости.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: представить, что на улице солнечный день и время года, которое им больше всего нравится. Нарисовать то, что они хотели бы делать в это воображаемое время. Бланк 10 Б.

### 1.11. Забавы с геометрическими фигурами

Цель: развитие умения использовать имеющиеся объекты для разных целей; развитие умения создавать имеющий смысл объект из нескольких элементов, которые сами по себе не имеют значения.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: добавьте четыре прямые линии к исходному рисунку так, чтобы получилась какая-либо картинка. Бланк 11 Б.

### 1.12. Если бы я писал книгу

Цель: развитие способностей трансформировать характеристики знакомых объектов; развитие невербальной оригинальности и гибкости.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: изменить животных на листе задания так, чтобы они стали необычными и обладали какими-либо уникальными способностями для животных. дать животным клички, которые отражали бы их новые способности. Бланк 12 Б.

#### 1.13. Новая жизнь старых вещей

Цель: формирование умения комбинировать имеющиеся детали в новое целое.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: придумать новое применение вещам, изображённым на листе заданий. Нарисовать, каким образом эти вещи могут быть использованы. Бланк 13 Б.

#### 1.14. Сочинение стихов

Цель: развитие вербальной гибкости; развитие умения придумывать простые рифмы.

Теория: введение в игровую ситуацию. Ознакомление с понятием «Рифма»

Практика: необходимо самостоятельно придумать стихи, используя вспомогательные слова на листе задания. Бланк 14 Б.

#### 1.15. Активные буквы.

Цель: Развитие образной беглости.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: назвать действия, начинающиеся с определенной буквы. При выполнении задания дети могут дорисовывать к буквам на листе заданий детали, характеризующие данные действия. Бланк 15 Б.

#### 1.16. Только для детей

Цель: развитие вербальной гибкости и беглости; умения проводить классификацию предметов и действий; развитие умений представлять мысль в структурированной форме.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: нарисовать на листе заданий то, что может произойти только с детьми, что могут делать только дети в нашем реальном мире. Бланк 16 Б.

#### 1.17. Придумай животное

Цель: развитие воображения и образного мышления; развитие умения создавать образы через комбинирование разных деталей.

Теория: введение в игровую ситуацию. Закрепление правил наклеивания.

Правила техники безопасности при работе с ножницами.

Практика: вырезать детали, изображенные на листе заданий, и скомбинировать их. Понравившуюся комбинацию наклеить на чистый лист.

Раскрасить своих животных и дать им названия. Бланк 17 Б.

### 1.18. Магическая дверь

Цель: развитие мышления и образного воображения; формирование умения планирования.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: нарисовать и описать волшебную сказочную страну, придуманную самостоятельно. Бланк 18 Б.

## 2. Разработка творческих проектов

Цель: развитие креативного мышления, формирование умения комбинировать имеющиеся детали в новое целое.

Теория: инструкция к разработке проектов.

Практика: Разработка творческих проектов.

Задание предусматривает процедуру защиты: устное представление проекта, ответы на вопросы слушателей.

№	Название творческого проекта	Описание основного задания	Примечания
1	Архитектура: необычный дом.	Создание рисунка (плана) необычного дома путем совмещения двух разнородных объектов (например, дом-дерево, дом-книга, дом-торт, дом-мяч и т. д.)	Предварительная работа: беседа о труде архитектора, рассмотрение наглядного материала по теме (работы А. Гауди, необычные архитектурные решения в разных городах мира и т. д.)
2	Юбилейные монеты	Создание эскизов серии юбилейных (памятных) монет, посвященной какому-либо важному событию.	Предварительная работа: рассказ об истории денег, рассмотрение наглядного материала по теме (памятные

			монеты разных стран, особенности их художественного оформления).
3	Кружка - гаджет	Создание проекта умного устройства на основе обычной кружки путем добавления к данному предмету новых деталей и функций.	Предварительная работа: беседа о превращении телефона в смартфон. Примеры современных многофункциональных устройств. Проект может быть выполнен на бланке задания «Укрась кружку» из книги С. Страйкер «Антираскраска»
4	Как Блин дедку с бабкой спас (Масленичная сказка)	Придумывание интересного окончания масленичной истории, оформление красочными иллюстрациями книжки-раскладушки.	Предварительная работа: рассказ о традициях, связанных с Масленицей, рассматривание наглядного материала по теме.
5	Транспорт будущего	Создание проекта автомобиля, имеющего преимущества перед современными транспортными средствами.	Предварительная работа: рассказ об истории автомобиля, рассматривание наглядного материала по теме. Мозговой штурм «Достоинства и недостатки современных автомобилей»
6	Пиратские истории	Создание рукописной книги пиратских историй. В каждой истории должен быть задействован случайный предмет из «пиратского	Предварительная работа: чтение рассказов из книги М. Пляцковского «Пиратские истории»

