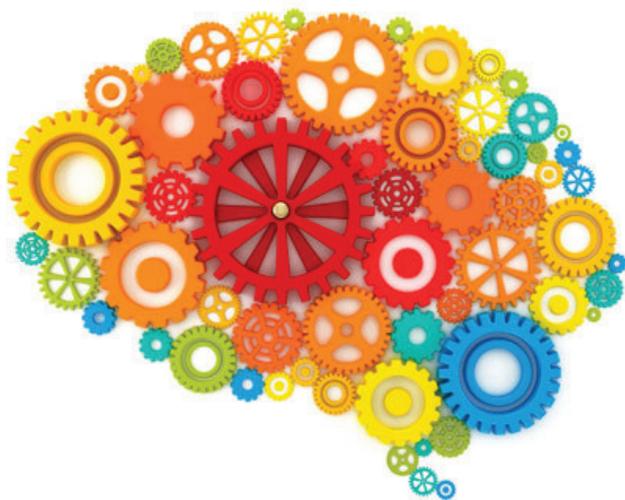


Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное образовательное
учреждение дополнительного образования
«Хабаровский краевой центр
развития творчества детей и юношества»
Центр художественно-эстетического развития

Креатив-бой «В поисках логики»

Методическая разработка занятия



Хабаровск
2017

Печатается по решению
научно-методического совета
КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ
протокол №1 от 15.03.2017 г.

Методическая разработка занятия «Креатив-бой «В поисках логики». /
М.В. Кондрашова. – Хабаровск: КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ, 2017. – 28 с.

Ответственный редактор: В.В. Лежнина
Компьютерная верстка: М.Н. Болдырева
Ответственный за выпуск: О.В. Елякина

Данная методическая разработка занятия рекомендована для организации интеллектуального досуга детей педагогам дополнительного образования детских домов, школ-интернатов и образовательных организаций дополнительного образования детей.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение	2
2. Методическая разработка занятия «Креатив-бой «В поисках логики»	5
3. Ход занятия	5
4. Заключение	20
5. Список литературы	21
6. Приложения	22

Введение

Творческое мышление и креативность являются очень полезными качествами современного человека. Высокоразвитое, или креативное, мышление позволяет учащимся открыть широкие возможности: благодаря проявлению креативности человек способен решить любую проблему, применяя творческий подход и находя нестандартные решения. Основной задачей современного образования является воспитание творческой, самостоятельной, свободной личности, так как именно творческий человек способствует развитию любой области знаний.

Что такое креативность? Креативность (от англ. create – создавать, творить) – творческие способности индивида, характеризующиеся готовностью к принятию и созданию принципиально новых идей, отклоняющихся от традиционных или принятых схем мышления и входящие в структуру одаренности в качестве независимого фактора, а также способность решать проблемы, возникающие внутри статичных систем.

На бытовом уровне креативность проявляется как смекалка – способность достигать цели, находить выход из кажущейся безвыходной ситуации, используя обстановку, предметы и обстоятельства необычным образом. В широком смысле – нетривиальное и остроумное решение проблемы.

Творческое мышление – это один из видов мышления, характеризующийся созданием субъективно нового продукта и новообразованиями в самой познавательной деятельности в работе по его созданию. Эти новообразования касаются мотивации, целей, оценок, смыслов. Главной определяющей особенностью данного мышления является наличие результата, чего-то субъективно нового, того, что создал человек. Хочется отметить, что творческое мышление или креативность – это способ мыслить, некий прогресс, который ведет к созданию нового.

Но не у всех людей креативность и творческие способности хорошо развиты. Один из способов развития интеллектуальных, творческих способностей учащихся посредством педагогической технологии ТРИЗ – креатив-бой. Креатив-бой – активное и увлекательное соревнование. Благодаря своему соревновательному характеру занятие «Креатив-бой» формирует у учащихся состояние азарта и желание победить. Соединяя в себе эмоции и интеллект, креатив-бой является средством повышения мотивации к получению новых знаний.

