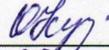


Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение детский сад
«Каменский детский сад «Теремок»

Утверждаю
И.О.Заведующий
МКДОУ «Теремок»


«29» 08 2021 г.

«Программа развития
творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста
в условиях дошкольного образовательного учреждения»

Автор-составитель:
педагог-психолог
Труш Т.А.

с.Каменское
2021-2022гг

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Актуальность.....	3
3. Цели, задачи.....	3
3. Ожидаемые результаты.....	3
4. Принципы Программы.....	3
5. Учебно-тематическое планирование.....	4
6. Содержание Программы.....	5
7. Формы и методы работы.....	15
8. Критерии и показатели эффективности Программы.....	16
9. Список литературы.....	17

Пояснительная записка

Программа направлена на развитие творческих способностей у старших дошкольников.

К старшему дошкольному возрасту, в связи с развитием воображения детей, увеличившимся их опытом и знаниями, усложняется содержание игры. Игровые сюжеты представляют собой уже не привычные последовательности событий (как они существуют в реальной жизни), а комбинирование, преобразование их, соответствующее желаниям и намерениям ребенка. В своих играх дети старшего дошкольного возраста учатся отождествлять предметы и действия с ними, создавать новые ситуации в своем воображении. Игра может протекать во внутреннем плане.

Воображение старших дошкольников - это необходимая ступень в развитии творческого мышления. Поэтому необходимо поддерживать и поощрять его развитие путем создания специально организованных занятий.

Программа разработана на основании Концепции модернизации Российского образования, положения теории Л.С. Выготского, научных идей С.Л.Рубинштейна, ТРИЗ, РТВ Г.С. Альтшуллера, концепции развития креативности Гилфорда, Торренса.

Актуальность

Мы живем в эпоху кризисов и социальных перемен. Нашей стране нужны творческие, способные неординарно и нестандартно мыслить люди. В настоящее время в образовательных учреждениях массовое обучение сводится к овладению стандартными знаниями, умениями и навыками, к типовым способам решения предполагаемых задач.

Неординарный подход к решению заданий наиболее важен в дошкольном возрасте, так как в этот период развития ребенок воспринимает все особенно эмоционально, а яркие, насыщенные занятия, основанные на развитии творческого мышления и воображения, помогут ему не потерять способность к творчеству.

Цель программы: развитие творческого потенциала личности ребенка

Задачи:

1. Развитие потребности познания окружающего мира, познавательной активности, любознательности.
2. Развитие воображения и фантазии.
3. Развитие качеств творческого мышления старших дошкольников, таких как: гибкость, беглость, точность, оригинальность.

Ожидаемые результаты

Развитие у детей познавательной активности, творческих способностей, воображения, мышления, фантазии.

Принципы Программы

Средством педагогического воздействия на развитие творческих способностей дошкольников является система творческих заданий.

При использовании творческих заданий важно учитывать следующие дидактические принципы:

1. Принцип свободы выбора.

В любом обучающем или управляющем действии предоставлять ребенку право выбора. В самом творческом задании заложена осознанная степень свободы.

2. Принцип открытости.

Предоставлять возможность ребенку работать с открытыми задачами, не имеющими единственно правильного решения.

3. Принцип деятельности.

Освоенные детьми мыслительные операции отрабатывать в практической творческой деятельности.

4. Принцип обратной связи.

Одно творческое задание пересекается с другим, тем самым педагог может проконтролировать степень освоения материала.

5. Принцип интеграции.

Познавательные и творческие способности ребенка развиваются в разных программных областях знаний.

6. Принцип личностной ориентации.

Каждый воспитанник детского сада должен чувствовать себя комфортно; дети ориентированы на успех и мотивацию успешности.

