

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ №373 МОСКОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
«ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ»**

ПРИНЯТА

Решением педагогического совета
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
лицей № 373 Московского района
Санкт-Петербурга «Экономический лицей»
Протокол №1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНА

Приказом по Государственному
бюджетному общеобразовательному учреждению
лицей № 373
Московского района Санкт-Петербурга
«Экономический лицей»
от 31.08.2026 №126-од

**Афанасьева
Ирина
Викторовна**

Подписано цифровой подписью: Афанасьева Ирина
Викторовна
DN: c=RU, st=г. Санкт-Петербург, l=Санкт-Петербург,
title=Директор, o=ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 373
МОСКОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
"ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ",
1.2.643.100.3=12083030363935393932383935,
1.2.643.3.131.1.1=1208373831303039383138333932,
email=school373@yandex.ru, givenName=Ирина
Викторовна, sn=Афанасьева, cn=Афанасьева Ирина
Викторовна

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ШКОЛА КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ**

Срок освоения: 34 дня
Возраст обучающихся: 7 - 8 лет

Разработчики:
Бохан Ирина Николаевна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Адресат: обучающиеся в возрасте 7 - 8 лет

Актуальность программы: в первом классе происходит переход ребенка от игровой деятельности к учебной. Для успешного освоения школьной программы недостаточно просто выучить буквы и цифры — необходимо научить ребенка мыслить гибко, не бояться ошибок и находить выход из нестандартных ситуаций. Программа направлена на развитие универсальных учебных действий через игровые технологии ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) и методы развития творческого воображения.

Уровень освоения: общекультурный.

Объем и срок освоения: 68 часов, 34 дня

Цель программы: создание условий для раскрытия интеллектуально-творческого потенциала первоклассников через игру, сказку и исследовательскую деятельность; формирование умения видеть необычное в обычном и решать задачи без страха перед ошибкой.

Задачи программы:

Обучающие:

Познакомить с понятием «креативность» как умением придумывать новое и играть со смыслами.

Научить искать скрытые свойства предметов и использовать их по-новому (например, карандаш может быть не только для письма, но и дирижерской палочкой).

Сформировать первичные навыки работы со словарями («Толковый словарь», «Словарь синонимов») как с инструментами кладоискателя.

Расширить активный словарный запас через игры со словами, рифмами и загадками.

Развивающие:

Развивать диалектическое мышление: умение видеть противоположности (день — ночь, горячий — холодный) и превращать одно в другое.

Формировать навык системного видения.

Развивать управляемое воображение (прием «Наоборот», метод фокальных объектов).

Стимулировать познавательную самостоятельность при решении логических головоломок.

Воспитательные:

Воспитывать культуру диалога: умение слушать другого, договариваться в команде и принимать общее решение.

Формировать ценность ошибки как точки роста («Ошибка — это ступенька к правильному ответу»).

Прививать бережное отношение к книгам, игрушкам и результатам своего творчества.

Планируемые результаты обучения:

Предметные:

подбирает рифмы к заданным словам и составляет простейшие короткие стихи-небылицы;

различает прямое и переносное значение слов;

владеет первичными навыками работы со словарями;

составляет связный рассказ из 3–5 предложений по серии сюжетных картинок или одному опорному слову;

находит и называет признаки сходства и различия между двумя предметами (цвет, форма, материал, назначение);

решает простые задачи на поиск закономерностей в ряду фигур или чисел;

называет не менее трех свойств знакомых материалов (бумага размокает, дерево горит/плавает, металл твердый);

классифицирует объекты живой и неживой природы по самостоятельно выбранному признаку.

Личностные:

проявляет интерес к решению нестандартных задач и головоломок, воспринимая их как игру, а не как проверку знаний;

демонстрирует познавательную инициативу;

способен спокойно воспринимать критику идеи, отделяя оценку поступка от оценки своей личности;

умеет договариваться и распределять роли в микрогруппе (2–3 человека) при создании общего творческого продукта;

умеет слушать партнера до конца, не перебивая, и оказывать поддержку однокласснику, который испытывает затруднения.

