

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
детский сад общеразвивающего вида № 11 «Светлячок»  
муниципального образования Тимашевский район

Т.А. Авраменко, А.Ю. Ветрова,  
А.А. Шеремет

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**УМКА**

Тимашевск, 2024

УДК 373.24  
ББК 74.100

Авраменко Т.А., Ветрова А.Ю., Шеремет А.А. Дополнительная образовательная программа дошкольного образования «Умка»: / Т.А. Авраменко, А.Ю. Ветрова, А.А. Шеремет – Тимашевск, 2024. – 25 с.

Печатается в рамках краевой инновационной площадки «Модель формирования основ функциональной грамотности дошкольников 5-7 лет средствами образовательной игровой среды»

Рецензенты:

*О.Б. Пирожкова*, кандидат педагогических наук, заместитель заведующего МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад «Сказка»

Программа направлена на интеграцию развития креативного мышления и формирования предпосылок функциональной грамотности дошкольников (читательской, математической, естественно-научной, экономической) в рамках реализации инновационного проекта по формированию предпосылок развития функциональной грамотности дошкольников 5-7 лет средствами игровой образовательной среды.

Программа адресована воспитателям, учителям-логопедам, учителям-дефектологам, педагогам дошкольных образовательных организаций.

© Авраменко Т.А., Ветрова А.Ю., Шеремет А.А.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.....</b>	<b>4</b>
1.1. Пояснительная записка.....	4
1.1.2. Актуальность Программы.....	4
1.1.3. Цель и задачи Программы.....	6
1.1.4. Основные принципы реализации Программы.....	7
1.2. Возрастные особенности развития детей .....	7
1.3. Планируемые результаты реализации Программы.....	8
1.4. Оценка результативности Программы.....	9
<b>II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....</b>	<b>10</b>
2.1. Особенности реализации Программы.....	10
2.2. Формы, способы, методы и средства реализации Программы.....	10
2.3. Содержание Программы.....	12
2.5. Способы поддержки детской инициативы.....	18
2.6. Взаимодействие с семьями воспитанников.....	18
<b>III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....</b>	<b>20</b>
3.1. Календарно-тематическое планирование .....	20
3.2. Материально-техническое обеспечение Программы.....	21
3.3. Кадровое обеспечение реализации Программы.....	21
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>22</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ.....</b>	<b>23</b>

## ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

### Пояснительная записка

Программа ориентирована на формирование и развитие креативного мышления посредством интерактивных игр в условиях реализации всех образовательных областей.

**Актуальность программы** обусловлена требованиями ФГОС ДО к вариативным формам, способам, методам и средствам реализации образовательной программы с учетом образовательных потребностей, интересов воспитанников и соответствует возрастным особенностям дошкольников.

В нормативных документах Российской Федерации сформулирован общественный заказ государства системе образования: воспитание инициативного, ответственного человека, готового самостоятельно принимать решения в ситуации выбора. Согласно чему, развитие креативных способностей у дошкольников становится важным и актуальным.

Креативное мышление – это глубокий психический процесс, отличающийся ассортиментом нестандартных итогов для решения ситуаций.

В основе составляющих креативного мышления выделяют:  
беглость (умение находить множество решений и ассоциаций);  
гибкость (многообразие придуманных идей);  
оригинальность (умение находить редкие, но правильные решения).

А.Н. Лук в работе «Теоретические основы выявления творческих способностей» психологически точно описать интегральные качества креативной личности:

1. Зоркость в поисках проблем – способность подметить, воспринять то, что не укладывается в рамки условного, так как на восприятие зачастую влияют привычные структурные клише, установки, оценки, чувства, комфортность по отношению к общепринятым взглядам и мнениям.

2. Способность к «сцеплению» – способность синтезировать воспринимаемые раздражители, координировать новые сведения с прежним багажом личности, без чего воспринимаемая информация не трансформируется в знания, интеллектуальный потенциал.

3. Способность к переносу – способность применения умений и навыков, приобретенных при решении одних задач, к решению других, выработка обобщающих стратегий.

4. Цельность восприятия – способность воспринимать информацию целиком, не расчленяя её на части. Сообразительность как одна из её

составляющих – готовность памяти «выдать» нужную информацию в нужную минуту, легкость ассоциирования.

5. Гибкость мышления – способность быстро и легко переходить от одного класса явлений к другому, далекому по содержанию. Гибкость интеллекта рассматривается как способность вовремя отказаться от скомпрометированной гипотезы.

6. Способность к оценке, выбору одной из многих её альтернатив до её проверки. Кроме логической непротиворечивости и соответствия ранее приобретенному опыту, среди критериев оценки следует выделить эстетический критерий изящества и простоты, легкость генерирования идей, причем необязательно правильных.

7. Беглость речи как способ формирования новых идей в слова.

8. Доведение до конца – способность к доработке деталей как совершенствование первоначального замысла.