Учебно-тематическое планирование

№ пп	Блоки, темы, методы и приемы	Количество часов		
		Игры, упражнения	Продуктивная творческая д-сть	Всего
1	Введение. Входная диагностика творческого мышления.	1	2	3
2	Приемы развития пространственного мышления	1	2	3
3	Приемы развития креативности, ассоциативного мышления.	2	5	7
4	Приемы развития системного мышления	2	1	3
5	Приемы развития диалектического мышления, преодоление стереотипных барьеров.	2		2
6	Знакомство с Морфологическим анализом.	1	1	2
7	Знакомство с Фокальным анализом.	2	3	5

8	Знакомство с типовыми приемами фантазирования:			
	Уменьшение-увеличение	1	1	2
	Использование предметов необычным способом:	1	1	2
	Одушевление:	1	1	2
	«Поиск общих признаков у случайных объектов»	2		2
	«Исключение свойств»	3		3
	Придание объектам живой и неживой природы необычных свойств	1	1	2
	Фантастическое дробление	1	1	2
	«Машина времени»	1	1	2
	Изменение привычных отношений между сказочными героями.	1	1	2
9	Решение дивергентных задач:	3		3
10	Творческие работы, поделки из различных материалов с использованием различных техник.		20	20
11	Исходящая диагностика воображения, творческого мышления.	1		1
	Всего часов:	27	41	68

Содержание Программы

«Путешествие в удивительную страну «Вообразию»

Цель: знакомство детей с правилами поведения и взаимодействия на занятиях. Формирование интереса к занятиям.

1. Игра «Чудо-сундучок»: угадывая на ощупь, что это (игрушка, цветок, подсвечник, перчатки, клубок ниток, - дети с закрытыми глазами достают из сундучка различные предметы: часы, копилка, и т.п.). После угадывания, рассматривая предмет, дети описывают его, называя основные признаки: (цвет, форма, величина, материал) и свойства (для чего используется).

2. Входная диагностика

2) Приемы развития пространственного мышления

1. Творческая работа «Фигуры» (входная диагностика): дети дорисовывают образы. Фантазирование. Обсуждение идей. Развитие творческого мышления

2. Дорисовывание линий (входная диагностика) дети дорисовывают образы. Фантазирование. Обсуждение идей.

3. Творческая работа «Кляксография». Перед игрой изготавливают для каждого кляксы: на середину листа выливается немного гелевой краски нескольких цветов и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Дети по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях. Чтобы образ получился законченным, дети дорисовывают необходимые детали пальчиками.

4. «Путешествие в Фигурный город».

Перед детьми лежит множество вырезанных бумажных треугольников, квадратов и овалов. Игра-путешествие начинается с того, что дети одевают «сказочные» треугольные или квадратные, или овальные очки, и оказываются в воображаемом треугольном или квадратном, или овальном городе. Здесь все предметы, дома, машины, деревья, цветы, даже люди – треугольные или квадратные, или овальные.

5. Игра «Мозговой штурм»: что вы «видите» в треугольных (квадратных, овальных) очках вокруг себя? Дети фантазируют и называют различные объекты.

6. Творческая работа: аппликация выбранного образа (или образов) из геометрических фигур. Моделирование картинки из фигур.

3) Приемы развития креативности, ассоциативного мышления.

1. «Осень в стране «Вообразия».

Цель: развитие креативности (оригинальности, нестандартности мышления)

1. Обсуждение примет-признаков осени. Рассмотрение листочков разных деревьев. Определение изменившихся признаков: изменился цвет, свойства - стали сухие, хрупкие.

2. Игра-ассоциации: на что стали похожи листья? Дети называют различные предметы, опираясь на признаки (желтые как солнце, цыпленок, яблоко; красные как роза, помидор, звездочка; сухие как высушенные цветы, страница книги; хрупкие как стекло,).

3. Творческая работа «Листопад в Вообразии». Задание: сделать открытку- аппликацию листьев, но выбрать несуществующий в реальной жизни цвет листьев и неба. Дети подбирают из цветной бумаги фантастический цвет для листьев, затем восковыми мелками рисуют небо (в полосочку, горошек, клеточку и т.д.)

4. Игра «На что похоже?»

