МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Комитет по образованию Санкт-Петербурга

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Гимназия №227 Фрунзенского района Санкт-Петербурга
(ГБОУ Гимназия №227 Санкт-Петербурга)

Рассмотрена:	Согласована:	Утверждена:
на заседании МО	на заседании МС	приказ
протокол от 24.08.2026 №1	протокол от 24.08.2026 №1	от 25.08.2026 №141

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГИМНАЗИЯ №227 ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Подписано цифровой подписью: ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГИМНАЗИЯ №227 ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
Дата: 2026.10.01 08:56:39 +03'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности
«Креативное мышление»

для 5 классов
на 2026/2027 учебный год

Составитель: Булах Анна Владимировна

Санкт-Петербург
2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Креативное мышление» для 5 класса разработана в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов основного общего и среднего общего образования, федеральных образовательных программ основного общего и среднего общего образования.

Нормативную правовую основу настоящей рабочей программы курса внеурочной деятельности составляют следующие документы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ (ст. 12, 28 — о разработке образовательных программ).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 05.07.2021 № 64101).

  — Формирование универсальных компетенций (креативное мышление, навыки проектной деятельности).

  — Реализация личностно-ориентированного подхода.
- Приказ Минпросвещения России от 18 мая 2023 г. № 370 «Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования» (в редакции от 10 ноября 2025 г., зарегистрирован Минюстом России 12.07.2023 № 74223)
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2
- Концепция развития творческих способностей детей (Приказ Минпросвещения № 322 от 18.07.2022)
- Устав образовательной организации

Актуальность программы

В условиях глобальных вызовов XXI века (цифровизация, VUCA-мир) креативность становится ключевым навыком для обучающихся. Исследования НИУ ВШЭ показало, что по оценкам педагогов, обучающиеся испытывают трудности с генерацией идей. Для обучающихся 5 классов (сензитивный период 11-12 лет) свойственны следующие психолого-возрастные особенности:

- страх ошибки
- клиповое мышление (нехватка навыков глубокой творческой работы).
- снижение учебной мотивации

Развитие креативного мышления у обучающихся способствует формированию «soft skills», необходимых для адаптации в быстро меняющемся мире, раскрывая творческий потенциал, развивая нестандартный подход к решению задач и умение работать в команде.

Программа «Креативное мышление» для 5 класса направлена на комплексное развитие когнитивных, социальных и эмоциональных навыков через систему практико-ориентированных активностей.

Основной целью освоения содержания программы по курсу «Креативное мышление» являются:

1. Формирование навыков креативного мышления через практико-ориентированные задания.
2. Развитие творческого воображения, гибкости ума и способности генерировать оригинальные идеи.

Основные задачи учебного курса:

- Обучить техникам генерации идей (мозговой штурм, ТРИЗ-методы, синектика).
- Развивать ассоциативное мышление и умение видеть неочевидные связи.
- Формировать навыки презентации и защиты своих идей.
- Воспитывать уверенность в нестандартных решениях.

Отличительные особенности данной программы

1. Практико-ориентированность: 80% времени — интерактивы (кейсы, симуляции, игры).
2. Диагностика: Встроенная система мониторинга (анкеты, чек-листы, карты навыков).
3. Гибкость: Возможность адаптации под интересы класса (например, IT-трек или арт-направление).

Программа курса «Креативное мышление» построена по модульному принципу.

Модульная программа состоит из логически завершенных блоков (модулей) учебного материала, позволяющих достигнуть конкретных образовательных результатов, и предусматривает разные образовательные траектории ее реализации.

Содержание модуля построено на основе последовательного и расширенного знакомства обучающихся с темами курса, обучающиеся получат базовые знания о креативном мышлении и освоят 5 модулей.

5 класс

Модуль 1. Основы креативного мышления

Модуль 2. Методы генерации идей

Модуль 3. Развитие воображения

Модуль 4. Решение нестандартных задач

Модуль 5. Проектная деятельность

Программа выстроена как метапредметный практикум, где все задания интегрируют знания из разных дисциплин. Это позволяет ученикам видеть взаимосвязи между предметами и применять креативные методы в реальных учебных контекстах. Реализация межпредметных связей осуществляется:

- с математикой при изучении модуля «Решение нестандартных задач»
- с русским языком при изучении модуля «Методы генерации идей» (метод ассоциаций)
- с биологией при изучении модуля «Методы генерации идей» (метод Синектика)
- с технологией при изучении модуля «Проектная деятельность» (метод прототипирования)
- с историей при изучении модуля «Основы креативного мышления» (курс «Истории из ничего»)
- с ИЗО при изучении модуля» Развитие воображения» (курс «Коллаж будущего»).

