СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....3
2. Учебно-тематический план …… …… ..5
3. Содержание дополнительной образовательной программы …….6
4. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы.....8
5. Список литературы ……..…..8
6. Приложение ……9

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Быть креативным сейчас популярно. Тот, кто хочет получить хорошую работу, непременно называет эту черту характера в своем резюме. Творческий подход необходим не только в производственных делах, но и в
повседневной жизни, поскольку позволяет нестандартно решать большинство обычных задач. Люди с высоким творческим потенциалом
имеют неоценимое достоинство - умение продуцировать и воплощать яркие,
талантливые решения. Обществу нужны люди интеллектуально смелые,
самостоятельные, оригинально мыслящие, творческие, умеющие принимать
нестандартные решения и не боящиеся этого. Креативными не рождаются, ими становятся. На развитие творческого мышления влияет не наследственность, а окружение, в котором растет и воспитывается ребенок.

Дошкольное детство – это тот особый возраст, когда ребенок открывает для себя мир, когда происходят значительные изменения во всех сферах его
Психики (когнитивной, эмоциональной, волевой) и которые проявляются в
различных видах деятельности: коммуникативной, познавательной,
преобразующей. Это возраст, когда появляется способность к творческому решению проблем, возникающих в той или иной ситуации жизни ребенка (креативность). Умелое использование приемов и методов успешно помогает
развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Данная программа направлена на развитие такого субъектного качества
личности как креативность, у детей старшего дошкольного возраста.

Цель программы: развитие креативного творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи программы:

- развивать способность ребенка к созданию нового рисунка, конструкции, образа фантазии, движения и т. п., которые отличаются оригинальностью, вариативностью, гибкостью и подвижностью;
- формировать активную деятельностную позицию, готовность к спонтанным решениям, любопытство;
- развивать способность к речевому комментированию процесса и результата собственной деятельности;
- формировать стойкую мотивацию достижений;
- развивать воображение

Реализация программы предусматривает организацию совместной деятельности педагога с детьми по нескольким направлениям (разделам):

1. *Системная организация творческих игр и упражнений.*

Развивающие игры для детей должны быть не только логическими.
Очень важно именно в этот период жизни человека в первую очередь
развить воображение и креативные способности. Именно воображение
и умение подходить к решению задачи нестандартно делает человека
успешным в любой сфере деятельности. Кроме того, креативные игры
дают ребёнку возможность почувствовать и ощутить окружающий мир
совершенно по-новому.

2. *Организация сюжетно-ролевых игр.*

В старшем дошкольном возрасте эффективна организация
сюжетно-ролевых игр, а именно игры-придумывания, которые направлены на развитие творческих возможностей дошкольников. Педагог совместно с детьми придумывает

новый сюжет известной сказки, используя «прием расшатывания». Начинать преобразование сказки проще всего с изменения главного героя, его действий, волшебных средств. Педагог предлагает начало сказки, а дети продолжают придумывать общую сказку, небольшими отрывками. В следующий раз можно придумывать новую сказку, на основе уже сочиненной ранее, стимулируя детей к изменению большего числа изменений, по сравнению с известной сказкой, соединяя сразу сказочные и реалистические элементы.

По мере овладения детьми умения комбинировать разнообразные события, необходимо стимулировать детей к соединению построения сюжета с ролевыми взаимодействиями. Предлагаются роли, которые принадлежат к разным смысловым сферам – разноконтекстные роли (например: Буратино и воспитатель, принцесса и полицейский, Баба-Яга и продавец и т.п.).

В дальнейшем, проводя игру - придумывание, предлагаем детям придумывать не сказки, а настоящие истории. Выбирая содержание таких историй, необходимо опираться на детские интересы. Педагог, обсудив с подгруппой детей начальный эпизод истории, предлагает самостоятельно придумать новые приключения этих героев, занимая позицию наблюдателя, нежели активного участника.

Далее дети разыгрывают игру с непосредственным принятием ролей, по мотивам придуманной истории. Приобретенные игровые умения: совместно развертывать новые сюжеты на любую тему, носит у детей творческий и согласованный характер.

3.Организация режиссерских игр.

Режиссерская игра превращается в «действенное» фантазирование,
что наиболее способствует развитию креативных способностей детей дошкольного возраста. Формирует выстраивание осознанного отношения к своим действиям.

Процесс развития режиссерской игры:

• ребенок, выполняя сам все роли, развертывает сюжет в соответствии с собственным сюжетом сказки или истории;
• ребенок предлагает партнеру игрушки и просит разыграть сказку
на игровом поле;
• показ кукольного театра по собственному сюжету сказки или истории.

4. *Организация творческой продуктивной деятельности*.