В «чудо-сундучке» спрятаны разные игрушки. Чтобы узнать, какие игрушки там находятся детям предлагается игра «Что на что похоже»

(закрепление навыков выделять различные признаки предметов: цвет, форма, величина) и их свойства. 2 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры достают из чудо-сундучка одну игрушку. Этот предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: "То, что мы достали из чудо-сундучка похоже на ..." и даёт слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку: Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой "8", которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых отгадывальщиков и предлагает следующий предмет для ассоциации

5. Раскрашивание картинок необычным способом (цифрами, буквами)

Детям предлагается раскрасить картинки необычными способами.

6. Сюрреалистическая игра «Какого цвета мой смех?»

Цель: расширение стереотипных границ сознания, свобода самовыражения.

Рисунок в несколько рук. Первый участник игры делает первый набросок, изображает какой-то элемент своей идеи. Второй игрок обязательно отталкиваясь от первого наброска делает элемент своего изображения и т.д. до законченного рисунка. Обсуждение творческих воплощений и полученной коллективной работы.

7. Творческая работа «Какого цвета мой смех?»

Дети одевают карнавальные маски, в руках – светящиеся фонарики, и отправляются в путешествие в удивительную страну «Вообразилию». В этой стране происходят чудеса. Например, можно не только услышать, но и увидеть свой смех. Под звуки веселой мелодии дети выполняют творческое задание – нарисовать ... свой смех. На лист бумаги наливается два цвета гелевой краски. Руками и пальчиками рисуется картинка (или несколько картинок, ведь воображение остановить невозможно)

8. Игра-лепка «Чудо-юдо». Дети выбирают по 2-3 картинки с различными изображениями. Описывают их признаки и особенности и далее выбирают одно из животных к которому добавляются признаки и особенности от других. Например, верблюд приобрел крылья бабочки, удав стал с рыбьим хвостом и плавниками. Далее дети из пластилина лепят то, что придумали.

4) Приемы развития системного мышления.

1. Игра «Теремок».

Детям раздаются картинки различных предметов: гармошки, ложки, кастрюли и т.д. Кто-то сидит в "теремке" (например, ребенок с рисунком гитары). Следующий ребёнок просится в теремок, но может попасть туда, только если скажет, чем предмет на его картинке похож на предмет хозяина.

Если просится ребёнок с гармошкой, то у обоих на картинке изображен музыкальный инструмент, а ложка, например, тоже имеет дырку посередине.

Игра не только закрепляет полученные знания о признаках и свойствах различных объектов, но и учит анализировать, описывать окружающие предметы, находить у них общее.

2. Творческая работа «Коллаж».

Цель: развитие операций мышления: классификация, обобщение, оригинальности мышления. Составление из картинок и вырезок композиции, придумывание оригинального названия.

3. Игра «Магазин» Дети выбирают разнообразные картинки из журналов и «покупают» их, называя их общие признаки и свойства.

4. Театрализация «Сказка».

Цель: развитие системного мышления, творческого самовыражения. Дети выбирают и перевоплощаются в сказочного героя. Первый ребенок начинает сказку, рассказывая о своем герое: кто он, какой, что умеет делать, где живет и т.д. (описывая признаки и свойства). Ведущий помогает дополнить сюжет спонтанными и неожиданными ситуациями или приключениями. Далее выступает следующий сказочный герой, который встречается при необычных обстоятельствах с предыдущим героем и может стать его другом, если назовет их общие свойства или качества. Сказка продолжается, пока не примут участие все дети. Затем придумывается конец. Что произошло, чем закончилась сказка.

5) Приемы развития диалектического мышления, преодоление стереотипных барьеров.

Игра "Хорошо - Плохо"

Вариант 1. Для игры выбирается объект безразличный ребенку, т.е. не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно. Например: карандаш.

- Нравится, что красный. Не нравится, что тонкий.

- Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уколоться.

- Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане - ломается.

Рассмотрению может быть подвергнуто и конкретное свойство предмета.

Например, хорошо, что карандаш длинный - может служить указкой, но плохо, что не входит в пенал.

Вариант 2. Для игры предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость или вызывающий у него стойкие положительные или отрицательные эмоции, что приводит к однозначной субъективной оценке (конфеты - хорошо, лекарство - плохо). Обсуждение идёт также как и в варианте 1.