Форма проведения креатив-боя напоминает хорошо нам знакомые игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и разного рода викторины, но есть и суще-

ственное отличие: в качестве заданий в креатив-бое предлагаются открытые (т.е. творческие, изобретательские или исследовательские) задачи, которые не всегда имеют единственно правильное решение. Участникам креатив-боя требуется не столько эрудиция (знание фактов или событий), сколько умение объединять самые разные знания и творчески их применять. В рамках одной игры ребята могут столкнуться с задачами, для решения которых необходимы знания из различных наук (физики, биологии, экологии и т.д.) и из практики деятельности человека. При составлении или подборе задач для проведения состязания важно обратить внимание на наличие множества вариантов их решений, это позволит учащимся расширить их поиск.

Креатив-бой формирует и развивает следующие качества учащихся:

- умение работать в команде;
- системность мышления;
- оригинальность мышления;
- умение слушать и слышать собеседника;
- умение развивать мысли, высказанные другими членами команды;
- умение кратко и емко рассказать о своем решении;
- умение отстаивать свое мнение.

В креатив-бое одновременно могут принимать участие от 2 до 5 команд, в каждой – от 3 до 5 учащихся различного возраста. В каждой команде выбирается руководитель (капитан), секретарь и докладчик.

Командам предлагаются творческие задания (открытые задачи). Задания демонстрируются через проектор (слайды презентации или видеофрагменты). Кроме того, командам также выдаются тексты заданий, при необходимости справочные и другие материалы. На каждое задание выделяется от 3 до 10 минут.

Каждая команда коллективно работает над заданием, при этом секретари команд записывают варианты решений на листке бумаги. После окончания отведенного на задание времени один экземпляр ответов передается жюри, а второй остается у команды. Если есть возможность, решения можно фиксировать на компьютере и затем отправить жюри по сети Интернет или электронной почте. После этого команды по очереди обосновывают свои решения.

Жюри засчитывает только те решения, которые были зафиксированы секретарем команды до начала обсуждения. Затем командам предлагается следующее задание. В зависимости от количества времени, выделенного на креатив-бой, командам последовательно предлагается от 3 до 5 заданий.

Жюри состоит из 3–5 человек. В него могут входить эксперты, педагоги, которые оценивают качество предложенных решений, полноту их обоснова-

ния, а также их оригинальность и системность подхода. Каждый член жюри оценивает выступления всех команд. За одно задание он имеет право присудить каждой команде до 10 баллов.

По каждому заданию подводятся промежуточные итоги, при этом члены жюри кратко высказывают свое мнение о выступлениях команд. После выполнения всех заданий подводится окончательный итог соревнования, объявляются победители в заранее определенных номинациях

Примечания:

– Перед командами не ставится цель найти конкретное решение. Более того, иногда в креатив-боях используются задачи, которые имеют несколько решений. Перед командами ставится цель – предложить интересную и толковую идею.

– При решении исследовательских задач перед участниками креатив-боя ставится цель предложить наиболее рациональную и реалистичную гипотезу решения. Дело в том, что у исследовательских задач, как правило, существует «точный» контрольный ответ, однако этот ответ появился в результате большого и кропотливого труда ученых. А любое исследование начинается с разработки множества гипотез, причем многие из них впоследствии окажутся неверными. Поэтому решение исследовательских задач в креатив-бое моделирует участок работы исследователя, связанный с генерацией гипотез.

– Если в креатив-бое присутствуют болельщики или группы поддержки, им можно предложить простые задачи или вопросы на сообразительность, пока команды размышляют над полученными заданиями. За правильные ответы по усмотрению жюри тоже могут начисляться баллы. В конце креатив-боя подводятся итоги и награждаются наиболее активные болельщики. Группы поддержки могут добавить заработанные баллы своим командам, что значительно повышает эмоциональность соревнования, так как в нем принимают участие все присутствующие.

В данной методической разработке представлен конспект занятия «Креатив-бой «В поисках логики», проведенного в центре художественно-эстетического развития КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ с учащимися объединений Центра. Подобные занятия можно проводить в любых образовательных организациях.