Несмотря на различные подходы к психологии творчества и креативности, большинство ученых рассматривают творчество и развитие креативного мышления как необходимое условие для формирования и развития личности.

Ведущий вид деятельности дошкольников – игра.

Игра - это естественный путь обучения маленьких детей.

Рассматривая проблему взаимосвязи игры и обучения, А.В. Запорожец отмечает, что нельзя противопоставлять игру обучению, а необходимо выяснить, как в игре осуществляется обучение и как оно влияет на развитие способностей детей. Он указывал, что обучение на разных возрастных этапах имеет свои особенности, это может быть манипулирование с предметами, игра и специальная учебная деятельность. По его мнению, в игре продолжается обучение в широком смысле.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно-познавательный результат.

Взаимосвязь игры и обучения осуществляется путем создания в обучении воображаемой (условной) ситуации. Разные виды игр задаются разными воображаемыми ситуациями: режиссерская игра - путем смыслового объединения предметов; сюжетно-ролевая игра требует не менее двух сопряженных ролей; игра с правилами - возникает при выполнении правил.

Игровая деятельность стимулирует и развивает различные

способности ребенка: лидерские, творческие, коммуникативные и др. Поэтому использование различных игр развивающего характера является основой построения знания.

В развитии креативных способностей детей важны все виды игр, которые и представлены в программе.

**Педагогическая целесообразность** программы определена важностью создания условий для всестороннего и гармоничного развития дошкольника и обусловлена доступностью реализации содержания и освоении программного материала детьми старшего дошкольного возраста (с различными способностями к творческой деятельности), а также гибкостью и универсальностью самой системы работы.

**Новизна** дополнительной общеразвивающей программы (далее Программа) заключается в интеграции развития креативного мышления с другими областями формирования предпосылок функциональной грамотности дошкольников (читательской, математической, естественно-научной, экономической) в рамках реализации инновационного проекта по формированию предпосылок развития функциональной грамотности дошкольников 5-7 лет средствами игровой образовательной среды.

**Цель программы** – Цель программы - раскрытие и развитие креативного мышления у детей старшего дошкольного возраста

**Развивающие задачи:**

Развивать творческие мыслительные способности (беглость, гибкость, оригинальность, способность к разработке идей).

Развивать целеустремленность и настойчивость при поиске решения проблем, стремления доводить начатое дело до конца.

Формировать независимость мышления, т.е. умение находить собственное решение, оригинальные ответы, открыто высказывать смелые идеи и гипотезы.

**Воспитательные задачи:**

Воспитывать способность работать в коллективе.

Поддерживать интерес детей к совместной деятельности, настойчивость, целеустремленность и взаимопомощь.

Способствовать развитию у детей самоконтроля и самооценки.

**Принципы реализации Программы**

Принцип системности – занятия проводят в течение целого года при гибком распределении содержания в течение дня.

Принцип деятельности – включение ребенка в игровую, познавательную, поисковую и другие виды деятельности с целью стимулирования активной жизненной позиции

Принцип последовательности – любая новая ступень в обучении ребенка опирается на уже освоенное в предыдущем.

Принцип научности – подкрепление всех проводимых мероприятий, направленных на укрепление здоровья, научно обоснованными и практически апробированными методиками.

Принцип наглядности – связан с особенностями мышления дошкольников (после 5 лет – наглядно-образное).

Принцип интеграции – интегративность всех процессов, реализующихся в образовательном процессе.

Принцип дифференцированного подхода – решаются задачи эффективной педагогической помощи воспитанникам в совершенствовании их личности, способствует созданию специальных педагогических ситуаций, помогающих раскрыть психофизические, личностные способности и возможности воспитанников.

Принцип возрастной адресованности – одно и то же содержание используется для работы в разных группах с усложнением соответствующим возрастным особенностям детей.

Природосообразности – определение содержания, формы, средства и стиля взаимодействия с каждым ребенком на основе личностного знания о нем.

## **Возрастные особенности детей**

### **Возрастные особенности детей 5-6 лет**

В старшем дошкольном возрасте происходит интенсивное развитие интеллектуальной, нравственно-волевой и эмоциональной сфер личности.

Дети шестого года жизни стремятся познать себя и других людей, начинают создавать связи в поведении и взаимоотношениях людей. Понимают разный характер отношений, выбирают собственную линию поведения. Происходят изменения в представлениях о себе: имеют дифференцированное представление о своей гендерной принадлежности, в соответствии с этим оценивают свои поступки.

Развитие личности характеризуется появлением новых качеств и потребностей; расширяются знания о предметах и явлениях. Формируется способность к практическому и умственному экспериментированию, обобщению и установлению причинно-следственных связей. Возрастает способность ориентироваться в пространстве (отсутствует точная ориентация

во временах года, днях недели). Растущие возможности детей обуславливают увеличение физиологической нагрузки на организм в процессе различных форм работы.

