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 08:57:31 +03'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности
«Креативное мышление»

для 6 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)
- Концепция развития творческих способностей детей (Приказ Минпросвещения №322 от 18.07.2022)
- Устав образовательной организации

Актуальность программы

Программа внеурочной деятельности «Креативное мышление:» для 6 класса является предназначена для обучающихся, освоивших базовые техники генерации идей (мозговой штурм, ТРИЗ-подход, метод ассоциаций, шесть шляп мышления, ментальные карты). На второй год обучения акцент смещается с овладения инструментарием на комплексное применение изученных методов в проектной, исследовательской и коммуникативной деятельности.

Программа «Креативное мышление» для 6 класса направлена на формирование у школьников способности не только генерировать оригинальные идеи, но и доводить их до стадии практического воплощения через проектную деятельность, создание медиапродуктов и социальные практики, что соответствует требованиям ФГОС ООО о метапредметных результатах и концепции «4К» (креативность, критическое мышление, коммуникация, кооперация).

В 6 классе усиливается практическая направленность внеурочной деятельности, обучающийся учится не только придумывать идеи, но и превращать их в реальные продукты — макеты, социальные акции, медиа-ролики, сценарии, плакаты. Кроме того, программа отвечает на запрос общества в подготовке инициативных молодых людей, способных адаптироваться к быстро меняющимся условиям и находить нестандартные решения в ситуациях неопределённости.

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

1. Сформировать у шестиклассников способность самостоятельно инициировать, проектировать и реализовывать креативные проекты, используя продвинутые техники мышления для решения учебных и жизненных задач.

Основные задачи учебного курса:

- Обучить полному циклу дизайн-мышления: от эмпатии и сбора данных до прототипирования и тестирования
- Развить навыки визуализации информации (инфографика, скетчноутинг, таймлайн)
- Познакомить с основами сценарного мастерства и сторителлинга для создания коротких нарративов
- Сформировать умение работать с ошибкой как с ресурсом развития
- Научить создавать простые медиапродукты

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 блоком тем для 6 класса, обучающиеся получат базовые знания о креативном мышлении и освоят 6 модулей:

Модуль 1. Дизайн-мышление: проектируем среду

Модуль 2. Визуальная грамотность: рисую мысли

Модуль 3. Логические лабиринты: задачи на нестандартное мышление

Модуль 4. Антихрупкость: превращаем ошибку в ресурс

Модуль 5. Медиа-креативность: создаём контент

Модуль 6. Социальное проектирование: меняем мир вокруг

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, информатикой при изучении модуля «Логические лабиринты»
- с русским языком при изучении модуля «Логические лабиринты»
- с биологией, экологией при изучении модуля «Социальное проектирование»
- с технологией при изучении модуля «Дизайн-мышление»
- с историей, обществознанием при изучении модулей «Социальное проектирование», «Визуальная грамотность»
- с ИЗО при изучении модуля «Медиа-креативность».

Адресат программы:

обучающиеся 6 класса средней общеобразовательной школы

Объём и срок реализации программы

По данной программе внеурочной деятельности курс «Креативное мышление» для 6 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 6 классе — 40 минут.

Продолжительность учебного года в 6 классе — 34 учебные недели

Возможность реализации с применением ЭО И ДОТ

Программа «Креативное мышление» для 6 класса адаптирована для гибридного формата (очное обучение + ЭО/ДОТ), так и для онлайн обучения. Формы работы: видеолекции, интерактивные упражнения с использованием платформ таких как, Сферум, Яндекс. Телемост, совместные онлайн-доски (на платформе Сферум), хранение и обмен файлами (Яндекс.Диск, Облако Mail.ru), 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:

- Формирование готовности к саморазвитию и самообразованию
- Формирование мотивации к творческому труду, работе на результат
- Формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению
- Освоение социальных норм и правил поведения в малых группах
- Развитие эмоционального интеллекта, коммуникативных УУД

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 Общеучебные. Анализ и синтез:

- Умение переводить информацию из одной знаковой системы в другую
- Способность выбирать наиболее эффективный способ представления информации в зависимости от задачи

1.2 Логические действия

- Способность строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей
- Умение классифицировать объекты по самостоятельно выделенным основаниям

1.3 Креативное мышление

- Способность самостоятельно формулировать проблему и видеть несколько способов её решения

