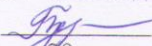


Бюджетное общеобразовательное учреждение
«Хлебодаровская средняя общеобразовательная школа»
Русско-Полянского муниципального района
Омской области

РАССМОТРЕНО на заседании школьного МО протокол № <u>1</u> от <u>28.08</u> 2024 г.	СОГЛАСОВАНО заместитель директора по ВР БОУ «Хлебодаровская СОШ»  /Бурлак Т.И./ <u>29 августа</u> 2024 г.	УТВЕРЖДАЮ Директор БОУ «Хлебодаровская СОШ»  /Бурлак Т.И./ <u>30 августа</u> 2024 г.
---	--	---



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
«Думать – это интересно»

Направление — социально-гуманитарное
Уровень сложность содержания — стартовый (ознакомительный)
Форма освоения — очная
Целевая аудитория — 6-8 лет
Общая трудоемкость — 36 часов
Срок реализации — 1 год

Автор-составитель:
Крузе Светлана Николаевна,
педагог дополнительного образования

2024 – 2025 учебный год

Актуальность программы

В 2021 году в исследование PISA впервые в качестве одного из ведущих компонентов вводится оценка креативного мышления, что многократно повышает интерес к этому познавательному процессу. Креативное мышление — компонент функциональной грамотности, под которым понимают умение человека использовать свое воображение для выработки и совершенствования идей, формирования нового знания, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше. По версии PISA, креативное мышление — это способность критически осмысливать свои разработки, совершенствовать их.

Исследования показывают, что способностью к креативному мышлению в большей или меньшей степени обладает каждый человек. Привычка мыслить креативно помогает достигать лучших результатов в преобразовании окружающей действительности, эффективно и грамотно отвечать на возникающие вызовы времени. Важно также и то, что способность к креативному мышлению базируется на знании и опыте и, следовательно, может быть предметом целенаправленного формирования.

Формирование креативного мышления необходимо начинать с периода поступления ребенка в школу. Младший школьный возраст представляет собой именно тот возрастной период, в котором дети наиболее активно проявляют свои способности. В этом возрасте совершенствуется работа головного мозга и нервной системы, появляются личностные новообразования, формируется образ «Я». *В то же время возникает противоречие – с одной стороны сенситивная потребность ребенка к креативному мышлению. с другой – период адаптации к школе, четкое следование правилам, непререкаемый авторитет учителя.* Именно поэтому так важно в этот период развивать и поощрять стремление к креативному мышлению первоклассников.

Актуальность программы «Думать – это интересно» заключается в том, что, начиная с младшего школьного возраста, закладывается прочный фундамент одного из компонентов функциональной грамотности – креативного мышления.

Цель: Формирование креативного мышления младших школьников как одного из ведущих компонентов функциональной грамотности

Задачи:

- 1) Формировать и развивать навыки креативного мышления младших школьников – беглость, гибкость, оригинальность мышления, любознательность, умение проводить анализ и синтез объектов
- 2) Повысить уровень мотивации к занятиям по развитию креативного мышления
- 3) Обеспечить участие обучающихся в интеллектуальных конкурсах, викторинах и т.п., направленных на креативное мышление

Отличительными особенностями программы являются:

- комплексный характер (предусмотрена работа со всеми участниками образовательных отношений – обучающиеся *с разными учебными возможностями*, родители, педагоги);
- ранее развитие креативного мышления как компонента функциональной грамотности, введенного в исследование PISA;
- предусмотрена преемственность программ при переходе на новую ступень образования (НОО – программа «НАЗВАНИЕ», ООО – программа «Гимнастика для ума», СОО – программа «Эрудит»);

- сочетание педагогических и психологических технологий для формирования креативного мышления младших школьников.

Ожидаемые результаты реализации программы

Личностные результаты:

- развитие способности удивляться и видеть проблемы;
- проявление любопытства и любознательности;
- развитие коммуникативных качеств младших школьников (уважение к собеседнику, способность высказывать и аргументировать свою точку зрения);
- умение находить выход из нестандартных ситуаций.

Предметные результаты:

- формирование умения решать дивергентные задачи (задачи, имеющие не один, а множество верных ответов);
- развитие оригинальности мышления (способность выдвигать новые, неожиданные идеи, отличающиеся от широко известных, банальных), гибкости мышления (способность быстро и легко находить новые стратегии решения задач, устанавливать ассоциативные связи), продуктивности мышления (способность легко и в большом количестве генерировать новые идеи);
- формирование умения проводить анализ объектов с целью выделения признаков, синтез как составление целого из частей;
- умение делать выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов.

