

У Т В Е Р Ж Д А Ю
Директор
МБОУ Сортавальского МО РК ЦПМСС
Поташева Д.А.
Принято на Педагогическом
Совете протокол №3
от 11.06.2026



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение для детей, нуждающихся в психолого-педагогической и медико-социальной помощи Сортавальского муниципального округа Республики Карелия

Центр психолого-медико-социального сопровождения

Рабочая программа «Развитие творческого мышления»

Программу составила:
Мишина Е.А., педагог-психолог

г. Соргавала, 2026

1. Пояснительная записка.

1.1 Актуальность и перспективность программы

Рабочая программа «Развитие творческого мышления» разработана на основе методического материала Гатанова Ю.Б. «Курс развития творческого мышления, СПб, Иматон «Умное поколение».

Курс развития творческого мышления разработан на базе модели структуры интеллекта Дж. Гилфорда. В рамках этой модели впервые было выделено дивергентное мышление, являющееся основой творчества.

Дивергентное мышление-это вид мышления, который характеризуется преодолением мыслительных шаблонов и стереотипов, снятием ограничений и большой свободой в решении проблем. Дивергентное мышление не может формироваться от случая к случаю, оно требует целенаправленного обучения и развития.

Предложенный курс включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей и обеспечивает учащихся необходимым для этого теоретически систематизированным и практически эффективным материалом.

Курс развития творческого мышления является результатом трехлетней адаптации методических материалов Гатанова Ю.Б. в российских школах. Основу курса составили задания, разработанные в соответствии с особенностями нашей культуры, с учетом замечаний психологов и учителей, проводивших занятия.

Психологические исследования и опыт обучения в школах России показывают, что практически все дети обладают творческим потенциалом, который может быть развит специальными систематическими занятиями. Важно отметить, что способности, навыки и умения, приобретаемые на этих занятиях, дети успешно переносят на другие учебные предметы и в повседневную жизнь.

Задания, предложенные в методических рекомендациях предназначены как для развития общих свойств творческого мышления (беглости, гибкости, оригинальности, способности к детальной разработке), так и для развития отдельных творческих мыслительных способностей.

При разработке рабочей программы «Развитие творческих способностей» были взяты методические рекомендации Гатанова Ю.Б. «Курс развития творческого мышления».

С 2023 года я активно внедряла упражнения в индивидуальные и групповые занятия, дорабатывала их, адаптировала под психологические особенности детей, придумывала новые формы упражнений и в результате это сложилось в образовательную программу «Развитие творческого мышления». Данная программа имеет положительную динамику в развитии творческих способностей учащихся, что отмечают родители и учителя, а также учащиеся демонстрируют беглость , гибкость и оригинальность мышления на занятиях.

1.2.Основные подходы и стратегии программы

I. Мозговой штурм и принцип «беглости»

Психологические исследования показывают, что мысли и идеи, которые первыми приходят к нам в голову при решении какой-либо проблемы, редко бывают оригинальными. Зарубежные и отечественные психологи, подтверждают существование зависимости между количеством идей и степенью их оригинальности (оригинальными считаются относительно редкие на весь класс или группу идеи).

Таким образом, беглость мышления, понимаемая как способность продуцировать множество возможных решений проблемной ситуации, является необходимым (хотя и недостаточным) условием творческого подхода в любой деятельности.

Следовательно, требуются специальные техники и упражнения для развития беглости мышления. Основной техникой, по мнению Дж. Гилфорда, Дж. Рензулли и др. является метод «мозгового штурма». Согласно этому методу, для развития беглости мышления необходимо:

1. Поставить перед учащимися проблему, которая имеет множество правильных решений (например: « Чем можно рисовать?»);
2. Хвалить учащихся, записывая все мысли и идеи, которые приходят им в голову, независимо от того, насколько «дикими», непрактичными или глупыми кажутся эти идеи;
3. Ценить не качество ответов, а их количество (устроить, например, соревнование, где выигрывают учащиеся, предложившие больше способов решения проблемной ситуации или задачи);
4. Воздержаться от критики и оценки идей до тех пор, пока они не перестанут поступать.

Именно последние ответы чаще оказываются наиболее оригинальными. С. Парнс обнаружил, что вторая половина ответов содержит на 78% больше ценных творческих идей, чем первая половина. Поэтому не форсируем стадию выдвижения идей.

II. Принцип мягкого соревнования.

Курс разработан на основе игровых методах, а играх детей часто присутствует элемент соревнования.

По мнению Дж. Рензулли, при обучении надо использовать мягкое соревнование, так как это способствует активному вовлечению детей в учебный процесс. Чтобы избежать опасностей, связанных с отрицательными эффектами соревнования, для проведения мягких соревнований следует соблюдать следующие правила:

1. Организовывать групповые соревнования чаще, чем индивидуальные
2. Соревновательная деятельность не должна быть связана с материальными вознаграждениями или оценками.
3. Составы команд должны постоянно меняться, чтобы все дети имели возможность побывать в числе победителей.

III. Принцип сотрудничества и кооперации.

Творческая деятельность по определению предполагает свободу действия ребенка. Учащиеся могут работать над упражнениями как самостоятельно, так и в паре с кем-либо или даже группой. Отметим, что групповая деятельность представляет благоприятную возможность для:

-обучения сотрудничеству и пониманию, что « один ум хорошо, а два –лучше»;

- развития лидерских способностей

-достижения успеха менее творческими детьми в результате сотрудничества с более творческими учащимися.

IV. Оценивание и благоприятная психологическая атмосфера.

К. Роджерс утверждал, что рождение творческих идей поощряется созданием атмосферы психологической безопасности, в которой безусловно принимается ценность каждого человека.

Самый эффективный способ создать благоприятную психологическую атмосферу в группе- это максимально снизить внешнее, формальное оценивание и направить учащихся в русло самооценивания.

V. Принцип безоценочной деятельности.

Этот принцип означает, что обсуждение результатов деятельности и ее оценка откладываются до того момента, пока человек сам не увидит другие возможные идеи или способы решения рассматриваемой проблемы.

Основная цель принципа безоценочной деятельности- это освобождение учащихся от страха делать ошибки.

1.3 Практическая направленность программы

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Тип представленной программы: коррекционно-развивающая

Назначение программы- программа предназначена для детей от 8 до 12 лет не имеющих выраженных интеллектуальных нарушений.

1.4 Цель и задачи программы

Цель программы: формировать и развивать у обучающихся способность эффективно действовать в условиях новизны и неопределённости, а также развивать креативные навыки, позволяющие создавать оригинальные и новые продукты.

Задачи программы:

1. Развитие интеллектуальных качеств, входящих в состав креативности: гибкости, гибкости, и оригинальности мышления, воображения, умения находить неожиданные ассоциации.
2. Демонстрация возможностей использования креативности при решении жизненных проблем, а также достижение личных целей.
3. Формирование навыков командной творческой работы.

1.5 Адресат: дети от 8 до 12 лет.

1.6 Уровень программы, сроки реализации программы:

Уровень программы: ознакомительный

Формы проведения занятий: очная. Занятия проводятся в группе не более 10 человек.

Регулярность и продолжительность занятий.

Программа рассчитана на 7 месяцев, 1 раз в неделю. Продолжительность занятия- 45 минут. Количество занятий- 27 занятий.