Метапредметные:

Умение сравнивать предметы по разным признакам (цвет, форма, материал, вкус).

Способность составлять простые загадки и описания по схеме.

Навык поиска информации в картинках и простых детских энциклопедиях.

Умение работать по словесной или знаковой инструкции педагога.

Способность планировать свои действия в игре (например, построить башню по чертежу).

Начальный этап самоконтроля: проверка своей работы по образцу.

Опыт работы в паре и малой группе («Мозговой штурм»).

Умение объяснять свою идею так, чтобы ее поняли другие.

Соблюдение правил честной игры (очередность ходов).

Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы:

Форма обучения – очная.

Форма проведения занятий: групповые занятия. Периодичность занятий – 2 раза в неделю по 45 минут. Наполняемость групп: не менее 10 человек.

Форма организации деятельности:

Материально-техническое оснащение:

Учебный кабинет, соответствующий нормам СанПиН.

Легкие парты и стулья, которые можно быстро передвигать для работы в малых группах («островах») или парах сменного состава.

Компьютерный комплекс: ПК/ноутбук, МФУ (лазерный монохромный принтер + сканер) для оперативной печати карточек-заданий, бланков ТРИЗ и раскрасок.

Колонки для включения звуков природы, веселой музыки во время разминок и аудиозаписей сказок.

Базовый набор канцелярии: бумага: офисная А4, бумага для рисования А3, цветная бумага, картон (белый и цветной), клейкая лента (скотч).

Пишущие принадлежности: простые карандаши (лучше мягкие — В, 2В), ластики, восковые мелки, пальчиковые краски, фломастеры.

Инструменты: безопасные ножницы с закругленными концами, клей-карандаш.

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Введение 4ч.					
1	Вводное занятие. Обучение правилам безопасного поведения	1	1	0	
2	Диагностика «Карта моих интересов». Что такое фантазия? Игра «Хорошо–Плохо».	3	1	2	
Раздел 2. Тайны обычных вещей (ТРИЗ-игрушки) 16 ч.					
3	Системный взгляд: Часть – Целое – Надсистема (библиотека).	4	2	2	
4	Метод фокальных объектов (МФО): делаем привычное необычным (летающий стул, сладкая подушка).	4	2	2	
5	Скрытые свойства предметов. Игра «Чудесный мешочек» и «Волшебные превращения» (карандаш-молоточек-палочка).	4	2	2	
6	Ресурсы предмета. Из чего сделать игрушку, если нет игрушек? (из бумаги, шишек, коробок).	4	2	2	
7	Ресурсы предмета. Из чего сделать игрушку, если нет игрушек? (из бумаги, шишек, коробок).	4	2	2	
Раздел 3. Игротека со словами и буквами 18ч.					
8	Звуковые прятки. Поиск слов на заданный звук, рифмы-небылицы.	4	1	3	
9	Словари — наши помощники. Экскурсия в мир Толкового словаря (игра «Найди домик слова»).	4	1	3	
10	Антонимы и синонимы. Игра «Скажи наоборот», «Подбери друга» (добрый - злой, смелый - храбрый).	4	2	2	
11	Живые предложения. Составление рассказов по одному слову или случайным картинкам.	6	2	4	
Раздел 4. Мир противоположностей 12ч.					
12	Величины: Большой – Маленький, Длинный-Короткий. Приемы преувеличения и преуменьшения.	4	1	3	
13	Времена и состояния: День - Ночь, Веселый - Грустный. Как превратить грусть в радость?	4	2	2	
14	Закон перехода количества в качество. Много маленьких кубиков равна одна большая крепость.	4	2	2	
Раздел 5. Лаборатория сказочных задач 10ч.					
15	Решение сказочных противоречий (Как Емеле ездить на печи, не пачкая	4	2	2	