		сундучка», выбранный автором.	
7	По следам барона Мюнхгаузена	Придумывание фантастической истории от первого лица на основе нескольких иллюстраций, не имеющих смысловой связи .	Предварительная работа: чтение оригинального произведения (выборочно). В качестве иллюстраций могут быть использованы картинки из книги С. Страйкер «Антираскраска»: «Что происходит?», «Что выросло на грядке?», «Кого поймал рыболов?», «Самая ценная вещь» и др.
8	Новый памятник в нашем городе	Создание эскиза нового памятника.	Предварительная работа: беседа о скульптурных памятниках Рыбинска, рассказ о необычных памятниках на улицах городов мира, рассматривание наглядного материала по теме. Задание может быть выполнено на бланке «Статуя в парке» из книги С. Страйкер «Антираскраска»
9	На что похожа ладошка?	Создание рисунка на основе контура ладоней.	Возможно проведение в соревновательной форме между подгруппами.
10	Музейный экспонат (Аппликация из обрезков)	Создание творческой работы из обрезков разных материалов. Подготовка интересного описания полученного	Создание игровой мотивации при помощи сказки.



		изображения.	
11	Инопланетный Новый год	Создание иллюстрированного рассказа о новогодних традициях жителей вымышленной планеты	Предварительная работа: рассказ о новогодних традициях разных стран, рассматривание наглядного материала по теме.
12	Креативная ёлка	Создание рисунка (аппликации) на тему: «Как бы ты нарядил ёлку, если бы не было специальных украшений? »	Создание игровой мотивации при помощи сказки.
13	Сказочные замки	Создание аппликации (из сложенной бумаги, из обрезков и т. д.) либо рисунка на тему «Сказочный замок». Подготовка «экскурсии» с интересными рассказами (легендами) из истории своего замка.	Предварительная работа: рассказ о дворцах, замках – достопримечательностях разных стран, рассматривание наглядного материала по теме (Тадж-Махал, Несвижский замок и т. д.)
14	Шоу мыльных пузырей	Создание рисунка (аппликации) на тему «Шоу мыльных пузырей». Путем изменения некоторых свойств обычных мыльных пузырей, а также добавления им новых свойств необходимо получить интересные необычные эффекты и отразить их в рисунке (аппликации)	Предварительная работа: рассматривание наглядного материала по теме. Задание может быть выполнено на бланке «Шоу мыльных пузырей» из книги С.Страйкер «Антираскраска»

15	Герб моей семьи (Мой герб)	Создание герба, отражающего уникальность семьи (личности)	Предварительная работа: рассказ о геральдических традициях разных стран, рассматривание наглядного материала по теме.
16	Будущее моего города	Создание рисунка, отражающего собственные представления ребенка о далеком будущем родного города.	Предварительная работа: рассматривание наглядного материала по теме.
17	Чудище	Изготовление из бумаги игрушки-забавы «Чудище». Придумывание его «биографии». Выполнение упражнения «Что съело Чудище?» (подбор слов на определенную букву)	Может быть проведено в форме соревнования
18	Сказка о красках	Создание рисунка (аппликации) по теме : «Есть много предметов этого цвета...»	Может быть проведено в форме соревнования
19	Первая буква моего имени	Создание уникального образа первой буквы своего имени в любой технике (пластилинография, рисунок, аппликация и т. д.)	Предварительная работа: рассматривание наглядного материала по теме: буквицы, стилизованные буквы и т. д..
20	Что в черном ящике?	Подготовка интересного сообщения о каком-либо предмете (история изобретения, назначение,	Подготовка сообщения – домашнее задание для учащихся.