1.7 Планируемые результаты реализации программы

1. Обучающиеся научатся предлагать несколько разных идей в ответ на простой вопрос или задание (например, «На что похож это облачко?», «Как можно использовать пустую коробку?»). По итогам занятий дети смогут назвать 3–5 вариантов ответа вместо 1–2 в начале программы. Это отражает развитие беглости и гибкости мышления.
2. Обучающиеся смогут с помощью педагога находить простые творческие решения бытовых ситуаций (например, придумать игру из подручных материалов, украсить открытку необычным способом, помочь сказочному герою найти выход из затруднительного положения). Это демонстрирует применение креативности в жизни.
3. Обучающиеся освоят базовые правила работы в паре или небольшой группе: выслушивать товарища, делиться материалами, договариваться о совместных действиях («Кто будет рисовать, а кто клеить?»), «Давай сделаем так: сначала ты придумаешь, потом я».
4. Обучающиеся создадут не менее трёх совместных творческих работ за период программы (аппликация, мини-спектакль, коллективный рисунок, постройка из кубиков и т. д.), где каждый внесёт свой вклад. Работы будут отличаться яркими деталями, необычными сочетаниями цветов/форм или оригинальной трактовкой темы. Обучающиеся проявят готовность пробовать новое и не бояться ошибок в игровой форме: будут экспериментировать с красками, формами, словами, предлагать «смешные» или «волшебные» варианты решений, воспринимать неудачу как часть игры («Не получилось — попробуем иначе!»). Это отражает цель программы — действовать в условиях новизны — и опирается на все задачи.
5. Обучающиеся научатся с опорой на визуальные подсказки (карточки, схемы, пиктограммы) ставить простую цель и планировать 2-3 шага для её достижения (например: «Сначала нарисуем домик, потом деревья, потом солнышко»). В конце занятия дети с помощью педагога оценят, что получилось, а что можно улучшить.

1.8. Система оценки достижения планируемых результатов

Оценка в рамках данной программы носит исключительно формирующий и стимулирующий характер. Её главная цель — не выставление баллов или сравнение детей между собой, а отслеживание индивидуального прогресса каждого обучающегося, фиксация его успехов и определение зон ближайшего развития.

Система оценки строится на принципах, заложенных в программе: безоценочности деятельности, создании благоприятной психологической атмосферы и приоритете самооценивания над внешним контролем.

Формы и методы оценивания

Для мониторинга динамики развития креативного мышления используются следующие методы:

Наблюдение: является основным методом. Педагог-психолог фиксирует проявления учащихся во время выполнения заданий, их активность, инициативность, способность к сотрудничеству и реакцию на трудности. Наблюдение ведется за такими параметрами, как количество предложенных идей, разнообразие подходов, оригинальность решений, умение работать в команде.

Продуктивный метод: анализ продуктов творческой деятельности обучающихся (рисунков, аппликаций, построек из кубиков, сценариев мини-спектаклей). Оценивается не столько техническое исполнение, сколько наличие оригинальных деталей, необычных сочетаний, новизна идеи.

Самооценка и рефлексия: проводится в конце каждого занятия. Детям предлагаются простые вопросы для обсуждения: «Что сегодня получилось лучше всего?», «Какая идея

тебе самому понравилась?», «Что было самым сложным?». Это помогает ребенку осознать свой опыт и закрепить позитивное отношение к творчеству.

Критерии и показатели оценки

Достижение планируемых результатов оценивается по следующим критериям, соответствующим задачам программы:

Критерий	Показатели (что наблюдаем)
Беглость и гибкость мышления	- Увеличивается количество вариантов ответов на открытые вопросы (с 1-2 до 3-5 и более). Учащийся легко переключается с одной категории ассоциаций на другую при решении задачи.
Оригинальность мышления	- Предлагает нестандартные, редко встречающиеся у других детей решения. Использует метафоры, создает необычные образы («облако похоже на дракона, который ест мороженое»).
Способность к разработке идеи	- Не просто называет идею, но пытается ее развить, добавляя детали. Способен составить простой план действий для реализации своей идеи (например, этапы создания поделки).
Навыки командной работы	- Активно слушает партнеров. Вносит свои предложения в общую работу. Умеет договариваться и распределять роли.
Отношение к новизне и ошибкам	- Проявляет инициативу, предлагает попробовать новые способы. Воспринимает неудачу спокойно, готов пробовать снова («Не получилось — попробуем иначе!»).

2 Учебный план программы

№	Наименование блоков	Количество часов, сроки	Содержание работы	Кол-во теоретических часов	Кол-во практических часов
	Основной	26 часов	Групповые занятия с детьми	7,8	18,2
	Заключительный	1 час.	Итоговая творческая работа	0,3	0,7
	Итого	27 часов		8,1	18,9

3 Учебно-тематический план программы

№ занятия	Название занятия	Цель	Кол-во теоретических часов	Кол-во практических часов	Кол-во часов
1	Знакомство. Территория идей	Создать безопасную психологическую атмосферу в	0,3	0,7	1

№ занятия	Название занятия	Цель	Кол-во теор- ких часов	Кол-во прак- ких часов	Кол- во часов
		группе, познакомить участников друг с другом и с правилами безоценочности.			
2	Волшебный мешок историй	Развитие тактильных ощущений, воображения, навыков совместного творчества и сторителлинга.	0,3	0,7	1
3	Мир нестандартного использования	Тренировка гибкости мышления, способности видеть скрытые свойства предметов и находить им новое применение.	0,3	0,7	1
4	Продажа шляпы	Развитие актерских способностей (пантомимики) и закрепление навыка поиска нестандартных свойств предметов.	0,3	0,7	1
5	Треугольный мир	Развитие беглости мышления в условиях дефицита ресурсов и визуальной гибкости.	0,3	0,7	1
6	Буквенный конструктор	Развитие фонематического слуха, беглости вербального мышления и воображения через работу с буквами.	0,3	0,7	1
7	Волшебные превращения	Создание позитивного настроения через невербальное взаимодействие и тренировка спонтанности мышления в ответах на абсурдные вопросы	0,3	0,7	1
8	Смешанные свойства	Развитие ассоциативного мышления путем синтеза свойств разных объектов.	0,3	0,7	1
9	Если бы... (Фантастические гипотезы)	Тренировка навыков мозгового штурма для решения практических задач и развитие невербального внимания.	0,3	0,7	1
10	Группировка по свойствам	Развитие навыков классификации, многомерного мышления и умения находить множество оснований для группировки	0,3	0,7	1
11	Новогоднее	Создание праздничного настроения, развитие воображения и нестандартного подхода к привычным атрибутам.	0,3	0,7	1
12	Секреты хорошей истории	Развитие беглости вербального мышления через создание предложений из несвязанных слов	0,3	0,7	1

№ занятия	Название занятия	Цель	Кол-во теор- ких часов	Кол-во прак- ких часов	Кол- во часов
		и развитие невербальной коммуникации.			
13	Шифры и тайные знаки	Развитие вербальной гибкости и креативности через игру со словами и именами; развитие логического мышления при решении ребусов	0,3	0,7	1
14	Выбирай	Развитие ассоциативного мышления и беглости речи через создание логических цепочек и завершение образов	0,3	0,7	1
15	Как из мухи сделать слона	Развитие ассоциативного мышления через работу с метафорическими картами и конструирование новых слов для описания явлений	0,3	0,7	1
16	Архитекторы будущего	Развитие невербальной коммуникации, навыков работы в команде и словотворчества (создание неологизмов).	0,3	0,7	1
17	Подходит –не подходит	Развитие логического мышления через решение шуточных задач- ловушек и дивергентного мышления при работе с незавершенными изображениями (друдлами).	0,3	0,7	1
18	Нарисуй свой друдл	: Развитие беглости мышления в заданном семантическом поле (цвет) и повторение материала предыдущего занятия (шуточные вопросы).	0,3	0,7	1
19	Логическая загадка	Развитие скорости реакции, вербальной беглости и навыков решения нестандартных логических задач	0,3	0,7	1
20	Поезд слов	Развитие вербальной беглости, спонтанности и умения быстро конструировать фразы в заданном формате.	0,3	0,7	1
21	Соображай-ка	Развитие навыков анализа через оценку последствий гипотетических изменений; тренировка беглости словообразования	0,3	0,7	1
22	Придумай причину	Развитие навыка поиска множественных причин событий и	0,3	0,7	1

№ занятия	Название занятия	Цель	Кол-во теор- ких часов	Кол-во прак- ких часов	Кол- во часов
		дивергентного мышления при работе со словами			
23	Актерское мастерство	Развитие невербальных средств выразительности (звукоподражание) и нестандартного подхода к решению проблемных ситуаций	0,3	0,7	1
24	Бумажный вираж	Развитие гибкости мышления, способности находить необычные применения привычным вещам и творческого потенциала через работу с формой	0,3	0,7	1
25	Стоп-кадр	Развитие импровизационных навыков, воображения и умения работать с причиной и следствием.	0,3	0,7	1
26	Тяни шнурки	Развитие ассоциативного мышления, умения находить общее в разном и техники релаксации через творчество	0,3	0,7	1
27	Скульптура «Творческое мышление»	Закрепить полученные навыки ресурсного мышления и работы в команде; создать условия для позитивной обратной связи и эмоционального завершения программы.	0,3	0,7	1

4 Учебная программа (основное содержание программы)

Занятие №1: Знакомство. Территория идей

Цель занятия: Создать безопасную психологическую атмосферу в группе, познакомить участников друг с другом и с правилами работы в группе.