- лепка
- рисование
- изготовление поделок
- изготовление коллажей

Планируемые результаты

Критерии креативности:

• беглость – количество идей, возникающих в единицу времени;
• оригинальность – способность производить необычные идеи, отличающиеся от общепринятых;
• гибкость – способность применять разнообразные стратегии при решении проблем;
• разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи;
• метафоричность – готовность работать в совершенно необычном контексте, склонность к символическому, ассоциативному мышлению, умение увидеть в простом сложное, а в сложном – простое;
• удовлетворенность – итог проявления креативности. При негативном результате теряется смысл и дальнейшее развитие чувства.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы, темы	Количество учебных часов
1	Тема 1 «Волшебники».	1
2	Тема 2. «Помоги Золушке ».	1
3	Тема 3. «Интересный рисунок»	1
4	Тема 4. «Перекинь мяч».	1
5	Тема 5. «Наоборот»	1
6	Тема 6. «Изобретатель»	1
7	Тема 7. «Что будет, если? …»	1
8	Тема 8. «Крокодильчики»	1
9	Тема 9. «Дерево желаний»	1
10	Тема 10. « Придумай сказку»	1
11	Тема 11. « Мы фантазёры»	1
12	Тема 12. «Угадай слово».	1
13	Тема 13. «Камешки на берегу».	1
14	Тема 14. « Чудесные превращения».	1
15	Тема 15. «Оригинальные фигурки».	1
16	Тема 16. «Придумки».	1
17	Тема 17. «Мои увлечения».	1
18	Тема 18. «Танаграм».	1
19	Тема 19. «Посмотри, что получится».	1
20	Тема 20. « Выдумляндия».	1
21	Тема 21. «У кого какой характер?»	1
22	Тема 22. «Придумай смешнее»	1
23	Тема 23. «Какого вкуса небо?».	1
24	Тема 24. «Шашки».	1
25	Тема 25. «О чем рассказали вещи?».	1
26	Тема 26. «Угадай, кто я?».	1
27	Тема 27. «Молодые и старые».	1
28	Тема 28. «Догадайся, что случилось?».	1
29	Тема 29. «И я сказал».	1
30	Тема 30. «Цепочка противоречий».	1
31	Тема 31. «Четверо друзей».	1
32	Тема 32. «Если нет единства».	1
33	Тема 33. «Загадалки-узнавалки».	1
34	Тема 34. «Подбери слова к картине».	1
35	Тема 35. «Создаем книгу сами».	1
Итого		35 часов

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Месяц	Дидактические игры и творческие упражнения	Сюжетно-ролевая Игра	Режиссерская игра	Продуктивная деятельность
Сентябрь	1.«Назови по три предмета, которые могут сочетать два названных признака». 2. «Лишнее слово». 3. «Назови отличие». 4.«Поиск общего». 5. «Составь рассказ». 6. «Озорной хоровод».	Игра-придумывание по сказке «Царевна-лягушка».	Кукольный театр. Этюды: 1.«Дедушка ловит рыбу». 2. «Девочка играет с воображаемым мячом».	Лепка «Волшебники» .
Октябрь	1. «Изобретатель». 2. «Угадай, что я загадала». 3. «Черное - белое». 4. «Наоборот». 5. «Что будет, если?» 6. «Крокодильчики»	Игра-придумывание по сказке «Иван-Царевич и Серый волк».	Этюды: 1.«Красная шапочка Собирает цветы, а потом разговаривает с волком». 2. «Бабушка заболела»	Рисование красками «Дорисуй-ка».
Ноябрь	1. «Помоги Золушке». 2. «Угадай слово». 3. «Почему предмет называется так». 4. «Придумай сказку». 5. Моделирование сказок 6. «Мы фантазеры».	Игра-придумывание по сказке «По щучьему велению».	Этюды: 1.«Мама укладывает спать капризную дочку». 2.«Волк гонится за зайцем, которому удается перехитрить его».	Рисование карандашами «Интересный рисунок».
Декабрь	1. «Давайте поиграем». 2. «Камешки на берегу» 3. «Чудесные превращения» 4. «Назови слово». 5. «Оригинальные фигурки». 6. «Придумки».	Игра-придумывание по сказке «Морозко».	Сказка «Бременские музыканты».	Изготовление поделки «Дерево желаний».
Январь	1. «Счастье и радость». 2. «Танаграм». 3. «Найди лишнее слово в каждой строчке». 4. «Посмотри, что получится». 5. «Выдумляндия» . 6. «Ночной разговор игрушек»	Игра - придумывание «настоящих историй»: «Про мальчика, который забыл выключить утюг».	Сказка «Зимовье».	Создание красочного коллажа. Тема: «Мои увлечения».