Важно обратить внимание на то, чтобы задачи для игры были подобраны с учетом возраста его участников. Примеры таких задач можно найти в книгах А.А. Гин: «Сказки-изобреталки от кота Потряскина» для детей младшего школьного возраста, «Полцарства за идею!» – четвёртая книга из серии «Библиотека Мир 2.0» и т.д.

Методическая разработка занятия «Креатив-бой «В поисках логики»

Цель занятия: развитие креативного мышления посредством решения задач открытого типа, критериями которых являются: оптимальность идеи, эффективность рассуждения, оригинальность ответа и разработанность решения.

Задачи:

- формирование и развитие оригинальности мышления, познавательного интереса учащихся;
- развитие умения четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументированно доказывать свою точку зрения;
- формирование навыков творческого мышления и решения нестандартных задач;
- развитие познавательной активности и самостоятельной деятельности учащихся;
- развитие коммуникативных умений: общаться и работать в команде, уважать мнения других, объективно оценивать свою работу.

Целевая аудитория: учащиеся в возрасте 10–14 лет (9 команд по 7 человек).

Оборудование: мультимедийное и звуковое оборудование, 2 микрофона. Для команд: столы и стулья, таблички с номерами команд, шариковые ручки, пронумерованные бланки для решения задач. Для членов жюри: оценочные листы и шариковые ручки.

Наградная атрибутика: свидетельства участников, грамоты, диплом победителя, шоколадные батончики.

Ход занятия

Звучит музыкальная заставка, команды участников креатив-боя занимают свои места

Ведущая: Здравствуйте, дорогие друзья! Я рада приветствовать вас в этом зале. Сегодня вы станете участниками креатив-боя «В поисках логики». А знаете ли вы, что такое креатив-бой?

Ответы участников

Ведущая: Креатив-бой – это командная игра. В отличие от «Брейн-

ринга», разного рода викторин, в которых каждое задание или вопрос предполагает лишь один верный ответ, вам предстоит решать открытые задачи, на которые может быть множество различных ответов. Главным условием является логическое решение. Знаете ли вы, что такое логика?

Ответы участников

Ведущая: Логика – это наука о правильном мышлении, искусство рассуждать и умение делать правильные выводы.

Друзья, прежде чем мы начнем, позвольте попросить вас встать с мест и пройти в свободную часть зала.

Все участники проходят в свободную часть зала и встают в круг. Проводятся игра «Сломанный телефон».

После чего участники занимают свои места

Ведущая: Мы готовы начать игру! Позвольте представить членов нашего жюри.

Ведущая под аплодисменты представляет жюри

Ведущая: Сейчас, дорогие участники, вам необходимо придумать название команды, а также назначить капитана и спикера (человека, который будет фиксировать все решения). Для этого вам отводится 3 минуты. Итак, время пошло!

Команды выполняют задание

Ведущая: Давайте познакомимся с командами.

Команды по очереди представляются

Ведущая: Итак, уважаемые участники, начинаем первый раунд игры!

Играет музыкальная заставка

Ведущая: Внимание, условия выполнения заданий первого раунда. На экране появятся 3 картинки, вам необходимо понять, что их объединяет. Ответы нужно записать на листах с указанным номером задания. Для выполнения задания вам даются 3 минуты. Вы готовы? Отлично, тогда мы начинаем!

Играет музыкальная заставка

Ведущая: Внимание на экран.



Ведущая: Что же общего между тремя этими картинками?

Команды выполняют задание

Ведущая: Уважаемые участники, время! Внимание на экран, правильный ответ: это все сказочные летательные средства.