Основные задачи воспитания и развития:

Приобщать к элементарным общепринятым нормам взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Развивать любознательность, творчество в разных видах деятельности; способность решать интеллектуальные задачи.

Содействовать овладению универсальными предпосылками учебной деятельности.

### **Возрастные особенности детей 6-7 лет**

Ребёнок полностью осознаёт себя как самостоятельную личность, что проявляется в свободном диалоге со сверстниками; умеют отстаивать свою позицию в совместной деятельности. Могут совершать нравственный выбор в реальных жизненных ситуациях. Осознанно выполняют правила поведения, соответствующие гендерной роли, владеют различными видами деятельности характерными для людей разного пола. Старшие дошкольники начинают проявлять интерес к будущему школьному обучению.

Задачи воспитания и развития:

Формировать готовность к школьному обучению, к новой социальной позиции школьника.

Развивать познавательную активность, познавательную мотивацию, интеллектуальные способности детей.

Развивать и обогащать умение организовывать самостоятельную деятельность; добиваться цели и положительного результата.

### **Планируемые результаты реализации Программы**

В результате реализации программы дети 5-6 лет будут уметь:

- быстро генерировать идеи, возможные решения;
- применять разнообразные подходы и стратегии при решении проблем;
- рассматривать имеющуюся информацию с разных точек зрения;
- придумывать нестандартные, уникальные, необычные идеи и рисунки.

- расширять, развивать, приукрашать и подробно разрабатывать какие-либо идеи, сюжеты и рисунки.

В результате обучения дети 6-7 лет будут уметь:

- вырабатывать максимально большое количество идей в ответ на проблемную ситуацию;



- выдвигать новые, неожиданные идеи, отличающиеся от широко известных, банальных;
- находить новые стратегии решения, устанавливать необычные ассоциативные связи;
- творчески разрабатывать идеи.

### **Оценка результативности Программы**

Методика «Солнце в комнате» (приложение).

Цель: выявление умений дошкольника изменять «несуществующее» в «настоящее» или «правильное» в рамках определённой истории.

Методики «Как спасти зайку» (приложение).

Цель: оценка способности преобразования проблемы.

Тест дивергентного мышления Ф. Вильямса (приложение).

Цель: выявление способности к креативному мышлению

## СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### **Особенности реализации программы**

Особенностью Программы является использование разнообразных игр и игровых упражнений, реализуемых в специально созданной в рамках инновационного проекта игровой развивающей среде, направленной на развитие предпосылок формирования функциональной грамотности старших дошкольников.

Программа интегрируется в образовательную деятельность группой педагогов и специалистов детского сада: воспитателями, музыкальным руководителем, инструктором по физической культуре, психологом.

Для реализации программы не требуется специально отведенных часов, так как предложенные игры, упражнения и игровые ситуации «проживаются» как на занятиях, так и в свободное досуговое время взаимодействия воспитанников и взрослых.

### **Формы, способы, методы и средства реализации Программы**

Ведущей формой организации обучения является **групповая**, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к детям, так как в связи с их индивидуальными способностями, результативность в усвоении программного материала может быть различной.

#### **Словесные методы.**

Объяснение – раскрытие сущности некоторых явлений или способов действия. Широко используется для раскрытия значений слов, для объяснения правил и действий в дидактических играх, а также в процессе наблюдений и исследования предметов.

Указания – разъяснение детям способа действия для достижения определенного результата. Выделяют указания обучающие, организационные и дисциплинирующие.

Оценка деятельности – мотивированное суждение о деятельности ребенка, характеризующее качество выполнения задания. Оценка должна иметь не просто констатирующий характер, но и обучающий. Нужно учитывать индивидуальные и возрастные особенности, добиваться, чтобы оценка повышала активность ребенка, интерес к творческой деятельности, организовывала его поведение.

Вопрос – словесное обращение, требующее ответа. Педагогу необходимо овладеть методически правильной постановкой вопросов. Они должны быть четкими, целенаправленными, выражать основную мысль.

#### **Наглядные методы.**

Наблюдение - один из основных, ведущих методов дошкольного обучения. Наблюдение, организованное воспитателем для решения дидактических и воспитательных задач, широко используется в детском саду.

Ведущее значение этого метода связано с тем, что в процессе наблюдения:

а) формируется основное содержание знаний дошкольников - представления о предметах и явлениях окружающего мира;

б) этот метод отвечает познавательным возможностям детей дошкольного возраста;

в) выступая как самостоятельный метод, он часто сочетается с другими методами или включается в их состав в качестве приема (при организации элементарных упражнений, проведении бесед и др.), предваряет многие продуктивные виды деятельности и т. Д.

Рассматривание иллюстраций и др.

Демонстрация фильмов и видеоматериалов.