		разновидности, необычные способы применения и т.д.). В сообщении должно отсутствовать название предмета. По полученной информации учащимся нужно определить предмет.	
21	Бином фантазии	Составление связного рассказа, включающего в себя заранее заданные слова из разных смысловых категорий.	По мотивам одноименного упражнения Дж. Родари
22	Сын моря	Придумывание окончания к сказке Дж. Родари «Рыбак из Чефалу». Рисование иллюстраций.	
23	Однажды в Сладком королевстве...	Создание истории с использованием заданных компонентов	По мотивам произведений Дж. Родари («Шоколадная дорога» и др.)
24	«Вася съел морковку...» (юмористические истории)	Составление цепочки смысловых моментов, логически связывающих разнородные начало и окончание истории.	Предварительная работа: создание истории всей группой.
25	Весёлые друдлы	Дорисовывание абстрактного графического материала	
26	Моя игра	Конструирование настольной игры:	

		разработка правил, оформление игрового поля	
--	--	---	--

### 3. Итоговое занятие

Цель: определение уровня развития качеств творческого мышления.

Теория: инструкция к выполнению тестовых заданий

Практика: выполнение невербальных субтестов теста креативности

Торренса: «Незаконченные фигуры», «Создание рисунка».

#### 1.4 Планируемые результаты

К концу обучения по программе обучающиеся

*будут знать:*

- отличительные особенности творческой задачи;

*будут уметь:*

- генерировать поток идей, возможных решений творческой задачи;
- рассматривать имеющуюся информацию с разных точек зрения;
- придумывать нестандартные, необычные идеи и решения;
- детально разрабатывать творческие идеи (детализация выполненного рисунка, умение наполнить собственный рассказ интересными деталями и подробностями, глубина проникновения в решаемую проблему);
- аргументированно отстаивать собственную точку зрения;
- сотрудничать со взрослым и сверстниками в целях решения поставленной задачи;

*будут обладать качествами:*

- целеустремленность и настойчивость при поиске решения проблем; стремление доводить начатое дело до конца;
- активность, ответственность, аккуратность, самостоятельность.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

Срок реализации программы – 1 год, 72 часа, 1 учебный час составляет 30 минут согласно СанПиН для данного возраста.

#### *Календарный учебный график*

Начало учебного года	Окончание учебного года	Количество учебных недель	Количество часов в год	Продолжительность занятий	Периодичность занятий
01.09.22	31.05.23	36	72	2 часа	1 раз в неделю

### 2.2 Методическое обеспечение программы

Выбор методов обучения определяется возрастными, психофизическими особенностями детей, содержанием, а также способностями и возможностями конкретной группы детей.

Методы организации занятия:

- игровые,
- «мозговой штурм»,
- проблемный,
- создание благоприятной психологической атмосферы.

*Алгоритм развивающего занятия:*

1. Вводная часть включает в себя организационный момент (приветствие, размещение детей в рабочей зоне, проверка готовности к работе). Далее следует введение детей в игровую ситуацию (рассказ педагога, привлечение «действующих лиц» - игрушек, моделей геометрических фигур и т. п.). В завершение происходит постановка проблемы, которую необходимо решить в процессе занятия.

Основная цель вводной части - создание у детей мотивации, позитивного настроения на дальнейшую работу. Учебная задача должна стать собственной задачей ребенка.

2. Основная часть обычно начинается с объяснения практического задания. Далее педагог может демонстрировать примеры выполнения аналогичной работы. Возможно коллективное обсуждение вариантов выполнения аналогичного задания (техника «мозгового штурма»). Затем детям предлагается задать вопросы, педагог дает необходимые пояснения. После этого ребята приступают к самостоятельному, либо коллективному

выполнению задания. Педагог различными приемами стимулирует активность ребят.

3. Заключительная часть предполагает с детьми анализ выполненной работы. Дети могут обмениваться впечатлениями, мнениями о своей работе в свободной форме, задавать друг другу вопросы. В конце учебного занятия педагог высказывает собственное мнение. Совместно с ребятами подводятся итоги занятия; выясняется, удалось ли решить поставленную задачу. Проговариваются возможные варианты выполнения аналогичного задания в домашних условиях. Завершение занятия - прощание с детьми.

### 2.3 Ресурсное обеспечение программы

темы	Учебно-дидактический материал	Инструменты и материалы. Наглядные пособия.
1.		Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки). Ножницы, клей. Бумага.
2.	Образцы выполнения аналогичного задания. Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки), бумага. Клей, ножницы, журнальные картинки.
3.1	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки). Полоски и точки из цветного картона (для подгрупповой работы)
3.2	Рабочий бланк на каждого ребенка. Игрушки «Би-ба-бо», музыкальное сопровождение.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки). Иллюстрации к сказкам.
3.3	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки). Слайды, портреты фотографии людей в различном эмоциональном состоянии. Схематические изображения лиц.
3.4	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).
3.5	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).

