

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2»
Левонкумского муниципального округа Ставропольского края

Краткосрочная дополнительная общеразвивающая программа
летнего профильного отряда «Лето цвета CREATIVE»

Июль 2022

Паспорт программы

Название программы	Краткосрочная дополнительная общеразвивающая программа летнего профильного отряда «Лето цвета CREATIVE»
Учреждение, реализующее программу	Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №2» Левокумского муниципального округа Ставропольского края
Автор (составитель) программы	Корякина О.П., учитель информатики, Набережный В.Н., педагог- психолог
Аннотация	Краткосрочная дополнительная образовательная программа профильного отряда «Лето цвета CREATIVE» реализуется в летний период и включает в себя: - развитие и оценку креативного мышления обучающихся через решение заданий и упражнений, создание творческого проекта; - практическую работу по решению тестов Электронного банка заданий для оценки функциональной грамотности (ЭБЗОФГ) в школьном летнем лагере дневного пребывания на базе Центра образования цифрового и гу-

	манитарного профилей «Точка роста».
Год разработки программы	2022 год
Направленность	социально- педагогическая
Направление (вид) деятельности	креативное мышление
Форма организации деятельности	упражнения, задания, онлайн-тесты, творческий проект
Охват детей по возрастам	5-6 класс
Вид программы по способу организации содержания	метапредметная
Срок реализации	одна лагерная смена
Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями	ФГОС ООО

Содержание.

Пояснительная записка к программе

Введение

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Цель и основные задачи программы

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Основные характеристики образовательного процесса

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

Ожидаемые результаты освоения программы

Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса.

Учебный план программы

Содержание программы

Организационно-педагогические условия реализации программы

Список литературы, использованной при составлении программы

Приложения

Пояснительная записка.

Введение.

Краткосрочная дополнительная общеразвивающая программа летнего профильного отряда «Лето цвета Creative» является неотъемлемой частью Программы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Солнышко» на базе МКОУ СОШ № 2 Левокумского муниципального округа Ставропольского края и дает возможность каждому ребёнку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей. По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и рассчитана на детей от 11 до 13 лет.

Направленность программы общеинтеллектуальная, социальная, так как в ходе её освоения учащиеся научатся мыслить за рамками общепринятого и находить нестандартные решения для стандартных ситуаций, познакомятся с методами активизации поиска, смогут применять полученные навыки в учёбе и в быту.

Содержание программы может быть реализовано в очно-заочной форме с применением дистанционных технологий обучения.

Дополнительная программа «Лето цвета Creative» разработана в соответствии со следующими нормативными и методическими документами:

- Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. (с изменениями на 16 апреля 2022 года);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г;
- приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 года N 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- распоряжение Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 № 1729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 от 04 июля 2014 года № 41 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

Актуальность и педагогическая целесообразность Программы.

Хорошие новости: креативное мышление — навык, который можно тренировать, особенно в школьном возрасте.

В науке возрастает интерес к проблеме творчества, а через него и к воображению как важнейшему компоненту любой формы творческой деятельности.

Творческое мышление заняло третье место в десятке важнейших «гибких» компетенций 2020 года. Чтобы творчески мыслить, не обязательно рождаться талантливым гением. Креативное мышление школьников — навык, поддающийся тренировке. Согласно определению из «Большой психологической энциклопедии», творческое, или креативное мышление — один из видов мышления, характеризующийся созданием субъективно нового продукта и новообразованиями в самой познавательной деятельности по его созданию. Эти новообразования касаются мотивации, целей, оценок, смыслов. Проще говоря, креативное мышление — это создание необычных и удобных решений исходной проблемы. Для развития навыков креативного творческого мышления детей 11- 13 лет разрабатывалась эта программа.

Без поиска нестандартных новых путей решения проблем сегодня немислима работа ученого и изобретателя, а завтра — строителя и учителя, ар-

хитектора и инженера... Решение творческих, изобретательских задач курса поможет быстрее реагировать на внешние проблемы, умело выходить из сложных ситуаций, жить не по шаблону и генерировать «классные» идеи. Данная программа позволит учащимся научиться мыслить за рамками общепринятого и находить нестандартные решения для стандартных ситуаций, познакомит с методами активизации поиска.

Творческие задания, задачи, упражнения, электронные тесты по функциональной грамотности подобраны для решения трёх основных задач курса:

- развитие логического мышления,
- формирование управляемого воображения для выполнения творческих заданий и решения изобретательских задач,
- приобретение навыков креативного творческого мышления для использования в учебе и быту.

Преподавание ведется в простой разговорной манере (беседа, диспут, урок – одной задачи, викторина, деловая игра и т.д.). Через непринуждённое общение учащийся эмоционально и естественно решает задачу, это позволяет ему почувствовать радость индивидуального творчества и коллективного общения. Единственное средство достижения цели занятия – интерес.

