*(Приложение 2)*

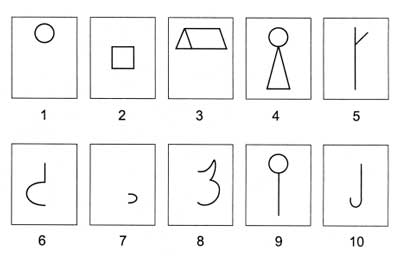
**Содержание программы**

1. **«Путешествие в удивительную страну «Вообразилию»**

**Цель:** знакомство детей с правилами поведения и взаимодействия на занятиях. Формирование интереса к занятиям.

**Игра «Чудо-сундучок»:** угадывая на ощупь, что это (игрушка, цветок, подсвечник, перчатки, клубок ниток, - дети с закрытыми глазами достают из сундучка различные предметы: часы, копилка, и т.п.). После угадывания, рассматривая предмет, дети описывают его, называя основные признаки: (цвет, форма, величина, материал) и свойства (для чего используется).

**2) Приемы развития пространственного мышления**

1. Творческая работа **«Фигуры»** (входная диагностика): дети дорисовывают образы. Фантазирование. Обсуждение идей. 

2. **Дорисовывание линий** (входная диагностика) дети дорисовывают образы. Фантазирование. Обсуждение идей.

3. **Творческая работа «Кляксография».** Перед игрой изготавливают для каждого кляксы: на середину листа выливается немного гелевой краски нескольких цветов и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Дети по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях. Чтобы образ получился законченным, дети дорисовывают необходимые детали пальчиками.

**4. «Путешествие в Фигурный город»**.

Перед детьми лежит множество вырезанных бумажных треугольников, квадратов и овалов. Игра-путешествие начинается с того, что дети одевают «сказочные» треугольные или квадратные, или овальные очки, и оказываются в воображаемом треугольном ли квадратном, или овальном городе. Здесь все предметы, дома, машины, деревья, цветы, даже люди – треугольные или квадратные, или овальные.

5. Игра **«Мозговой штурм»**: что вы «видите» в треугольных (квадратных, овальных) очках вокруг себя? Дети фантазируют и называют различные объекты.

6. Творческая работа: аппликация выбранного образа (или образов) из геометрических фигур. Моделирование картинки из фигур.

**3) Приемы развития креативности, ассоциативного мышления.**

1. **«Осень в стране «Вообразилия».**

**Цель:** развитие креативности (оригинальности, нестандартности мышления)

1.Обсуждение примет-признаков осени. Рассматривание листочков разных деревьев. Определение изменившихся признаков: изменился цвет, свойства - стали сухие, хрупкие.

2.Игра-ассоциации: на что стали похожи листья? Дети называют различные предметы, опираясь на признаки (желтые как солнце, цыпленок, яблоко; красные как роза, помидор, звездочка; сухие как высушенные цветы, страница книги; хрупкие как стекло,.

3.Творческая работа **«Листопад в Вообразилии».** Задание: сделать открытку- аппликацию листьев, но выбрать несуществующий в реальной жизни цвет листьев и неба. Дети подбирают из цветной бумаги фантастический цвет для листьев, затем восковыми мелками рисуют небо (в полосочку, горошек, клеточку и т.д.)

4. **Игра «На что похоже?»**

В «чудо-сундучке» спрятаны разные игрушки. Чтобы узнать, какие игрушки там находятся детям предлагается игра «Что на что похоже» (закрепление навыков выделять различные признаки предметов: цвет, форма, величина) и их свойства.2 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры достают из чудо-сундучка одну игрушку. Этот предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: "То, что мы достали из чудо-сундучка похоже на ..." и даёт слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку: Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой "8", которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых отгадывальщиков и предлагает следующий предмет для ассоциации

5. **Раскрашивание картинок** необычным способом (цифрами, буквами)

Детям предлагается раскрасить картинки необычными способами.

6. **Сюрреалистическая игра «Какого цвета мой смех?»**

**Цель:** расширение стереотипных границ сознания, свобода самовыражения.

Рисунок в несколько рук. Первый участник игры делает первый набросок, изображает какой-то элемент своей идеи. Второй игрок обязательно отталкиваясь от первого наброска делает элемент своего изображения и т.д. до законченного рисунка. Обсуждение творческих воплощений и полученной коллективной работы.