3.6	Рабочий бланк на каждого ребенка. Раздаточный материал (кружки и полоски)	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).
3.7	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки). Слайды, портреты фотографии людей в различном эмоциональном состоянии. Схематические изображения лиц
3.8	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).Иллюстрации (спецодежда; карнавальные костюмы)
3.9		Иллюстрации (времена года, время суток).Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).
3.10	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).
3.11	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Иллюстрации, игрушки (сказочные животные)
3.12		Бросовый материал и поделки из него. Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки). Бумага.
3.13	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).
3.14	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).
3.15	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).
3.16	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки). Ножницы, клей.
3.17	Рабочий бланк на каждого ребенка.	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).
4.		Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки). Ножницы, клей, бумага, пластилин.

## 2.4 Оценочные материалы

### *Мониторинг образовательных результатов*

Образовательной программой предусмотрена трёхступенчатая система контроля ЗУНов обучающихся, которая включает в себя:

- начальный контроль проводится в начале учебного года и позволяет определить тот уровень развития детей, с которым они пришли на занятия;
- промежуточный контроль проводится в середине учебного года и позволяет отследить динамику в развитии детей после прохождения ½ образовательной программы;
- итоговый контроль проводится в конце учебного года. Данные итогового контроля являются показателем успешности освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы детьми.

Для оценки результатов развивающей работы используется метод тестирования-один из субтестов теста диагностики творческих способностей Е. Торренса (Приложение 1). Метод позволяет определить уровень развития таких качеств креативности мышления, как беглость, гибкость, оригинальность, способность к детальной разработке идей. В основе методики – невербальный образный материал (10 незавершенных фигур). Детям предлагается завершить их.

Обработка результатов (Приложение 2):

- беглость (оценивается по количеству завершенных фигур);
- гибкость (оценивается по принадлежности завершенных рисунков к разным смысловым категориям);
- оригинальность (определяется по частоте встречаемости рисунка в работах других детей),
- разработанность идей оценивается по количеству деталей, использованию цвета.

Особо отмечается объединение двух или более незавершенных фигур в одном рисунке.

*Количественный анализ* включает в себя подсчет сырых баллов. Далее по формуле среднего арифметического выявляется среднее значение беглости, гибкости, оригинальности и разработанности по группе.

*Качественный анализ* заключается в сравнении каждого индивидуального результата со средним по группе и определении уровня развития качеств творческого мышления.



В таблице представлены средние значения (дети до 8 лет)

Уровни	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Способность к детальной разработке идей
Высокий	9-10	9-10	50% оригинальных ответов и более	50% детально разработанных рисунков и более
Средний	6-8	6-8	30-40% оригинальных ответов	20-40% детально разработанных рисунков
Низкий	5 и менее	5 и менее	Менее 30% оригинальных ответов	Менее 20% детально разработанных рисунков

Текущий контроль эффективности педагогической деятельности осуществляется в течение года и основывается на наблюдении педагога, а также на сравнении работ ребенка, выполненных в серии А и серии Б.

## 2.5 Воспитательная работа в объединении

Воспитательная работа с детьми данного возраста направлена на расширение кругозора обучающихся в определенных настоящей программой областях воспитательной деятельности, формирование первичных, базовых знаний и представлений об основных этических нормах и правилах, окружающем мире, Родине, адаптацию детей к коллективному взаимодействию, жизни в коллективе, их социализацию.

Воспитательная деятельность в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Интеллект Плюс» разработана на основе нормативных документов:

1. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

Воспитательная деятельность в творческом объединении осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

1. *Воспитание положительного отношения к труду и творчеству:* воспитание у обучающихся уважения к людям труда и продуктам их деятельности; желания трудиться (трудолюбия); формирование мотивации к творческому труду, работе на результат; осознания важности и социальной значимости труда каждого человека для развития общества.

2. *Интеллектуальное воспитание:* развитие умений и навыков мыслительной деятельности обучающихся, самостоятельности в поисках способов решения поставленных задач; формирование потребности в познании окружающего мира и себя.

3. *Формирование коммуникативной культуры:* формирование у обучающихся навыков адекватного общения со сверстниками и взрослыми; развитие навыков сотрудничества в разных социальных ситуациях.

План воспитательной работы может быть дополнен в зависимости от конкретных образовательных потребностей детей.