2. Регулятивные УУД

2.1 Целеполагание и планирование

- Постановка цели проекта
- Разработка поэтапного плана

2.2 Контроль и коррекция

- Оценка промежуточных результатов
- Умение вносить коррективы в проект на основе обратной связи

2.3 Саморегуляция

- Работа в условиях неопределенности
- Управление временем

2.4 Самооценка

- Способность анализировать собственные ошибки и формулировать уроки на будущее
- Умение оценивать собственный вклад в командную работу и результат проекта

3. Коммуникативные УУД

3.1 Сотрудничество

- Распределение ролей в команде
- Учет разных мнений

3.2 Аргументация

- Умение формулировать собственное мнение и обосновывать его

3.3 Презентационные навыки

- Структурированное изложение идей
- Использование визуальных средств

3.4 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 техниками креативного мышления

1.1 Владение полным циклом дизайн-мышления (эмпатия, фокусировка, генерация, прототипирование, тестирование)

1.2 Владение методами решения нестандартных логических задач

1.3 Владение методом SCAMPER (семь стратегий модернизации: замена, соединение, адаптация, модификация, иное применение, исключение, перестановка

2. Создание визуальных продуктов

2.1 Создание инфографики (принципы визуализации данных: иерархия, цветовое кодирование, лаконичность)

2.2 Создание «таймлайна» (хронологический порядок, размещённый на временной оси) (структура ленты времени: хронологический порядок, визуальное выделение ключевых точек)

3. Проектная и исследовательская деятельность

4. Интеграция с учебными предметами:

- Математика:

Комбинаторные задачи

- Литература:

Использование схемы «завязка – кульминация – развязка» для анализа текстов

- Технология:

Применение этапов дизайн-мышления в технологических проекта

- Биология:

Представление эволюцию вида в виде «таймлайна» (хронологический порядок, размещённый на временной оси), а не только текстового описания

- Информатика

Перенос алгоритмов построения дерева вариантов и поиска закономерностей на учебные алгоритмические задачи

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»

Модуль 1. Дизайн-мышление: проектируем среду (6 часов)

№	Наименование разделов и тем программы	Кол-во часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Этапы дизайн-мышления. Карта эмпатии	1	Знакомство с полным циклом дизайн-мышления (эмпатия, фокусировка, генерация, прототипирование, тестирование). Упражнение «Интервью с пользователем» – опрос одноклассников о неудобствах в классе	Составление карты эмпатии (говорит, думает, делает, чувствует), работа в парах, фиксация результатов	Holst (шаблон карты эмпатии), Jamboard
2.	SCAMPER – метод модернизации	1	Освоение семи стратегий: заменить, соединить, адаптировать, модифицировать, применить для другой цели, исключить, переставить. Разбор примеров для каждого типа	Групповой мозговой штурм «Улучшаем школьную парту» с фиксацией идей в таблице (7 колонок)	Holst (таблица SCAMPER), Presentacium
3.	Быстрое прототипирование	1	Материалы для прототипирования (бумага, картон, скотч, пластилин). Правила создания объёмного макета: устойчивость, функциональность, читаемость	Создание макета «Идеальная парта» или «Уголок тишины» в группе (3-4 человека)	Flyvi (шаблоны для эскизов), фотофиксация процесса

4.	Тестирование и сбор обратной связи	1	Правила конструктивной критики: «Да, и…», фиксация замечаний, отличие оценочных суждений от предложений	Презентация прототипов для «заказчика» (другая группа), заполнение чек-листа замечаний	Yandex Forms (форма обратной связи), VK Доска
5.	Проект «Редизайн классного пространства»	2	Разработка концепции зоны отдыха, информационного уголка или системы хранения. Подготовка постера с указанием функций, материалов и этапов реализации	Создание постера А3, подготовка защиты (3-5 минут), презентация проектов перед классом, голосование за лучшую идею	Flyvi (постер), Presentacium (презентация), VK Доска
6.	Тестирование и сбор обратной связи	1	Правила конструктивной критики: «Да, и…», фиксация замечаний, отличие оценочных суждений от предложений	Презентация прототипов для «заказчика» (другая группа), заполнение чек-листа замечаний	Yandex Forms (форма обратной связи)

Модуль 2. Визуальная грамотность: рисую мысли (6 часов)