7.**Творческая работа «Какого цвета мой смех?»**

Дети надевают карнавальные маски, в руках – светящиеся фонарики, и отправляются в путешествие в удивительную страну «Вообразилию». В этой стране происходят чудеса. Например, можно не только услышать, но и **увидеть свой смех.** Под звуки веселой мелодии дети выполняют творческое задание – нарисовать … свой смех. На лист бумаги наливается два цвета гелевой краски. Руками и пальчиками рисуется картинка (или несколько картинок, ведь воображение остановить невозможно)

8. **Игра-лепка «Чудо-юдо».** Дети выбирают по 2-3 картинки с разичными изображениями. Описывают их признаки и особенности и далее выбирают одно из животных к которому добавляются признаки и особенности от других. Например, верблюд приобрел крылья бабочки, удав стал с рыбьим хвостом и плавниками. Далее дети из пластилина лепят то, что придумали.

**4) Приемы развития системного мышления.**

1. **Игра «Магазин игрушек».**

Дети разделяются на две команды: игрушки и покупатели. Педагог – продавец. Детям первой команды раздаются игрушки: машинка, кукла, пирамидка и т.д Они становятся игрушками в магазине. Другим детям раздаются картинки с изображением различных предметов. Покупатели приходят в магазин покупать игрушки. Например, ребенок с рисунком гитары хочет купить неваляшку. Продавец спрашивает: чем предмет на его картинке похож на игрушку. Если ребенок находит общие признаки, то он покупает себе игрушку.

Игра не только закрепляет полученные знания о признаках и свойствах различных объектов, но и учит анализировать, описывать окружающие предметы, находить у них обще*е*.

**2 .Творческая работа «Коллаж».**

**Цель:** развитие операций мышления: классификация, обобщение, оригинальности мышления. Составление из картинок и вырезок композиции, придумывание оригинального названия.

**3. Игра «Журнальный киоск»** Дети выбирают разнообразные картинки из журналов и «покупают» их, называя их общие признаки и свойства.

**4. Театрализация «Сказка».**

**Цель:** развитие системного мышления, творческого самовыражения. Дети выбирают и перевоплощаются в сказочного героя. Первый ребенок начинает сказку, рассказывая о своем герое: кто он, какой, что умеет делать, где живет и т.д. (описывая признаки и свойства). Ведущий помогает дополнить сюжет спонтанными и неожиданными ситуациями или приключениями. Далее выступает следующий сказочный герой, который встречается при необычных обстоятельствах с предыдущим героем и может стать его другом, если назовет их общие свойства или качества. Сказка продолжается, пока не примут участие все дети. Затем придумывается конец. Что произошло, чем закончилась сказка.

**5) Приемы развития диалектического мышления, преодоление стереотипных барьеров.**

**Игра "Хорошо - Плохо"**

Вариант 1. Для игры выбирается объект безразличный ребенку, т.е. не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно. Например: карандаш.

*- Нравится, что красный. Не нравится, что тонкий.*

*- Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уколоться.*

*- Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане - ломается.*

**2. Игра «Как мне повезло…»** Как мне повезло, - говорит подсолнух, - я похож на солнце.  
Как мне повезло, - говорит картошка, - я кормлю людей.  
Как мне повезло, - говорит береза, - из меня делают ароматные веники.

Дети по цепочке заканчивают фразу.

**6) Знакомство с Морфологическим анализом**.

**1. «Сказка о бабочках».**

**Цель:** знакомство детей с основами Морфологического анализа:

Детям рассказывается сказка: плоскостной театр. Белые бабочки летят в страну «Вообразилию» и преобразуются путём изменения значения сенсорных признаков (цвет, размер).

Базовые вопросы для активизации системного мышления детей:

* **С какими цветами повстречались бабочки? (**развитие наблюдательности)
* **Какими стали? Как изменились?** (сравнение)
* **На что похожи по этому признаку? Что бывает такое же?** (развитие ассоциативного мышления)
* **Кто и что еще может менять свой размер в реальном мире?** (развитие осведомленности, кругозора)

2. Творческая работа **«Ладошки».** Закрепление усвоенных сенсорных эталонов с усложнением: добавлением (цвет, форма). Дети обводят свою ладошку, располагая пальцы по своему замыслу и фантазируют, создавая образы.(человек, принцесса, клоун, собачка, лошадка и т.д.) Обсуждение творческих идей.