Февраль	1. «У кого какой характер?» 2. «Веселые распевки». 3. «Назови как можно больше слов». 4. «Придумай смешнее и сделай лучше». 5. Шашки 6. «Какого вкуса небо?»	«Про мальчика, который остался дома один».	Сказка «Хаврошечка» .	Изготовление открыток для мальчиков
Март	1. «Молодые и старые». 2 «О чем рассказали вещи?» 3. «Угадай кто я» 4. «Догадайся, что случилось?» 5. «Лесные журналисты». 6. «Лесные врачи».	«Про девочек, которые пошли в лес и заблудились».	Сказка «У солнышка в гостях».	Изготовление открыток для девочек.
Апрель	1. «Узнай птицу». 2. «И я сказал...» 3.«Жизнь шкафа» 4. «Четверо друзей». 5. «Цепочка противоречий». 6. «Если нет единства».	« Про девочку Катю, которая играла дома со спичками».	Сказка «Царевна-лягушка».	Рисование красками или карандашами (по выбору) «Фоторобот».
Май	1.«Приветливые люди». 2. «Мы - помощники» 3.«Доброе слово». 4. «Загадалки - узнавалки». 5. «Подбери слова к картине». 6. «Создаем книгу сами»	«Про мальчика Сашу, который пошел один к реке».	Сказка «Кот в сапогах».	Конкурс на лучшую поделку из различных материалов

Краткое описание форм работы с детьми по разделам «Дидактические игры и творческие упражнения» и «Организация творческой продуктивной деятельности» представлено в приложении.

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

№ темы	Используемые формы	Методы и приемы	Дидактическое и техническое оснащение	Формы подведения итогов
1-35	групповая	Игры и упражнения, беседа, наблюдение	Иллюстративный материал, индивидуальные карточки, настольные игры, игрушки	Индивидуальная педагогическая диагностика

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева Н.В. Развитие одаренных детей: программа, планировании е. конспекты занятий, психологическое сопровождение. Волгоград: Учитель, 2012.

2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. СПб.: СОЮЗ, 1997.

3. Лейтес Н.С. Возрастная одаренность школьников. М.: 2000.

4. Рабочая концепция одаренности/ Работа с одаренными детьми в образовательных учреждениях Москвы. Отв. Редактор Л.Е. Курнешова. М.: ГОМЦ «Школьная книга», 2002.

5. Савенков А.И. .Детская одаренность: развитие средствами искусства. Москва: Педагогическое общество России, 1999.

6. Юркевич В.С. Одаренный ребенок: Иллюзия и реальность. М.: Просвещение, 1996.

ПРИЛОЖЕНИЕ

***Раздел 1: Дидактические игры и творческие упражнения*.**

Краткое описание игр и упражнений.

1. **Упражнение «Назови по три предмета, которые могут сочетать два названных признака».**

Например: яркий – жёлтый (свет, солнце, лампа).

Варианты заданий: Пушистый – зелёный. Прозрачный – голубой.

Сильный – добрый. Звонкий – громкий. Сладкий – лёгкий.

2**. Игра «Лишнее слово».**

Щука, карась, окунь, рак.

Ромашка, ландыш, сирень, колокольчик.

Саша, Коля, Маша, Лена, Егорова.

Заяц, лось, кабан, волк, овца.

Ухо, лицо, нос, рот, глаз.

3. Игра «Назови отличие».

Найти как можно больше отличий: Шкаф – телевизор.

Магнитофон – собака. Книга – машина.

Звонок – карандаш. Птица – самолёт.

4. Игра «Поиск общего».

Найти общие признаки:

Телевизор – шкаф (и т.д.)

5. Игра «Составь рассказ».

Примерная схема: - Что произошло до события, изображённого на картинке?

– Что думают нарисованные герои?

– Что будет дальше?

– Чем всё закончится?

6. Игра «Озорной хоровод».

Считалкой выбирают водящего, которому завязывают глаза. Дети образуют большой круг и берутся за руки, ведущий становится в середине этого круга.

Хоровод начинает двигаться в одну сторону, а ведущий, поставив одну руку на талию, другую вытянув в сторону, движется в обратном направлении, при этом мысленно проговаривая ряд слов, например слон, лев, попугай, змея, собака, кошка, лошадь, корова, обезьяна, сапожник, маляр, художник, профессор, строитель, грузчик и т. п. Предварительно считалкой нужно выбрать еще одного человека, который будет говорить«стоп». Хоровод движется, ведущий кружится, проговаривая ряд слов, а выбранный человек в любой момент кричит: «Стоп!» Все немедленно замирают, ведущий вслух произносит слово, на котором он остановился, затем ему развязывают глаза.

Человек, на которого указывала рука водящего, выходит в центр и начинает артистично изображать того зверя или предмет, который назвал ведущий. Затем ему завязывают глаза, и все начинается сначала.