Вариант 3. После того, как дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно переходить к рассмотрению

"положительных" и "отрицательных" качеств в зависимости от конкретных условий, в которые ставятся эти объекты и явления. Например: громкая музыка.

- Хорошо, если утром. Быстро просыпаешься и бодрим себя чувствуешь. Но плохо, если ночью - мешает уснуть.

Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или явлениях, умение выделить и объяснить условия, при которых проявляются те или иные свойства, способствует воспитанию чувства справедливости, умению в критической ситуации найти правильное решение возникшей проблемы, способности логично оценить свои действия и выбрать из множества различных свойств объекта те, которые соответствуют выбранной цели и реальным условиям.

Вариант 4. Когда выявление противоречивых свойств перестанет вызывать у детей трудности, переходим к динамическому варианту игры, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное свойство, при этом объект игры постоянно меняется, получается своеобразная "цепочка". Например:

- Есть шоколад хорошо - вкусно, но может заболеть живот;
- Живот болит - это хорошо, можно в детский сад не ходить;
- Сидеть дома - плохо, скучно;
- Можно пригласить гостей - и т.д.

Желательно, чтобы игра "Хорошо - плохо" стала частью повседневной жизни ребенка. Для её проведения не обязательно специально отводить время.

В нее можно доиграть на прогулке, во время обеда, перед сном.

2. Игра «Как мне повезло...» Как мне повезло, - говорит подсолнух, - я похож на солнце.

Как мне повезло, - говорит картошка, - я кормлю людей.

Как мне повезло, - говорит береза, - из меня делают ароматные веники.

Дети по цепочке заканчивают фразу.

б) Знакомство с Морфологическим анализом.

1. «Сказка о бабочках».

Цель: знакомство детей с основами Морфологического анализа:

Детям рассказывается сказка: плоскостной театр. Белые бабочки летят в страну «Вообразилию» и преобразуются путём изменения значения сенсорных признаков (цвет, размер).

Базовые вопросы для активизации системного мышления детей:

С какими цветами повстречались бабочки? (развитие наблюдательности)

Какими стали? Как изменились? (сравнение)

На что похожи по этому признаку? Что бывает такое же? (развитие ассоциативного мышления)

Кто и что еще может менять свой размер в реальном мире? (развитие осведомленности, кругозора)

2. Творческая работа «Ладочки». Закрепление усвоенных сенсорных эталонов с усложнением: добавлением (цвет, форма). Дети обводят свою ладошку, располагая пальцы по своему замыслу и фантазируют, создавая образы.(человек, принцесса, клоун, собачка, лошадка и т.д.) Обсуждение творческих идей.

7) Знакомство с Фокальным анализом.

1. «Встреча друзей».

Цель: знакомство детей с Фокальным анализом.

В «Чудо-сундучке» находятся игрушки, которые, встречаясь друг с другом обмениваются каким-либо свойством, приобретая новые оригинальные свойства. Объяснение правил обмена признаками. Например, встретила игрушечная лошадка на колесиках с домиком. Свойство лошадки: ездит на колесиках. Свойство домика: в нем живут куклы. Игрушки обмениваются своими признаками. Теперь домик ездит на колесиках, а лошадка выполняет функцию домика.

2. Игра «Магазин игрушек»: дети покупают в магазине по две игрушки. Называние свойств игрушек. Обмен свойствами.

3. Творческая работа «Новые игрушки»: дети рисуют придуманные новые игрушки с приобретенными оригинальными свойствами. Обсуждение творческих идей.

4. Игра «Чудесные превращения». Дети наугад выбирают 2-3 объекта, называют признаки или значения признаков (не менее 4-х) для каждого объекта. Далее, переносят названные признаки или значения признаков поочередно на другой, находящийся как бы в фокусе, объект. Поочередно обсуждается каждое сочетание: фокусный объект + признак одного из объектов. Например, фокусный объект кукла Барби + объекты с признаками: шарик (надувается), фонарик (светит), ручка (пишет). В результате кукла Барби обладает новыми свойствами (надувается, светится в темноте, пишет).