Педагог обычной школы, зажатый тисками воспитательного плана и все более жестких административных требований всеобщей стандартизации обучения, имеет мало возможностей для собственного творчества и для его развития у своих подопечных. Больше таких возможностей у педагога дополнительного образования. В большей степени стимулируют творческое самовыражение учеников педагоги, имеющие в своем арсенале четкие и достаточно укоренившиеся ориентации на поддержание в детях естественного творческого процесса. Педагогу необходимо в ходе профессионального самосовершенствования развивать в себе конструктивные личностные установки, помогающие детям сохранять уверенность в своей значимости, в интересности своих спонтанных идей и образов, в том, что самостоятельные

пробы и поиски - что важным и достойный процесс, полезный для саморазвития личности, повышения творческой адаптации к миру.

К конструктивным, то есть поддерживающим и гармонизирующим творчество детей, личностным ориентациям педагога можно отнести следующие:

- поощрять самостоятельные мысли и действия ребенка, если они не причиняют вреда окружающим;
- не помешать желанию ребенка создать что-то по-своему, уважать точку зрения ученика;
- безоценочность в отношении к детскому творчеству, уделяя больше внимания организации создания чего-то, поддерживанию этого процесса, а не результатам.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Дополнительная общеобразовательная программа «Лето цвета CREATIVE» является авторской. Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по введению функциональной грамотности в образовательные программы школ, из личного опыта педагога. При анализе дополнительных программ по развитию функциональной грамотности можно сделать вывод, что большинство из этих программ разработано и реализуются по направлениям читательская, естественно-научная, математическая (финансовая) грамотности.

Новизна программы «Лето цвета CREATIVE» заключается:

- программа реализуется в рамках одной смены летнего пришкольного лагеря;
- занятие разработано в форме проблемной ситуации, обучающиеся выполняют упражнения и тесты ЭБЗ (креативность) методически связанные с проблемой занятия;

- вместо физкультминуток проводятся подвижные игры на креативность;
- в процессе занятий происходит развитие информационной грамотности учащихся;
- использование оборудования Центров «Точка роста» в летний период.

Цель и основные задачи программы

Программа направлена на развитие у детей интеллектуальных качеств, входящих в состав креативности: беглости, гибкости и оригинальности мышления, воображения, умения находить неожиданные ассоциации.

Специфика указанного курса в том, что в нем предпринята попытка преодолеть ограниченность отдельных подходов к развитию креативности, ориентированных либо целиком, либо преимущественно на развитие той или иной (чаще всего когнитивной) ее составляющей: необходим более комплексный подход к такому сложноорганизованному явлению, каким является креативность.

Программа направлена на решение следующих задач:

- формирование эмоционально положительного отношения к креативному процессу;
- осознание обучающимися ценности креативных черт собственной личности;
- активизация дивергентных функций интеллекта;
- развитие позитивного самоотношения;
- актуализация таких личностных качеств, как уверенность в себе, независимость, решительность, настойчивость при достижении цели, способность отстаивать свое мнение, способность к риску;
- воспитание толерантности к нестандартному.

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

При разработке программы содержание выстраивалось на основе следующих педагогических принципов.

Принцип интегративности предполагает включение в образовательно-воспитательный процесс знаний из самых различных областей человеческого познания – литературы, изобразительного искусства, математики, техники, естествознания, экологии и т.д., - позволяющих расширять мировоззрение учащихся.

Принцип развивающего практико-ориентированного обучения, направленный на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у обучающихся универсальных обобщенных самостоятельных способов деятельности.

Принцип свободы выбора. Предоставление ребенку право выбора с двумя важными условиями: выбранная деятельность должна быть безукоризненно нравственной, иначе строгий запрет, и право выбора должно уравновешиваться осознанной ответственностью за свой выбор.

Принцип деятельности. Освоение знаний, умений и навыков преимущественно в форме игровой деятельности. Мотивирование детей решать творческие задачи, тогда количество перейдет в качество и выработается автоматизм использования алгоритмов и приемов решения задач.

Принцип проектности предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике «замысел – реализация – рефлексия». В ходе проектирования всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. В логике действия данного принципа рассматривается каждый проект (рисунок, стихи, модель, и т.д.), созданный в рамках программы.

Принцип инклюзивного образования – обеспечение равного доступа к образованию для всех обучающихся с учетом особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей.

Основные характеристики образовательного процесса

Участвовать в реализации данной образовательной программы могут дети с 11 до 13 лет (5-7 класс). Как правило, фантазировать и выдумывать для детей младшего школьного возраста любимое занятия и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. В этом возрасте фантазии компенсируют и восполняют то, чего по каким-то причинам недостает ребенку в общении, познании, эмоциональных проявлениях. Созидание (получение результата) формирует творческие способности младших школьников, критичность, целеустремленность. Логично, что итогом служит творческая работа (научно-фантастический рассказ, песня, картина, новый метод решения изобретательской задачи, творческий проект, участие в олимпиаде и т.д.).

Принцип набора в объединение свободный. Количество детей в группе – 10-15 человек. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора.

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса.

Объем программы рассчитан на 1 смену, составляет 10 часов. Каждое занятие имеет логическое завершение: прохождение онлайн-теста с перерывом на физкультминутку (подвижную игру).

Стратегия программы основывается на принципе поэтапности: каждый последующий этап логически связан с предыдущим и направлен на закрепление достигнутого и его последующее развитие на следующем этапе.

В данной программе условно можно выделить три этапа:

1. Ориентировочный.
2. Развивающий.
3. Проектный.