Ход занятия:

Упражнение 1. Игра-активатор «Меня зовут... и я умею делать так...».

Цель упражнения: Снятие первичного напряжения, знакомство.

Содержание: Каждый участник по кругу называет свое имя и показывает какое-то движение или жест, остальные хором повторяют имя и жест.

Упражнение 2. «Поменяйтесь местами те, кто...».

Цель упражнения: Выявление общих интересов, включение в работу.

Содержание: Ведущий предлагает поменяться местами тем, кто любит сочинять и фантазировать; кого взрослые называют выдумщиком; кто знает, чем группа будет заниматься и т.д..

Упражнение 3. Введение правил групповой работы.

Цель упражнения: Введение правил «Хлопните в ладоши, кто меня слышит», «не критикуем».

Содержание: Вводится правило для привлечения внимания: если становится шумно, ведущий говорит: «Хлопните в ладоши, кто меня слышит». Участники должны хлопнуть и замолчать. Также обсуждается главное правило — не оценивать и не критиковать идеи друг друга.

Упражнение 4. Мозговой штурм «Как добраться до Сердоболя?».

Цель упражнения: Демонстрация принципа множественности решений.

Содержание: Ведущий объясняет разницу между вопросами с одним правильным ответом (например, «Как называется наша страна?») и вопросами с сотнями правильных ответов. Участникам предлагается напяречь воображение и назвать все возможные (в том числе фантастические) способы добраться до города Сердоболь. Все идеи записываются на доске без критики. Затем задается вопрос: «А как бы вы добрались, если бы стали очень большими или очень маленькими?».

Упражнение 5. Упражнение «Стоп-кадр».

Цель упражнения: Развитие воображения, невербальной выразительности.

Содержание: Участники свободно перемещаются по аудитории. По хлопку ведущего они останавливаются («стоп-кадр») и с помощью мимики и пантомимики изображают слово, названное ведущим (например, «крокодил», «дружба»). «Стоп-кадр» длится 8-10 секунд, после чего по второму хлопку движение возобновляется.

Упражнение 6. Упражнение «Половинки».

Цель упражнения: Развитие гибкости мышления, воображения, умения работать в паре.

Содержание: Каждый игрок задумывает картинку, но рисует ее не всю, а только половинку. Затем игроки обмениваются листами и дорисовывают вторую половину, не зная, что было задумано изначально.

Упражнение 7. Обратная связь-смайлики.

Цель упражнения: Рефлексия, получение обратной связи.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который отражает их настроение и впечатления от занятия.

Занятие №2: Волшебный мешок историй

Цель занятия: Развитие тактильных ощущений, воображения, навыков совместного творчества и сторителлинга.

Ход занятия:

Упражнение 1. Приветствие «Я Ашп» (имя наоборот).

Цель упражнения: Снятие тактильных барьеров, развитие невербального общения.

Содержание: Участники приветствуют друг друга телесно (ногами, головами, спинами), но без использования рук. Имя произносится наоборот (например, Маша — Ашам).

Упражнение 2. Игра «Волшебный мешок».

Цель упражнения: Развитие тактильного восприятия и фантазии.

Содержание: Дети по очереди прощупывают предметы в непрозрачном мешке и озвучивают свои предположения о том, что это может быть. Угаданные или названные предметы выкладываются в центр круга.

Упражнение 3. Групповое сочинение рассказа.

Цель упражнения: Развитие навыков совместного повествования, логики и воображения.

Содержание: По кругу дети придумывают рассказ так, чтобы в нем прозвучали все предметы из мешка. Каждый участник отвечает за свой предмет, вплетая его в общий сюжет.

Упражнение 4. Пальчиковая гимнастика «Заяц-пистолет».

Цель упражнения: Развитие мелкой моторики, снятие напряжения.

Содержание: Выполнение пальчиковой гимнастики под руководством ведущего.

Упражнение 5. Рисуночная игра «Поляна».

Цель упражнения: Развитие визуального мышления, закрепление образов.

Содержание: Детям даются трафареты предметов из мешка, но недорисованные. Задача — создать единую картину из этих элементов на своем листе и придумать к ней короткий рассказ.

Упражнение 6. Обратная связь через смайлики.

Цель упражнения: Рефлексия, эмоциональный отклик.

Содержание: В конце занятия дети показывают смайлик лицом: улыбка — если занятие было полезным и веселым; грусть — если было скучно или плохо.

Занятие №3: Мир нестандартного использования

Цель занятия: Тренировка гибкости мышления, способности видеть скрытые свойства предметов и находить им новое применение.

Ход занятия:

Упражнение 1. Поздороваться необычным способом.

Цель упражнения: Снятие напряжения, включение в работу.

Содержание: Каждый участник по кругу придумывает свой уникальный жест для приветствия соседа.

Упражнение 2. «Черный ящик» и мозговой шторм со скрепышами.

Цель упражнения: Развитие дивергентного мышления (беглости и гибкости).

Содержание:

Ведущий загадывает несколько загадок про бытовые предметы (например, замок, сандалии, расческа).

Далее, когда предметы угаданы, с одним из предметов (например, скрепышом) проводится мозговой шторм на тему его нестандартного использования («Угадай в мешке», «Снайпер», «Запомни ряд»).

Упражнение 3. «Как продать старую шляпу».

Цель упражнения: Развитие вербальной гибкости, навыков аргументации и позитивного описания.

Содержание: Обсуждается идея о том, что любой предмет можно описать с разных точек зрения (например, «старый разбитый самовар» vs «чудесный старинный самовар»). Вещи могут обладать неочевидными достоинствами. В парах дети работают с персональными листами «Как продать старую шляпу», описывая недостатки как достоинства (например, «диван для четвероногого друга», «скамейка на даче»), и презентуют свои товары.

Упражнение 4. Сигнал обратной связи (подмигнуть/закрывать глаза).

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия ведущий просит подмигнуть тех, кому было интересно и полезно; закрыть глаза тех, кому было скучно.

Занятие №4: Продажа шляпы

Цель занятия: Развитие актерских способностей (пантомимики) и закрепление навыка поиска нестандартных свойств предметов.

Ход занятия:

Упражнение 1. «Поздоровайся локтями».

Цель упражнения: Физический разогрев, снятие барьеров в общении.

Содержание: Группа встает в круг и рассчитывает на 1-4. Каждый номер принимает определенную позу со скрещенными или поднятыми руками так, чтобы локти смотрели в стороны. Задача — поздороваться с соседями именно локтями.

Упражнение 2. Игра «Актерское мастерство».

Цель упражнения: Развитие пантомимики, наблюдательности и воображения.

Содержание:

- Показать звуками и жестами: скрип дверей, кипящий чайник, заводящийся транспорт, листание книги.
- Попрыгать как: воробей, кенгуру, лягушка.
- Сесть так, как садится: усталый человек, обезьяна.

- Изобразить походку: человека с тяжелым рюкзаком, артиста балета.

Упражнение 3. Продолжить упражнения «Как продать старую шляпу» (работа в парах).

Цель упражнения: Закрепление навыка позитивного переформулирования свойств объекта.

Содержание: Повторение задания из прошлого занятия для закрепления навыка на другом предмете (например, старый диван).

Упражнение 4. Сигнал обратной связи (подмигнуть/закрыть глаза).

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: Аналогично занятию №3.

Занятие №5: Треугольный мир

Цель занятия: Развитие беглости мышления в условиях дефицита ресурсов и визуальной гибкости.

Ход занятия:

Упражнение 1. Приветствие «Я сегодня вот такой».

Цель упражнения: Снятие напряжения, невербальная диагностика состояния участников.