	ее?).				
16	Морфологический ящик. Создание своего волшебного существа (голова + туловище + способности).	4	2	2	
17	Спасение героя. Выстраивание алгоритма помощи герою сказки.	2	1	1	
Раздел 6. Фестиваль идей 8ч.					
18	Подготовка проекта «Город Будущего» или «Моя идеальная школа». Работа в командах.	3	2	1	
19	Защита проектов. Интеллектуальная игра-квест «Ключи от сундука Мудрости».	4	1	3	
20	Итоговое занятие	1		1	
	ИТОГО:	68			

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Школа креативного мышления» на 2026/2027 учебный год

Год обучения (группа)	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.10.2026	27.05.2027	34	68	1 час 2 раза в неделю

Содержание программы

Раздел 1. Вводный. Создание атмосферы психологической безопасности. Дети учатся, что здесь можно ошибаться, шуметь и предлагать странные идеи. Проводится первичное наблюдение за уровнем развития воображения каждого ребенка.

Раздел 2. Тайны обычных вещей Основа ТРИЗ-педагогики. Через тактильные ощущения и манипуляции дети понимают, что у любого предмета есть имя (объект), части (структура) и назначение (функция). Учатся переносить функции одного предмета на другой.

Раздел 3. Игротека со словами и буквами Развитие речевого интеллекта. Особое внимание уделяется работе с живым словом. Использование реальных детских словарей помогает снять страх перед книгой как учебником. Дети понимают, что слово может быть смешным, тяжелым, колючим.

Раздел 4. Мир противоположностей Формирование диалектического мышления. Первоклассникам сложно мыслить абстрактными категориями, поэтому все игры проходят с мячом, карточками и движениями тела. Противопоставления закрепляются через физический опыт.

Раздел 5. Лаборатория сказочных задач Применение полученных навыков. Сказка — естественная среда обитания семилетнего ребенка. Решение проблем героев учит детей смотреть на ситуацию глазами другого и находить ресурсы там, где их, казалось бы, нет.

Раздел 6. Итоговый модуль Командная работа над проектом позволяет проверить сформированность коммуникативных навыков. Дети должны распределить роли, договориться о внешнем виде объекта и совместно защитить идею перед классом.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
Введение. Знакомство с понятием креативного мышления (4ч.)				
1.	Вводное занятие. Обучение правилам безопасного поведения	1		
2.	Диагностика «Карта моих интересов».	1		
3.	Что такое фантазия? Игра «Хорошо–Плохо».	1		
4.	Сказка-метафора. Чтение или придумывание истории о двух братьях.	1		
Раздел 2. Тайны обычных вещей (ТРИЗ-игрушки) (16 ч.)				
5.	Системный взгляд: часть – целое – надсистема (библиотека).	1		
6.	Метод фокальных объектов: делаем привычное необычным (летающий стул, сладкая подушка).	1		
7.	Скрытые свойства предметов.	1		
8.	Игра «Чудесный мешочек»	1		
9.	Игра «Волшебные превращения» (карандаш-молоточек-палочка).	1		
10.	Ресурсы предмета. Из чего сделать игрушку, если нет игрушек? (из бумаги)	1		
11.	Ресурсы предмета. Из чего сделать игрушку, если нет игрушек? (из шишек)	1		
12.	Ресурсы предмета. Из чего сделать игрушку, если нет игрушек? (коробок).	1		
13.	Игра «На что похоже облако?». Использование абстрактных пятен	1		
14.	Упражнение «Заколдованные звуки».	1		
15.	Творческая литературная работа «Где живут любимые герои?», «Где спрятан сундук со словами?»	1		
16.	Игра с вложенностями. «Матрешка-путешественница».	1		
17.	Работа с конструктором или кубиками. «Строители миров. Собери из деталей».	1		
18.	Поиск надсистемы. Беседа «Куда исчез листик?», «Дерево-город-космос».	1		
19.	Детективное агентство «Потерялась важная деталь у объекта деталь»	1		
20.	Игра «Волшебная шляпа фокусника». Работа с несочетаемыми словами	1		
Раздел 3. Игротека со словами и буквами (18ч.)				
21.	Звуковые прятки.	1		
22.	Поиск слов на заданный звук, рифмы-небылицы.	1		
23.	Словари - наши помощники.	1		
24.	Экскурсия в мир Толкового словаря. Игра «Найди домик слова».	1		
25.	Антонимы и синонимы.	1		
26.	Игра «Скажи наоборот», «Подбери друга» (добрый - злой, смелый - храбрый).	1		