7. Игра «Изобретатель».

Ход: задается простой предмет – спички, резинка для волос, трубочка для коктейля (все, что в голову) и по очереди можно придумывать способы ее применения. Правило: нельзя называть прямое предназначение предмета, но можно фантазировать – никакие физические законы и возможность или невозможность технического исполнения не влияют на предлагаемые способы применения.

8. Игра «Угадай, что я загадала».

Ход игры: ведущий загадывает слово, дети задают вопросы. Например: (Это животный мир? Это растительный мир? Оно большое? Оно живет в жарких странах?), ведущий отвечает только «да» или «нет», пока дети не угадают задуманное.

9. Игра «Черное – белое».

Ход игры: воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества.

(Пример: «Книга». Хорошо – из книг узнаешь много интересного.. . Плохо – они быстро рвутся. . . и т.д.) Можно разбирать в качестве объектов:
«Гусеница», «Волк», «Цветок», «Стульчик», «Таблетка», «Конфетка», «Мама», «Птичка», «Укол», «Драка», «Наказание» и т.д.

10. Игра «Наоборот» или «перевертыши», (проводится с мячом).

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить - разрушать выход - вход,.. .)

Игры на развитие творческого мышления дошкольников.

11. «Что будет, если?..»

Игра-размышление на самые разные темы. Принимаются все варианты ответов. Важно развернуть тему до предела, задавая ребенку наводящие вопросы. Примеры заданий:

Что будет, если...
... человек перестанет есть?
... не выключить кипящий чайник?
... оставить холодильник открытым?
... носить тесную обувь
... не чистить зубы?
... забить мяч в окно?
... съесть десять порций мороженого сразу?
... дразнить соседскую собаку?
... ходить задом?
... не спать?
... посадить цветы в песке?
... сесть на ежика?
... человек научится летать?

Игры на развитие воображения и креативности

12.Игра «Крокодильчики».

Такая игра развивает творческие способности, учит мыслить неординарно и находить неожиданные решения проблемы. Кроме того, игра типа активити хорошо развивает словарный запас и речь, что очень пригодится в качестве подготовки к школе.

Цель: донести значение слова любыми способами – словесным описанием (без упоминания описываемого предмета), пантомимой, схемой, рисунком.

Можно самим придумывать карточки с заданиями – так будет даже интереснее. Для того чтобы ребенок донес до игроков значение такого слова, как «светофор» придется проявить массу творческих способностей!

Игры на нахождение внешних и внутренних ресурсов

13. «Помоги Золушке».

Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

Ответы детей: надо пойти к соседям, попросить у них; сходить в магазин, купить новую скалку; можно пустой бутылкой; или найти круглое полено, помыть его и им раскатать; резать тесто маленькими кусочками, а потом чем-нибудь тяжелым прижимать.

Игры с противоречиями, которые они решают с помощью алгоритма.

Пример: Учеными выведена новая порода зайца. Внешне он, в общем – то, такой же, как и обычные зайцы, но только новый заяц черного цвета. Какая проблема возникнет у нового зайца? Как помочь новому зайцу выжить?

Ответы детей: На черного зайца легче охотиться лисе. . .

Особенно его хорошо видно на снегу. . .

Теперь ему только под землей надо жить. . .

Или там, где вообще нет снега, а только черная земля. . .

А гулять ему теперь надо только ночью . . .

Ему надо жить с людьми, чтобы они заботились о нем, охраняли его. .

Начало мысли, начало интеллекта там, где ребенок видит противоречие, «тайну двойного». Воспитатель должен всегда побуждать ребенка находить противоречия в том или ином явлении и разрешать их.

14.Игра «Угадай слово».

Предлагаются определенные сочетания согласных букв.

Например: КНТ или ЗБ. Чтобы найти слово, надо добавить в него гласные. Могут получиться слова: КНТ(канат, кнут, кант) ЗБ(зуб, зоб, изба, зябь).

15. Игра «Почему предмет называется так».

Взрослый называет то, что видит, а ребенок пытается отгадать, почему это так называется. Для начала предлагается ребенку простые вещи – «самолет», «колокольчик», «подорожник», «одуванчик». Игра учит ребенка словообразованию, развивает речь.

Спасательные ситуации в сказках.

16. «Придумай сказку».

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из, порой, трудных обстоятельств.

«Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть.. .» Предложите свои варианты спасения котенка.

17. Моделирование сказок.

Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели. Например, показать какой – то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии.

Пример: черный домик (это может быть домик бабы Яги или кого – то еще, а черный он потому что тот, кто живет в нем – злой. . .)