**Практические методы** направлены на применение навыков и умений и их совершенствование. К практическим методам относятся различные игры, игровые упражнения и ситуации:

- игры, возникающие по инициативе ребенка – самостоятельные игры;

- игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и развивающей целью.

Игры-эксперименты – это игры на основе экспериментирования с предметами. Основное действие для ребенка – манипуляция с определенным предметом.

Игры-путешествия – заключаются в том. Что ребенок совершает прогулку в мир вещей, манипулируют с ними, решает проблемную ситуацию в ходе такого «путешествия».

Простейшие поисковые и проблемные ситуации для дошкольников. Основное действие – отгадывание и поиск.

Игры с моделированием – моделирование предполагает замещение одних объектов другими (реальных - нереальными).

Игры-этюды – небольшая драматизация, которая осуществляется детьми совместно с педагогом.

Игровые проблемные ситуации – форма совместной деятельности педагога и детей, в которых дети решают ту или иную проблему, а педагог

направляет детей на решение проблемы, помогает приобрести новый опыт, активизирует детскую самостоятельность.

Творческое рисование и другая творческая продуктивная деятельность и т.п.

## **Содержание Программы**

### **1. Тема: «Сказка наоборот»**

*Цель:* развитие внимания и памяти, навыков активного слушания, быстроты мышления, логики, фантазии и воображения.

*Продолжительность:* 20 минут

*Инструментарий:* карточки с изображением героев сказки.

*Ход и содержание деятельности.* Вначале педагог предлагает детям прослушать и вспомнить сказку. В процессе прослушивания педагог вывешивает на доску наглядный материал – героев сказки в хронологическом порядке. Далее сказка повторяется вместе с детьми с помощью наглядного материала, но уже рассказываемая всей группой.

Вариант 1. Педагог предлагает детям восстановить события сказки в обратном порядке, т.е. с ее окончания. Дети, работая в парах, по очереди называют события, а педагог прикрепляет к доске героев в том порядке, в котором они были названы. Когда все герои и события восстановлены, дети совместно с педагогом читают новую получившуюся сказку.

Вариант 2. Педагог предлагает поменять главного героя сказки и рассказать новую сказку.

Вариант 3. Педагог предлагает поместить героев сказки в новые условия и написать другую сказку.

### **2. Тема: «Ученый попугай»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания, гибкости мышления и творческой активности.

*Продолжительность:* 20 минут

*Инструментарий:* игрушка «Учёный попугай».

*Ход и содержание деятельности.* Педагог рассказывает, что гость пришел к ним рассказать одну очень интересную историю, которую он однажды услышал. Но случайно на самом интересном месте он забыл продолжение.

Вариант 1. Педагог предлагает детям восстановить события.

Вариант 2. Педагог предлагает составить поучительную историю на тему «Утренняя гимнастика», «Порядок в детской», «Помощь младшей сестренке» и др.

Вариант 3. Педагог предлагает продолжить историю в стиле фэнтези.

### **3. Тема: «Сказочный салат»**

*Цель:* развитие речи, внимания и памяти, навыков активного слушания, гибкости мышления, логики, фантазии и воображения.

*Продолжительность занятия:* 30 минут.

*Инструментарий:* карточки со сказочными героями.

*Ход и содержание деятельности.* занятие проводится в игровой форме. В начале занятия педагог спрашивает у детей любят ли они салаты и какие салаты они знают. Далее он предлагает приготовить необычный, сказочный салат по уникальному рецепту. Ингредиенты салата – это сказочные герои из разных сказок, обозначенные на заранее подготовленных карточках. Педагог вместе с детьми вытягивают 2-3 карточки-ингредиента и перемешивают их как салат в одну сказку. Дети вспоминают и предлагают события из сказок-ингредиентов, а педагог помогает им соединить события в одну общую сказку.

### **4.Тема: «Кораблекрушение» (по Т.И. Бабаевой и О.В. Киреевой)**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления; выявить экспериментальным путем уровня растворимости различных веществ в воде.

*Продолжительность:* 30 минут.

*Инструментарий:* мешочки с солью, сахаром, акварельными красками, глиной, крупой, речным песком; коробочки, в которых находятся данные вещества; пустая миска или прозрачные стаканы; вода в емкости 1л.

*Ход и содержание деятельности.* Педагог показывает детям макет корабля: тазик с водой; 6 мешочков, наполненных солью, сахаром, акварельными красками, глиной, крупой, речным песком; коробочки, в которых находятся данные вещества; пустая миска или прозрачные стаканы.

Ребенку предлагается проблемная ситуация: корабль перевозил груз из одного порта в другой и попал в шторм и корабль затонул. Но спасателям удалось спасти людей и мешки с грузом. Но когда их открыли, некоторые из мешков оказались пустыми.

Педагог спрашивает, какие вещества исчезли и почему. Далее проводится эксперимент, подтверждающий догадки детей.