Адресат программы:

обучающийся 5 класса средней общеобразовательной школы

Объём и срок реализации программы

По данной программе внеурочной деятельности курс «Креативное мышление» для 5 класса рассчитан на 34 учебных часа, из расчета 1 час в неделю. При этом в курсе предусмотрен небольшой резерв свободного времени от общего объёма часов для реализации авторских подходов, использования разнообразных форм организации учебного процесса, внедрения современных методов обучения и педагогических технологий.

Продолжительность занятия в 5 классе — 40 минут.

Продолжительность учебного года в 5 классе — 34 учебные недели

Возможность реализации с применением ЭО И ДОТ

Программа «Креативное мышление» для 5 класса адаптирована для гибридного формата (очное обучение + ЭО/ДОТ), так и для онлайн обучения. Формы работы: видеолекции, интерактивные упражнения с использованием платформ таких как LearningApps, совместные онлайн-доски (на платформе Сферум), вебинары, фотоотчеты и т.п.

Материально-техническое оснащение

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, экран.

Планируемые результаты

В результате освоения программы курса «Креативное мышление» на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

- Ценностно-смысловые установки
- Осознание креативности как универсального навыка для решения жизненных задач
- Принятие множественности решений одной проблемы

2. Развитие эмоционального интеллекта
   - Преодоление страха ошибки через практику "неправильных идей"
   - Толерантность к нестандартным решениям других
3. Мотивационная сфера
   - Интерес к творческой деятельности
   - Готовность к интеллектуальному риску
4. Социальные компетенции
   - Ответственность за командную работу
   - Уважение к интеллектуальной собственности

В результате освоения программы курса «Креативное мышление» на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие метапредметные результаты:

1. Познавательные универсальные учебные действия (УУД)

1.1 Умение работать с информацией. Анализ и синтез:

- Выделение ключевых признаков проблемы
- Комбинирование идей из разных источников

1.2 Логические действия

- Установление причинно-следственных связей
- Формулирование гипотез и их проверка

1.3 Креативное мышление

- Генерация оригинальных идей
- Преодоление стереотипов

2. Регулятивные УУД

2.1 Целеполагание и планирование
- Постановка цели проекта
- Разработка поэтапного плана

2.2 Контроль и коррекция
- Оценка промежуточных результатов
- Внесение изменений в работ

2.3 Саморегуляция
- Работа в условиях неопределенности
- Управление временем

2.4 Знаково-символические действия
- Создание и чтение схем
- Использование графических образов для представления идей

3. Коммуникативные УУД

3.1 Сотрудничество
- Распределение ролей в команде
- Учет разных мнений

3.2 Презентационные навыки
- Структурированное изложение идей
- Использование визуальных средств

3.3 Конструктивная критика
- Формулирование аргументированных замечаний
- Тактичное отношение к чужим идеям

В результате освоения программы курса «Креативное мышление» на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие предметные результаты:

1. Овладение методами креативного мышления

1.1 Знание и применение базовых техник:
- Мозговой штурм (генерация идей без критики)
- Метод ассоциаций (установление неочевидных связей)
- ТРИЗ (решение изобретательских задач)
- Синектика (поиск аналогий)
- 6 шляп де Боно (многоаспектный анализ)
  Пример: Создание списка из 10+ идей для улучшения школьного пространства с использованием мозгового штурма.

1.2 Умение выбирать метод под задачу (применение ТРИЗ).

2. Развитие творческих способностей

2.1 Гибкость мышления:

- Генерация разнотипных решений одной проблемы *Пример:* Придумывание 3 принципиально разных способов использования стаканчика из-под йогурта.
- Оригинальность идей (не менее 30% предложенных решений не повторяют известные аналоги)
- Разработанность концепций (защита проектов)

Интеграция с учебными предметами:

- Математика:

Решение открытых задач («Как измерить площадь класса без рулетки?»).