Метапредметные результаты:

- развитие способности самостоятельно ставить перед собой цели, искать и использовать необходимые средства и способы достижения, контролировать и оценивать процесс и результаты деятельности;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение осознанно выбирать наиболее эффективные способы в решении логических задач;
- приобретение практического опыта работы в группе, сотрудничества со сверстниками.

Календарно-тематическое планирование

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол-во часов</i>
Раздел 1. Рассказы по картинке (4 часа)		
1	<i>Аналитико-синтетические виды работ по картинке</i>	1
2	<i>Активизация органов чувств</i>	1
3	<i>Преобразование сюжета во времени</i>	1
4	<i>Восприятие сюжета с разных точек зрения</i>	1
Раздел 2. Загадки (3 часа)		
5	<i>Сочинение ассоциативных загадок</i>	1
6	<i>Сочинение загадок по «признакам»</i>	1
7	<i>Сочинение загадок по «действиям»</i>	1
Раздел 3. «Да-нетки» (2 часа)		
8	<i>Знакомство с «да-нетками»</i>	1
9	<i>Синтез «да-неток»</i>	1

Раздел 4. Сказочные истории (3 часа)		
10	<i>Ознакомление с приёмами фантазирования</i>	1
11	<i>Применение приёмов фантазирования</i>	1
12	<i>Фантограмма</i>	1
Раздел 5. Противоречия (5 часов)		
13	<i>Выделение положительных и отрицательных сторон в объектах и ситуациях</i>	1
14	<i>Выделение противоположных признаков в свойствах объектов</i>	1
15	<i>Противоречия в ситуациях</i>	1
16	<i>Ознакомление с приёмами разрешения противоречий</i>	1
17	<i>Применение приёмов разрешения противоречий при решении задач</i>	1
Раздел 6. Системность (4 часа)		
18	<i>Надсистемы и подсистемы</i>	1
19	<i>Система в развитии</i>	1
20	<i>Системный оператор</i>	1
21	<i>Использование системного оператора при решении задач</i>	1
Раздел 7. Ресурсы (3 часа)		
22	<i>Основное и дополнительные назначения объектов</i>	1
23	<i>Метод Робинзона</i>	1
24	<i>Использование ресурсов при решении задач</i>	1
Раздел 8. Идеальность (3 часа)		
25	<i>Ознакомление с понятием «идеальность»</i>	1
26	<i>Ознакомление с понятием «идеальный конечный результат»</i>	1
27	<i>Использование идеальности при решении задач</i>	1
Раздел 9. Решение открытых задач на основе литературных произведений (4 часа)		
28	<i>Задачи из сказки А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»</i>	1
29	<i>Задачи из сказки А. Волкова «Урфин Джюс и его деревянные солдаты»</i>	1
30	<i>Задачи из повести Р. Распе «Приключения барона Мюнхгаузена»</i>	1
31	<i>Задачи из повести А. Некрасова «Приключения капитана Врунгеля»</i>	1
Раздел 10. Подводим итоги (5 часов)		
32	<i>Преобразование сюжета и восприятие с различных точек зрения</i>	1
33	<i>Сочинители загадок</i>	1
34	<i>Играем в «Да-нетки»</i>	1
35	<i>Решаем противоречия</i>	1
36	<i>Подводим итоги</i>	1
ИТОГО		36

Содержание программы «Думать – это интересно»

Раздел 1. Рассказы по картинке (4 часа)

1.1. Аналитико-синтетические виды работ по картинке

Игра «Поле Чудес», обсуждение сюжета сказки, упражнение «Подзорная труба», упражнение «Соединялки», решение творческой задачи, речевая разминка, упражнение «Эрудитка», игра на внимание, упражнение «Составляем предложения», игра-классификация, решение проблемной ситуации, обсуждение «А я тоже Айболит!».

1.2. Активизация органов чувств

Упражнение «Проверка памяти», игра «Вопрошайка», обсуждение «Что воспринимаем?», игра на внимание, решение проблемной ситуации, упражнение «Внутри сюжета», устный журнал «Интересные факты из жизни насекомых», упражнение «Расширяем кругозор».

1.3. Преобразование сюжета во времени

Игра «Чёрный ящик», упражнение «Придумываем метафоры», упражнение на внимание, фантазирование, обсуждение сюжета сказки, решение проблемной ситуации, упражнение «До и после», устный журнал «История привычных предметов».

1.4. Восприятие сюжета с разных точек зрения

Игра «Да-нетка», обсуждение сюжета сказки, упражнение «Точка зрения», решение творческих задач, упражнение «Подбираем пословицы», упражнение «Находим соответствие».