**7) Знакомство с Фокальным анализом**.

**1. «Встреча друзей».**

**Цель:** знакомство детей с Фокальным анализом.

В «Чудо-сундучке» находятся игрушки, которые, встречаясь друг с другом обмениваются каким-либо свойством, приобретая новые оригинальные свойства. Объяснение правил обмена признаками. Например, встретилась игрушечная лошадка на колесиках с домиком. Свойство лошадки: ездит на колесиках. Свойство домика: в нем живут куклы. Игрушки обмениваются своими признаками. Теперь домик ездит на колесиках, а лошадка выполняет функцию домика.

Вариант 2: Дети выбирают в чудо-сундучке не игрушки, а вырезанные картонные контуры различных предметов и объектов, которые можно обводить и дорисовывать самим новые приобретенные признаки. Получаются замечательные креативные рисунки, которые затем дети раскрашивают.

2. **Игра «Магазин игрушек-2»**: дети покупают в магазине по две игрушки. Называние свойств игрушек. Обмен свойствами.

3. Творческая работа **«Новые игрушки»**: дети рисуют придуманные новые игрушки с приобретенными оригинальными свойствами. Обсуждение творческих идей.

**4. Игра «Чудесные превращения».** Дети наугад выбирают 2-3 объекта, называют признаки или значения признаков (не менее 4-х) для каждого объекта. Далее, переносят названные признаки или значения признаков поочередно на другой, находящийся как бы в фокусе, объект. Поочередно обсуждается каждое сочетание: фокусный объект + признак одного из объектов. Например, фокусный объект кукла Барби + объекты с признаками: шарик (надувается), фонарик (светит), ручка (пишет). В результате кукла Барби обладает новыми свойствами (надувается, светится в темноте, пишет).

**5. Творческая работа «Изобретатель»** Продуктивная деятельность. Дети рисуют или лепят новый образ.

**8) Знакомство с типовыми приемами фантазирования.**

* Уменьшение-увеличение

1. **Игра-беседа.** Ребенку говорят: "Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?"  
- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик, или, не вставая из-за стола, выключить телевизор.  
- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.  
- Если ребенку трудно дается самостоятельное фантазирование, предложите пофантазировать совместно, задайте ему вспомогательные вопросы.

- Что будет, если у нас удлинится на время нос?  
Предложите ребенку сказать, что произойдет хорошего, а что плохого, если мы что-то будем увеличивать или уменьшать. Кому будет хорошо, а кому плохо? Это уже нравственный анализ ситуации.

- Скажи, что будет хорошего и что плохого тебе лично и другим, если волшебник увеличит тебя в 10 раз?  
Если ребенку будет трудно догадаться, помогите ему дополнительными вопросами:  
- Какого тогда ты будешь размера?   
- Согласись, было бы здорово, если можно было менять свой рост по своему желанию. Например, ты опаздываешь в садик: увеличил длину ног или частоту шагов и быстро дошел до садика, а потом сделал ноги нормальной длины. Или другой случай. Надо перейти через реку, а моста поблизости нет. Нет проблем!

**2. Игра «Встреча с Волшебниками Размера и Наоборот**». Дети знакомятся со сказочными персонажами: Волшебник Размера меняет размеры всех объектов и персонажей. А Волшебник Наоборот меняет свойства и признаки всех объектов и персонажей наоборот. Например, Волшебник Размера уменьшил Волка и увеличил Зайца. Что произойдет в новой сказке? Волшебник Наоборот превратил Кащея Бессмертного в доброго, а Василису – в злую Василису Непрекрасную. Дети фантазируют и предлагают различные версии развития сказочных событий.

3. **Творческая работа. «Превращение»** Дети придумывают любой объект и превращают его в другой с помощью изменения его размера.

* Использование предметов необычным способом:

1. **Игра «Мозговой штурм»:** необычное использование обычных предметов. Дети выбирают несколько предметов, например, газета, ключ, часы, карандаш. Далее по цепочке передают их друг другу и называют как можно необычным способом использовать их.

2. **«Новая сказка»:** Дети выбирают героев сказок и исключают у них какое-либо свойство (например, Баба-Яга без избушки-на курьих ножках или Кот без сапог. Сочиняем новую сказку по цепочке придумывая сюжет и действия героев.