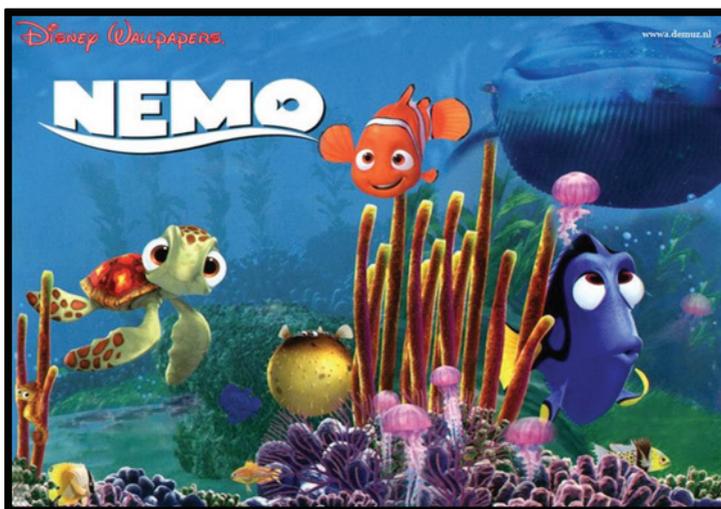


Ведущая: Задание второе: на экране появятся 2 картинки, которые ассоциативно связаны с мультфильмом; ваша задача – дать название этого мультфильма. Ответы необходимо записать на листах с указанным номером задания. Время, отведенное для ответа, – 2 минуты. Внимание на экран!



Команды выполняют задание

Ведущая: Правильный ответ – мультфильм «В поисках Немо».



Ведущая: Задание № 3, внимание на экран.



Команды выполняют задание

Ведущая: Время вышло. Правильный ответ – мультфильм «Русалочка».



Ведущая: Задание № 4.



Команды выполняют задание

Ведущая: Итак, правильный ответ – мультфильм «Золушка».



Ведущая: Вот и остался позади первый раунд нашей игры.

Прощу капитанов команд сдать бланки с ответами.

Капитаны команд отдают жюри бланки с ответами

Ведущая: Как ваше настроение, друзья?

Ответы участников

Ведущая: Отлично, тогда мы продолжаем!

Играет музыкальная заставка

Ведущая: Внимание! Правила выполнения заданий второго раунда: сейчас на экране появится первая задача, условие которой я зачитаю вслух, для ее решения вам будет дано 4 минуты. У вас может быть несколько вариантов ответов, их необходимо вписать в бланки, которые вам раздадут мои помощники. По истечении времени капитаны команд должны подойти ко мне, представить самое, на ваш взгляд, лучшее решение и сдать бланки ответов. Вы готовы?

Помощники раздают бланки ответов для первой задачи

Ведущая: Внимание на экран!

Ведущая зачитывает условие задачи

КАК ОТВАДИТЬ ДЕТЕЙ ОТ ТЕЛЕВИЗОРА?

Некоторые дети не хотят ни учиться, ни даже гулять. Они весь день сидят дома, «прилипнув» к экрану телевизора.

Что нужно сделать, чтобы дети проводили у «ящика» меньше времени?



Команды решают задачу

Ведущая: Время вышло, и для оглашения ваших ответов я приглашаю капитанов команд.

Капитаны команд предлагают свои решения

Ведущая: Какие интересные решения! Сейчас я попрошу вас вновь обратить внимание на экран: решение от автора задачи.



Ведущая зачитывает ответ от автора задачи



Отец двух мальчишек из Вашингтона придумал оригинальный способ борьбы с телевизионной лихорадкой.

Он подсоединил телевизор к динамо- машине, которую надо было крутить, сидя на велораме и усердно работая ногами. После этого интерес детей к телевизору заметно снизился. Они стали смотреть только самые интересные передачи.

***Ведущая:** Попрошу капитанов команд занять свои места и обратить внимание на экран: задача № 2.*

Помощницы раздают бланки ответов для второй задачи.

Ведущая зачитывает условие задачи

Кошка аптекаря из Женевы Жана Пиното любила спать в витрине. Как ни пытался Жан отучить её от этой привычки, ничего не помогало – вновь и вновь кошка пробиралась в витрину и сладко там засыпала. Ну, раз кошку не отучить, пришлось придумать, как извлечь из этого пользу. Что придумал хозяин кошки?