### **5. Тема: «Путешествие в пустыне» (по Т.И. Бабаевой и О.В. Киреевой)**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления; поиск различных способов очистки воды.

*Продолжительность:* 30 минут.

*Инструментарий:* марля, промокашка, сито, дуршлаг, воронка, пустые чистые банки, вода, загрязненная песком.

*Ход и содержание деятельности.* Проблемная ситуация. Шел по пустыне караван, путешественники уже много времени провели в пустыне и у них осталось мало воды. Но случилась беда налетел ураган, и вся вода стала грязной. Как помочь путешественникам? Как очистить воду? В своих мешках они нашли марлю, промокашку, сито, дуршлаг, воронку, пустые чистые банки.

Детям предлагается проверить свои догадки, проведя эксперимент.

### **6. Тема: «Фантастические гипотезы»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 20 минут.

*Инструментарий:* картинки с предметами.

*Ход и содержание деятельности.* Педагог спрашивает у детей о том, что было бы, если...

- ... умел летать;
- ... бы разговаривали;
- ... варили еду в детском саду;
- ... продавал конфеты;
- ...находился в космической ракете;
- ...находился под водой;
- ...каждый день опаздывал;
- ... спал вниз головой;
- ...ходил задом на перед;
- ...был новогодней елкой;
- ...шил одежду из листьев.

### **7. Тема: «Невиданное животное»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 20 минут.

*Инструментарий:* картинки с геометрическими фигурами, краски.

*Ход и содержание деятельности.*

Вариант 1. Педагог предлагает детям из вырезанные фигур сложить невиданных животных, разукрасить их и придумать им название.

Вариант 2. Педагог предлагает вытаскивать несколько фигур и включить их в свой рисунок невиданного животного.

Вариант 3. Детям предлагается с помощью фигур «дорисовать» известных животных, превратив их в невидимых.

### **8. Тема: «Чудеса чудесные»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 20 минут.

*Инструментарий:* картинки с изображением ковра-самолета и скатерти-самобранки.

*Ход и содержание деятельности.*

Вариант 1. Педагог просит представить, что в группе есть ковер-самолет. Он унесет нас туда, куда мы захотим. Куда бы мы хотели слетать? Зачем? Дети отвечают.

Вариант 2. Представьте, что у нас в группе есть скатерть-самобранка, что бы вы ей заказали? А почему?

### **9. Тема: «Картина из дырок»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 20 минут.

*Инструментарий:* бумага, дырокол, карандаш, зубочистки

*Ход и содержание деятельности.*

Педагог говорит о том, что, если много раз проткнуть лист бумаги зубочисткой, или любым предметом получится много дырок. Но если протыкать бумагу в определенной последовательности, может получиться целый рисунок.

Вариант 1. Педагог предлагает «нарисовать» зубочисткой на бумаге обычный предмет.

Вариант 2. Педагог предлагает «нарисовать» на бумаге картину. Используя разные формы дырочек.

### **10. Тема: «Жизнь телефона»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 20 минут.

*Инструментарий:* телефон.

*Ход и содержание деятельности*

Детям предлагается рассмотреть телефон. Затем дети объединяются в группы и отвечают на вопросы:

Из чего может быть сделан телефон?

Может у телефона меняться настроение?

Может телефон болеть?

Можно ли взять телефон в друзья?

Что чувствует телефон, когда его протирают или ремонтируют?

Кого из членов семьи телефон любит больше всего?

Помнит ли телефон мастера, который его сделал?

Затем дети придумывают сказку о вещах (как телефон подружился с новым платьем или как сумка поссорилась с телефоном и т.д.).

### **11. Тема: «Удивительные кляксы»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 30 минут.

*Инструментарий:* телефон.

*Ход и содержание деятельности.*

Педагог предлагает капнуть любую краску на середину листа и сложить лист пополам. Детям необходимо увидеть в своей кляксе, на что или на кого она похожа.

Вариант 1. Педагог предлагает дорисовать изображение.

Вариант 2. Педагог предлагает придумать историю «Жили-была клякса».

## **12. Тема: «Биоинжиниринг»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 30 минут.

*Инструментарий:* пластилин, дощечки для лепки, бусинки, шарики, блестяшки, конфетти и др. мелкие детали.

*Ход и содержание деятельности.*

Педагог предлагает перенестись всем в лабораторию биоинжиниринга. В лаборатории ученые создают новые сорта овощей и фруктов, и детям надо помочь ученым. Ребятам предлагается взять 2 или 3 овоща или фрукта и слепить новый вид, придумав ему название.

## **13. Тема: «Круги Луллия»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 30 минут.

*Инструментарий:* круги Луллия определенной тематики.

*Ход и содержание деятельности.*

Вариант 1. Найди реальное сочетание.

Дети под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

Вариант 2. Объясни необычное сочетание.