№	**Наименование разделов и тем программы**	**Кол-во часов**	**Основное содержание**	**Основные виды деятельности**	**Электронные (цифровые) образовательные ресурсы**
1.	Инфографика – рассказ в картинках	1	Принципы визуализации данных: иерархия, цветовое кодирование,	Превращение табличных данных (расписание, погода, успеваемость) в	Flyvi (шаблоны инфографики), Piktochart

			лаконичность. Анализ удачных и неудачных примеров	постер-инфографику	
2.	Пиктограммы и иконки	1	Требования к пиктограмме: читаемость, минимализм, узнаваемость, единый стиль. Разбор примеров (дорожные знаки, общественные места)	Создание серии пиктограмм для школьных кабинетов (библиотека, столовая, медпункт, гардероб, спортзал)	Holst , Figma (бесплатная версия), Presentacium
3.	Скетчноутинг – конспект с картинками	1	Принципы скетчноутинга: рисунки-символы, стрелки, акценты, минимум текста. Отличие скетч-конспекта от обычного	Создание скетч-конспекта «Как собраться в поход» (или инструкция по технике безопасности) – 10 позиций	Procreate (на планшете), обычный лист + маркеры, видеоинструкции на YouTube
4.	Таймлайн и лента событий	1	Структура ленты времени: хронологический порядок, визуальное выделение ключевых точек, масштаб	Создание таймлайна «Эволюция письменных принадлежностей» (от палочки до сенсорной ручки)	Holst (шаблон таймлайна), Time.Graphics
5.	Комикс-конспект	1	Структура комикса: кадры, персонажи, диалоги (минимум), связь между кадрами. Способы передачи действия без слов	Перевод фрагмента правила дорожного движения или исторического события в комикс из 4-6 кадров	Holst (комикс-шаблоны), Pixton, StoryboardThat
6.	Проект «Креативная инструкция»	1	Требования к инструкции: понятность, пошаговость,	Создание одностраничного постера А3 на тему «Как…»	Holst , Google Slides, VK Доска (галерея

			визуальная поддержка. Выбор темы (настольная игра, поделка, спортивное упражнение)	(склеить самолётик, пережить контрольную, не поссориться с другом)	инструкций)

Модуль 3. Логические лабиринты: задачи на нестандартное мышление (6 часов)

№	**Наименование разделов и тем программы**	**Кол-во часов**	**Основное содержание**	**Основные виды деятельности**	**Электронные (цифровые) образовательные ресурсы**
1.	Типы нестандартных задач – обзор	1	Классификация: с недостатком данных, с избытком данных, на поиск закономерности, на ложный след, пространственные	Игра «Угадай тип» – анализ 5 коротких задач, заполнение таблицы «Тип – Признак – Пример» в парах	Yandex Forms (викторина), LearningApps (классификация)
2.	Задачи на поиск скрытой закономерности	1	Числовые, фигурные и смысловые ряды. Признаки: арифметическая прогрессия, чередование признаков, скрытое действие	Решение 5 задач на нахождение пропущенного элемента, составление собственного ряда для соседа по парте	LearningApps, Quizizz
3.	Комбинаторные задачи без формул	1	Метод «дерево вариантов» как альтернатива формулам комбинаторики. Задачи на выбор одежды, маршрута, меню	Построение дерева вариантов для задач «Сколько комплектов?», «Сколько маршрутов?», составление своей задачи	Presentacium (рисование дерева), Miro
4.	Пространственное мышление: разрезание и повороты	1	Свойства геометрических фигур (симметрия, равенство частей). Задачи на разрезание, складывание, мысленный поворот	Работа с бумагой и ножницами: разрезание квадрата 4×4 на равные части, определение вида фигуры после поворота	GeoGebra, онлайн-тренажёры по пространственному мышлению, видеоролики с разборами

5.	Ложные следы и правдивые лжецы	1	Задачи на установление истинности высказываний. Типы: «рыцари и лжецы», «двое сказали правду, один солгал»	Решение 3 задач в паре, составление своей задачи о том, кто съел печенье (три подозреваемых, два правдивых показания)	Yandex Forms (логические задачи с ветвлением), онлайн-тренажёры для развития логики (ЛогикЛайк)
6.	Проект «Логическая станция»	1	Требования к логической задаче: понятное условие, однозначное решение, оригинальность (не копия известной)	Оформление задачи на листе А4 (условие + рисунок + варианты ответов), проведение «Логической станции» в классе, сборник лучших задач	Holst (оформление задачи), Яндекс Документы (сборник)

Модуль 4. Антихрупкость: превращаем ошибку в ресурс (5 часов)