5. Творческая работа «Изобретатель» Продуктивная деятельность. Дети рисуют или лепят новый образ.

8) Знакомство с типовыми приемами фантазирования.

Уменьшение-увеличение

1. Игра-беседа. Ребенку говорят: "Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?"

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

Усложните эту игру дополнительными вопросами: "И что из этого получится? К чему это приведет? Зачем ты хочешь увеличивать или уменьшать?"

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик, или, не вставая из-за стола, выключить телевизор.

- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.

- Если ребенку трудно дается самостоятельное фантазирование, предложите пофантазировать совместно, задайте ему вспомогательные вопросы.

- Что будет, если у нас удлинится на время нос?

- Можно будет понюхать цветы на клумбе, не выходя из дома; можно будет определить, что вкусенького готовят соседи;

- Это хорошо, а что в этом плохого?

- Некуда будет такой длинный нос деть, он будет мешать ходить, ездить в транспорте, даже спать будет неудобно, а зимой он будет мерзнуть. Нет, не надо мне такого носа.

Предложите ребенку сказать, что произойдет хорошего, а что плохого, если мы что-то будем увеличивать или уменьшать. Кому будет хорошо, а кому плохо? Это уже нравственный анализ ситуации.

- Скажи, что будет хорошего и что плохого тебе лично и другим, если волшебник увеличит тебя в 10 раз?

Если ребенку будет трудно догадаться, помогите ему дополнительными вопросами:

- Какого тогда ты будешь размера?

- А что будет, если твой рост уменьшится в 10 раз?

- Согласись, было бы здорово, если можно было менять свой рост по своему желанию. Например, ты опаздываешь в садик: увеличил длину ног или частоту шагов и быстро дошел до садика, а потом сделал ноги нормальной длины. Или другой случай. Надо перейти через реку, а моста поблизости нет. Нет проблем!

- Я буду высотой 15 м! Это высота пятиэтажного дома!

2. Игра «Встреча с Волшебниками Размера и Наоборот». Дети знакомятся со сказочными персонажами: Волшебник Размера меняет размеры всех объектов и персонажей. А Волшебник Наоборот меняет свойства и признаки всех объектов и персонажей наоборот. Например, Волшебник Размера уменьшил Волка и увеличил Зайца. Что произойдет в новой сказке? Волшебник Наоборот превратил Кащея Бессмертного в доброго, а Василису – в злую Василису Прекрасную. Дети фантазируют и предлагают различные версии развития сказочных событий.

3. Творческая работа. «Превращение» Дети придумывают любой объект и превращают его в другой с помощью изменения его размера.

Использование предметов необычным способом:

1. Игра «Мозговой штурм»: необычное использование обычных предметов. Дети выбирают несколько предметов, например, газета, ключ, часы, карандаш. Далее по цепочке передают их друг другу и называют как можно необычным способом использовать их.

2. «Новая сказка»: Дети выбирают героев сказок и исключают у них какое-либо свойство (например, Баба-Яга без избушки-на курьих ножках или

Кот без сапог. Сочиняем новую сказку по цепочке придумывая сюжет и действия героев.

3. Коллективное рисование своих героев и сказки

Одушевление:

Игра «Я дарю тебе...» Дети передают по цепочке друг другу игрушку или мячик со словами «Я дарю тебе...» Предлагается придумать нестандартный оригинальный подарок (можно подарить целый мир).

2. Творческая работа-игра «Ожившая картинка».

Вы получили замечательный дар, все что вы нарисуете - оживает! Что бы вы нарисовали?

Великих людей? Вымирающих животных?

Новых животных и растений?

3. Рассказывание историй. «Ожившая картинка»

«Поиск общих признаков у случайных объектов»

Игра «Как хорошо...»

Игра с картинками (кукла-снег, облако-дверь и т.д.)

Игра в командах

«Исключение свойств»

1. Игра-разминка «Мозговой штурм» А что случится, если... Объекты живой природы получают новые необычные свойства. Какие? Придумывают дети.