- Литература:

Сочинение историй с использованием метода случайных слов.

- Технология:

Проектирование полезных устройств (например, органайзер из вторсырья).

- Биология:

Придумывание организмов с заданными свойствами через биоаналогии.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»

Модуль 1. Основы креативного мышления (5 часов)

№	Тема	Задачи	Методы	Форматы работы
1	Что такое креативность?	Познакомить с понятием, примерами из жизни	Мини-лекция + дискуссия	Фронтальная
2	Как рождаются идеи?	Объяснить процесс генерации идей	Анализ кейсов	Групповая работа
3	Барьеры креативности	Выявить страхи и стереотипы	ТРИЗ	Индивидуальная рефлексия
4	Креативность в истории	Показать примеры нестандартных решений	Мозговой штурм	Командная игра
5	Практикум: «Идея за 5 минут»	Научить быстрой генерации идей	Метод случайных слов	Парная работа

Модуль 2. Методы генерации идей (8 часов)

№	Тема	Задачи	Методы	Форматы работы
1.	Мозговой штурм	Освоить правила и этапы	Групповое решение задачи	Коллективное обсуждение
2.	Метод ассоциаций	Развить гибкость мышления	Игра в ассоциации	Индивидуально-групповая
3.	Синектика	Учить искать аналогии	Групповые решения задачи путём ассоциативного мышления поиск аналогий	Мини-проекты
4.	ТРИЗ для начинающих	Решать противоречия	Кейс	Работа в парах
5.	Метод фокальных объектов	Соединять неочевидное	Поиске новых функций (свойств) обьекта	Творческая мастерская

№	Тема	Задачи	Методы	Форматы работы
6.	Шесть шляп де Боно	Учить многогранному мышлению	Анализ ситуации	Ролевая игра
7.	Ментальные карты	Визуализировать идеи	Составление карт	Индивидуальная работа
8.	Итоговый квест	Применить все методы	Мозговой штурм	Командное соревнование

Модуль 3. Развитие воображения (6 часов)

№	Тема	Задачи	Методы	Форматы работы
1.	Воображаемые миры	Учить трансформировать знакомые объекты в необычные	Мозговой штурм	Арт-терапия
2.	Несуществующие слова	Развивать языковую креативность	Мозговой штурм	Лингвистическая игра
3.	Истории из случайных предметов	Учить связывать случайные объекты в логичный сюжет	Метод генерации идей	Storytelling
4.	Перевернутый мир	Развивать гибкость мышления через инверсию	Метод генерации идей	Дивергентные задачи
5.	Коллаж будущего	Развивать визуальное мышление	Создать коллаж	Журналы, аппликация
6.	Театр импровизации	Учить адаптироваться к неожиданным условиям	Разыграть сценку без подготовки	Актерские техники

Модуль 4. Решение нестандартных задач (5 часов)

№	Тема	Задачи	Методы	Форматы работы

№	Тема	Задачи	Методы	Форматы работы
1.	Задачи с «подвохом»	Учить видеть скрытые условия	ТРИЗ	интерактивные головоломки
2.	Открытые вопросы	Формировать вариативность мышления	ТРИЗ	коллективный банк решений
3.	Изобретательские задачи	Применять ТРИЗ для бытовых проблем	Мозговой штурм	3D-моделирование прототипов
4.	Олимпиада креатива	Тренировать скорость генерации идей	Конкурс на самое необычное решение	соревновательные квизы
5.	Анализ провалов	Развивать устойчивость к ошибкам	Разбор «неудачных» идей, анкетирование	рефлексивные анкеты

Модуль 5. Проектная деятельность (6 часов)

№	Этап проекта	Задачи	Методы	Форматы работы
1.	Выбор темы	Развивать навыки аргументации	Дискуссия, стартовая диагностика	голосование за лучшую тему
2.	Прототипирование	Учить тестировать гипотезы	ТРИЗ задачи	Трекер этапов работы макет/схема
3.	Разработка проектов	Учить принимать обратную связь	Мозговой штурм	СовместныйОтзывы одноклассников
4.	Презентация	Формировать критическое мышление	Подготовка речи и визуализации	Слайды/постер
5.	Защита проектов	Развивать навыки публичных выступлений	Презентация проекта	Оценка по критериям
6.	Рефлексия	Учить формулировать выводы	Чек-листы смаооценки	Анкета