№	**Наименование разделов и тем программы**	**Кол-во часов**	**Основное содержание**	**Основные виды деятельности**	**Электронные (цифровые) образовательные ресурсы**
1.	Кейс-анализ «Великие провалы»	1	Реальные истории: стикеры Post-it (неудачный клей), микроволновая печь (случайное изобретение), игра Mario (сдвиг концепции)	Разбор кейсов в группах, заполнение таблицы «Что пошло не так – Чем это стало»	Rutube (видеоролики об изобретениях), VK Доска t (общий список выводов)
2.	Рефрейминг – как перевернуть минус в плюс	1	Понятие «рефрейминг» как способ изменения отношения к проблеме. Примеры из жизни и бизнеса	Упражнение «Чем полезен вредный предмет» (дырявое ведро, разбитый горшок, исписанная тетрадь) – 3+ идеи	Miro (доска для идей), Яндекс Документы (фиксация идей)

				индивидуально	
3.	Постмортем учебного проекта	1	Алгоритм постмортема: описание провала, поиск причины, формулировка урока, новое решение	Заполнение таблицы «Провал – Причина – Урок – Новое решение» для одного из предыдущих проектов (реального или выдуманного)	Yandex Forms
4.	Игра «Музей нелепых идей»	1	Абсурдные идеи и скрытый потенциал. Правила: защищать даже самую странную идею	Каждая группа получает абсурдную идею («зонт с дырками», «красные чернила для учителя») и доказывает её пользу. Защита – 1 минута	VK Доска (выставка идей), Сферум (для онлайн-защиты)
5.	Манифест антихрупкого ученика	1	Коллективное формулирование правил отношения к ошибкам. Примеры из личного опыта	Создание плаката «10 причин не бояться ошибок» (каждая причина иллюстрируется примером). Размещение в классном уголке	Holst (плакат), Яндекс Документы (коллективное редактирование)

Модуль 5. Медиа-креативность: создаём контент (6 часов)

№	**Наименование разделов и тем программы**	**Кол-во часов**	**Основное содержание**	**Основные виды деятельности**	**Электронные (цифровые) образовательные ресурсы**
1.	Анатомия	1	Формула	Письменный	Rutube (подборка

	вирусного ролика		вирусного видео: яркий старт (аттеншн) → эмоция → неожиданная развязка. Разбор 2-3 примеров	разбор 15-секундного ролика по формуле, обсуждение в парах	коротких роликов), Яндекс Документы(шаблон анализа)
2.	Сценарий для рилс и шортс	1	Структура 15-секундного сценария: кадры, звук, действие. Отличие сценария от описания	Написание сценария для видео «Как быстро собрать рюкзак» или «Как выучить 5 иностранных слов за минуту»	Яндекс Документы (шаблон сценария), Holst (раскадровка)
3.	Креативная фотосессия предмета	1	Влияние ракурса, света, фона на восприятие объекта. Приёмы: макросъёмка, игра с тенью, неожиданный фон	Съёмка трёх необычных фотографий канцелярской скрепки (ластика, карандаша). Отбор лучшего кадра	Камера телефона, Yandex Диск (общая папка), онлайн-редакторы
4.	Подкаст за 5 минут	1	Требования к подкасту: длительность (60 сек), чёткая структура, разборчивая речь. Способы записи без студии	Запись аудиофайла на тему «Совет первокласснику, как не бояться школы» или «Почему я люблю (не люблю) математику»	Online Voice Recorder, Dictaphone на телефоне, Audacity (опционально)
5.	Мем как жанр	1	Жанровые особенности мема: узнаваемый визуальный шаблон + короткая остроумная подпись. Разбор	Создание мема на тему «Контрольная работа», «Отмена урока», «Домашнее задание» в парах	Holst, VK Доска

			удачных и неудачных примеров		
6.	Проект «Рекламный ролик для необычной книги»	1	Требования к рекламному постеру и раскадровке. Выбор книги (можно не самой известной)	Создание постера + раскадровки 30-секундного видеоролика для любимой книги (4 кадра + подписи)	Holst (постер и раскадровка), Presentacium (презентация)

Модуль 6. Социальное проектирование: меняем мир вокруг (5 часов)