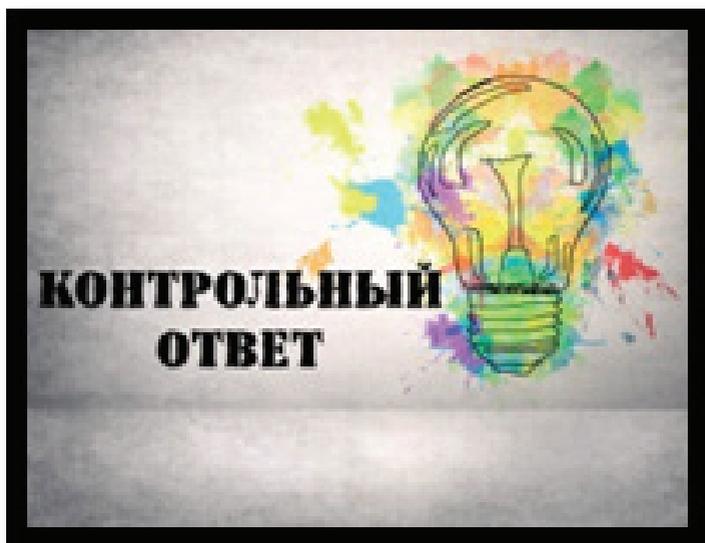


Команды решают задачу

Ведущая: Время вышло, и вновь для оглашения ответов я приглашаю капитанов команд.

Капитаны команд предлагают свои решения

Ведущая: Отличные решения! А вот и ответ от автора задачи.



Жан решил использовать животное в качестве живой рекламы. Он повесил рядом с кошкой плакат, рекламирующий пилюли от бессонницы. После этого продажа снотворного возросла, а аптека стала городской достопримечательностью.



Ведущая обращает внимание на экран и зачитывает ответ от автора задачи.

Ведущая: Попрошу капитанов вернуться к командам. Задача № 3.

Помощницы раздают бланки ответов для третьей задачи.

Ведущая зачитывает условие задачи

В центре Алжира есть «чернильное» озеро: вода в нём имеет чернильный цвет. И вот что интересно: в озеро впадает несколько рек и во всех кристально- чистая вода. На дне озера тоже нет никаких веществ, которые могли бы придать воде чернильный цвет. Откуда же берутся чернила?



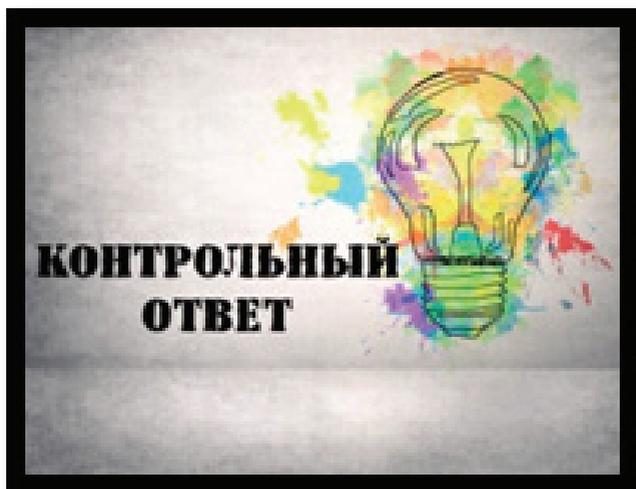
Команды решают задачу

Ведущая: Уважаемые участники, время истекло. Капитаны, мы ждем ваших ответов!

Капитаны команд предлагают свои решения

Ведущая: Какие интересные предположения! Но что же нам расскажет автор задачи?

Ведущая зачитывает ответ от автора задачи



Ведущая: Капитаны занимают свои места. А мы продолжаем! И вот на экране уже четвертая задача.

Помощницы раздают бланки ответов для четвертой задачи.

Ведущая зачитывает условие задачи



Команды решают задачу

Ведущая: Уважаемые участники, время! Капитаны, ваши ответы?

Капитаны команд предлагают свои решения

Ведущая: Просто превосходные решения! Как же было на самом деле? Внимание на экран!