Модуль 6. Итоговое закрепление (4 часа)

№	Тема	Задачи	Методы	Форматы работы
1.	Креативный баттл	Закрепить навыки быстрого принятия решений	Командное соревнование на скорость идей	Таймер, жетоны
2.	Игра «Изобретатель»	Применять все изученные методы на практике	Мозговой штурм	Наборы для творчества
3.	Творческий марафон	Учить переключаться между типами задач	Серия быстрых заданий (рисунок, стих, загадка)	Раздаточные материалы
4.	Итоговая рефлексия	Оценить рост креативности за курс	Чек-листы, анкетирование	Круглый стол + анкета

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата проведения занятия
1.	Что такое креативность?	1	1 неделя сентября
2.	Освоить технику мозгового штурма.	1	2 неделя сентября
3.	Барьеры креативности	1	3 неделя сентября
4.	Креативность в истории	1	4 неделя сентября
5.	Идея за 5 минут	1	1 неделя октября
6.	Метод ассоциаций	1	2 неделя октября
7.	Синектика: как мыслить как гений?	1	3 неделя октября
8.	ТРИЗ для начинающих	1	4 неделя октября
9.	Метод фокальных объектов	1	1 неделя ноября
10.	Шесть шляп де Боно	1	2 неделя ноября
11.	Ментальные карты	1	3 неделя ноября
12.	Подготовка к квесту	1	4 неделя ноября
13.	Квест «Спасти планету»	1	1 неделя декабря
14.	Воображаемые миры	1	2 неделя декабря
15.	Несуществующие слова	1	3 неделя декабря
16.	Истории из ничего	1	4 неделя декабря
17.	Перевёрнутый мир	1	2 неделя января
18.	Коллаж будущего	1	3 неделя января
19.	Театр импровизации	1	4 неделя января
20.	Задачи с подвохом	1	1 неделя февраля
21.	Открытые задачи	1	2 неделя февраля
22.	Изобретательские задачи	1	3 неделя февраля
23.	Олимпиада креатива	1	4 неделя февраля

24.	Анализ провалов	1	1 неделя марта
25.	Выбор темы проекта	1	2 неделя марта
26.	Прототипирование	1	3 неделя марта
27.	Разработка проекта	1	4 неделя марта
28.	Тестирование и доработка	1	1 неделя апреля
29.	Презентация проектов	1	2 неделя апреля
30.	Рефлексия	1	3 неделя апреля
31.	Креативный баттл	1	4 неделя апреля
32.	Игра "Изобретатель"	1	1 неделя мая
33.	Творческий марафон	1	2 неделя мая
34.	Итоговое занятие	1	3 неделя мая
35.	Итого	34	

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Светлана Гин «Как развивать креативность у детей» М., Вита-пресс,2017
2. Е.Л. Пчелкина «Развитие творческого мышления. По ступенькам ТРИЗ» М., Солон-пресс, 2019
3. Р.М.Миневич «Развитие творческого мышления учащихся», М, Белый ветер, 2008
4. А.М.Мукина «Педагогические условия развития творческого мышления младших школьников во внеурочной деятельности» М, Спутник+, 2024
5. А.А.Гин «Фактор успеха. Учим нестандартно мыслить», М. Вита-пресс,2021
6. Владимир Петров «5 методов активизации творчества. Методы активизации творческого процесса», М., Солон-пресс, 2022

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Стартовая диагностика

Форма: Анкетирование + практическое задание

- **Тест «5 идей за 5 минут»**
  - Задание: Придумать 5 нестандартных способов использования газеты
  - Критерии:
    - Количество идей (1 балл за каждую)
    - Оригинальность (0-2 балла за идею)
- **Опросник «Я и креативность»** (шкала 1-5):
  - «Я легко придумываю новые решения»
  - «Мне нравится работать в команде»

2. Текущий контроль

Форма: Чек-листы + цифровые трекеры

Модуль	**Инструмент**	**Пример критериев**
1	Карта наблюдений за работой в группе	• Предлагает идеи (✔/✖) • Развивает чужие мысли (✔/✖)
2	Чек-лист наблюдений Практическая работа	Триз-задача
3	Дневник воображения	• Необычность образов • Детализация описаний