3.**Коллективное рисование своих героев и сказки**

* Одушевление:

1. **Игра «Я дарю тебе…»** Дети передают по цепочке друг другу игрушку или мячик со словами «Я дарю тебе…» Предлагается придумать нестандартный оригинальный подарок (можно подарить целый мир).

2. **Творческая работа-игра «Ожившая картинка».**

Вы получили замечательный дар, все что вы нарисуете - оживает! Что бы вы нарисовали?

**3.Рассказывание историй.** «Ожившая картинка»

* «Поиск общих признаков у случайных объектов»

Игра «Как хорошо…»

Игра с картинками (кукла-снег, облако-дверь и т.д.)

Игра в командах

* «Исключение свойств»

**1.Игра-разминка «Мозговой штурм»** А что случится, если… Объекты живой природы получают новые необычные свойства. Какие? Придумывают дети.

**2.Игровое упражнение «Исключение свойств».** У сказочных персонажей исключаются некоторые их важные свойства.

Фантазирование.Перечислите свойства и качества человека, а потом одно-два свойства исключите и посмотрите, что получилось.  
- Человек не спит.  
- Человек не чувствует боли.

* Придание объектам живой и неживой природы необычных свойств

Методика этого вида фантазирования похожа на метод фокальных объектов:   
а) выбирают несколько произвольных объектов живой и/или неживой природы;  
б) формулируют их свойства, качества, особенности или черты характера. Можно придумывать и новые свойства "из головы";  
в) сформулированными свойствами и качествами наделяют человека.

**3. Творческая работа:** Фантастический рисунок

* Фантастическое дробление

Сочинение сказки. Рисунки сказочных персонажей разрезаются и складываются по желанию детей (Нос Буратино достается…Красная шапочка - … Сапоги-скороходы… ) Создается коллективный коллаж новых сказочных героев, начинается новая сказка с новыми чудесами.

Творческая работа: лепка

«Машина времени» У нас появилась машина времени! Вы в нее садитесь и можете путешествовать в ближнее и в дальнее прошлое любой страны, в ближнее и в дальнее будущее любой страны и быть там любое время. Но менять там ничего нельзя, можно только смотреть. Пока вы находитесь в прошлом или в будущем, жизнь на Земле протекает по своим обычным законам.

"Домашний вариант": сидя дома, вы глядите в "Зеркало времени" или мысленно делаете снимки "Фотоаппаратом времени" или "Кинокамерой времени" или "Волшебным глазом". Называете место и время и, пожалуйста, изображение готово.   
- Что бы вы хотели посмотреть в прошлом?  
- Какими были мама и бабушка, когда им было столько же лет, сколько вам сейчас?  
- Как жили динозавры?  
- Что бы вы хотели посмотреть в будущем?  
- Кем я буду? Сколько у меня будет детей?  
- Поговорить со своим будущим сыном.

Сочинение истории «Путешествие в прошлое».

Сочинение истории «Путешествие в будущее»

Рисунок

Творческая работа: аппликация

* Изменение привычных отношений между сказочными героями.

Мозговой штурм.

Сочинение истории

Творческая работа: коллаж из картинок.

**9) Дивергентные задачи**

* **Мозговой штурм «Что будет, если…"**   
  "... дождь будет идти, не переставая."  
  "... люди научатся летать, как птицы."  
  "... собаки начнут разговаривать человеческим голосом."  
  "... оживут все сказочные герои."  
  "... из водопроводного крана польется апельсиновый сок."
* **Сочинение историй.** Придумать сказку, в которой участвовали бы герои (различные картинки сказочных персонажей)
* **Интеллектуальная эстафета: свободное фантазирование**

Детям предлагают безудержно пофантазировать на заданную тему, используя любые приемы фантазирования и любые их сочетания. В отличие от решения какой-нибудь серьезной задачи, можно предлагать любые идеи.

* **Придумайте фантастическое растение.**  
  - На одном растении одновременно растут все известные фрукты: яблоки, груши, апельсины, авокадо, ананасы, манго, кокосы.  
  - На одном растении растут все известные фрукты и овощи (помидоры и картофель, из листьев можно сделать табак, получить болеутоляющее лекарство и "средство красоты".

- Удивительный арбуз: внутри мармелад, а вместо семечек - леденцы. Это тоже возможно, только поливать его надо сладкой водой и медом.  
- На одном дереве растут объекты живой и неживой природы.   
- Цветок сделан из шоколада и никогда не отцветает, сколько его не ешь.