

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
«УМТика: учимся мыслить творчески»

Возраст обучающихся: 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.....	7
1.4 Планируемые результаты.....	12
2 Комплекс организационно-педагогических условий.....	13
2.1 Календарный учебный график	13
2.2 Методическое обеспечение программы.....	13
2.3 Ресурсное обеспечение программы.....	15
2.4 Оценочные материалы.....	15
2.5 Воспитательная работа.....	17
3 Список источников.....	19
3.1 Литература для педагога.....	19
3.4 Литература для обучающихся.....	19
4. Приложения.....	20

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, приобретения важных социальных умений и навыков, которые обеспечивают ребенку возможность взаимодействия с окружающей действительностью. Креативное мышление, навыки коммуникации, навыки работы с информацией – всё это требуется человеку в современном мире, чтобы самореализоваться, быть успешным и востребованным.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «УМТика: учимся мыслить творчески» имеет социально-гуманитарную 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. В настоящее время креативное мышление выделено как основная составляющая функциональной грамотности, под которой понимается способность человека использовать знания, приобретённые навыки для решения самого широкого спектра жизненных задач. Творческое мышление создает базу для интеллектуального развития

ребенка, может рассматриваться как одно из важнейших профессиональных качеств и стать в будущем залогом успешной карьеры.

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 креативного мышления как компонента функциональной грамотности.

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:

4. Способствовать развитию таких творческих мыслительных способностей, как беглость, гибкость, оригинальность, способность к разработке идей.
5. Формировать независимость мышления, т.е. умения находить собственное решение, оригинальные ответы, открыто высказывать смелые идеи и гипотезы.
6. Развивать целеустремленность и настойчивость при поиске решения проблем, стремление доводить начатое дело до конца.
7. Способствовать раскрытию творческого потенциала; осознанию собственных творческих возможностей.
8. Способствовать преодолению индивидуальных барьеров, препятствующих актуализации творческих ресурсов.

Воспитательные:

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

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «УМТика: учимся мыслить творчески» является модифицированной. В её основе - следующие материалы: «Антираскраски» (автор – С. Страйкер), альбомы для творчества (автор – Т. Гоми), альбом «Мои истории» (автор – А.

Понамарёва), различные игры и упражнения для развития креативности. 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. Программа 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, развиваются конструктивные умения. Дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, добиваться 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 деятельности. Освоенные детьми мыслительные операции отрабатывать в практической творческой деятельности.

3. Принцип личностной ориентации. Каждый обучающийся должен чувствовать себя комфортно; дети ориентированы на успех и мотивацию успешности.
4. 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.
5. Принцип открытости. Предоставлять возможность ребенку работать с открытыми задачами, не имеющими единственно правильного решения.

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
1	Знакомство	1	5	6
2	Введение	1	1	2
3	Развитие креативного мышления	16	46	62
4	Итоговое занятие	-	2	2
	Итого:	18	54	72

1.3 Содержание программы

1. Знакомство (6 часов)

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»). Творческий проект «Мой герб». Коллективная творческая работа «Наша группа».

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

2. Введение (2 часа)

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

3. Развитие креативного мышления (62 часа)

В основе программы – задания открытого типа.

3.1 Пикник для привидений (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.2 На букву «А» (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.3 Что растёт на острове? (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.4 Фургон с мороженым (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.5 Дом для пингвина (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.6 Невидимка (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.7 Домашнее животное (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.8 Яркая рыбка (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.9 Говорящая пчела (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.10 Малыш-динозаврик (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.11 Мечты (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.12 Ожидание (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.13 Большая уборка (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.14 Волшебство для Золушки (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.15За высокими горами...(2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.16 Путь через овраг (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.17 Задание для робота (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.18 Достопримечательность (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.19 Спор (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.20 Новая детская площадка (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.21 Картина великого художника (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.22 Шляпа (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.23 Цветы с далёкой планеты (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.24 Первооткрыватель (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.25 Новый проект дизайнера игрушек (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.26 Необычный пациент доктора Айболита (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.27 Сказочный дворец (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.28 Кот-охотник (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.29 Ковёр-самолёт (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.30 Приключения Русалочки (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

3.31 Салон красоты (2 часа)

Цель: развитие беглости, гибкости, оригинальности мышления, способности к детальной разработке идей.

Теория: введение в игровую ситуацию.

Практика: графическая работа, составление рассказа, обсуждение.

В дополнение к основным заданиям на занятиях используются игры и упражнения на развитие качеств творческого мышления, интеллектуальной активности, коммуникативных навыков (см. приложение 1)

4. Итоговое занятие (2 часа)

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 открытой 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

Разделы	Учебно-дидактический материал	Инструменты и материалы
1, 2	Диагностические бланки	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки). Ножницы, клей. Бумага.
3	Образцы выполнения аналогичного задания. Рабочий бланк на каждого ребенка. Видеоматериалы по теме	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки), бумага. Клей, ножницы, бумага разного формата.
4	Диагностические бланки	Различные изобразительные материалы (фломастеры, карандаши, краски, мелки).

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 1/2 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 7 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 программы «УМТика» 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 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
События внутри ТО			
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	
Культурно-образовательные события за пределами ТО			
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 обучающихся

- 1.Гоми Т. Истории. Альбом для развития креативности. – М.: МИФ, 2015
- 2.Страйкер С. Антираскраска (голубая) – М.: Попурри, 2005
- 3.Страйкер С. Антираскраска (желтая) – М.: Попурри, 2005
- 4.Страйкер С. Антираскраска (фиолетовая) – М.: Попурри, 2005

Приложения

Приложение 1.

Комплекс игр и упражнений на развитие творческого мышления.

Способ подачи материала может меняться в зависимости от особенностей конкретной группы детей и от темы занятия.

Название	Материал
«Кляксы»	Большой лист бумаги, краски, стакан с водой.
Составление рассказа с использованием отдельных слов	Набор слов.
«Цветные сказки»	Произведение латышского писателя И.Зиедониса «Желтая сказка».
«Если бы...»	Изображения игрушек.
«Изобретатели»	Предметные картинки.
«На что похоже?»	На начальном этапе игры необходим образный материал –разнообразные предметы (сосновая шишка, ракушка, лист дерева, кусочек меха и т.п.). В дальнейшем игра может проводиться только в словесном варианте.
«Что общего?»	Предметные картинки.
«Волшебный башмачок»	Бумага, фломастеры.
Ресурсный анализ	Карточки с описанием ситуаций.
«Волшебные картинки»	Картинки со схематическими или стилизованными изображениями.
Сочинение групповой сказки	
«Земля – воздух – вода»	Мяч.
«За и против»	Бумага, фломастеры.
«Оптимисты и скептики»	
«Что упало?»	
«Словесный пинг-понг»	
«Придумай загадку»	Бумага, фломастеры.
Коллективное конструирование настольной игры.	Бумага, фломастеры.