При раскручивании кругов рассматриваются случайные соединения объектов и как можно достовернее объясняются необычность их взаимодействия.

Вариант 3. Придумай фантастическую историю или сказку. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку. Неправильных ответов в этой игре быть не может, важно принять любой ответ ребёнка.

Вариант 4. Реши проблемы. В фантастическом мире с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.



Вариант 5. Составь сказку. На большом круге кольца Луллия карточки с изображением сказочных героев. На среднем – изображения природных и рукотворных объектов. На малом – закодированные черты характера:

веселый  
любопытный  
трудолюбивый  
добрый  
жадный  
злой  
печальный  
умный

Необходимо раскрутить круги, выбрать объекты, составить сказку по схеме:

Жил-был кто? Каким он был? Куда отправился в путешествие? С кем подружился герой? Какая беда случилась? Как друзья справились с бедой?

#### **14. Тема: «У кого какой характер?»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 30 минут.

*Инструментарий:*

*Ход и содержание деятельности.*

Педагог раздает детям картинки с изображением различных предметов и предлагает им описать характер этих предметов, например, характер молотка, кровати, подушки, карандаша.

Вариант 1. Проводится беседа о том, как может меняться характер различных предметов в зависимости от того, кому они служат, и кто держит их в своих руках.

Вариант 2. Детям предлагается описать работу печального или веселого молотка, исполнительной или ленивой пилы, гордого или скромного карандаша, внимательной или невнимательной тетради и т.д.

#### **15. Тема: «Запрограммированные истории»**

*Цель:* развитие воображения, фантазии, речи, внимания и памяти, навыков активного слушания и гибкости мышления

*Продолжительность:* 30 минут.

*Инструментарий:* робомышка (робопчела), игровое поле, карточки с героями сказок.

*Ход и содержание деятельности.*

Педагог предлагает детям запрограммировать хоть робомышки, чтобы дойти до картинок одной сказки. А затем использовать другие ходы, найдя

новых вымышленных героев истории. Невероятные истории обсуждаются и поощряются призами.

### **Уровень и сроки реализации программы:**

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

Сроки реализации программы: 1 год, 34 часа

### **Режим занятий:**

6-7 лет - 30 минут 1 занятие в неделю, 34 часа в год.

### **Способы поддержки детской инициативы**

Поддержка детской инициативы в программе основывается на базовых положениях ФГОС и ФОП дошкольного образования и заключается в создании благоприятных условий для креативной деятельности ребенка, его самовыражения и возможности проявить творчество, активность и самостоятельность «от удивления и любопытства к любознательности и стойкому интересу».

Программа предусматривает развитие и поддержку детской инициативы через вовлечение ребенка в специально организованную игровую деятельность по формированию предпосылок функциональной грамотности, позволяющую:

- побуждать детей формулировать имеющиеся у них идеи и представления, высказывать их;

- организовывать совместную деятельность взрослого с детьми, основанную на поиске вариантов решения проблемной ситуации, предложенной самим ребёнком;

- создавать условия для самостоятельной игровой деятельности детей;

- создавать ситуацию успеха для каждого ребенка.

### **Взаимодействие с семьями воспитанников**

Одним из основных условий, необходимых для развития детей, является взаимодействие с родителями по вопросам образования ребенка, непосредственного вовлечения их в образовательную деятельность, в том числе посредством реализации совместных образовательных проектов на основе выявления потребностей и поддержки образовательных инициатив семьи.

Основной путь организации тесного сотрудничества – взаимодействие, результатом которого станет развитие личности ребёнка во всем его многообразии: любознательности, целеустремленности, самостоятельности, а также развитие креативного мышления.

Формы взаимодействия	
Познавательные/ Информационные / Практические	Формы отчета
<p><i>Родительское собрание</i> (организованное ознакомление родителей с задачами, содержанием предлагаемых услуг).</p> <p><i>Тематические консультации</i> (ответы на интересующие вопросы родителей), индивидуальные консультации (квалифицированные ответы специалистов ДОУ).</p> <p><i>Мастер-классы</i> (позволяют знакомить родителей приемами, методами и технологиями развития креативного мышления детей). <i>Презентация</i> дополнительной услуги</p>	<p>Конкурсы, выставки, открытые занятия, подготовка фото-видео отчетов</p>

## ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

### Календарно-тематическое планирование

Месяц	Тема	Количество часов
Сентябрь Январь Март	Сказка наоборот	3
Сентябрь Апрель	Ученый попугай	2
Октябрь Январь	Сказочный салат	2
Октябрь Март	Кораблекрушение	2
Ноябрь	Путешествие в пустыне	1
Ноябрь Апрель	Фантастические гипотезы	2
Октябрь Май	Невиданное животное	2
Ноябрь Июль	Чудеса чудесные	2
Декабрь Июнь	Картина из дырок	2
Январь Апрель	Жизнь телефона	2
Февраль Июнь	Удивительные кляксы	2
Декабрь Май	Биоинжиниринг	2
Февраль Июль	Круги Луллия	2
Октябрь	У кого какой характер	2
Декабрь Июль	Запрограммированные истории	2
		30

### **Материально-техническое обеспечение Программы**

Для успешной реализации Программы необходимо и достаточно наличие канцелярских товаров, наборов для творчества, а также робомыши/робопчелы.