Ведущая зачитывает ответ от автора задачи



Сальвини, лихорадочно обдумывая ситуацию в антракте, не растерялся – перед вторым актом он покрасил руки чёрной краской и надел белые перчатки. Выйдя на сцену, он небрежным жестом снял их, и сложилось впечатление будто в первом акте актёр был в них



Ведущая: Прошу капитанов вновь вернуться на свои места. Вашему вниманию предлагается задача № 5!

Помощницы раздают бланки ответов для пятой задачи.

Ведущая зачитывает условие задачи



Команды решают задачу

Ведущая: Время вышло! Капитанов команд приглашаю для объявления своих решений.

Капитаны команд предлагают свои решения

Ведущая: Очень оригинальные и креативные решения! А вот и ответ от автора.

Ведущая зачитывает ответ от автора задачи





Ведущая: Скажите, а вы когда-нибудь что-нибудь изобретали?

Ответы участников

Ведущая: Сейчас я предлагаю вам на время стать изобретателями. Обратите внимание, на экране вы видите 3 предмета: фонарик, радио и вентилятор.



Ведущая: Ваша задача – проявить изобретательность и, соединив эти предметы, придумать полезное изобретение, возможно, даже не одно. За 4 минуты вы должны нарисовать его или описать его функционал в бланке ответов. Время пошло!

Команды выполняют задание

Ведущая: Уважаемые участники, это задание было завершающим. Прошу капитанов команд представить свои изобретения.

Капитаны команд отдают бланки с ответами и рассказывают о своих изобретениях.

Ведущая: Какие замечательные идеи! Пока уважаемые члены жюри подводят итоги, я предлагаю нам немного отдохнуть и потанцевать.

Жюри подсчитывает баллы, в это время проходит небольшая дискотека.

Ведущая: Для объявления результатов нашего креатив-боя слово представляется _____ (члену жюри).

Член жюри объявляет результаты.

Каждый участник креатив-боя награждается свидетельством, команды – грамотами в различных номинациях («За системность решения творческой задачи», «За лучшую практическую идею», «За лучшее обоснование решения», «За самую оригинальную идею», «За самую оригинальную техническую идею», «За самое большое количество креативных идей», «За скорость решения логических задач» и т.д.).

Победителям вручаются диплом и шоколадные батончики.

Ведущая: Завершилась наша увлекательная игра «Креатив-бой «В поисках логики». Вы проявили свою удивительную креативность и оригинальность. Что больше всего вам запомнилось? Что было интересным? Что не понравилось? Что вам показалось сложным? Узнали ли вы сегодня что-то новое? Хотели бы вы еще принять участие в подобном соревновании, проявить свое креативное мышление, смекалку?

Все желающие высказываются.

Ведущая: Я очень рада, что вам понравилась наша игра. Спасибо за участие и до новых встреч, друзья!

Заключение

Включение подобного рода занятий (мероприятий) с использованием разнообразных развивающих заданий, направленных на развитие памяти, внимания, воображения, логического мышления и ряда других важных психических функций, в традиционный образовательный процесс является одной из важнейших задач каждого педагога, так как они влияют на:

- положительную динамику развития креативного мышления, выявленную в ходе организованного психолого-педагогического диагностирования, что служит показателем активизации познавательной деятельности образовательного процесса;
- организацию творческой деятельности учащихся с учетом выбранной стратегии, что позволит сохранить уровень и качество полученных знаний на достаточно высоком уровне;
- активизацию познавательного интереса учащихся.

Все это будет более эффективно при условии систематического использования методов и приемов развития креативного мышления в образовательном процессе. Как утверждал известный канадский писатель Джон Кехо: «Творческая деятельность – это необходимость для успешной жизни. Проснувшийся творческий дух – это способность регулярно и непрестанно решать повседневно возникающие проблемы уникальным, новаторским образом, быть по ту сторону рутины и шаблонов, использовать вдохновение, всегда живущее в нас, и следовать нестандартным мыслям. Открыв и используя внутренний дух творчества, каждый человек превращает всю свою жизнь в радостное приключение».