При реализации программы используются следующие методы:

дискуссия;

мини-лекции;

ролевые и имитационные игры;

психогимнастические и коррекционные упражнения;

ведомая визуализация.

Игры и упражнения, использованные в программе, лишь в небольшой их части являются оригинальными. В основном это хорошо известные психологам, разработанные в различных направлениях психологического тренинга, других видах активной психологической работы, методы и приемы, несколько измененные в зависимости от целей работы. Важно, однако, сохранить при этом порядок занятий.

Входное и итоговое тестирование проводить с помощью методики О.М. Дьяченко «Дорисовывания фигурки». Обработка результатов проходит при помощи простого анализа

Примерная структура занятия:

<i>Этап занятия</i>	<i>Время (мин)</i>
1.Организационный момент.	3
2.Теоретическая часть	5
3.Упражнение по теме занятия	5
4.Онлайн- тест	10
5.Физические упражнения, игры	10

6.Онлайн тест	10
7.Рефлексия	2
	45

Ожидаемые результаты.

- повышение уровня креативности у детей, расширение диапазона проявления себя, спонтанности, гибкости и лабильности мышления;
- умение находить решения в реальных жизненных ситуациях;
- укрепление чувства «мы» в команде, умение работать самостоятельно и в коллективе;
- целеориентирование и мотивация к достижению успеха.

Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

Основными критериями для оценки креативных идей в заданиях на самовыражение являются нестандартность, выразительность, художественная ценность, а в заданиях на решение проблем – новизна, эффективность, научная ценность. При оценивании заданий учитывается, что креативная идея (решение) – это всегда идея:

- осмысленная;
- необычная (нестандартная);
- тщательно представленная и оформленная;
- имеющая определённую художественную, научную или социальную ценность;
- общее продвижение (достижение) обучающегося за весь курс имеет качественную характеристику и оценивается на основе компетенции.

При выдвижении идей обучающийся:

- осознает описанную проблему, может задать уточняющий вопрос;

- способен рассмотреть проблему с разных точек зрения;
- дает различные интерпретации проблемы;
- при решении учебной задачи комбинирует различные идеи, формы (при визуализации), аналоги;
- при создании продукта предлагает вариации с ориентацией на разную аудиторию;
- применяет разные методы, способы, инструменты;
- выдвигает несколько различных моделей или гипотез.

При оценке и отборе идей обучающийся:

- способен оценить идею (продукт) по заданным критериям;
- проводит ранжирование идей на основе определенных критериев;
- выделяет несколько сильных и слабых сторон идей (продукта);
- способен привести развернутые аргументы «за» и «против» собственной идеи;
- в момент дискуссии учитывает интересы партнеров.

При доработке и совершенствовании идеи обучающийся:

- вносит изменения в идею (продукт) в соответствии с дополнительной информацией или новыми критериями;
- адаптирует идею с учётом интересов аудитории;
- совершает изменение идеи (продукта) для усиления сильных сторон и устранения или смягчения слабых сторон.

Учебно- тематический план программы

№	тема	часы	контроль
1. Ориентировочный этап			
1	Знакомство с креативностью	1	Обсуждение, придумывание, тест
2. Развивающий этап			
2	Развитие ассоциативности	1	Загадки, обсуждение, тест
3	Приём «Морфологический анализ»	1	Обсуждение, анализ, тест
4	Приём «Метод фокальных объектов»	1	Фантазирование, обсуждение
5	Приёмы Джанни Родари	1	Игра, обсуждение, фантазирование, тест
6	Типовые приёмы	1	Фантазирование, рефлексия, обсуждение, тест
7	Изобретательские ресурсы	1	Рефлексия, обсуждение, тест
3. Проектный этап			
8	Креативность и прогнозирование	1	Фантазирование, обсуждение, рефлексия, тест
9	Творческий проект	1	Фантазирование, обсуждение, рефлексия, презентация проектов
10	Подведение итогов	1	Рефлексия, тест, презентация проектов

Содержание программы

1. Знакомство с креативностью (1 ч)

Этап занятия	Время	деятельность
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, сайт, коды
2.Теоретическая часть	5	Чтение рассказа. Обсуждение «Легко ли выдумывать?».
3.Упражнение по теме занятия	5	Упражнение «Боремся с психологической инерцией».
4.Тест	10	Тест Гилфорда (дорисуй)
5.Физические упражнения, игры	10	Игра «Разложи по группам».
6.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Наведи порядок»
7.Рефлексия	2	Практическая работа по приёму «Думай о другом!».
	45	

2. Развитие ассоциативности (1 ч)

<i>Этап занятия</i>	<i>Время</i>	<i>деятельность</i>
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, сайт, коды
2.Теоретическая часть	5	Сочинение загадок Игра «Отгадай - ка». Ознакомление с алгоритмом сочинения загадок.
3.Упражнение по теме занятия	5	Практическая работа по сочинению загадок. (пластилин)
4.Онлайн- тест	10	ЭБЗОФГ « Сломать голову»
5.Физические упражнения, игры	10	Игра «Море волнуется...». (инсценирование)
6.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Сломать голову»
7.Рефлексия	2	Тренинг «Цепочка ассоциаций».
	45	