Раздел 2. Загадки (3 часа)

2.1. Сочинение ассоциативных загадок

Игра «Да-нетка», фантазирование, упражнение «Найди общее», упражнение «Знакомимся с алгоритмом сочинения загадок», упражнение «Сочиняем загадки», решение проблемной ситуации, рисование.

2.2. Сочинение загадок по «признакам»

Отгадывание загадки, упражнение «Как устроена загадка?», упражнение «Учимся сочинять загадки», решение проблемных ситуаций, упражнение «Эрудитка», упражнение «Сочиняем загадки про растения», упражнение «Расширяем кругозор», упражнение «Сравниваем репку и баобаб».

2.3. Сочинение загадок по «действиям»

Отгадывание загадки, упражнение «Составляем алгоритм», упражнение «Учимся сочинять загадки», игра на внимание, упражнение «Сочиняем загадки», решение проблемных ситуаций, практическая работа.

Раздел 3. «Да-нетки» (2 часа)

3.1. Знакомство с «да-нетками»

Игра «Антонимы», игра «Да-нетка», упражнение «Знакомимся с алгоритмом», упражнение «Сочиняем «да-нетки», решение проблемных ситуаций, рисование с противоречиями, обсуждение противоречий в сказке.

3.2. Синтез «да-неток»

Игра «Кто-то теряет, а кто-то находит», упражнение «Поиск аналогий», упражнение «Редактирование «да-неток», обсуждение «Признаки волшебной сказки», игра на внимание, упражнение «Придумываем «да-нетки», упражнение «Мы с тобою так похожи».

Раздел 4. Сказочные истории (3 часа)

4.1. Ознакомление с приёмами фантазирования

Игра «Чёрный ящик», упражнение «Имена в зеркале», упражнение «Знакомимся с приёмами фантазирования», фантазирование, рисование «Фантастическое животное», упражнение «Мой приём фантазирования».

4.2. Применение приёмов фантазирования

Отгадывание загадки, упражнение «Хорошо-плохо», упражнение «Спасатели Колобка», рисование с противоречиями, упражнение «Спасатели сказок», упражнение «Решаем школьные проблемы».

4.3. Фантограмма

Игра «Координаты», упражнение «Знакомимся с приёмом «Фантограмма», эрудитка «Волшебный предмет», упражнение «Придумываем сказку».

Раздел 5. Противоречия (5 часов)

5.1. Выделение положительных и отрицательных сторон в объектах и ситуациях

Игра «Что такое хорошо, что такое плохо?», обсуждение «Дождь и солнце», упражнение «Соединялки», обсуждение «Точка зрения», игра «И хорошо и плохо», игра «Цепочка», упражнение «Пароль».

5.2. Выделение противоположных признаков в свойствах объектов

Игра «Да-нетка», обсуждение «Яблоко – какое?», рисование «Ищем противоположности», танцевальная физкультминутка, обсуждение «Чем больше – тем лучше?», решение проблемной ситуации.

5.3. Противоречия в ситуациях

Игра «Да-нетка», упражнение «Как такое может быть?», рисование с противоречиями, решение проблемных ситуаций, упражнение «Необычные движения», упражнение «Хитрые загадки».

5.4. Ознакомление с приёмами разрешения противоречий

Игра «Переносное значение», упражнение «Загадки с противоречиями», упражнение «Знакомимся с приёмами разрешения противоречий», упражнение «Ищем решения противоречий», решение проблемной ситуации.

5.5. Применение приёмов разрешения противоречий при решении задач

Решение проблемных ситуаций.

Раздел 6. Системность (4 часа)

6.1. Надсистемы и подсистемы

Отгадывание загадки, обсуждение «Сравниваем объекты», упражнение «Знакомимся с понятиями «система», «надсистема», «подсистема»; игра на внимание, упражнение «Сравниваем системы», упражнение «Перечисляем системы», упражнение «Рисунок в несколько рук», упражнение «Матрёшка».

6.2. Система в развитии

Игра «Да-нетка», упражнение «Раскадровка сказки», фантазирование, упражнение «Угадайка», упражнение «Каким бывает прошлое?», упражнение «Каким может быть будущее?».

6.3. Системный оператор

Игра «Шифровка», обсуждение «Это чудо или нет?», упражнение «Знакомимся с системным оператором», упражнение «Работаем с «пятиэкранкой», упражнение «Описываем объекты», упражнение «Путешествие» по системному оператору».

6.4. Использование системного оператора при решении задач

Отгадывание кроссворда «Сказочные герои», упражнение «Кто, откуда и какой?», упражнение «Знакомимся с Насреддином», решение задач.