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
27.	Живые предложения.	1		
28.	Создание рассказов по одному слову или случайным картинкам.	1		
29.	Создание рассказов по теме «Оживи неживое. Придумай характер предметов».	1		
30.	Игра «Изобретатели сладостей». Варианты объединения несочетаемого.	1		
31.	Создание рассказов на тему «Чудо-зонт или спасение от необычного».	1		
32.	Игра «Слепой художник», «О чем молчит коробка?».	1		
33.	Игра «Превращения Буратино». Ищем новые функции привычных вещей.	1		
34.	Игра «Жадина и Щедрый». Бесполезные и полезные свойства предметов.	1		
35.	Проблемный разговор «Чем заменить сломанное?».	1		
36.	Примеры ситуаций.	1		
37.	Моделирование города или мебели из бросового материала	1		
38.	Новое платье для стаканчика. Дизайнерское задание.	1		
38.	Парад военной техники. Соревнование.	1		
Раздел 4. Мир противоположностей (12ч.)				
39.	Величины: большой – маленький, длинный-короткий.	1		
40.	Приемы преувеличения и преуменьшения.	1		
41.	Времена и состояния: день - дочь, веселый - грустный.	1		
42.	Как превратить грусть в радость?	1		
43.	Закон перехода количества в качество.	1		
44.	Много маленьких кубиков равно одна большая крепость.	1		
45.	Температурные контрасты. Безопасное исследование (нагретый камешек, холодная металлическая ложка).	1		
46.	Скорость и время. Подвижная игра «Черепашка – спринтер»	1		
47.	Временные понятия. Разбор сюжетных картинок	1		
48.	Нравственные категории. Анализ поступков героев сказок.	1		
49.	Игра «Комплименты»	1		
50.	Создание коллективной аппликации «Острова-антиподы»	1		
Раздел 5. Лаборатория сказочных задач (10ч.)				
51.	Решение сказочных противоречий	1		
52.	Морфологический ящик.	1		
53.	Создание своего волшебного существа (голова + туловище + способности).	1		
54.	Спасение героя. Выстраивание алгоритма помощи герою сказки.	1		
55.	Поиск ресурсов во времени и пространстве. Золушка никуда не успевает. Как помочь героине перебраться крупу быстрее?	1		

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
56.	Развитие навыков ТРИЗ. «Гуси-лебеди: маскировка яблони и речки». Как спрятать беглецов от злодеев?	1		
57.	Поиск альтернативных способов использования. Если у ступы кончилось топливо, как Бабе-Яге догнать Ивана-царевича?	1		
58.	Комбинаторика. Собери своего Змея Горыныча.	1		
59.	Прогнозирование событий. Кинолента сказки	1		
60.	Построение алгоритма расследования. Сказочный детектив: кто украл время?	1		
Раздел 6. Фестиваль идей (8ч.)				
61.	Подготовка проекта «Город Будущего». Работа в командах.	1		
62.	Подготовка проекта «Город Будущего». Работа в командах.	1		
63.	Подготовка проекта «Моя идеальная школа». Работа в командах.	1		
64.	Подготовка проекта «Моя идеальная школа». Работа в командах.	1		
65.	Защита проектов.	1		
66.	Защита проектов.	1		
67.	Интеллектуальная игра-квест «Ключи от сундука Мудрости».	1		
68.	Итоговое занятие	1		
Итого:		68		

Методические материалы

Промежуточный контроль (промежуточная аттестация) проводится по итогам реализации программы. Форма проведения – практические работы или состязание.

Вводный контроль (первичная/входная диагностика) проводится в начале занятий (октябрь) для определения уровня подготовки обучающихся и впервые поступивших учеников. Форма проведения – беседа.