3. Приём «Морфологический анализ» (1 ч)

<i>Этап занятия</i>	<i>Время</i>	<i>деятельность</i>
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, сайт, коды
2.Теоретическая часть	5	Приём «Объединение»
3.Упражнение по теме занятия	5	Морфологический анализ Упражнение «Домики».
4.Онлайн- тест	10	ЭБЗОФГ «Кружок по музыке»
5.Физические упражнения, игры	10	Конструктор игр Упражнение «Игра для слонов».
6.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Кружок по музыке»
7.Рефлексия	2	Отгадывание шарад
	45	

4. Приём «Метод фокальных объектов» (1 ч)

<i>Этап занятия</i>	<i>Время</i>	<i>деятельность</i>
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, сайт, коды
2.Теоретическая часть	5	Признаки объектов. Объяснение метода фокальных объектов.
3.Упражнение по теме занятия	5	Практическая работа по сочинению загадок. Упражнение «Если бы...».
4.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Что скрыто за рисунком»
5.Физические упражнения, игры	10	Игра театрализация. Игра «Невпопад».

6.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Что скрыто за рисунком»
7.Рефлексия	2	Метод фокальных объектов Упражнение «Необычные предметы». Практическая работа по усовершенствованию объектов.
	45	

5. Приёмы Дж. Родари (1 ч)

<i>Этап занятия</i>	<i>Время</i>	<i>деятельность</i>
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, сайт, коды
2.Теоретическая часть	5	Приём «Круги по воде» Объяснение приёма «Круги по воде». Сочинение историй.
3.Упражнение по теме занятия	5	Упражнение «Фантастическое продолжение».
4.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Стикеры»
5.Физические упражнения, игры	10	Игра «Запрещённое движение».
6.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Стикеры»
7.Рефлексия	2	Практическая работа «Что потом?».
	45	

6. Типовые приёмы (1 ч)

<i>Этап занятия</i>	<i>Время</i>	<i>деятельность</i>
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, сайт, коды
2.Теоретическая часть	5	Приём «Увеличение — уменьшение» Беседа о приёме «Увеличение — уменьшение».
3.Упражнение по теме занятия	5	Упражнение по изменению свойств и признаков объектов. Игра «Карлики и великаны».
4.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «И в шутку, и в серьёз»
5.Физические упражнения, игры	10	Приём «Ускорение — замедление» Игра «Быстро — медленно». Беседа о приёме «Ускорение — замедление».
6.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «И в шутку, и в серьёз»
7.Рефлексия	2	Рисунки с противоречиями. Загадки ловушки.
	45	

7. Изобретательские ресурсы (1ч)

<i>Этап занятия</i>	<i>Время</i>	<i>деятельность</i>
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, сайт, коды
2.Теоретическая часть	5	Метод Робинзона Игра «Необитаемый остров». Обсуждение «Как прожить на необитаемом острове?».
3.Упражнение по теме занятия	5	Упражнение «Робинзоны».
4.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Место для малины»
5.Физические упражнения, игры	10	Использование ресурсов Игра «Маша растеряша».
6.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Место для малины»
7.Рефлексия	2	Решение проблемных ситуаций. Упражнение «Поиск объяснений».
	45	

8. Креативность и прогнозирование (1 ч)

<i>Этап занятия</i>	<i>Время</i>	<i>деятельность</i>
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, сайт, коды
2.Теоретическая часть	5	Правила прогнозирования Игра «Чего раньше не было?». Беседа о правилах прогнозирования. Практическая работа по прогнозированию.
3.Упражнение по теме занятия	5	Рисование «Сказочные места».
4.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Буккроссинг»
5.Физические упражнения, игры	10	Рисование «Сказочные места». Упражнение «А почему?»
6.Онлайн тест	10	ЭБЗОФГ «Буккроссинг»
7.Рефлексия	2	Беседа «Почемучки».
	45	

9. Творческий проект (1 ч)

<i>Этап занятия</i>	<i>Время</i>	<i>деятельность</i>
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, инструментов, материалов
2.Теоретическая часть	5	Выбор темы, направления, приема, материала
3.Упражнение по теме занятия	5	Игра «Если нравится тебе, то делай так...»

4.Работа над проектом	10	Практическая работа по усовершенствованию объектов.
5 Презентация проектов	20	Концерт, выставка, презентация
	2	Практическая работа «Что потом?».
	45	

10. Подведение итогов обучения (1 ч)

<i>Этап занятия</i>	<i>Время</i>	<i>деятельность</i>
1.Организационный момент.	3	Подготовка рабочего места, сайт, коды
2. Обобщающее занятие	20	Презентация творческих работ
3.Физические упражнения, игры	10	Игра «Обмен причинами»
5.Тест, анкетирование	10	тест вербальной креативности Медника
7.Рефлексия	2	Беседа о творчестве.
	45	

Организационно-педагогические условия реализации программы

Учебно- методическое обеспечение

и информационное обеспечение программы.

направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией основной образовательной программы, достижением планируемых результатов, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Основная литература

Алдер Х. НЛП: современные технологии. – СПб: Питер, 2001

Боно Э. Латеральное мышление. – <http://bookap.info/author/266>.