Содержание: Один из участников показывает невербально свое состояние (позу, мимику). Остальные говорят: «Здравствуй, Ваня, Ваня сегодня вот такой» — и копируют его жесты и позу.

Упражнение 2. Игра-активатор «Мячик».

Цель упражнения: Тренировка скорости реакции и беглости мышления в игровой форме.

Содержание: Участники стоят в кругу и перебрасывают мячик. Тот, кто бросает, называет любой предмет, а тот, кто ловит, должен быстро назвать два возможных способа использования этого предмета.

Упражнение 3. Задание «Треугольный робот».

Цель упражнения: Развитие визуальной гибкости, умения видеть целое в частях.

Содержание: На доске нарисованы треугольник и прямоугольник. Вопрос: «Сможем ли мы что-то изобразить, используя только эти фигуры?». Каждый участник на доске изображает свой предмет, используя любое количество и расположение фигур.

Упражнение 4. Персональное задание: нарисовать картину из фигур.

Цель упражнения: Индивидуальное применение навыка визуальной гибкости и оригинальности.

Содержание: Участникам предлагается нарисовать картину, состоящую только из предложенных фигур (треугольник, прямоугольник). Можно дать заранее темы: космос, подводный мир, модный показ. В конце нужно придумать название картине и отметить самое оригинальное решение.

Упражнение 5. Аплодисменты по кругу.

Цель упражнения: Создание ситуации успеха, позитивное завершение занятия.

Содержание: Ведущий начинает тихонько хлопать в ладоши, глядя на одного из участников и подходя к нему. Затем этот участник выбирает следующего, кому они аплодируют вдвоем. Третий выбирает четвертого и т.д. Последнему участнику аплодирует уже вся группа.

Занятие №6: Буквенный конструктор

Цель занятия: Развитие фонематического слуха, беглости вербального мышления и воображения через работу с буквами.

Ход занятия:

Упражнение 1. Приветствие «Здравствуйтесь».

Цель упражнения: Снятие напряжения, вокальная разминка.

Содержание: Каждый участник произносит слово «здравствуйтесь» с разной интонацией, громкостью или на выдуманный манер.

Упражнение 2. Игра «Королева буква "М"».

Цель упражнения: Тренировка беглости вербального мышления на определенную тему/букву.

Содержание: Ведущий говорит: «Мы идем в кино и берем с собой». Каждый участник по кругу называет предмет на букву «М», который он бы взял.

Упражнение 3. Изобразить буквы алфавита с помощью рук («живая азбука»).

Цель упражнения: Развитие кинестетического интеллекта, воображения и невербальной коммуникации.

Содержание: Участники пробуют изобразить разные буквы с помощью рук и тела. Затем каждый пробует изобразить слово из 3 букв, а остальные должны его прочитать.

Упражнение 4. Упражнение «Рисунок на основе руки».

Цель упражнения: Развитие воображения через синтез формы и образа.

Содержание: Каждый участник обводит свою ладонь на листе бумаги и дорисовывает ее до какого-либо целостного рисунка (животное, предмет). Затем все работы вывешиваются на общий стенд.

Упражнение 5. Составление предложений из слов на заданные три буквы (К-О-Т).

Цель упражнения: Тренировка беглости мышления в рамках строгой структуры (акrostих).

Содержание: Участникам предлагается составить как можно больше предложений так, чтобы первое слово начиналось на первую букву (К), второе — на вторую (О), третье — на третью (Т). Например: «Кот- кто-то очень таинственный».

Упражнение 6. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №7: Волшебные превращения

Цель занятия: Создание позитивного настроения через невербальное взаимодействие и тренировка спонтанности мышления в ответах на абсурдные вопросы.

Ход занятия:

Упражнение 1. Эстафета улыбок и усложнение с мячом («Эффективный менеджер»).

Цель упражнения: Создание позитивной атмосферы, невербальный контакт.

Содержание: Участники встают друг за другом. Первый улыбается второму, тот — третьему и так далее. Усложнение: улыбаясь, нужно подкинуть мяч и произнести свое имя. Задача — выполнить упражнение как можно быстрее без ошибок.

Упражнение 2. Игра «А при чём тут Дон Кихот?».

Цель упражнения: Тренировка спонтанности, беглости речи и умения быстро находить правдоподобные ответы.

Содержание: Ведущий задает участнику совершенно абсурдный вопрос (например: «Почему вы вчера опоздали на встречу с марсианами?») или «А где вчера был Дон Кихот?»). Участник обязан немедленно ответить, не имея права говорить «не знаю». Ведущий может сбивать с толку дополнительными вопросами.

Упражнение 3. Рисунки на основе заданных фигур.

Цель упражнения: Развитие визуальной гибкости и воображения.

Содержание: Участники делают рисунки на основе незаконченных фигур, представленных заранее в заготовках.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №8: Смешанные свойства

Цель занятия: Развитие ассоциативного мышления путем синтеза свойств разных объектов.

Ход занятия:

Упражнение 1. Игра-активатор «Мячик».

Цель упражнения: Тренировка беглости вербального мышления.

Содержание: Тот, кто бросает мяч, говорит название какого-либо места (например, «пустыня»), а поймавший – три предмета, которые бы он взял с собой, отправившись туда.

Упражнение 2. «Смешанные свойства».

Цель упражнения: Развитие ассоциативного мышления, беглости идей.

Содержание: На доске пишется слово «стул» (свойства: можно сидеть, есть спинка) и слово «цапля» (свойства: длинноногая, живая). Затем свойства соединяются: «4 ножки + длинноногая = жираф/кран». Участники работают сначала вместе на доске, а затем индивидуально на листах или в командах по тому же принципу с другими парами слов.

Упражнение 3. Игра «Догони поросенка».

Цель упражнения: Тренировка скорости реакции и слаженности действий в команде.

Содержание: Все участники встают в круг. По команде ведущего они начинают передавать звук «хрю» от одного к другому по кругу как можно быстрее. Время прохождения звука засекается на секундомере для нескольких попыток с целью улучшения результата.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №9: «Если бы...» Фантастические гипотезы

Цель занятия: Тренировка навыков мозгового штурма для решения практических задач и развитие невербального внимания.

Ход занятия:

Упражнение 1. «Скульптура».

Цель упражнения: Сплочение группы, развитие невербальной координации.

Содержание: Каждый участник берет ручку или карандаш. Один кладет свою ручку на пол. Второй кладет свою рядом так, чтобы они соприкасались. Третий добавляет свою к уже имеющимся. Так продолжается до тех пор, пока все ручки не будут выложены в единую композицию без единого слова.

Упражнение 2. Решение ситуаций «Если нельзя, но очень надо».

Цель упражнения: Применение техник мозгового штурма для решения бытовых проблем и развитие эмпатии («как поднять настроение»).

Содержание: С помощью мозгового штурма группа ищет выходы из ситуаций: а) Нужно написать другу записку, а бумаги нет. б) Друга вызвали к доске отвечать стихотворение, а он его не выучил. Как ему помочь?

Упражнение 3. Игра «Итальянский футбол».

Цель упражнения: Тренировка внимания, скорости реакции и умения действовать по команде.

Содержание: Группа делится на две команды. Первая подчиняется правой руке ведущего (кричит «Гол!»), вторая — левой (кричит «Мимо!»). Если ведущий поднимает обе руки на уровне плеч — обе команды кричат «Штанга!». Если поднимает обе руки вверх — обе кричат «Ура!». За ошибки командам начисляются штрафные очки.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №10: Группировка по свойствам

Цель занятия: Развитие навыков классификации, многомерного мышления и умения находить множество оснований для группировки.

Ход занятия:

Упражнение 1. Игра-активатор «Мячик».

Цель упражнения: Повторение активатора для разогрева.

Содержание: Тот, кто бросает мяч, называет цвет, а поймавший – три объекта этого цвета (например, бросает: «синий», ловит: «небо, море, чернила»).

Упражнение 2. Задание на группировку картинок и фраз.

Цель упражнения: Тренировка многомерного мышления, беглости идей.

Содержание: На доске написаны две фразы («Ура, мы победили», «Сломался мой телефон») и нарисованы изображения. Вопрос: можно ли объединить их в одну группу? Группа должна придумать как можно больше оснований для группировки (например, по эмоциям — радость/грусть).