2. Игровое упражнение «Исключение свойств». У сказочных персонажей исключаются некоторые их важные свойства.

Фантазирование. Перечислите свойства и качества человека, а потом одно-два свойства исключите и посмотрите, что получилось.

- Человек не спит.

- Человек не чувствует боли.

- Человек потерял вес, обоняние.

Придание объектам живой и неживой природы необычных свойств

Методика этого вида фантазирования похожа на метод фокальных объектов:

а) выбирают несколько произвольных объектов живой и/или неживой природы;

б) формулируют их свойства, качества, особенности или черты характера. Можно придумывать и новые свойства "из головы";

в) сформулированными свойствами и качествами наделяют человека.

Например, в качестве объекта ("донора свойств") выбрали орла. Качества орла: летает, прекрасное зрение, питается грызунами, живет в горах.

- Человек может летать, как орел. Можно дополнить: может летать в стратосфере, в ближнем и в дальнем космосе.

- Человек имеет сверхострое орлиное зрение, например видит без микроскопа клетки живых тканей, кристаллические решетки металлов, даже атомы, видит без телескопа и лучше, чем в телескоп, поверхность звезд и

планет. Видит сквозь стены, идет по улице и видит, что происходит в домах, и даже сам проникает сквозь стены, как рентгеновский луч. Например, камень. Он светится, всегда теплый (никогда не остывает!), можно руки греть в мороз, делает воду сладкой и целебной, а сам не растворяется.

Камень впитывает болезни. Камень дает бессмертие. Созерцание камня вдохновляет писать стихи и рисовать и т. д.

Игра для развития фантазии. Дети встают в круг. Одному дают в руки мягкую игрушку или мячик и просят бросить ее кому-либо с теплыми словами: "Я дарю вам зайчонка", или "Юрочка, я дарю тебе козленка, рожки у него еще не выросли", или "Держи, Маша, большую конфету", или "Дарю тебе часть своего сердца", "Я дарю тебе бельчонка", "Это стеклянный шарик, не разбей его", "Это кактус, не уколись".

- Человек питается орлиной пищей - грызунами, птицами.

- Человек покрыт перьями.

1. Мозговой штурм: генерирование идей

- Придумайте органы чувств, которых нет у человека, но могли бы быть.

Не плохо бы чувствовать, когда делаешь ошибку и когда надвигается опасность (фигурально говоря - красная бы лампочка загоралась в этом случае).

- Придет время и можно будет менять внутренние органы. Как бы это могло выглядеть?

2. Сочинение истории. Сделайте "разметку" людей цветом по их нравственным качествам.

Например, все честные люди стали розовыми, все бесчестные фиолетовыми, а злые синими. Опишите, что будет с миром?

3. Творческая работа: Фантастический рисунок

Фантастическое дробление

Сочинение сказки.

Творческая работа: лепка

«Машина времени» У нас появилась машина времени! Вы в нее садитесь и можете путешествовать в ближнее и в дальнее прошлое любой страны, в ближнее и в дальнее будущее любой страны и быть там любое время. Но менять там ничего нельзя, можно только смотреть. Пока вы находитесь в прошлом или в будущем, жизнь на Земле протекает по своим обычным законам.

"Домашний вариант": сидя дома, вы смотрите в "Зеркало времени" или мысленно делаете снимки "Фотоаппаратом времени" или "Кинокамерой времени" или "Волшебным глазом". Называете место и время и, пожалуйста, изображение готово.

- Что бы вы хотели посмотреть в прошлом?

- Какими были мама и бабушка, когда им было столько же лет, сколько вам сейчас?

- Как жили динозавры?

- Что бы вы хотели посмотреть в будущем?
- Кем я буду? Сколько у меня будет детей?
- Поговорить со своим будущим сыном.

Вот невероятная ситуация. С Земли послали сообщение на далекую звезду. На этой звезде живут разумные существа, у них есть машина времени. Они послали ответ, но ошиблись, и ответ пришел на Землю раньше, чем было послано сообщение.

