

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 9»

Принята на заседании
педагогического совета
« 12 » 05 2026 г.
Протокол № 24

«Утверждаю»
Директор МАОУ СОШ №9
Т.В. Галяутдинова
н 131 от « 15 » 05 2026 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

«КреатИгры»

Возраст обучающихся: 7-12 лет

Автор – составитель:
Сафиулина Л.Д..

г. Первоуральск
2026 г.

Пояснительная записка

Креативное мышление – умение человека использовать воображение для создания и улучшения идей и решения неизвестных задач. Это способность видеть необычное в привычных вещах.

Креативное мышление помогает:

- Быстрее решать задачи в любом жизненном положении: от школьных домашних заданий до создания собственных идей.
- Умело выходить из сложных ситуаций в условиях ограниченного времени и ресурсов.
- Генерировать необычные, инновационные идеи.

Программа кружка разработана с целью развития творческих способностей обучающихся, формирования умения нестандартно мыслить, создавать оригинальные идеи и решения. Программа направлена на раскрытие творческого потенциала детей, развитие креативности во всех сферах деятельности ориентирована на создание условий для гармоничного развития личности ребенка посредством активной вовлеченности в творческий процесс.

Целевая аудитория – школьник младшего возраста (7-12 лет).

Период обучения – 6 часов.

Цель программы - развитие творческих способностей и нестандартного мышления у обучающихся.

Задачи:

- Приобщение к творческим видам деятельности, развитие творческого мышления, креативности.
- Развитие воображения, фантазии и ассоциативного мышления.
- Стимулирование самостоятельности и инициативности в поиске решений проблемных ситуаций.
- Сплочение детского коллектива, воспитание интереса к совместной деятельности, сотворчеству.

- Развитие речи, фантазии, умения представить продукт творчества.

Для достижения поставленных целей используются следующие **формы**

методы:

- Игровые занятия, направленные на раскрытие индивидуальности ребёнка.
- Практические задания.
- Совместная работа над проектами, стимулирующая взаимодействие между детьми.
- Творческие задания.

Каждое занятие ребята выполняют небольшие задания, решение которых требует самостоятельной активности, поиска нестандартных решений, выхода из сложных ситуаций, используя обстановку, предметы и обстоятельства каким-то необычным образом, создания новых идей, выхода за рамки стереотипов шаблонов, взгляда на ситуацию с другой стороны.

Результаты реализации программы:

- Умение самостоятельно формулировать творческие цели и достигать их.
- Владение методами разработки оригинальных решений и подходов.
- Рост интереса к исследовательской работе, научной деятельности.
- Улучшение коммуникативных навыков, способность выражать свои мысли ясно и убедительно.
- Повышение самооценки, уверенность в себе и своих возможностях.
- Стремление активно применять полученные знания и опыт в повседневной жизни.

Календарно-тематическое планирование занятий

№	Тема занятия Деятельность учащихся	Кол-во часов	Дата
1	Креативный шторм «Супергерой. Три варианта использования волшебного предмета» 1) Мозговой шторм. Работа в командах. Учащиеся предлагают варианты главного героя (героев)	1	

	<p>сказочной истории. Выбирают, продумывают детали образа по категориям (характер, возраст, рост, внешний вид, одежда, чем занимается).</p> <p>2) Затем они (а) придумывают волшебный предмет (это может быть все, на что падает взгляд); (б) определяют с его характеристиками; (в) придумывают не менее трех, не связанных друг с другом вариантов использования этого предмета (выдвижение разнообразных идей).</p> <p>3) Обсуждают, выбирают наиболее интересные, нестандартные, оригинальные варианты (выдвижение креативной идеи).</p> <p>4) Рисуют героя и его волшебный предмет (дорабатывают идею). Представляют свои идеи.</p>		
2	<p>Репортаж «Удивительные животные»</p> <p>Учащиеся в группах придумывают животное. Одна часть команды визуально представляет его (делают аппликацию из кусочков цветной бумаги или рисуют), другая часть команды сочиняет рассказ о нем по типу научного репортажа (ореол обитания, образ жизни, питание, особые навыки и т.п.).</p>	1	
3	<p>Сказочное изобретение «Волшебная геометрия. Фантастический транспорт»</p> <p>Учащиеся придумывают виды транспорта, которые могли бы существовать в их сказочном мире. Используют геометрические фигуры. Предлагают идеи, выбирают креативную идею, дорабатывают ее. Придумывают обоснование и функцию отдельных элементов транспорта. Рисуют и представляют свои идеи.</p>	1	
4	<p>Творческая эстафета «Сказочная реклама»</p> <p>1) Учащиеся выполняют функции туристического агентства, организующего туры в место, где происходили события в их истории. Ситуация: прошло много лет со времени описываемых событий, и она стала легендой тех мест.</p> <p>2) Составляют текст «сказочной рекламы» с опорой на список полезных фраз, например, «Если вы хотите</p>	1	

	...», «Приглашаем вас посетить ...», «Наша компания организует для вас», «Вы увидите/ узнаете/ побываете/ познакомитесь с / сможете принять участие в ...», «Вас ждет незабываемый/потрясающий/ уникальный ...». 3) Учащиеся представляют свою рекламу.		
5	Придумай необычный рецепт блюда Учащиеся представляют себя шеф-поварами ресторана фантастической кухни. Их задача — придумать совершенно уникальное блюдо, которого ещё никто не пробовал. Использовать необычные сочетания продуктов, форм и вкусов. Написать название блюда, перечислить ингредиенты и описать процесс приготовления.	1	
6	Создай предмет своей мечты Учащиеся представляют, что им поручили создать самый невероятный предмет, который только существует. Это может быть машина времени, волшебная палочка, устройство телепортации или даже невидимая шапка счастья. Сделать постер, слоган и описание товара.	1	
Итого		6	

Литература

1. Зиновкина М.М. Многоуровневое непрерывное креативное образование и школа. Пособие для учителей. -- М.: Приоритет-МВ, 2006.
2. Креативное мышление. Методические рекомендации по формированию функциональной грамотности обучающихся 5-9-х классов с использованием открытого банка заданий на цифровой платформе./ ФГБНУ «Институт стратегии развития образования Российской академии образования» - М., 2021.
3. Креативное мышление. Сборник эталонных заданий. Выпуск 1/ Н.А. Авдеенко, Г.С. Ковалева, О.Б. Логинова, С.Г. Яковлева / Под. ред. Г.С. Ковалева О.Б. Логинова.
4. Пропп В.Я. Морфология «волшебной» сказки. – М.: Лабиринт, 1988.

5. Родари Дж. Грамматика воображения. – М.: Самокат, 2022.
6. Рябина Е. Калейдоскоп мышления. «ТРИЗ плюс» triz-plus.ru, 2016.
7. Пчелкина Е.Л. Развитие речемышления у детей. – КТК «Галактика», 2019.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА

«Класс Игры»