№	**Наименование разделов и тем программы**	**Кол-во часов**	**Основное содержание**	**Основные виды деятельности**	**Электронные (цифровые) образовательные ресурсы**
1.	Инвентаризация проблем школы и двора	1	Методы выявления проблем: наблюдение, опрос, мозговой штурм. Отличие проблемы от неприятности	Составление общего списка проблем (мусор, сломанные стенды, одиночество новичков, шум) через голосование	Miro (коллективная доска), Yandex Forms (опрос «Что раздражает в школе?»)
2.	Идеальное решение с нулевым бюджетом	1	Принцип «Решение не должно требовать денег». Варианты: договорённости, перераспределение действий, изменение правил	Выбор одной проблемы, генерация 3+ идей (без финансовых затрат), групповое обсуждение реалистичности	Miro (кластеризация идей), VK Доска t (сбор решений)
3.	Лифт-питч – презентация за 30 секунд	1	Структура лифт-питча: проблема → решение → выгода для слушателя. Правила удержания внимания	Тренинг «Убедить директора ввести "День без гаджетов"» (30 секунд, без слайдов). Оценка жюри из одноклассников	Видеозапись на телефон, Yandex Forms (оценка выступлений)
4.	Паспорт социальной акции	1	Структура паспорта: цель, задачи, ресурсы, план действий, ответственные, ожидаемый	Заполнение бланка для выбранной акции («Собери батарейки», «Книговорот»,	Яндекс Документы(шаблон паспорта), Holst (презентация акции)

			результат	«Перемена без телефонов»)	
5.	Ярмарка социальных идей	1	Требования к презентации акции: постер, слоган, аргументация (проблема → решение → выгода)	Презентация спроектированных акций перед классом (по 2-3 минуты на команду), голосование за лучшую идею для реальной реализации	Holst (постер), Presentacium (презентация), VK Доска (галерея проектов), Yandex Forms (голосование)

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата проведения занятия
1.	Этапы дизайн-мышления. Карта эмпатии	1	1 неделя сентября
2.	SCAMPER – метод модернизации	1	2 неделя сентября
3.	Быстрое прототипирование	1	3 неделя сентября
4.	Тестирование и сбор обратной связи	1	4 неделя сентября
5.	Проект «Редизайн классного пространства»	1	1 неделя октября
6.	Тестирование и сбор обратной связи	1	2 неделя октября
7.	Инфографика – рассказ в картинках	1	3 неделя октября
8.	Пиктограммы и иконки	1	4 неделя октября
9.	Скетчноутинг – конспект с картинками	1	1 неделя ноября
10.	Таймлайн и лента событий	1	2 неделя ноября
11.	Комикс-конспект	1	3 неделя ноября
12.	Проект «Креативная инструкция»	1	4 неделя ноября
13.	Типы нестандартных задач – обзор	1	1 неделя декабря
14.	Задачи на поиск скрытой закономерности	1	2 неделя декабря
15.	Комбинаторные задачи без формул	1	3 неделя декабря
16.	Пространственное мышление: разрезание и повороты	1	4 неделя декабря
17.	Ложные следы и правдивые лжецы	1	2 неделя января
18.	Проект «Логическая станция»	1	3 неделя января
19.	Кейс-анализ «Великие провалы»	1	4 неделя января
20.	Рефрейминг – как перевернуть минус в плюс	1	1 неделя февраля

21.	Постмортем учебного проекта	1	2 неделя февраля
22.	Игра «Музей нелепых идей»	1	3 неделя февраля
23.	Манифест антихрупкого ученика	1	4 неделя февраля
24.	Анатомия вирусного ролика	1	1 неделя марта
25.	Сценарий для рилс и шортс	1	2 неделя марта
26.	Креативная фотосессия предмета	1	3 неделя марта
27.	Подкаст за 5 минут	1	4 неделя марта
28.	Мем как жанр	1	1 неделя апреля
29.	Проект «Рекламный ролик для необычной книги»	1	2 неделя апреля
30.	Инвентаризация проблем школы и двора	1	3 неделя апреля
31.	Идеальное решение с нулевым бюджетом	1	4 неделя апреля
32.	Лифт-питч – презентация за 30 секунд	1	1 неделя мая
33.	Паспорт социальной акции	1	2 неделя мая
34.	Ярмарка социальных идей	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

Модуль	Инструмент	Пример критериев
		• Детализация описаний
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

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 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 **обучющихся 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»*).
- Обучающиеся 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**:** Обучающиеся 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 обучающихся**:** 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 обучающиеся «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 ☺ 😐 ☹.