Боно Э. Научите себя думать. – <http://bookap.info/author/266>.

Боно Э. Рождение новых идей. – <http://bookap.info/author/266>.

Боно Э. Серьезное творческое мышление. – <http://bookap.info/author/266>

- Боно Э. Шесть шляп. – <http://bookap.info/author/266>.
- Гершунский Б. С. Философия образования. – М., 1998
- Дилтс Р. Стратегии гениев. – http://www.koob.ru/dilts_robert/robert_dilts.
- Интернет в гуманитарном образовании / Под ред. Е. С. Полат. – М., 2000
- Кипнис М. Тренинг креативности. – 2-е изд., стер. – М.: Ось-89, 2006
- Образование в Швеции. – www.kapustin.da.ru.
- Осборн А. Управляемое воображение: принципы и процедуры творческого мышления. – <http://rudocs.exdat.com/docs/index-361987>.
- Панфилова А.П. Мозговой штурм в коллективном принятии решений. – М.: Флинта, 2007 – 320 с.
- Пахомова Н.Ю. Проектное обучение – что это? // Методист.– №1 – 2004 – С. 42
- Флорида Р. Креативный класс: или люди, которые меняют будущее. – М., 2005
- Эддоус М., Стенфилд Р. Методики принятия решений. – М.: ЮНИТИ, 2007
- Gordon W.J.J. Sinectics: The Development of Creative Capacity. – New York, 1961
- Harrison H. Owen. Expanding Our Now: the story of Open Space Technology. – Berrett-Koehler Publishers.– Sep 1, 1997 – 1542 p.
- Walldén, Sari and Soronen, Anne. Edutainment. From Television and Computers to Digital Television. – May, 2004

Материально-технические условия реализации программы.

- обеспечивают формирование единой мотивирующей интерактивной среды как совокупности имитационных и исследовательских практик, реализующих через техносферу образовательной организации вариативность, развитие мотивации обучающихся к познанию и творчеству (в том числе научно-техническому), включение познания в значимые виды деятельности, а также развитие различных компетентностей.

Для проведения занятий необходимо иметь следующее материально-техническое обеспечение:

Помещения – аудитория с трансформер-мебелью, флипчартами.

Оборудование – мультимедийная аудитория, интерактивный комплекс;

- 10 нетбуков: операционная система: не ниже Windows 7 (или аналогичная по функциям);
- доступ в Интернет;
- интерактивные тесты Банка заданий по формированию функциональной грамотности;
- занятия в дистанционном формате проводятся на образовательной платформе Сферум.

Расходные материалы: блок бумаги для флипчарта, писчая бумага (белая формата А4), цветная бумага (разных цветов по 10-15 страниц формата А4), ножницы – 2 пары, скотч (1 большой, 1 маленький), цветные маркеры – 3 комплекта, карандаши - 10 шт., ручки – по количеству детей.

Кадровое обеспечение.

Педагог, осуществляющий образовательную деятельность по программе, должен иметь высшее педагогическое образование и иметь знания в области педагогики, психологии, обществознания, информатики.

Педагогом пройдены образовательные курсы в объеме 36 часов «Креативность как навык будущего», образовательный курс в объеме 36 часов «Креативность – этапы творческой деятельности».

Резюме.

Чтобы развивать творческий потенциал, в программе используются специальные зарекомендовавшие техники, методики расширения кругозора. Познания в разных областях помогают генерировать нетривиальные идеи и шире смотреть на происходящее, а значит, способствуют креативному мышлению.

Дальнейшее развитие навыка во многом зависит от родителей и педагогов. На школьных уроках акцент в основном делается на чтение и говорение, запоминание информации, логическое мышление, то есть левое полушарие мозга. Правое полушарие, которое отвечает за креативность и воображение, часто не получает такой же нагрузки.

Дети могут привыкнуть мыслить стандартно, существовать в определенных рамках, следовать четкому плану, а при отклонении от него — теряться. Важно научить их думать самостоятельно и вариативно, быть изобретательными. Ребенок с развитым креативным мышлением уверен в себе, не оглядывается на других, не боится принимать решения. Креативность входит в топ-5 профессиональных навыков, согласно отчету Всемирного экономического форума. Крупными компаниями ценится умение мыслить нешаблонно, подключать воображение, искать нестандартный подход. Простые задачи со временем будут автоматизированы, но машины никогда не научатся мыслить так, как человек. Креативные люди имеют преимущество — они более адаптивны в кризисных ситуациях, способны предлагать новые релевантные продукты и решения. Это качество отличает хорошего специалиста от рядового сотрудника, который выполняет поставленные задачи. Люди с развитым креативным мышлением ценятся больше, их труд оценивается выше. Они имеют подвижный и гибкий ум, не теряются в непонятных ситуациях, когда нет готовых сценариев решения.

Форма аттестации и оценочные материалы.