Модуль	Инструмент	Пример критериев
4	Карта прогресса Самооценка	Методика «Лестница успеха»
5	Таблица продвижения проекта	• Соблюдение сроков • Качество прототипа

3. Практические работы

Пример задания (модуль 4):

- *«Улучши школьный стул, используя метод фокальных объектов (стимулы: облако, пружина, кактус)»*
- **Бланк оценки:**

Критерий	Баллы (1-5)
Количество функций	___
Практическая применимость	___
Качество презентации	___

4. Итоговые проекты

Варианты на выбор:

1. *«Изобретение для школы»* (физический макет + постер)
2. *«Книга креативных задач»* (сборник авторских заданий)
3. *«Видео-инструкция»* (объяснение одного метода)

Рубрика оценивания:

Параметр	Дескрипторы
Оригинальность	1 – шаблонное решение 3 – необычный подход 5 – инновационная идея
Проработанность	1 – есть только идея 3 – эскиз/план 5 – работающий прототип
Презентация	1 – невнятное объяснение

Параметр	Дескрипторы
	3 – четкая структура 5 – убедительная защита

5. Рефлексивные инструменты

- **Лестница успеха** (стикеры на онлайн-доске):
  - «Я научился...»
  - «Мне нужно улучшить...»
- **Анкета обратной связи:**
  - «Самый полезный метод» (выбор из списка)
  - «Что было слишком сложным» (открытый вопрос)

6. Цифровые системы оценивания

- **LearningApps:** Автоматическая проверка тестов на знание методов
- **Flipgrid:** Видео-отзывы одноклассников о проектах
- **Google Forms:** Итоговый тест с вопросами:
  - «Какой метод подойдет для задачи ___?» (множественный выбор)
  - «Найди ошибку в применении мозгового штурма» (анализ кейса)

7. Адаптивные материалы

- Для **учеников с ОВЗ:**
  - Устные ответы вместо письменных
  - Оценка по индивидуальному прогрессу
- Для **одаренных детей:**
  - Дополнительные критерии: «Глубина проработки», «Междисциплинарность»

Лист коррекции рабочей программы
(тематического планирования рабочей программы)
на 202__/202__ учебный год

Предмет Курс «Креативное мышление»

Класс

Учитель Булах А.В.

№ занятия	Даты проведения	Темы	Количество часов		Причина корректировки	Способ корректировки
			по плану	дано		

По плану: 34 ч.
Дано: _____ч. + _____ч. коррекции.
Всего: 34 ч.

Учитель /_____/

«____» мая 202_г.

«СОГЛАСОВАН»
Председатель МО /_____/ Тимошенко Д.Л.
ГБОУ Гимназии №227 Санкт-Петербурга
«____» мая 202_г.

Приложение 1

«Метод 6 шляп де Боно»

Класс: 5
Время: 40 минут
Цель: Научить проводить многоаспектный анализ проблемы с помощью метода Эдварда де Боно (рис.1)

1. Организационный момент (5 мин)

- Приветствие**:** Обсуждение цитаты: *«Мышление — это навык, которому можно научиться»* (Э. де Боно).
- Мотивация: Показ короткого видео (1-2 мин) о конфликте идей в школе — подводка к необходимости анализа с разных сторон.

2. Объяснение метода (5 мин)

Теория через интерактив:

1. Демонстрация шляп (цветные карточки/слайды):
    - **Белая:** Факты и цифры. *Пример:* «В нашем классе 25 учеников».
    - **Красная:** Эмоции и чувства. *Пример:* «Я злюсь, когда меня перебивают».
    - **Чёрная:** Критика и риски. *Пример:* «Это решение может быть слишком дорогим».
    - **Жёлтая:** Оптимизм и выгоды. *Пример:* «Это сэкономит нам время».
    - **Зелёная:** Творчество и новые идеи. *Пример:* «А если сделать это через приложение?»
    - **Синяя:** Организация мышления. *Пример:* «Давайте начнём с белой шляпы».
2. Правила:
    - Каждая «шляпа» — это определённый тип мышления.
    - Все участники одновременно «надевают» одну шляпу (анализируют проблему с одной стороны).