Материально-технические условия соответствуют санитарно-гигиеническим требованиям и нормам пожарной безопасности.

### **Кадровое обеспечение реализации Программы**

Реализацию Программы осуществляет педагог, имеющий педагогическое профессиональное образование, владеющий методиками дошкольного образования.

#### **Заведующий ДОУ:**

- общее руководство по внедрению программы;
- контроль соблюдения охраны жизни и здоровья детей.

#### **Старший воспитатель:**

- нормативно-правовое, программно-методическое обеспечение реализации программы;
- проведение мониторинга (совместно с педагогическим персоналом);
- контроль реализации программы.

#### **Музыкальный руководитель:**

- реализация программы в образовательной деятельности.

#### **Педагог-психолог:**

- обеспечение эмоционального благополучия детей и сотрудников ДОУ.

#### **Воспитатели:**

- реализация программы;

#### **Заведующий хозяйством:**

- создание материально-технических условий;
- контроль выполнения персоналом санитарно-гигиенических условий при реализации программы.

#### **Формы работы с педагогами**

- консультирование;
- мастер-классы;
- организация открытых просмотров занятий с детьми по программе.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Альтшуллер Г.С. Краски для фантазии. Прелюдия к теории развития творческого воображения //Шанс на приключение. /Сост. А.Б. Селюцкий. Петрозаводск, 2004
2. Белобрыкина О.А. Речь и общение. - Ярославль: «Академия развития», «Академия К», 2013
3. Гатанов Ю.Б. Курс развития творческого мышления. Первый год обучения.- СПб.-ИМАТОН, 1996
5. Гатанов Ю.Б. Развиваю логику и сообразительность.- СПб: Издательство «Питер», 2000
6. Ильина М.В. Воображение и творческое мышление. Тесты и методики.- М.: Прометей; Книголюб, 2013
7. Ильина М.В. Развитие вербального воображения.- М.: Прометей; Книголюб, 2003
8. Ильина М.В. Развитие невербального воображения.- М.: Прометей; Книголюб, 2003
9. Прохорова Л.Н. Путешествие по Фанталии. Практические материалы по развитию творческой активности дошкольников. - СПб: «ДЕТСТВО- ПРЕСС», 2020
10. Савенков А.И. Маленький исследователь: развитие творческого мышления. 5 - 6 лет. - Ярославль: Академия развития, 2004;
12. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей.- Ярославль: Академия развития, 2017
13. Субботина Л.Ю. Развитие воображения у детей.- Ярославль: Академия развития, 1996
14. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления детей.- Екатеринбург: У-Фактория, 2004
15. Туник Е.Е. Модифицированные креативные тесты Вильямса. - СПб: Речь, 2015
16. Шашкова З.В. Занятия по дошкольной подготовке: развитие творческого мышления - М.: Глобус, 2007

### Методика «Солнце в комнате»

Целью методики является выявление умений дошкольника изменять «несуществующее» в «настоящее» или «правильное» в рамках определённой истории через исключение расхождения.

Необходимый материал для проведения диагностики: изображение помещения – комнаты, в которой есть человек и солнце, карандаш.

Инструкция: педагог, демонстрируя картинку, предлагает ребёнку ее рассмотреть и рассказать, что на ней нарисовано. После того, как ребёнок перечислил, определённое количество предметов, изображённых на картинке, педагог обращает внимание на то, что солнце нарисовано в комнате, и предлагает ребёнку, если это необходимо, исправить картинку, так, как будет правильным, по мнению ребёнка. Ребёнок может в устной форме объяснить, как исправить картинку, не используя карандаш.

На протяжении всей деятельности педагог анализирует попытку воспитанника откорректировать изображение.

Интерпретация данных ведается по представленной ниже системе:

- 1) нет ответа, нежелание выполнять задание («Не знаю, как исправить», «Все правильно»);
- 2) «Формальное исключение ошибки (зарисовать солнышко);
- 3) Содержательное исключение ошибки:
  - а) элементарный (незатейливый, простой) ответ (изобразить солнце на улице);
  - б) неэлементарный (глубокий) ответ (придумать из солнца предмет, например, лампу);
- 4) разумный (полезный) ответ (несоответствующий предмет отделить от остальных, оставив его в той же ситуации (добавить (изобразить) окно, «сделать картину» и т.п.).