Список литературы

- Гин А.А., Андржевская И.Ю. 150 творческих задач о том, что нас окружает: учебно-методическое пособие. – Сер. Проект «Креативное мышление». – М.: Вита-Пресс, 2012. – 213 с.
- Гин А.А., Кавтрев А.Ф. Креатив-бой: как его провести. Методическое пособие для общеобразовательных школ и учреждений дополнительного образования. – М.: Вита-Пресс, 2015. – 32 с.
- Утемов В.В., Зиновкина М.М., Горев П.М. Педагогика креативности: прикладной курс научного творчества. Учебное пособие. – Киров: АНОО «Межрегиональный ЦИТО», 2013. – 212 с.
- Эдвард де Боно. Генератор креативных идей. – СПб: Питер, 2008. – 192 с.
- Гин А.А. ТРИЗ-педагогика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://educ.wikireading.ru/1668>.

Приложения

Приложение 1

Игра «Испорченный телефон»

Это игра направлена на развитие внимания, слуха, а также помогает настроить участников на позитивный лад.

Правила: Все участники должны встать в один большой круг так, чтобы было удобно шептать на ушко друг другу загаданное ведущей слово (фразу). Ведущая загадывает слово (фразу) и шепчет его стоящему справа участнику так, чтобы не услышали остальные. Задача участника, услышавшего слово (фразу) от ведущего, – прошептать его следующему игроку. Третий передаст слово (фразу) шепотом четвертому и так дальше по цепочке. Последний игрок громко вслух называет то, что услышал. Обычно его слово или фраза сильно отличается от того, что было задано ведущей, и вызывает всеобщее веселье.

Приложение 2

Оценочные листы Креатив-бой «В поисках логики»

Баллы выставляются следующим образом:

1 балл – за каждый оригинальный и логичный ответ;

2 балла – за ответ, предложенный автором задачи;

1 балл – дополнительный.

Для решения задач участникам дается по 3–4 минуты.

Название команды	Номер задачи										
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	Дополнительный балл	Общий балл

ЗАДАЧА № 2

Название команды: _____

Условие задачи: Кошка аптекаря из Женевы Жана Пиното любила спать в витрине. Как ни пытался Жан отучить ее от этой привычки, ничего не помогало: вновь и вновь кошка пробиралась в витрину и сладко там засыпала. Ну, раз кошку не отучить, пришлось придумать, как извлечь из этого пользу. Что придумал хозяин кошки?

Решение:

ЗАДАЧА № 3

Название команды: _____

Условие задачи: В центре Алжира есть «чернильное» озеро: вода в нем имеет чернильный цвет. И вот что интересно: в озеро впадает несколько рек, и во всех – кристально чистая вода. На дне озера тоже нет никаких веществ, которые могли бы придать воде чернильный цвет. Откуда же берутся «чернила»?

Решение: _____

ЗАДАЧА № 4

Название команды: _____

Условие задачи: Знаменитый итальянский актер Сальвини однажды, исполняя роль Отелло, забыл покрасить руки черной краской. Заметил свою оплошность он только на сцене к завершению первого акта. Наверняка, обратили внимание на белые руки и зрители. Как выкрутиться актеру?

Решение: _____

ЗАДАЧА № 5

Название команды: _____

Условие задачи: В 1896 году в Екатеринбурге один крестьянин построил большой бревенчатый дом, обставил его деревянной мебелью, обложил со всех сторон поленьями, облил поленья керосином и поджег при большом скоплении народа. В результате этой акции он разбогател. Как ему это удалось?

Решение: _____

Для заметок

Для заметок

Для заметок

Креатив-бой «В поисках логики»
Методическая разработка занятия

Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Хабаровский краевой центр развития творчества детей и юношества»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87
тел. / факс: (4212) 30-57-13
e-mail: yung_khb@mail.ru
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 23.06.17

Тираж: 10 экз.

Материалы сборника опубликованы
на сайте КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