**Календарный план воспитательной работы в объединении  
на 2022 – 2023 учебный год**

Мероприятие	Время проведения	Место проведения	Примечания
<b>События внутри ТО</b>			
Акция «Ребята и зверята»	Октябрь-ноябрь	ЦТТ	
Тематическое развлекательное мероприятие «Новогодний огонёк»	Декабрь	ЦТТ	
Тематическое развлекательное мероприятие «По тропинке идёт молодое Лето...»	Май	ЦТТ	
Индивидуальные выставки-самопрезентации	В течение года	ЦТТ	
<b>Культурно-образовательные события за пределами ТО</b>			
Праздники ЦТТ, другие события (конкурсы, выставки)	В течение года		

### **3 Список источников**

#### **3.1 Литература для педагога**

1. Белобрыкина О.А.. Речь и общение.- Ярославль: «Академия развития», «Академия К», 1998
2. Гатанов Ю.Б. Курс развития творческого мышления. Первый год обучения.-СПб.-ИМАТОН., 1996
3. Гатанов Ю.Б. Развиваю логику и сообразительность.- СПб: Издательство «Питер», 2000
4. Ильина М.В. Воображение и творческое мышление. Тесты и методики.-М.: Прометей; Книголюб, 2003
5. Ильина М.В. Развитие вербального воображения.- М.: Прометей; Книголюб, 2003
6. Ильина М.В. Развитие невербального воображения.- М.: Прометей; Книголюб, 2003
- 7.Савенков А.И. Маленький исследователь: развитие творческого мышления. 5 – 6 лет.- Ярославль: Академия развития, 2004
- 8.Савенков А.И. Маленький исследователь: развитие творческого мышления. 6 – 7 лет.- Ярославль: Академия развития, 2004
9. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей.- Ярославль: Академия развития, 1996
10. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления детей.- Екатеринбург: У-Фактория, 2004

#### **3.4 Литература для учащихся**

1. Гатанов Ю.Б. Курс развития творческого мышления. Рабочая тетрадь.-СПб.-ИМАТОН., 1996
2. Родари Дж. Сказки по телефону.-М: Эксмо, 2020
3. Пляцковский М. Пиратские истории.-М: Лабиринт, 2018
4. Тюлле Э. Книга без названия.- М: Клевер, 2019

# Приложения

## Приложение 1

### Незаконченные фигуры



1. \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_



3. \_\_\_\_\_



4. \_\_\_\_\_



5. \_\_\_\_\_



6. \_\_\_\_\_



7. \_\_\_\_\_



8. \_\_\_\_\_



9. \_\_\_\_\_



10. \_\_\_\_\_

## Приложение 2

### Субтест «Незаконченные линии»

(адаптированный вариант обработки результатов)

Параметр	Оценка	Баллы	Примечания
Беглость мышления	Оценивается по количеству завершенных рисунков, выражающих какую-либо идею (абстракции не учитываются)	1 балл за каждый осмысленный рисунок  Максимум-10	
Гибкость мышления	Оценивается по количеству смысловых групп (например, сова и чайка относятся к одной группе – «птицы»)	1 балл за группу  Максимум-10	
Оригинальность мышления	Оценивается в зависимости от частоты встречаемости в работах других людей (см. графу «Примечания»)	1балл за рисунок – возможно, не уникальная идея, но в оригинальном исполнении 2 балла за рисунок-оригинальная идея  Максимум - 20	Список наиболее часто встречающихся ответов (0 баллов): цифры, буквы, узоры – во всех вариантах. Далее – по номерам фигур: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Чайка, птица, облако, сердце, яблоко, очки</li><li>2. Дерево, куст, рогатка, антенна</li><li>3. Звуковые волны, лицо, морда животного</li><li>4. Улитка, волны, змея, усы, хвост</li><li>5. Лодка, гамак, лицо, фрукты</li><li>6. Молния, ступени, машина</li><li>7. Кость, серп,</li></ol>

			<p>крюк, ложка, машина</p> <p>8. Дерево, платье, фигура человека, ракета</p> <p>9. Горы, уши, шляпа</p> <p>10. Ель, клюв, мордочка</p>
Способность к разработке идей	Оценивается не мастерство исполнения рисунка, а степень детализации	<p>1 балл за рисунок-линия замкнута простым способом. Либо прорисован минимум основных деталей. Рисунок может быть слабо узнаваем.</p> <p>2балла за рисунок – прорисованы и основные, и дополнительные детали либо фон. Используются разные цвета.</p> <p>Максимум – 20 баллов</p>	