Упражнение 3. Работа с карточками МАК: объединение слов в группы по общему признаку без названия группы .

Цель упражнения: Развитие навыков категоризации и абстрактного мышления.

Содержание: Каждой группе дается набор карточек со словами (например: договориться, творить, двигаться; удивлять, любить, мечтать). Задача — объединить карточки в группы по общему признаку так, чтобы другая группа могла угадать этот признак. Групп должно быть несколько, по 3-4 слова в каждой.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №11 (Новогоднее)

Цель занятия: Создание праздничного настроения, развитие воображения и нестандартного подхода к привычным атрибутам.

Ход занятия:

Упражнение 1. Показать пантомимой новогодний атрибут.

Цель упражнения: Развитие невербальной выразительности, снятие напряжения.

Содержание: Один из участников показывает пантомимой какой-либо новогодний атрибут (елка, подарок, часы), а остальные должны угадать, что это.

Упражнение 2. А из чего еще можно сложить елочку?

Цель упражнения: Развитие беглости и гибкости мышления.

Содержание: Участники по кругу называют как можно больше материалов и способов, из которых можно сделать елку (например, из книг, из рук людей, из мишуры, из проволоки).

Упражнение 3. Изображение на основе руки — дорисуй изображение (елка).

Цель упражнения: Развитие воображения через синтез формы и образа.

Содержание: Обвести ладонь на листе бумаги и дорисовать ее до изображения новогодней елки.

Упражнение 4. На определенную букву придумать пожелание.

Цель упражнения: Тренировка беглости вербального мышления.

Содержание: Ведущий называет букву (например, «В» или «Д»), а участники должны придумать и записать на нее как можно больше добрых пожеланий на Новый год (В: «Волшебства», «Веселья», «Везения»).

Упражнение 5. Придумай новогоднюю игру (снежинка).

Цель упражнения: Развитие креативности, навыков создания правил.

Содержание: Участникам предлагается придумать новую новогоднюю игру со снежинками. Примеры для вдохновения:

Игра 1: Вырезать снежинки разных размеров. Их должно быть на одну меньше, чем игроков. Под музыку игроки ходят вокруг снежинок. Музыка останавливается — нужно схватить снежинку. Кому не досталось — выбывает.

Игра 2: Кто вырежет больше снежинок за отведенное время.

Игра 3: Нарисовать снежинку, используя только геометрические фигуры.

Упражнение 6. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №12 Секреты хорошей истории.

Цель занятия: Развитие беглости вербального мышления через создание предложений из несвязанных слов и развитие невербальной коммуникации.

Ход занятия:

Упражнение 1. Игра-активатор «Мячик».

Цель упражнения: Повторение активатора для разогрева.

Содержание: Тот, кто бросает мяч, говорит одно из трех слов: «вода», «воздух», «земля». Поймавший мяч должен сказать, соответственно, название какой-либо рыбы, птицы или наземного животного.

Упражнение 2. Придумай предложение.

Цель упражнения: Развитие беглости вербального мышления, умения устанавливать логические связи.

Содержание: Ведущий предлагает набор из четырех слов (например: *девочка, собака, лифт, игрушка*). Задача — придумать как можно больше предложений, включающих все эти слова. Сначала это делается коллективно на доске, затем каждый получает персональный лист с другим набором несвязанных слов (например: *локоть, народ, мешок, скакать*) и выполняет задание индивидуально.

Упражнение 3. Кубики — составь рассказ.

Цель упражнения: Развитие связной речи, воображения и умения структурировать повествование.

Содержание: Участники (в парах или индивидуально) бросают кубики с изображениями и по выпавшим картинкам составляют короткий рассказ или сказку.

Упражнение 4. «Невидимые картинка».

Цель упражнения: Развитие вербальной памяти, внимания.

Содержание: Участники делятся на пары. Один партнер «рисует» пальцем в воздухе какую-либо картинку, а второй должен угадать, что было изображено. Затем они меняются ролями.

Упражнение 5. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №13 Шифры и тайные знаки

Цель занятия: Развитие вербальной гибкости и креативности через игру со словами и именами; развитие логического мышления при решении ребусов.

Ход занятия:

Упражнение 1. Зачем людям дают имена?

Цель упражнения: Развитие вербальной гибкости, рефлексия на тему самоидентификации.

Содержание: Обсуждение того, как по-разному может звучать имя в зависимости от ситуации и настроения (ласково: Катеночек; грозно: Катрина; уважительно: Екатерина Андреевна). Участники придумывают себе новые имена для разных ситуаций (когда я маленький; когда я грозный; когда меня зовут друзья) и делают бейджики.

Упражнение 2. Секретный язык.

Цель упражнения: Развитие фонематического слуха, воображения и чувства юмора.

Содержание: Ведущий демонстрирует «секретный язык», добавляя слог (например, «-сла») после каждого слова («Я-сла пошла-сла»). Затем добавляется слог после каждого слога («Тя-па-тя-па»). Задача — угадать сказку («По Де Ре...») или рассказать свою сказку в этом стиле.

Упражнение 3. Ребусы.

Цель упражнения: Развитие логического мышления, умения работать по правилам.

Содержание: Ведущий объясняет правила решения ребусов (запятые означают убиение букв, перевернутые картинки читаются наоборот и т.д.) и приводит примеры для разбора.

Упражнение 4. Составить ребус своего имени / любимого блюда.

Цель упражнения: Применение полученных знаний на практике, развитие креативности.

Содержание: Участники самостоятельно составляют ребусы для своего имени или названия любимого блюда и предлагают разгадать их остальным.

Упражнение 5. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №14 Звуки вокруг нас

Цель занятия: Развитие ассоциативного мышления и беглости речи через создание логических цепочек и завершение образов.

Ход занятия:

Упражнение 1. Разминка «Цепочка слов».

Цель упражнения: Тренировка беглости вербального мышления.

Содержание: Необходимо оставить цепочку слов, чтобы каждое последующее слово начиналось на последнюю букву предыдущего (например: ваза -> арбуз -> закон). Можно вводить ограничения (называть только предметы меньше автомобиля).

Упражнение 2. “Что бы ты выбрал?”

Цель упражнения: Развитие навыков аргументации, тренировка дивергентного мышления в формате дискуссии.

Содержание: Участники в парах обсуждают вопросы по типу «Что бы ты выбрал: это или это?». Примеры вопросов: «Говорить на всех языках мира или общаться с животными?», «Быть богатым или быть знаменитым?».

Упражнение 3. Завершение фигуры (выпуск 3, упр. 5б).

Цель упражнения: Развитие воображения и визуальной гибкости.

Содержание: Участникам предлагаются незаконченные рисунки (друдлы), которые нужно дорисовать до узнаваемого образа.

Упражнение 4. Придумать рассказ из названий рисунков.

Цель упражнения: Развитие связной речи и творческого синтеза.

Содержание: Используя названия всех рисунков, созданных в предыдущем упражнении, участники должны сочинить единый связный рассказ или сказку.

Упражнение 5. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №15 Как из мухи сделать слона

Цель занятия: Развитие ассоциативного мышления через работу с метафорическими картами и конструирование новых слов для описания явлений.

Ход занятия:

Упражнение 1. МАК: «запретная картинка».

Цель упражнения: Развитие внимания, скорости реакции в игровой форме.

Содержание: Устанавливается «запретная картинка» (например, с изображением явления природы). Ведущий показывает карты из колоды по очереди. Как только игрок видит «запретную картинку», он должен выполнить условленное действие (например, хлопнуть).

Упражнение 2. Как из мухи сделать слона

Цель упражнения: Тренировка беглости вербального мышления в игровой соревновательной форме.

Содержание: Игра на составление новых слов путем добавления одной буквы за один ход (муха -> мура -> рама). Участники делятся на команды и играют друг против друга по очереди.

Упражнение 3. Скрытый рисунок.

Цель упражнения: Развитие воображения и умения работать с неопределенностью; тренировка навыков совместного творчества.

Содержание: Каждый загадывает предмет с тремя частями (верх, середина, низ). На листе рисуется только верхняя часть, лист заворачивается и передается другому участнику. Тот рисует среднюю часть своего предмета на новом месте заворота, снова заворачивает и передает дальше. Последний рисует нижнюю часть. Затем лист возвращается автору, который разворачивает его и видит получившегося «монстрика», перерисовывает его целиком и придумывает название.