На следующем этапе можно предложить несколько карточек с уже готовым схематичным изображением героев(люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Детям остается только сделать выбор, и придумывание сказки пойдет быстрее. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своей придуманной сказочной истории и рассказать ее с опорой на модель. Предполагаются беседы на исторические темы: «Путешествие в прошлое одежды», «Посуда рассказывает о своем
рождении», «История карандаша» и т.п. рассматривание объекта в его временном развитии позволяет понять.

18. Игра «Мы фантазеры».

На прогулках с дошкольниками рекомендуется использовать различные приемы, активизирующие детскую фантазию: оживление, деноминацию, изменение законов природы, увеличение, уменьшение степени воздействия объекта и т.д. Например, воспитатель обращается к детям: «Давайте оживим дерево: кто его мама? Кто его друзья? О чем оно спорит с ветром? Что может нам рассказать дерево?» Можно использовать прием эмпатии. Дети представляют себя на месте наблюдаемого: «А что, если ты превратился в цветок? О чем ты мечтаешь? Кого боишься? Кого любишь?»

19. Игра «Давайте поиграем».

Задания на проверку инерции мышления. Требуется быстро отвечать на
вопросы заданий. Подумать при этом можно, но не долго.

1. Сколько пальцев на двух руках, а на четырех?

2. На болоте сидит по-французски говорит. Кто это? (объясни с каких пор лягушки стали говорить, да еще и по-французски).
3. К реке подошли два человека. Как им переправиться на противоположный берег. Если имеется одна одноместная лодка. На улице довольно холодно, но еще не совсем зима — речка не замерзла.
4. Как глухонемой в хозяйственном магазине объяснит продавцу, что ему нужен молоток? А как слепому попросить ножницы?

20. Игра «Камешки на берегу».

Цель: учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений. Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство, с каким–либо предметом, животным, человеком. Воспитатель рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож.» Желательно, чтобы несколько камешков имели практически одинаковый контур. Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И т.д.

21. Игра «Чудесные превращения».

Цель: учить детей создавать в воображении предметы и ситуации на основе наглядных моделей.

Воспитатель раздает детям картинки с изображениями заместителей предметов, на каждой нарисованы три полоски разной длины, три круга разного цвета. Детям предлагается рассмотреть картинки, придумать, что они обозначают, нарисовать на своем листе цветными карандашами соответствующую картинку(можно несколько). Законченные рисунки педагог анализирует вместе с детьми: отмечает их соответствие изображенным предметам-заместителям (по форме, цвету, величине, количеству), оригинальность содержания и композиции.

22. Игра« Назови слово».

Называется слово, а ребенок придумывает слово, на ту букву, на которую закончилось названное слово. Так очень быстро расширяется словарный запас. Разнообразить игру в слова можно, если называть синонимы к сказанному слову, слова на эту же букву, слова с таким же количеством слогов. Такие игры развивают звуковую память, речь, расширяют словарный запас и учат ребенка пользоваться всеми богатствами родного языка.

23. Игра «Оригинальные фигурки».

Игра предназначена для развития у детей способностей мыслить творчески и оригинально.

Собирается небольшая группа детей из 4—5 человек и взрослый, ведущий игру. Он заранее подготавливает красивые, яркие, разноцветные кусочки ткани и небольшие сладкие подарки для детей.

Суть игры заключается в том, чтобы дети, используя только кусочки ткани, сделали какую-либо фигурку. Для этого они связывают лоскутки между собой, делают на них узелки и т. п. Веселой считалкой определяют последовательность, в которой дети будут вытаскивать цветные лоскутки.

Затем им по очереди завязывают глаза, и каждый вытаскивает по нескольку кусочков ткани. Далее дети расходятся и начинают делать оригинальные фигурки, не показывая друг другу, что у них получается. Это может быть смешной человечек, забавный зверек, цветочек и т. д.

24. Игра «Придумки».

Перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой. Например, мяч. Какой он? Смеющийся, летающий, вкусный; рассказывающий на ночь сказки. . . Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим

мышлением. Можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он будет жить и чем питаться, или предложить картинки «забавные животные», «пиктограммы», назвать их и сделать презентацию. Например. «Левообезьян».

Его родители: лев и обезьянка. Живет в жарких странах. Очень быстро бегает по земле и ловко лазает по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева. . .

25. Творческое упражнение «Счастье и радость».

Прочитать детям пословицу: «Счастлив тот, кто в радости живет».

Объединить детей в группы и попросить каждую группу придумать правила счастья, чтобы всем детям в группе жилось радостно. Например: утром при встрече дети должны улыбнуться и сказать друг другу что-то хорошее, дети должны делиться друг с другом и т.д. Все правила счастья записываются и остаются в группе.

26. Игра «Танаграм».

В конструктивной игре «Танграм» дети учатся создавать силуэтное изображение по предметной картинке. Развивается творческое умение самостоятельно выделять в реальном изображении части предмета и абстрагировать их в геометрические фигуры.