Аттестация в виде мини- проекта: модель, рисунок, стихотворение и т.д. Оценочные материалы (Приложение 1)

Список литературы, использованной при составлении программы

1. Винокурова, Н. Лучшие тесты на развитие творческих способностей: кн. для детей, учителей и родителей/Н. Винокурова. — М.: АСТ ПРЕСС, 1999.
2. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте/Л.С. Выготский . — М.: Просвещение, 1991.
3. Злотин, Б. Месяц под звездами фантазии/Б. Злотин, А. Зусман. — Кишинев: Лумина, 1988.
5. Иванов, Г.И. Денис изобретатель: рассказы и задачи для развития творческого мышления/Г.И. Иванов. — СПб.: Речь, 2010.

4. Межиева, М.В. Развитие творческих способностей у детей 5–9 лет/М.В. Межиева. — Ярославль: Академия развития, 1996.
5. Родари, Дж. Грамматика фантазии/Дж. Родари. — М.: Само кат, 2011.
6. Симановский, А.Э. Развитие творческого мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов/А.Э. Симановский. — Ярославль: Гринго, 1996.
7. Субботина, Л.Ю. Развитие воображения у детей/Л.Ю. Субботина. — Ярославль: Академия развития, 1996.
8. Тамберг, Ю.Г. Развитие творческого мышления детей/Ю.Г. Тамберг. — Екатеринбург: У Фактория, 2007.
9. Хуторской, А.В. Развитие одаренности школьников: Методика продуктивного обучения/А.В. Хуторской. — М.: Владос, 2010.
10. Юркевич, В.С. Одаренный ребенок: иллюзии и реальность: кн. для учителей и родителей/В.С. Юркевич. — М.: Просвещение, 1996.

Приложения.

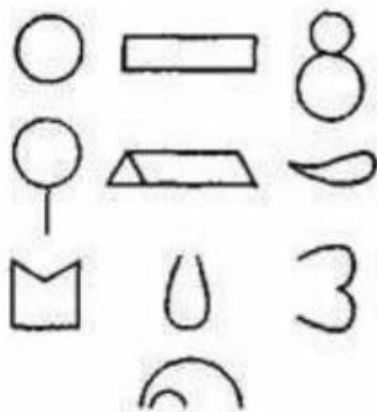
Приложение 1. Оценочные материалы.

1. Входное тестирование.

Методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко.

Методика направлена на определение уровня развития воображения, способности создавать оригинальные образы.

В качестве материала на входном тестировании используется один комплект карточек, на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек.



Перед началом курса на первом занятии педагог предлагает ребенку дорисовать волшебные фигурки, так чтобы получилась какая-нибудь картинка. Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигурками. После того как ребенок дорисовал, он должен рассказать, что у него получилось. Ответ фиксируется. Время на выполнение – 10 минут.

Для оценки уровня выполнения задания на каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности (K_{op}): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба этих изображения не засчитываются ребенку. Затем сравнивают изображения, созданные каждым из детей, если двое детей превращают квадрат в экран телевизора, то этот рисунок не засчитывается ни одному из детей.

Таким образом, K_{op} равен количеству рисунков, неповторяющихся по характеру использования у самого ребёнка и у всей группы.

Количество незачеркнутых ответов - K_{op} каждого ребёнка. Индивидуальные величины суммируют и делят на количество детей в группе - $K_{opГ}$.

Количественная обработка результатов		
$K_{op} < K_{opГ}$	$K_{op} = K_{opГ}$	$K_{op} > K_{opГ}$
$K_{op} - K_{opГ} = 1-2$ балла	$K_{opГ} - K_{op} = 0-1$ балл	$K_{opГ} - K_{op} = 2$ и более баллов
Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Качественная обработка результатов		
не принимают задачу: - рисуют с заданием что-то своё; - дают беспредметные изображения («такой узор»); - рисунки примитивные, шаблонные схемы.	дорисовано большинство фигурок: - все рисунки схематичные, без деталей; - всегда есть рисунки, повторяющиеся самим ребёнком или детьми группы.	дорисованная фигурка – центральный элемент рисунка: - схематичные, детализированные, оригинальные рисунки

Существует два равнозначных комплекта карточек. Во время первичного (входного) тестирования предлагается один комплект, другой используется во время повторного обследования.

2. **Регулярное интерактивное тестирование** на портале Электронный банк заданий по оценке функциональной грамотности (креативность) <https://resh.edu.ru/loginfg>

Перед занятием согласно теме занятия формируется задание, детям раздаются код мероприятия и пароль для входа.

1	Класс	Номер работы	Код работы	Индивидуальный код
2	1 П1	Работа 1	WVHA6AA	517560
3	1 П1	Работа 2	WVHA6AA	798709
4	1 П1	Работа 3	WVHA6AA	821025
5	1 П1	Работа 4	WVHA6AA	829090
6	1 П1	Работа 5	WVHA6AA	298100
7	1 П1	Работа 6	WVHA6AA	822725
8	1 П1	Работа 7	WVHA6AA	378185
9	1 П1	Работа 8	WVHA6AA	576925
10	1 П1	Работа 9	WVHA6AA	492881
11	1 П1	Работа 10	WVHA6AA	252041
12	1 П1	Работа 11	WVHA6AA	155281

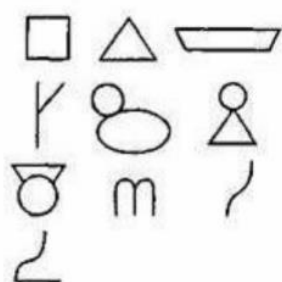
С формулировкой задания и критериями оценки можно ознакомиться на сайте Института стратегии развития образования

<http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/>

Название задания	Задание	Характеристика, оценка задания
Порядок на столе	текст	критерии
Место для малины	текст	критерий
Точность – вежливость королей	текст	критерий
Что скрыто за рисунком	текст	критерий

3. Итоговое тестирование по методике О.М. Дьяченко.