3. Практическая работа (20 мин)

Этап 1. Тренировка (10 мин)

Задача**:** *«Стоит ли разрешить смартфоны на уроках?»*

- Класс делится на 6 групп (по цвету шляп).
- Каждая группа записывает аргументы своей «шляпы» на онлайн-доске (Сферум) или ватмане.
- Примеры ответов:
    - **Красная:** «Я боюсь, что буду отвлекаться».
    - **Зелёная:** «Можно создать учебное приложение для телефонов».

Этап 2. Обсуждение (10 мин)

- Представители групп зачитывают аргументы.

- Вопросы для рефлексии:
    - Какая шляпа была самой сложной? Почему?
    - Какие неожиданные идеи появились?

4. Закрепление (5 мин)

Индивидуальное задание:

- Раздать карточки с мини-кейсом (*«Школьная столовая переполнена»*).
- Ученики выбирают 1 шляпу и пишут 2 аргумента (на стикерах или в Сферум).

Пример:

- **Жёлтая шляпа:** «Если сделать два потока, все успеют поесть».

5. Итог и рефлексия (3 мин)

- Лестница успеха**:** Ученики ставят себя на ступеньки:
    - 1 — «Не понял метод»
    - 3 — «Могу использовать с подсказками»
    - 5 — «Научу других»
- Домашнее задание: Проанализировать семейный спор (например, выбор фильма) через 2 любые шляпы.

Оценочные материалы

Критерий	Баллы (1-5)	Инструмент проверки
Умение применять шляпы	1-2 — путает цвета 3-4 — верно использует 1-2 шляпы 5 — применяет 3+ шляпы	Наблюдение + анализ карточек
Глубина аргументов	1 — поверхностно 3 — логично 5 — оригинально	Проверка записей

Адаптации:

- Для слабых учеников**:** Упрощённые кейсы (*«Выбор игры на перемене»*).
- Для одарённых: Анализ реальных проблем школы (например, «Как улучшить двор»).
- ДОТ-версия:
    - Видеоразбор метода (ссылку отправить заранее).
    - Работа в Сферум-комнатах (каждая группа — отдельная комната).

Можно провести урок в формате ролевой игры, где ученики «примеряют» шляпы буквально (из бумаги).



рис.1 Метод 6 шляп де Боно

Приложение №2

Опросник «Я и креативность»

Цель:

- Выявить уровень развития креативного мышления, отношение к творческим задачам и самооценку способностей.

Формат:

- Анонимное анкетирование (шкала 1-5) + 2 открытых вопроса.

Время заполнения: 5-7 минут.

I. Блок самооценки (шкала 1–5)

1 — «Совсем не согласен», 5 — «Полностью согласен»

1. Мне нравится придумывать новые идеи, даже если они кажутся странными.
2. Я легко нахожу нестандартные решения проблем.
3. Когда я слышу чужую идею, мне в голову приходят способы её улучшить.
4. Я не боюсь предлагать свои идеи, даже если они могут быть неправильными.
5. Мне интересно участвовать в творческих конкурсах и проектах.
6. Я замечаю неочевидные связи между предметами/явлениями.
7. Если решение не работает, я пробую другие способы, а не сдаюсь.
8. Мне нравится работать в команде, где все предлагают разные идеи.

II. Открытые вопросы

9. Опиши случай, когда твоя нестандартная идея помогла решить проблему. *Пример: «Предложил сделать плакат для школьного мероприятия в стиле комикса — все сказали, что это круто!»*
10. Что мешает тебе проявлять креативность? (Выбери или допиши свой вариант)

- Боюсь, что надо мной посмеются
- Не знаю, как развивать идеи
- Учителя/родители говорят, что это несерьёзно

- Другое: _____

II. Визуальная рефлексия (по желанию)

Отметь себя на шкале:

«Я считаю себя креативным человеком»

1 (совсем нет) —— 2 —— 3 —— 4 —— 5 (очень креативный)

Обработка результатов

Баллы за вопросы 1-8:

15–25 баллов — Высокий уровень креативности.

8–14 баллов — Средний уровень (есть потенциал для развития).

Ниже 8 — Требуется поддержка (упражнения на снятие страха ошибки).

Анализ открытых вопросов:

- Выявление барьеров (страх оценки, нехватка методов).
- Поиск примеров успешного опыта для мотивации.

Для младших классов вместо шкалы 1-5 использовать смайлики ☺ 😐 ☹.