27. Игра «Найди лишнее слово в каждой строчке».

Стул, стол, змея, тренога, лошадь (общая подсистема - ноги).

Фляга, пустыня, море, аквариум, бутылка(общая подсистема - вода).

28. Игра «Посмотри, что получится».

С далекой планеты прилетели инопланетяне и приземлились в нашем городе. У них какие-то коварные планы и для исполнения своих тайных замыслов они отключили свет во всем городе. Город погрузился во мрак: не светят включенные лампы, фонари. Чтобы не дать инопланетянам завладеть
городом (страной), надо как-то пробраться туда, где они отключили энергосистему, включить ее и помешать их замыслам. Как это сделать? При
этом не попасть в руки инопланетян, а в темноте они ориентируются очень хорошо.

29. Игра « Выдумляндия».

Проснувшись однажды утром, жители нашего города увидели, что трава в городе «выросла до пятого этажа». Что будет происходить дальше? Кому это понравится, а кому нет? Какие проблемы возникнут у жителей города? Какие будут последствия? Предложить детям уменьшить все автомобили в городе до размеров детских, игрушечных автомобилей. Как тогда люди будут решать проблемы с транспортом? Как использовать уменьшенные автомобили?

30. Творческое упражнение «Ночной разговор игрушек».

Предложить детям придумать, о чем ночью (вечером, когда дети ушли из детского сада) могли разговаривать игрушки: как с ними играют дети,
бережно к ним относятся, или упорядочивают игровой уголок т.д.

31. Творческое упражнение «У кого какой характер?»

Раздать детям картинки с изображением различных предметов и предложить им описать характер этих предметов, например: характер молотка, кровати, подушки, карандаша. Сравнить и обсудить описание детей. Провести с детьми беседу о том, как может меняться характер различных предметов в зависимости от того, кому они служат и кто держит их в своих руках. Второй вариант этого упражнения: предложить детям описать работу печального или веселого молотка, исполнительной или ленивой пилы, гордого или скромного карандаша, внимательной или невнимательной тетради и т.д.

32. Игра «Веселые распевки».

Играть можно командами от 3 до10 человек или индивидуально – каждый сам за себя. Считалкой выбирают команду, начинающую первой. Она поет несколько строчек из детской песенки, мультфильма. Вторая команда внимательно слушает и, когда песня заканчивается, запевает другую, начинающуюся со слова, на которое закончилась

предыдущая. Если в течение минуты команда не вспомнит нужной песни, ей записывают штрафное очко и разрешают запеть любую песню. Счет ведут до8 очков.

Проигравшей команде дают смешное задание, для выполнения которого ей приходится размышлять и фантазировать.

33. Игра «Назови как можно больше слов».

Системность и системный разбор. Предлагаю систему, подбери слова, входящие в эту систему:

Лес - охотник, волк, деревья, кусты, тропа.

Река - берег, рыба, рыбак, вода, тина.

Город - автомобили, здания, улицы, велосипед т.д.

34. Игра «Придумай смешнее и сделай лучше».

В игре участвуют 4-6 детей. Выбирается ведущий, который называет какое-нибудь короткое слово и предлагает участникам придумать смешную рифму к нему и настучать к ней какую-либо мелодию. При этом можно танцевать, строить гримасы, что-то изображать. Смысл заключается в том, чтобы было, как можно смешней и интересней смотреть всем присутствующим, номер должен быть придуман как можно быстрее. Сначала смотрят выступление первых трех человек, поднявших руку, а затем голосуют, кому и что больше понравилось. Побеждает тот, кто чаще выступал и набрал больше баллов. Лучше, когда выступление чем-либо поощряется.

35. Шашки для детей.

Это отличное средство развития в ребенке важных качеств и в первую очередь – памяти и логического мышления. Помимо этого игра шашки для ребенка — это еще и интуиция, целеустремленность, умение принимать верные решения и другие полезные для жизни качества.

36. Игра «Какого вкуса небо?»

Большую часть информации о мире человек получает с помощью зрения. Это научно доказанный факт. Все остальные органы восприятия (слух, обоняние, вкус, осязание) находятся как бы в «аутсайдерах». Это упражнение помогает «реанимировать» все те чувства, которые притупляются. Спросите: «Какого вкуса небо? Какой формы радость? Какой на ощупь страх?»

37. Творческое упражнение «Молодые и старые».

Прочитать детям пословицу: «И старость не страшна, если молодые уважают». Попросить детей придумать, за что старики могут уважать молодых, а молодые - старых. Например, стариков можно уважать за мудрость, терпение, жизненный опыт. Молодых - можно уважать за заботу о старых, за умение работать т.п. Объединить детей у пары из двух друзей. В каждой паре один - молодой, другой - старый. Дети должны рассказать, за что они уважают друг друга.