Сочинение истории «Путешествие в прошлое».

Сочинение истории «Путешествие в будущее»

Рисунок

Творческая работа: аппликация

Изменение привычных отношений между сказочными героями.

Мозговой штурм.

Сочинение истории

Творческая работа: коллаж из картинок.

9) Дивергентные задачи

Игровое упражнение: поиск причин происшедшего события. Утром Дима проснулся раньше обычного. Солнце еще не ушло за горизонт, но уже стало темно.

Сидевший у ног хозяина пес грозно зарычал на маленького котенка.

Описание картинок с объяснением причин и следствий, невероятное изменение ситуации:

развитие творческого мышления

Мозговой штурм «Что будет, если...»

"... дождь будет идти, не переставая."

"... люди научатся летать, как птицы."

"... собаки начнут разговаривать человеческим голосом."

"... оживут все сказочные герои."

"... из водопроводного крана польется апельсиновый сок."

Сочинение историй. Придумать сказку, в которой участвовали бы эти герои

развитие творческого мышления

Интеллектуальная эстафета: свободное фантазирование

Детям предлагают безудержно пофантазировать на заданную тему, используя любые приемы фантазирования и любые их сочетания. В отличие от решения какой-нибудь серьезной задачи, можно предлагать любые идеи, даже самые бредовые.

Придумайте фантастическое растение.

- На одном растении одновременно растут все известные фрукты: яблоки, груши, апельсины, авокадо, ананасы, манго, кокосы.

- На одном растении растут все известные фрукты и овощи (помидоры и картофель), из листьев можно сделать табак, получить болеутоляющее лекарство и "средство красоты". В принципе, это возможно, так как

помидоры, картофель, табак, белладонна (по-итальянски - "прекрасная дама") принадлежат к одному семейству - пасленовым.

- На одном растении растут известные и неизвестные фрукты, овощи и орехи.

- Удивительный арбуз: внутри мармелад, а вместо семечек - леденцы. Это тоже возможно, только поливать его надо сладкой водой и медом.

- На одном дереве растут объекты живой и неживой природы.

- Цветок сделан из шоколада и никогда не отцветает, сколько его не ешь.

Формы и методы работы

Программа реализуется в условиях дошкольного учреждения.

Занятия проходят в игровой форме. Позиция воспитателя – недириктивная, побуждающая детей к активности, свободе самовыражения.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 0,5 часа. Для проведения занятий должна быть создана необходимая материально-техническая база: методическое оборудование (игрушки, наглядные пособия и картинки, фланелеграф), принадлежности для творчества (цветная бумага, картон, краски, пластилин, клей, различные природные и бросовые материалы), шаблоны, картинки для раскрашивания, книги об окружающем мире, сказки.

Основные формы работы с воспитанниками: игры, упражнения, импровизации, беседы, сочинение историй, театрализация, творческая продуктивная деятельность, мозговой штурм. Важно использовать в своей работе с детьми по развитию творческого мышления игры, творческие задания, которые включают разнообразный познавательный материал, богатый речевым и наглядным наполнением. Дети не утомляются, так как деятельность разнообразна, яркие образы вызывают интерес.

Импровизации дают представление, как можно вербально наполнить разыгрываемую ситуацию, развивая воображение детей. Важное условие – нельзя долго описывать ситуацию, импровизировать без действий. Любое вербальное сопровождение идет параллельно с действиями детей.

Игры-беседы спланированы как вариант игр, в которых вся беседа с ребенком построена на воображении. Это игры, в которых ребенок перевоплощается в живое или неживое существо, в образе которого начинает решать проблемные ситуации, советовать, просить о чем-то окружающих.

Творческая продуктивная деятельность позволяет не только развивать образное мышление, мелкую моторику, но является средством закрепления полученных знаний.

Критерии и показатели эффективности программы

В программе мы опираемся на критерии, установленные в исследованиях Гилфорда.

1) Беглость (легкость, продуктивность) — этот фактор характеризует беглость творческого мышления и определяется общим числом ответов.