Занятие №16 Архитекторы будущего

Цель занятия: Развитие невербальной коммуникации, навыков работы в команде и словотворчества (создание неологизмов).

Ход занятия:

Упражнение 1. Рисунки на спине.

Цель упражнения: Развитие тактильной памяти, воображения и невербального общения.

Содержание: Все участники садятся в круг, прикрепив на спину лист бумаги. Ведущий шепчет на ухо первому игроку простое слово (например, «кот»). Тот должен нарисовать это слово пальцем на спине следующего игрока. Второй игрок пытается понять, что ему нарисовали, и рисует то же самое на спине третьего, и так далее по кругу. Последний игрок называет вслух то, что он почувствовал.

Упражнение 2. Из двух -одно

Цель упражнения: Развитие вербальной гибкости, понимания структуры языка и словотворчества.

Содержание: Обсуждается, как из двух слов образуется одно новое (пылесос = пыль + сосать). Участникам предлагается придумать названия для фантастических изобретений, используя этот принцип:

- Мотоцикл с крыльями для полетов.
- Ботинки с устройством для самовысушивания.
- Зонтик с датчиком прогноза погоды.
- Телефон, передающий запахи.
- Сани, на которых можно ездить в гору.

Упражнение 3. Фразеологизмы.

Цель упражнения: Расширение словарного запаса, развитие образного мышления и умения визуализировать абстрактные понятия.

Содержание: Объясняется понятие фразеологизма. На слайдах или карточках показываются примеры («уши развесил», «кот в мешке»). Задание: каждый участник

тайно выбирает один фразеологизм и рисует его. Остальные должны угадать, что именно было изображено.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №17 Подходит-не подходит

Цель занятия: Развитие логического мышления через решение шуточных задач-ловушек и дивергентного мышления при работе с незавершенными изображениями (друдлами).

Ход занятия:

Упражнение 1. Подходит-не подходит.

Цель упражнения: Тренировка беглости и гибкости мышления, преодоление стереотипов.

Содержание: Берем существительное (например, «солнце»). Сначала нужно назвать 5 прилагательных, которые к нему подходят (желтое, яркое), а затем — 5 прилагательных, которые ему совершенно не подходят (мокрое, квадратное, кислое). Упражнение выполняется с разными словами (телефон, тарелка).

Упражнение 2. Шуточные вопросы.

Цель упражнения: Развитие нестандартного взгляда на привычные вещи, тренировка чувства юмора и логики.

Содержание: Участники делятся на команды. Каждой команде даются загадки с подвохом, на которые нужно найти правильный ответ. Примеры: «Какой месяц короче всех?» (Май), «Что можно увидеть с закрытыми глазами?» (Сон), «У кого усы длиннее ног?» (У таракана).

Упражнение 3. Друдлы.

Цель упражнения: Развитие воображения, беглости идей и способности видеть множество вариантов решения одной задачи.

Содержание: По кругу пускается карточка с незаконченным изображением (друдлом). Каждый участник должен быстро назвать, что это может быть. Если думает слишком долго — забирает карточку себе. Побеждает тот, у кого в конце окажется меньше всего карточек.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №18 Нарисуй свой друдл

Цель занятия: Развитие беглости мышления в заданном семантическом поле (цвет) и повторение материала предыдущего занятия (шуточные вопросы).

Ход занятия:

Упражнение 1. Цветные фантазии.

Цель упражнения: Тренировка беглости вербального мышления и концентрации внимания.

Содержание: Игроки сидят в кругу. Ведущий указывает на любого участника и называет цвет (например, «Синий»). За одну минуту игрок должен назвать как можно больше предметов этого цвета. Кто не успевает — выбывает.

Упражнение 2. Шуточные вопросы.

Цель упражнения: Закрепление навыка поиска нестандартных ответов.

Содержание: Повторение игры из прошлого занятия. Команды соревнуются в поиске ответов на логические загадки.

Упражнение 3. Нарисовать свой друдл.

Цель упражнения: Развитие креативности и смена ролей (от интерпретатора к создателю).

Содержание: Каждый участник рисует на листе свой собственный друдл — любое незаконченное изображение. Затем листы пускаются по кругу, и каждый дорисовывает чужой рисунок внизу, превращая его во что-то свое.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №19 Логическая загадка

Цель занятия: Развитие скорости реакции, вербальной беглости и навыков решения нестандартных логических задач.

Ход занятия:

Упражнение 1. Доскажи словечко.

Цель упражнения: Тренировка скорости вербальной реакции.

Содержание: Играющие встают в круг. В центре ведущий с мячом. Он бросает мяч любому участнику, произнося начало слова, и ловящий должен немедленно закончить его (напр., «само-» - «лет»).

Упражнение 2. Логическая загадка про кота Мурзика.

Цель упражнения: Развитие наблюдательности, логического анализа и аргументации своей точки зрения.

Содержание: Участникам предъявляется картинка с тремя девочками и котом. Задача — определить, чья это кошка, предложив несколько версий и аргументы в их пользу.

Упражнение 3. Решение проблемной ситуации.

Цель упражнения: Применение техник мозгового штурма для решения реальных жизненных проблем.

Содержание: Анализируется ситуация: «Ты вернулся домой, замок не открывается ключом, телефон разряжен». Группа предлагает все возможные причины проблемы и варианты действий, оценивая последствия каждого.

Упражнение 4. Логическая задача про выключатели и лампочки.

Цель упражнения: Развитие системного и прогностического мышления.

Содержание: Предлагается классическая логическая задача о трех выключателях и трех лампочках в другой комнате, куда можно войти только один раз. Группа ищет решение, обсуждая разные подходы (нагрев лампы, наблюдение через щель, помощь друга).

Упражнение 5. Дорисуй до общей картины. Заготовка карточки -друдл. Участники прикладывают заготовку на лист бумаги, и дорисовывают сюжет так, чтобы получилась картина. Картине дают название.

Упражнение 6. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №20 Поезд слов

Цель занятия: Развитие вербальной беглости, спонтанности и умения быстро конструировать фразы в заданном формате.

Ход занятия:

Упражнение 1. Доскажи слова (существительное → прилагательное → глагол).

Цель упражнения: Тренировка скорости мышления и грамматического строя речи.

Содержание: Участники встают в круг. Первый говорит существительное (например, «кот») и бросает мяч другому. Второй должен быстро добавить подходящее

прилагательное («рыжий») и бросить мяч третьему. Третий добавляет глагол («прыгнул»). Цепочка продолжается с новым существительным от третьего участника.

Упражнение 2. Игра «Поезд».

Цель упражнения: Развитие ассоциативного мышления и умения объяснять логические связи.

Содержание: Ведущий кладет первую карточку-картинку (например, «ложка»). Следующий участник должен положить свою картинку («тарелка»), объяснив связь («это посуда»). Далее кладется картинка «ваза» («они из одного материала — фарфора»). Играть можно на скорость, кто быстрее избавится от своих карточек.

Упражнение 3. Спрятанные буквы в рисунках.

Цель упражнения: Развитие визуального восприятия, внимания к деталям и креативности.

Содержание: Демонстрируются картинки, где контуры букв являются частью общего рисунка (например, буква «О» в виде колеса машины). Группа вместе ищет спрятанные буквы. Затем каждый участник получает задание создать свой рисунок, в котором будет замаскирована определенная буква (например, «М»).

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №21 Соображай-ка

Цель занятия: Развитие навыков анализа через оценку последствий гипотетических изменений; тренировка беглости словообразования.

Ход занятия:

Упражнение 1. Пофантазируйте.

Цель упражнения: Развитие системного мышления, умения видеть плюсы и минусы одной и той же ситуации.

Содержание: Участникам предлагается пофантазировать о последствиях изменения частей тела человека:

Что хорошего и плохого будет, если удлинить руки? (*Хорошо: достать яблоко с дерева. Плохо: неудобно спать*).

- Если уменьшить уши?
- Если увеличить нос?

Упражнение 2. Соображайка.