Раздел 7. Ресурсы (3 часа)

7.1. Основное и дополнительные назначения объектов

Упражнение «Гипотезы», игра «Маша-растеряша», упражнение «Объясняем перевёртыши», упражнение «Зонттик в Африке», рисование «Путаница».

7.2. Метод Робинзона

Игра «Треугольный мой колпак», упражнение «Головные уборы», упражнение «Поможем Робинзону», упражнение «Шапка-невидимка», упражнение «Где можно использовать?».

7.3. Использование ресурсов при решении задач

Решение проблемной ситуации, обсуждение «Метод рыболова», упражнение «Задачки для раскачки», упражнение «Знание – тоже ресурс», упражнение «Задачи вокруг нас».

Раздел 8. Идеальность (3 часа)

8.1. Ознакомление с понятием «идеальность»

Упражнение «Спрашивайте – отвечаю», упражнение «Что было «само»?», упражнение «По щучьему веленью», упражнение «Предметы в будущем».

8.2. Ознакомление с понятием «идеальный конечный результат»

Игра «Съедобное – несъедобное», упражнение «Ищем выход», упражнение «Сравниваем решения», игра «Да-нетка», упражнение «Знакомимся с ИКР», упражнение «Идеальные решения».

8.3. Использование идеальности при решении задач

Игра «Сказки Андерсена», игра «Что рядом?», упражнение «Используем ресурсы», упражнение «Решаем социальные задачи».

Раздел 9. Решение открытых задач на основе литературных произведений (4 часа)

9.1. Задачи из сказки А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»

9.2. Задачи из сказки А. Волкова «Урфин Джюс и его деревянные солдаты»

9.3. Задачи из повести Р. Распе «Приключения барона Мюнхгаузена»

9.4. Задачи из повести А. Некрасова «Приключения капитана Врунгеля»

Раздел 10. Подводим итоги (5 часов)

10.1. Преобразование сюжета и восприятие с различных точек зрения

Игра «Чёрный ящик», упражнение «Придумываем метафоры», упражнение на внимание, фантазирование, обсуждение сюжета сказки, решение проблемной ситуации

Игра «Да-нетка», обсуждение сюжета сказки, упражнение «Точка зрения», решение творческих задач, упражнение «Подбираем пословицы», упражнение «Находим соответствие».

10.2. Сочинители загадок

Отгадывание загадки, упражнение «Как устроена загадка?», упражнение «Учимся сочинять загадки», решение проблемных ситуаций, упражнение «Эрудитка», упражнение «Сочиняем загадки»

про растения», упражнение «Расширяем кругозор», упражнение «Сравниваем репку и баобаб», решение проблемных ситуаций, практическая работа.

10.3. Играем в «Да-нетки»

Игра «Кто-то теряет, а кто-то находит», упражнение «Поиск аналогий», упражнение «Редактирование «да-неток», обсуждение «Признаки волшебной сказки», игра на внимание, упражнение «Придумываем «да-нетки», упражнение «Мы с тобой так похожи».

10.4. Решаем противоречия

Игра «Что такое хорошо, что такое плохо?», обсуждение «Дождь и солнце», упражнение «Соединялки», обсуждение «Точка зрения», игра «И хорошо и плохо», игра «Цепочка», упражнение «Пароль». Игра «Переносное значение», упражнение «Загадки с противоречиями», упражнение «Знакомимся с приёмами разрешения противоречий», упражнение «Ищем решения противоречий», решение проблемной ситуации.

10.5. Итоговое занятие

Играем в любимые игры.

Требования к специалистам, задействованным в реализации программы, необходимые ресурсы

Уровень квалификации педагога-психолога, ведущего работу с обучающимися, педагогами и родителями, должен соответствовать требованиям профессионального стандарта психолога системы образования.

Для реализации программы необходимо помещение, разделенное на зоны: зона со столами, за которыми обучающиеся могут работать – рисовать, вести записи и т.д., свободная зона, где обучающиеся могут двигаться, перемещаться. Необходимое оборудование: доска, проектор, колонки, компьютер с доступом в интернет (либо скачанные материалы), бумага, маркеры.

Дидактическое обеспечение включает рабочую тетрадь, листы продвижения обучающихся, пакет диагностических методик и стимульного материала к ним, картотека игр и упражнений по развитию креативного мышления обучающихся, подборка кейсов-ситуаций, банк вопросов и ответов.

В начале и в конце курса проводится диагностическое исследование. Показатели диагностики можно рассматривать как в количественном измерении (сравнение итогов стартовой и итоговой диагностики), так и в качественном (результаты наблюдения классных руководителей, родителей, педагога-психолога).