Например: дедушка - внук: В. – «Я уважаю тебя за то, что ты научил меня...»

38. Творческое упражнение «О чем рассказали вещи?»

Раздать детям картинки с изображением различных предметов. Затем объединить детей в пары или небольшие группы и предложить им представить себя различными предметами, которые разговаривают между собой, а затем записать эти разговоры.

Второй вариант этого упражнения:

Предложить детям представить, о чем говорят вещи в их квартире в отсутствие хозяев. Можно объединить детей в группы и дать группам разные задачи. Например, разговор посуды, мебели в комнате, одежды в шкафу, игрушек в детской комнате и т.д..

39. Творческое упражнение «Угадай кто я».

Воспитатель раздает детям карточки с рисунками разных животных. Дети берут себе по одной картинке, потом показывают детям движениями,

животное изображено на картинке. Другие дети должны узнать, кого изображает ребенок. Можно предложить детям показать своих любимых животных.

40. Творческое упражнение «Догадайся, что случилось?»

Детям предлагается внимательно посмотреть на картину, представляя развитие событий: случившихся, почему, зачем. Можно придумать, что произошло с героями картины потом.

41. Творческое упражнение «Лесные журналисты».

Детям предлагается представить себя журналистами, исследовать жизнь любого животного(растения), составить рассказ о ней для детского журнала.

42. Творческое упражнение «Лесные врачи».

Дети объединяются в две группы - «лесные врачи» и «лесные больные». «Лесные больные» по очереди рассказывают о своих болезнях. «Врачи» через некоторое время дают совет, как им помочь. Затем дети меняются ролями.

43. Творческое упражнение «Узнай птицу».

Дети получают карточки с изображениями различных птиц. Им предлагается подумать:

- Какой характер у той или иной птицы?
- С какими людьми, цветами, деревьями, животными дружит эта птица?
- Кто враги? О чем она поет? Из чего и как строит гнездышко? Что она больше всего любит делать?

Детей предупреждают, что их ответы могут быть сказочными.

44. Творческое упражнение «И я сказал...»

Детям предлагается по-разному закончить предложение: «Я вышел на улицу, был дождь (солнце, ветер, жара и т.д.), и я сказал...»

45. Творческое упражнение «Жизнь шкафа».

Детям предлагается рассмотреть картинку, на которой изображен шкаф (стул, ведро, ложка и т.д.).

Дети объединяются в группы и отвечают на вопрос:

- Из чего может быть сделан шкаф?
- Может у шкафа меняться настроение?
- Может шкаф болеть?
- Можно ли взять в друзья шкафы?
- Что чувствует шкаф, когда его протирают или ремонтируют?
- Кого из членов семьи шкаф любит больше всего?
- Помнит шкаф мастера, который его сделал?
- Подобные вопросы можно задавать о любых вещах.
- Затем дети придумывают сказку о вещах(как шкаф подружился с новым платьем или как чашка(тарелка) поссорилась с ложкой и т.д.).

46. Творческое упражнение «Четверо друзей».

Объединить детей в группы из4-х человек. Попросить их придумать историю о том, как четверо друзей помогли кому-то в трудную минуту.

Например, старушка не сможет прийти домой с тяжелыми сумками, старшие дети обидели маленького мальчика; девочка заблудилась в городе; дедушке нужно перейти дорогу, а он плохо видит подобное.

47. Игра «Цепочка противоречий».

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий. Пример: гулять - хорошо, потому что светит солнце. Светит солнце - плохо, потому что жарко. Жарко – хорошо, потому что лето и т. д.

48. Творческое упражнение «Если нет единства».

Предложить детям рассказать, что может произойти с коллективом группы, в котором нет единства, чтобы:

- В группе нужно навести порядок.
- Дети не слушают воспитателя.
- В группе появилась новая, красивая игрушка, все хотят ней играть.
- У ребенка из группы день рождения.
- Нужно выполнить сложные задачи.
- В группу пришел новый ребенок.
- Совместная работа (в уголке природы, кулинария, уборка).

49. Творческое упражнение «Приветливые люди».

Прочитать детям пословицу: «По одежке встречают, по уму провожают». Объединить детей в пары и раздать им карточки с заданием, придумать небольшие сценки - диалоги между приветливым покупателем и продавцом, водителем и пассажиром, врачом и больным, бабушкой и внуком и т. п.

50. Творческое упражнение «Мы-помощники».

Объединить детей в пары. Каждая пара должна придумать ситуацию в детском саду, в которой друзья помогают друг другу. Например: дети сажают деревья. Один копает ямку, второй - носит воду, третий - держит деревце, четвертый - заворачивает землю.