2) Гибкость — фактор характеризует гибкость творческого мышления, способность к быстрому переключению и определяется числом классов (групп) данных ответов.

3) Оригинальность — фактор характеризует оригинальность, своеобразие творческого мышления, необычность подхода к проблеме и определяется числом редко приводимых ответов, необычным употреблением элементов, оригинальностью структуры ответа.

4) Точность — фактор, характеризующий стройность, логичность творческого мышления, выбор адекватного решения, соответствующего поставленной цели.

Список литературы

1. Альтшуллер Г. С. Изобретатель и рационализатор. 1981. N 1, 3, 4, 5, 9.// Патентное бюро фантастики.
2. Альтшуллер Г. С. К истории курса по РТВ. 1982.

3. Альтов Г. И тут появился изобретатель. М.: Детская литература, 1989.
4. Амнуэль П. Р. Удивительный мир фантазии. Новосибирск, 1991.
5. Анастаси А. Психологическое тестирование. М., Педагогика, 1982, т. 2.
6. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Просвещение, 1991.
7. Гуткович И.Я., Самойлова О.Н. Сборник дидактических игр по формированию творческого мышления дошкольников: Пособие для воспитателей детских садов. \под ред. Т.А. Сидорчук - Ульяновск, 1998.
8. Лук А.Н. Теоретические основы выявления творческих способностей.
9. Методика обучения составлению творческого рассказа по сюжетной картинке /Мурашковска И.Н. "Картинка без запинки";
10. Методика системного анализа сказочного сюжета / Методика Мурашковски И.Н. "Сказка, отворись";
11. Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. Ростов-на-Д.: Аспект, 1991.
12. Одаренные дети. /Под ред. М. Карне. М.: Прогресс, 1991.
13. Рубинштейн С.Л. Проблема способностей и вопросы психологической теории в кн. «Проблемы общей психологии». М., Педагогика, 1973.
14. Сидорчук Т.А., Кузнецова А.Б. "Обучение составлению творческих рассказов по картине"
15. Сидорчук Т. А., Ардашева Н. И. Истории проЕ Пособие по РТВ для воспитателей и учителей начальных классов. Ульяновск, 1993.
16. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Анализ сюжетного смысла сказок с помощью ситуативной игры "Да-Нет"
17. Симановский Я. Е. Развитие творческого мышления детей. Ярославль, 1996.
18. Страунинг А .М. Игры по развитию творческого воображения по книге ДжанниРодари "Грамматика фантазии". Ростов-на-Д.: Аспект, 1991.
19. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления ребенка. Московский психологический журнал. N10
20. Туник Е.Е. Психодиагностика творческого мышления. Креативные тесты. СПб.: СПбУПМ, 1997.
21. Туник Е.Е. Опросник креативности Джонсона. СПб.: СПбУПМ, 1997.
22. Туник Е.Е. Тест Торренса. Диагностика креативности. СПб.: Иматон, 1998.
23. ПРОГРАММА РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА. Автор-составитель: педагог-психолог Баталова И.В., педагог- психолог, Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад N 14 Приморского района г.Санкт-Петербурга.

Литература для воспитателей и родителей

Альтов Г. И тут появился изобретатель... - М, 2000 г.

Альтшуллер Г.С., Вёрткин И.М. Как стать гением: жизненная стратегия творческой личности. - МН., Беларусь, 1994 г.

Альтшуллер Г.С. Найти идею. - Петрозаводск, 2003г.
Альтшуллер Г.С. Справка "ТриЗ-88" - апрель, 1988, г. Баку.
Амнуэль П.Р. РТВ - это очень просто! / Курс лекций по развитию творческого воображения и теории решения изобретательских задач для начинающих
Березина В. Г. Воспитание чудом
Березина В.Г., Викентьев И.Л., Модестов С.Ю. Детство творческой личности: встреча с чудом. Наставники. Достойная цель - СПб: Издательство Буковского, 1995 .
Сайфутдинов А.Ф. Открой в себе талант
Хоменко Н.Н. Теория решения изобретательских задач - ТРИЗ (краткая справка)