Текущий контроль осуществляется в процессе проведения каждого занятия. Направлен на закрепление теоретического и практического материала по изучаемой теме. Форма проведения – практические работы или состязание.

Итоговый контроль выставляется с учетом результативности участия в конкурсах разного уровня. Критериями оценки освоения программы являются:

- соответствие уровня теоретических знаний, практических умений, обучающихся программным требованиям;
- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- соответствие практической деятельности программным требованиям;

Программа предполагает выполнение обучающимися самостоятельных заданий, что позволит оценить уровень освоения материала и понимание структуры и функционирования изучаемых механизмов.

Критерии уровня освоения программного материала:

Творческая и проектная деятельность предполагает наличие некоторых критериев, по которым можно оценить деятельность обучающихся:

1. Предметность:

- соответствие формы и содержания проекта поставленной цели;
- понимание учеником проекта в целом (не только своей части групповой работы).

2. Содержательность:

- проработка темы проекта;
- умение находить, анализировать и обобщать информацию;
- количество практических предложений;
- доступность изложения и презентации.

3. Оригинальность:

- уровень дизайнерского решения;
- форма представления (макет, рассказ и т.п.).

4. Практичность:

- возможность использования проекта в разных областях деятельности;
- междисциплинарная применимость.

5. Новаторство:

- степень самостоятельности в процессе работы;
- успешность презентации.

Оценка результатов работы каждого обучающегося производится в соответствии с таблицей критериев уровня освоения программного материала.

Описание содержания и критериев оценивания заданий для определения уровня освоения программы:

№ задания	Проверяемые элементы содержания	Максимальный балл за выполнение задания	Примерное время выполнения задания (мин.)
1	Представление творческого проекта	3	10

Оценочные материалы
Критерии уровня освоения программного материала

Кол-во баллов	Требования по теоретической подготовке	Требования по практической подготовке	Результат
3	Освоил в полном объеме все теоретические знания, предусмотренных программой	Освоил в полном объеме практические умения.	Программа освоена в полном объеме. Высокий уровень
2	Освоил больше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил больше половины практических умений.	Программа освоена. Средний уровень
1	Освоил меньше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил меньше половины практических умений.	Программа освоена частично. Низкий уровень

Максимальный балл за работу – 12

10-12 баллов – высокий уровень.

6-9 баллов – средний уровень.

1-8 баллов – низкий уровень.

До 80% - высокий уровень, от 79% до 50% - средний, менее 50% - низкий.

Низкий уровень

Учебный материал усваивается бессистемно. Обучающейся овладел менее ½ объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Работоспособность крайне низкая. Осваивает легкие задания.

Есть недостатки также в личностных качествах: ребёнок эмоционально неустойчив, проявляет недоверие к окружающим, боится общения. Часто наблюдаются негативные реакции на просьбы взрослых, капризы.

Средний уровень

Ребёнок овладел не менее 1/2 объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Осваивает задания средней сложности.

Личностные качества соответствуют «средним», «нормальным»: у ребёнка преобладает эмоционально-положительное настроение, приветлив с окружающими, проявляет активный интерес к словам и действиям сверстников и взрослых.

Высокий уровень

Обучающейся показывает высокий уровень знаний теоретического материала, овладел всеми умениями и навыками, предусмотренными программой. Осваивает задания повышенной трудности.

Личностные характеристики соответствуют нормам поведения детей данного возраста: ребёнок сохраняет жизнерадостное настроение, проявляет активность.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (ФГОС НОО).
2. Акимова Г.Е., Федорова Е.В. «Лучшие игры и упражнения для развития интеллекта».
3. Основная методическая литература (ТРИЗ и развитие воображения)
4. Альтов Г. (Альтшуллер Г.С.) «И тут появился изобретатель».
5. Сидорчук Т.А. «Технология составления творческих текстов по картине».
6. Нестеренко А.А. «Страна загадок».
7. Тамберг Ю.Г. «Как научить ребенка думать».
8. Шустерман З.Г. «Новые приключения Колобка, или Наука думать для больших и маленьких».
9. Успенский Л.В. «Слово о словах»