Цель упражнения: Тренировка беглости вербального мышления в условиях игрового соревнования.

Содержание: Вытягивается карточка с буквой и заданием (например, буква «К», задание «растения»). Задача участников — как можно быстрее называть слова, подходящие под условие. Кто задумался или повторился — забирает карточку себе.

Упражнение 3. Нос-слово.

Цель упражнения: Развитие визуальной креативности, понимание связи между формой слова и его значением.

Содержание: Участникам предлагается написать слово так, чтобы оно визуально напоминало обозначаемый им предмет. Примеры: слово «нос» пишется вокруг нарисованного носа; «волна» — волнообразно; «лестница» — ступеньками. Каждый пробует изобразить предложенные слова на своем листе.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №22 Придумай причину

Цель занятия: Развитие навыка поиска множественных причин событий и дивергентного мышления при работе со словами.

Ход занятия:

Упражнение 1. Придумай причину.

Цель упражнения: Обучение навыкам поиска широкого круга причин происходящего.

Содержание: Детям предлагаются нестандартные ситуации, для которых нужно придумать как можно больше причин возникновения.

- Пример: «Вы приходите домой, а по столу прыгает попугайчик». Причины могут быть как реальные (попугай вылетел из клетки), так и фантастические (вы попали в сказку).
- Другие ситуации: «На поляне лежат угольки, морковка и шарф», «Пёс у ног хозяина зарычал».

Упражнение 2. Буквы и слова.

Цель упражнения: Тренировка беглости вербального мышления и комбинаторных способностей.

Содержание: Работа в командах. Из длинного слова (например, «РАЗГОВОР», «ВИКТОРИНА») путем перестановки букв нужно составить как можно больше новых слов. Для наглядности буквы можно вырезать из бумаги.

Упражнение 3. Завершение фигуры

Цель упражнения: развитие невербальной гибкости и способности к детальной разработке.

Содержание: на листе множество раз повторяется один и тот же элемент (например, круг). Сделать рисунки на основе уже имеющихся фигур и дать каждому рисунку название.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №23 Актерское мастерство

Цель занятия: Развитие невербальных средств выразительности (звукоподражание) и нестандартного подхода к решению проблемных ситуаций.

Ход занятия:

Упражнение 1. Актёрское мастерство (звуки).

Цель упражнения: Развитие звукоподражательных навыков, воображения и наблюдательности.

Содержание: Каждый участник вытягивает бумажку с заданием и должен без слов, только звуками, изобразить то, что написано: скрип дверей, кипящий чайник, листание книги, скачет лошадь, работа стоматологической бормашины.

Упражнение 2. Принцесса и крестьянин.

Цель упражнения: Побуждение к творческому мышлению, поиск выхода из безвыходной ситуации.

Содержание: понадобится по одному экземпляру текста истории на каждого участника.

Порядок действий:

1. Рассказать историю о принцессе и крестьянине.
2. Раздать каждому участнику по экземпляру истории и разрешите обсуждать проблему сколько угодно долго – скорее всего, это займет 5-10 минут.
3. Предложите собственный ответ на загадку, но если кто-то рассудит иначе, тем лучше.

Текст:

Крестьянин захотел жениться на принцессе. Король, ее отец, пришел в ярость и приказал отрубить крестьянину голову за дерзость.

Но крестьянин был красив, а королева добра и желала дочери счастья, поэтому она уговорила короля подвергнуть крестьянина испытанию. Было решено, что он должен вытащить из ящика одну из двух карт и принять то, что будет на ней написано, как свою судьбу. На одной карте будет написано «свадьба», а на другой – «смерть». Крестьянин согласился.

Однако король смошенничал: пометил обе карты словом «смерть» и положил их в ящик. Принцесса заметила это и поспешила рассказать обо всем своему возлюбленному. Жених успокоил ее и сказал что все будет так как они задумали.

Когда пришло время испытания, крестьянин держался спокойно. Он вытянул карту, после чего женился на принцессе и жил после этого счастливо. Король так рассвирепел, что умер от удара, а королева унаследовала престол.

Как крестьянину удалось избежать ловушки, устроенной злым королем?

Упражнение 3. Изобрази механизм.

Цель упражнения: Развитие невербальной координации в группе, стимуляция к созданию уникальных движений.

Содержание: Дети встают в круг. Их задача — всем вместе, синхронно и молча, изобразить работу какого-либо механизма (миксер, тостер, стиральная машина). Каждый добавляет свое движение. Повторяться нельзя.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №24 Бумажный вираж

Цель занятия: Развитие гибкости мышления, способности находить необычные применения привычным вещам и творческого потенциала через работу с формой.

Ход занятия:

Упражнение 1. Бумажный вираж.

Цель упражнения: Развитие моторики, снятие напряжения, тренировка нестандартного использования предмета.

Содержание: Лист А4 передается по кругу. За ограниченное время (например, 3 минуты) участники должны выполнить с ним серию действий: смять в комок, разгладить, сложить самолетик, порвать на полоски, склеить цепочку. Побеждает тот, кто придумает самое странное применение получившемуся объекту.

Упражнение 2. Что, откуда, как?

Цель упражнения: Активизация беглости мышления, стимулирование выдвижения необычных идей и ассоциаций.

Содержание: Участникам демонстрируется необычный предмет. Каждый по очереди должен ответить на три вопроса: 1. Что это? 2. Откуда это взялось? 3. Как это можно использовать? Ответы не должны повторяться.

Упражнение 3. Симметрия-фантазия.

Цель упражнения: Развитие воображения и чувства симметрии.

Содержание: Ведущий ставит на одной половине листа несколько клякс. Ребенок дорисовывает вторую половину так, чтобы получился симметричный, но фантастический объект.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №25 Стоп-кадр

Цель занятия: Развитие импровизационных навыков, воображения и умения работать с причиной и следствием.

Ход занятия:

Упражнение 1. Стоп-кадр: что было до и после.

Цель упражнения: Развитие воображения, актерских способностей и понимания динамики действия.

Содержание: Один участник замирает в произвольной позе. Остальные должны придумать и разыграть сценку: что произошло за 3 секунды до этого кадра и что случится через 3 секунды после.

Упражнение 2. Причина.

Цель упражнения: Закрепление навыка поиска множественных причин.

Содержание: Участникам предлагаются парадоксальные ситуации, для которых нужно найти возможные причины.

Пример: «Солнце еще не ушло за горизонт, но уже стало темно».

Пример: «Девушка рисует схему на запотевшем стекле автобуса».

Упражнение 3. Спрятанная форма.

Цель упражнения: Развитие внимания и визуальной креативности.

Содержание: Упражнение, похожее на друдлы. Нужно найти различные предметы в сложном, мало структурированном изображении. Можно устроить соревнование на количество найденных предметов.

Упражнение 4. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №26 Тянем шнурки

Цель занятия: Развитие ассоциативного мышления, умения находить общее в разном и техники релаксации через творчество.

Ход занятия:

Упражнение 1. МАК «Портрет».

Цель упражнения: Развитие эмпатии, воображения и сторителлинга.

Содержание: Участникам показывают карточки с портретами людей. Задача — придумать историю об этом человеке: чем он занимается, есть ли у него семья, какое у него настроение.

Упражнение 2. Ассоциативная цепочка.

Цель упражнения: Развитие скорости генерации идей и построения логических связей.

Содержание: Между двумя далекими понятиями (например, «КОСМОС» и «ЧАЙ») нужно построить цепочку из 5-7 ассоциативных переходов. Пример: космос -> звезда -> свет -> лампа -> кухня -> чайник -> чай.

Упражнение 3. Найди сходство.

Цель упражнения: Развитие нестандартного мышления, умения проводить аналогии.

Содержание: Участникам предлагаются пары несвязанных объектов, для которых нужно найти общие признаки. Например: «Что общего между шнурками и поездами?» (тянутся, имеют длину, могут развязаться/сойти с рельсов).

Упражнение 4. Зентангл.

Цель упражнения: Релаксация, развитие концентрации и мелкой моторики.

Содержание: Презентация техники рисания узоров (зентанглов). Каждый участник рисует свой квадрат, заполняя его структурированными узорами (танглами) внутри заранее намеченного контура (например, кошки).