Детям предлагается второй комплект карточек.



Время на проведение теста – 10 минут. Протоколы и критерии оценки аналогично входному тестированию. Далее проводится анализ индивидуальных критериев оригинальности и групповых результатов, формулируется вывод.

Приложение 2. Результаты обследования.

1. Результат входного тестирования.

Протокол обработки полученных результатов по методике «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко.

По горизонтали расположены фигурки для дорисовывания, по вертикали – фамилии детей. Под каждой фигуркой записывается название изображения. Повторы у каждого ребенка (по горизонтали) и повторы по всей группе (вертикальный столбец) зачеркивают.

Фамилия, имя	Фигуры для дорисовывания									
										
1. Петров	челюсть	дом	кукла	челюсть	дом	лист	флаг	гриб	ухо	колесо
2. Иванов	шер	поезд	бусы	челюсть	дом	копья	флаг	шер	заяц	лист
3. Сидоров	меч	поезд	шеры	шербик	лодка	лиса	корона	гриб	кот	радуга

Количество незачеркнутых ответов (индивидуальные величины) - K_{op} каждого ребенка суммируются и делят на количество детей в группе, находят $K_{opг}$.

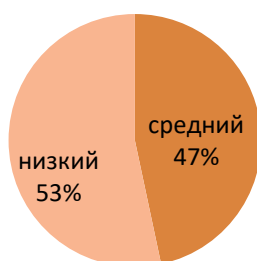
Шаблон протокола.

[illegible]

Протокол первичного показателя креативности группы на входном тестировании по методике О. М. Дьяченко

№	Имя, Ф.	Кол-во оригинальных ответов	K _{ор}	K _{орг}	уровень
1	Андрей А.	3	3	3,4	низкий
2	Ксения Б.	2	2		низкий
3	Мария Б.	1	1		низкий
4	Ксения Г.	4	4		средний
5	Кирилл Г.	3	3		низкий
6	Матвей Г.	4	4		средний
7	Андрей З.	3	3		низкий
8	Инга К	5	5		средний
9	Егор Л.	4	4		средний
10	Ибрагим М.	5	5		средний
11	Рохила М.	3	3		низкий
12	Никита Н.	5	5		средний
13	Дарья П.	3	3		низкий
14	Дарья О.	3	3		низкий
15	Федор Т.	4	4		средний

Первичный показатель уровня креативности



2. Результаты интерактивного регулярного тестирования.

Педагог- психолог на сайте Электронного банка заданий по оценке функциональной грамотности проверяет работы детей, выставляя баллы за работу. На протяжении смены оформляется протокол, проводится мониторинг результативности.

А	В	С	Д	Е	Ф	Г	Н	І	Ј	К
Класс	Участник	Сумма баллов	Максимальный балл	Процент выполнения	Уровень сформированности ФГ	1	2	3	4	
6	Работа 1	5	7	71,43		1	1	1	2	
	Работа 10	4	7	57,14		1	0	1	2	
	Работа 11	7	7	100,00		1	2	2	2	
	Работа 12	7	7	100,00		1	2	2	2	
	Работа 13	4	7	57,14		1	1	0	2	
	Работа 14	5	7	71,43		1	1	1	2	
	Работа 15	3	7	42,86		0	1	1	1	
	Работа 16	5	7	71,43		1	1	1	2	
	Работа 17	1	7	14,29		1	0	0	0	
	Работа 18	5	7	71,43		1	1	1	2	
	Работа 19	5	7	71,43		1	2	1	1	
	Работа 2	4	7	57,14		1	1	0	2	
	Работа 20	7	7	100,00		1	2	2	2	
	Работа 3	6	7	85,71		1	2	2	1	
	Работа 4	2	7	28,57		1	0	0	1	
	Работа 5	5	7	71,43		1	2	2	0	
	Работа 6	4	7	57,14		0	1	2	1	
	Работа 7	7	7	100,00		1	2	2	2	
	Работа 8	6	7	85,71		1	2	2	1	

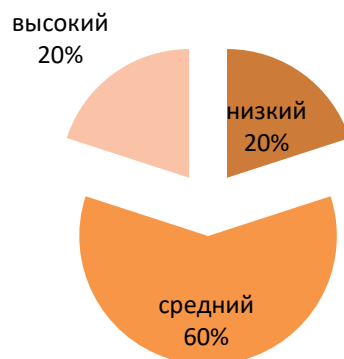
На основании результатов протоколов Банка по формированию и оценке функциональной грамотности составлен график. (Приложение 3, рис.)

3. Результат итогового тестирования.