### Методика «Как спасти зайку»

Целью методики является оценка дошкольников в способности преобразования проблемы на выбор в репорте свойств знакомого объекта в другую ситуацию. Основанием для проведения является надситуативно-преобразовательный характер творческих решений.

Необходимый материал для проведения диагностики: игрушка зайца, деревянная палочка, блюдце, не надутый воздушный шарик, ведерко, лист бумаги.

Инструкция: весь перечисленный материал, необходимый для диагностики, раскладывается на столе перед ребенком.

Педагог предлагает ребёнку познакомиться с зайчиком и рассказывает историю: «Решил зайчик поплавать на кораблике по морю и уплыл далеко-далеко от берега. А тут начался шторм, появились огромные волны, и стал зайка тонуть. Помочь зайке можем только мы с тобой. У нас для этого есть несколько предметов (показывая на стол). Что бы ты выбрал, чтобы спасти зайчика?»

Интерпретация данных. В ходе обследования фиксируются характер ответов ребенка и их обоснование. Данные оцениваются по трехбалльной системе.

1 уровень. Дошкольник решает выбрать блюдце или ведро, и палочку, с помощью которой возможно достать зайку со дна, не выходя за рамки простого выбора; малыш пробует применять предметы в готовом виде, бессознательно перекладывая их свойства в другую ситуацию.

2 уровень. Принятие решения простейшего направления. Дошкольник применяет имеющуюся палочку в виде бревна, для того чтоб добраться на нём зайцу до берега. То есть, не выходя за границы ситуации выбора.

3 уровень. Ребёнок предлагает надуть шарик или сделать кораблик, используя белый лист бумаги или ненадуый воздушный шарик. Ребёнок имеет установку на изменение предметного наличного материала. Начальная задача на выбор по его инициативе изменяется в преобразовательную задачу, что говорит о надситуативном подходе к ней дошкольника.

### **Тест дивергентного мышления Ф. Вильямса**

Рекомендуется проводить в групповой форме. Отводимое время для тестирования не более 25 минут.

Педагог предлагает ребятам три листа книжного формата, на каждом из которых изображены 4 квадрата, в каждом из квадратов нарисованы определённые фигуры. Под каждым из квадратов написана цифра.

Инструкция: ребятам предлагается по порядку квадратов (от 1 до 12) придумать и нарисовать необычные картинки, которые другие не смогут придумать. Изображённое внутри квадрата, следует сделать частью рисунка, а рисовать можно в любом пространстве квадрата, все зависит от того, что будет изображаться. Чтобы рисунки были яркими, можно рисовать цветными карандашами или другими средствами для рисования. По завершению работы, необходимо придумать название картинки, раскрывающее смысл нарисованного или того, что вы хотели передать через рисунок.



Интерпретация данных: выражена в баллах по пяти показателям (когнитивным факторам дивергентного мышления и фактором, характеризующим способность к словарному синтезу):

- БЕГЛОСТЬ (Б) складывается из числа рисунков, сделанных ребёнком (возможное количество баллов от 1 до 12, по баллу за рисунок);

- ГИБКОСТЬ (Г) начиная от 1 рисунка, количество измеренных категорий рисунков: категория «живое», где возможно изображение дерева, цветка, человека, животного и т.п.; «механическое» - включает изображение мебели, игрушки, корабля и т.п.; «символическое» - обозначает символ, цифру, букву и т.п.; «видовое, жанровое» - передаст рисунок дома, парка, города и т.п. Дети, проявляющие нестандартные, творческие способности предпочитают что-либо менять в рисунке, так как их мышление подвижно. В зависимости от того, сколько раз будет меняться категория рисунка, возможное количество баллов от 1 до 11;

- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ (О) расположение рисунка относительно стимульной фигуры (для менее творческих личностей будет выступать ограничением линия или фигура, нарисованная в квадрате. У детей, проявляющих креативность, рисунки будут внутри закрытой части, у имеющих высокий уровень креативности будут рисунки и внутри и за пределами фигуры. Соответственно, баллы от 1 до 3: если рисунок только снаружи – наименьший балл, если использовалась вся зона квадрата – 3 балла. Балл за оригинальность равен сумме баллов по всем рисункам данного критерия);

- РАЗРАБОТАННОСТЬ (Р) симметрия – асимметрия (оценивается расположение деталей, делающие асимметричным изображение. Если внутренне и внешнее пространство симметрично, то баллы не прибавляются; если асимметрия есть вне замкнутого пространства – 1 балл; внутри пространства – 2; полная асимметрия – 3 балла. Итог – сумма баллов по всем рисункам);

- НАЗВАНИЕ (Н) – богатство словарного запаса (суть передачи в названии изображённого в рисунке оценивается в ноль баллов если нет названия; если одно слово – 1 балл; словосочетание, отражающее изображённое – 2 балла; 3 балла если название выражает скрытый смысл рисунка. Итоговый балл будет суммой за все рисунки).