51. Творческое упражнение «Доброе слово».

Прочитать детям пословицу: «Доброе слово гнев останавливает». Объединить детей в пары. Каждая пара должна придумать слова, которыми можно помирить, пожалеть, успокоить, поддержать. Например, успокоить ребенка, который упал и сильно ушибся; помирить двух друзей и т.д.

52. Упражнение «Загадалки – узнавалки».

Такие загадки очень нравятся детям, они поднимают эмоциональный настрой, учат сосредотачиваться, проявлять умственную активность.

53. Творческое задание «Подбери слова к картине».

Детям предлагают с помощью прилагательных, слов - сравнений, глаголов придумать «комплимент» картине.

54.Творческое задание «Создаем книгу сами».

Детям предлагается стать писателями и художниками и создать книгу для детей младшей группы. Дети придумывают разные сказки и рассказы, иллюстрирующие их.

Раздел 4: Организация творческой продуктивной деятельности.

Сентябрь. Игра «Волшебники»

Цель: развивать эмоциональное и творческое воображение.

Материал: карандаши, листы бумаги

Без предварительной беседы предложить детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника. Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

Октябрь. Игра «Дорисуй-ка».

Цель: развивать творческое воображение, креативное мышление.

Дети дорисовывают предложенный рисунок. Выведите для начала основной контур рисунка, как бы«набросайте» эскиз и попросите ребенка дополнить его необходимыми деталями и закончить рисунок. Таким образом, можете нарисовать схему домика, а ребенок дорисует окна, двери, трубу, дым, солнце, облака.

Ноябрь. Игра «Интересный рисунок».

Цель игры: учить детей быстро реагировать и творчески мыслить.

В этой игре участвуют несколько групп детей, по4—5 человек.

Материал: листы бумаги и цветные карандаши.

По одному игроку от каждой команды садятся за стол, берут листки и карандаши. Ведущий говорит, что рисовать, дает на это 1,5 минуты и

засекает время. По истечении времени садятся другие игроки, говорит, что им рисовать, засекает время, и они продолжают на том же листке. И так до последних участников игры.

Допустим, первым игрокам ведущий задал рисовать голову осла, вторым - туловище кенгуру, третьим - львиный хвост, а четвертым – одежду получившемуся зверю. Рисунок может быть и другого плана, например, ведущий предлагает рисовать море, птицу, человека, вазу с цветами, обеденный стол - и все это на одном листе.

В результате, когда рисунок готов, участники команды совещаются и дают ему смешное название. Все рисунки раскладываются на столе, и начинается голосование, но отдать голос можно только за чужое «художество». Так определяется выигравшая команда.

Декабрь. Изготовление поделки «Дерево желаний».

Это дерево желаний, исполнит все твои мечты.

А чтоб такое появилось, немного постарайся ты!

Материалы: цветочный горшок, клей, нитки, газета, маленькие конфетки, бусинки, зерна, шишки, гофрированная бумага, атласная ленточка, палочки. Дети совместно с педагогом мастерят "Дерево желаний", а затем самостоятельно, по своему выбору украшают его. Сделав дерево, ребенок пришёптывает свое заветное желание, говорят, проговоренное желание действительно сбывается.

Январь. Создание красочного коллажа. Тема: « Мои увлечения».

Материал: вырезанные картинки из журналов, цветные карандаши, кисточки, краски, альбомный лист бумаги.

Предложить детям создать коллаж из различных предметов, где отражались бы их увлечения.

Февраль. Изготовление девочками открыток для мальчиков.

Цель. Развивать воображение, фантазию, креативное мышление.

Материал: различные предметы по выбору детей (бусинки, пайетки, кусочки ткани, тесьма, наклейки и т.д.)

Март. Изготовление мальчиками открыток для девочек.

Цель. Развивать воображение, фантазию, креативное мышление.

Материал: различные предметы по выбору детей(бусинки, пайетки, кусочки ткани, тесьма, наклейки и т.д.)

Апрель. Игра «Фоторобот».

Цель. Развивать чувство пропорции и глазомер, фантазию и воображение. Взрослый изображает на отдельном листе бумаги овал лица человека, можно дорисовать контур глаз, носа и рта. Предлагаем дорисовать портрет, а именно - закрасить или обрисовать какие-либо черты. Можно также придумать различные аксессуары - шляпу, колье, бантик, усы, бороду, таким образом, создавая характер изображаемого персонажа. Далее предлагаем придумать своему герою подходящее имя. Ребенок закрашивает портрет по своему выбору - карандашами, красками, цветными мелками.

Май. Конкурс на лучшую поделку из различных материалов.

Тема: «Необычная игрушка».

Цель: развивать творческое воображение, креативные способности.