Протокол итогового показателя креативности группы на входном тестировании по методике О. М. Дьяченко

№	Имя, Ф.	Кол-во оригинальных ответов	К _{ор}	К _{орг}	уровень
1	Андрей А.	4	4	4,5	средний
2	Ксения Б.	5	5		средний
3	Мария Б.	3	3		низкий
4	Ксения Г.	5	5		средний
5	Кирилл Г.	3	3		низкий
6	Матвей Г.	4	4		средний
7	Андрей З.	4	4		средний
8	Инга К	6	6		высокий
9	Егор Л.	4	4		средний
10	Ибрагим М.	5	5		средний
11	Рохила М.	3	3		низкий
12	Никита Н.	6	6		высокий
13	Дарья П.	4	4		средний
14	Дарья О.	5	5		средний
15	Федор Т.	6	6		высокий

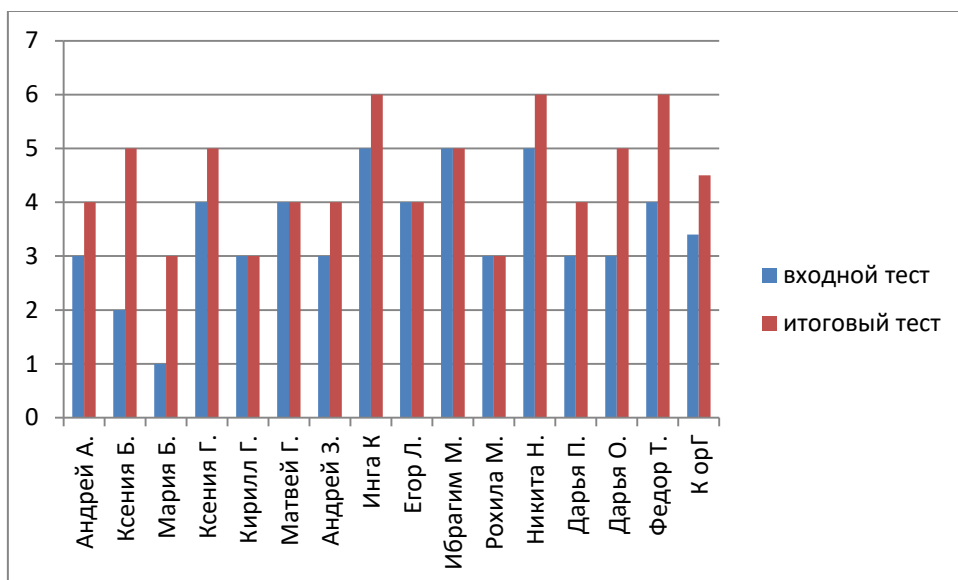
Итоговый показатель уровня креативности



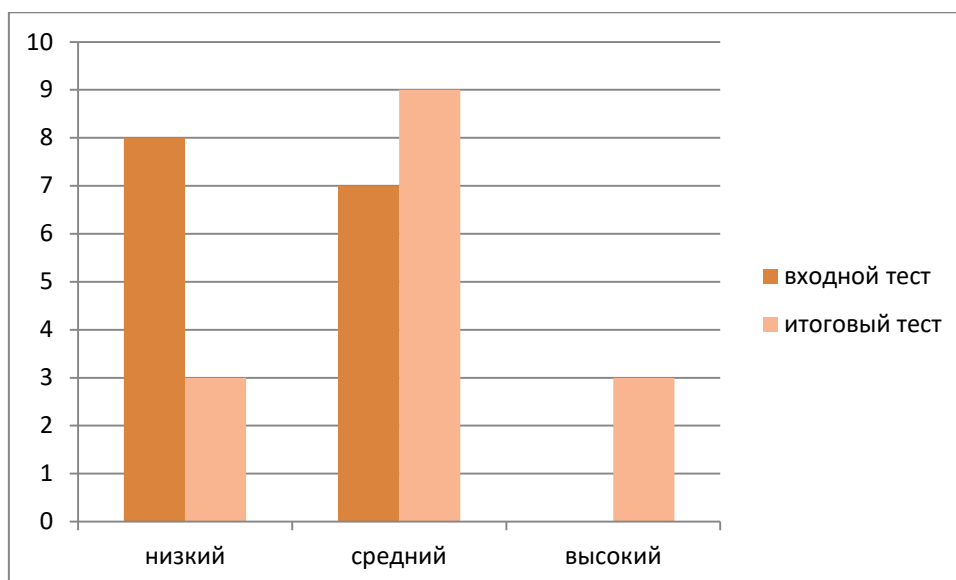
Приложение 3. Анализ и интерпретация результатов.

Визуализация результатов реализации программы.

Диаграмма K_{op} результатов теста «Дорисовывание фигур» по методике О. М. Дьяченко.



Показатель изменения уровня K_{opT} по результатам программы.



В ходе проведенного исследования было подтверждено исследованию предположение о том, что развитие креативности учащихся в летний период будет более эффективной, если использовать комплекс мероприятий, куда входят: работа педагога на занятии, проведение психологических тренингов на развитие креативности, интерактивное тестирование. Изучив результаты исследования, сделав качественный, количественный анализ данных выявлено, что данная программа является эффективной.