Упражнение 5. Обратная связь через выбор смайлика.

Цель упражнения: Рефлексия.

Содержание: В конце занятия участники выбирают смайлик, который соответствует их настроению после проделанной работы.

Занятие №27 (Заключительное)

Цель занятия: Закрепить полученные навыки ресурсного мышления и работы в команде; создать условия для позитивной обратной связи и эмоционального завершения программы.

Ход занятия:

Упражнение 1. Обратная связь.

Цель упражнения: Подведение итогов курса, получение обратной связи от участников.

Содержание: Ведущий организует круг обсуждения, задавая вопросы: «Что на наших занятиях вам понравилось больше всего?», «Какое упражнение запомнилось?», «Пробовали ли вы дома повторить что-то из того, чему научились?».

Упражнение 2. Скульптура из десяти предметов.

Цель упражнения: Развитие ресурсного мышления (из ничего сделать нечто), навыков кооперации, закрепление принципа безоценочности.

Содержание:

Вводная часть: ведущий показывает картинки скульптур, созданных детьми из подручных материалов, посвященных разным событиям. Группа пытается угадать, какой скульптуре какое событие соответствует.

Основная часть: каждая пара участников получает «мусорный набор»: пробка, скрепка, резинка, карандашный огрызок, кусочек ткани, пуговица, трубочка, прищепка, колпачок, монета.

Задача за 15 минут — используя все или часть этих предметов, собрать одну скульптуру и придумать ей название, связанное с темой «Творческое мышление».

Завершение: проводится выставка работ. Обсуждение строится по принципу безоценочности: участники делятся не критикой, а тем, какие интересные детали они заметили в работах других пар и какая идея им понравилась больше всего.

5 Система условий реализации программы.

5.1. Структура и содержание программы

Программа «Развитие творческого мышления» рассчитана на 27 занятий, которые проводятся один раз в неделю. Каждое занятие имеет логическую структуру, направленную на последовательное развитие компонентов креативности: от снятия психологических барьеров до интеграции навыков в сложные творческие продукты.

Структура занятия (универсальная):

- 1. Ритуал приветствия и игровая разминка.** Цель — создание благоприятного психологического климата, снятие мышечных и эмоциональных зажимов, настрой на творческую деятельность.
- 2. Основной блок упражнений.** Цель — целенаправленное развитие одного или нескольких качеств творческого мышления (беглость, гибкость, оригинальность) с помощью специально подобранных заданий.
- 3. Персональное или групповое задание.** Цель — закрепление навыка в индивидуальной или совместной творческой деятельности.
- 4. Рефлексия и обратная связь.** Цель — осознание полученного опыта, подведение итогов занятия и получение эмоциональной обратной связи от участников.

Содержание программы по тематическим блокам:

Блок 1. Вводный (Занятия 1-3). Ориентирован на знакомство, установление правил безоценочности и психологической безопасности, а также введение ключевых понятий: множественность решений, беглость и гибкость мышления.

Ключевые темы: Знакомство, правила группы, мозговой штурм, нестандартное использование предметов.

Блок 2. Развитие базовых свойств мышления (Занятия 4-10). Основной блок, направленный на интенсивную тренировку отдельных компонентов креативности через вербальные, визуальные и кинестетические упражнения.

Ключевые темы: Ассоциативное мышление, работа со словами и буквами (ребусы, секретные языки), завершение фигур, поиск причинно-следственных связей, решение логических задач и загадок.

Блок 3. Интеграция и применение навыков (Занятия 11-26). На этом этапе происходит синтез полученных умений. Участники учатся применять техники для решения комплексных задач, создания творческих продуктов и работы в команде.

Ключевые темы: Сторителлинг (сочинение историй из несвязанных слов/картинок), командные проекты, актерское мастерство, работа с метафорическими ассоциативными картами (МАК).

Блок 4. Заключительный (Занятие 27). Подведение итогов курса, рефлексия и выполнение итогового проекта, который демонстрирует все приобретенные навыки.

Ключевые темы: Обратная связь от участников, коллективное создание скульптуры из ограниченного набора предметов как символа ресурсного мышления.

5.2 Методы используемые при реализации программы.

Реализация программы базируется на принципах деятельностного и личностно-ориентированного подходов. Психолог выступает не в роли транслятора знаний, а в роли фасилитатора, создающего условия для самостоятельного открытия и творчества детей.

Основные методы и приемы:

- 1. Игровые методы:** Являются основой программы. Игры используются для снижения тревожности, повышения мотивации и естественного вовлечения детей в процесс обучения. Включают игры-разминки, психотехнические игры и соревновательные элементы.
- 2. Метод мозгового штурма (мозговой атаки):** Ключевой метод для развития беглости и гибкости мышления. Применяется в строгом соответствии с правилами: запрет критики на этапе генерации идей, поощрение любых (даже самых фантастических) предложений, фиксация всех идей, нацеленность на количество как путь к качеству.
- 3. Проблемно-поисковый метод:** Участникам предлагаются открытые задачи и проблемные ситуации (например, «Как продать старую шляпу?», «Что было до и после стоп-кадра?»), не имеющие единственно верного ответа. Это стимулирует самостоятельный поиск нестандартных решений.
- 4. Методы арт-терапии:** Широко используются для невербальной самореализации и выражения эмоций. К ним относятся:
 - Изотерапия (рисование, дорисовывание фигур, коллажи).
 - Лепка и конструирование (создание скульптур из различных материалов).
- 5. Психогимнастика и пантомима:** Упражнения, направленные на развитие невербального интеллекта, воображения и умения выражать эмоции и действия через тело («Актерское мастерство», «Изобрази механизм»).

6. **Групповая дискуссия:** Используется для обсуждения правил, рефлексии по итогам упражнений и совместного поиска решений, что способствует развитию коммуникативных навыков и умения слушать других.
7. **Использование наглядных и вспомогательных материалов:** Применение карточек МАК (метафорических ассоциативных карт), друдлов (незавершенных изображений), наборов предметов для конструирования, кубиков и мячиков для активизации мыслительной деятельности.
8. **Принцип кооперации и сотрудничества:** Большинство заданий предполагает работу в парах или малых группах, что учит детей договариваться, распределять роли и совместно создавать общий продукт, используя сильные стороны друг друга.

5.3 Обоснованные критерии ограничения и противопоказания на участие в освоение программы.

Противопоказаний на участие в освоении программы нет.

5.4. Требования к условиям реализации программы.

Материально- техническое обеспечение реализации программы.

Для проведения занятий требуется помещение площадью, достаточной для свободного быстрого перемещения. Поскольку многие упражнения предполагают работу с клеем, пластилином и изобразительными средствами, необходимо наличие гигиенической комнаты, где ребенок мог бы вымыть руки после или в процессе занятия.

Также для выполнения многих упражнений требуется достаточно пространства, поэтому в интерьере комнаты для занятий не должно быть ничего, что не использовалось бы для проведения занятий. Необходимый минимум включает в себя: столы, стулья, ковер, шкаф для хранения материалов творчества и игрушек, аудиоаппаратура.

Требования к уровню профессиональной компетентности педагога, реализующего программу:

Программу реализует педагог-психолог- специалист с базовым образованием в области психологии детей и подростков.

Требования к личностным качествам специалиста: порядочность, высокая ответственность и эмоциональная устойчивость, честность, коммуникабельность, аккуратность, организованность, чувства такта, сдержанность

6.Список литература

1. Рабочая программа «Развитие творческого мышления» разработана на основе методического материала Гатанова Ю.Б. «Курс развития творческого мышления», СПб Иматон «Умное поколение».
2. Дружинин В.Н. Психология общих способностей.- М.,-1995
3. Петрова Л.М. Диагностика творческого мышления в группах развития.// Практическая психология в школе. СПб: Иматон, 1998.
4. Середа А.И. Развитие творческого потенциала личности как реализация собственной индивидуальности.// Практическая психология в школе. СПб: Иматон, 1998.
5. Литвинов В. «Качай креатив»-Ростов на Дону , «Феникс», 2021год

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 596990994803086506579248006215582562839235036868

Владелец Поташева Дарья Алексеевна

Действителен с 11.11.2025 по 11.11.2026