## Правила проведения «Креатив-боя»

**Цель:**повышение уровня сформированности основных характеристик креативности при решении задач открытого типа: оптимальности идей, эффективности рассуждений, оригинальности ответа и разработанности решения.

**Задачи:**

1)развитие системности, оригинальности мышления; развитие психических познавательных процессов;

2)развитие умений четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключе­ния, аргументировано доказывать свою точку зрения;

3)формирование навыков творческого мышления и развитие умения ре­шать нестандартные задачи;

4)развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;

5)формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в группе, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников.

**Планируемые результаты**

*Личностные УУД:*

**1.**     установка на поиск решения проблем;

**2.**     критичность;

**3.**     развитие навыков сотрудничества со сверстниками при постановке и решении учебных, конкретно-практических задач, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

*Регулятивные УУД*:

1.     способность регулировать свою познавательную и учебную деятельность;

2.     принимать и сохранять учебную задачу;

3.     учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;

4.     планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;

5.     учитывать правило в планировании и контроле способа решения;

6.     осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;

**7.**     учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей***.***

*Познавательные УУД:*

1.     основы умения учиться: различать известное и неизвестное, критериально и содержательно оценивать процесс и результат собственной учебной работы, целенаправленно совершенствовать предметные умения;

2.     ориентироваться на разнообразие способов решения задач;

3.     устанавливать причинно-следственные связи;

4.     строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;

5.     обобщать, т. е. выведение общности для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи;

6.     осуществлять подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и их синтеза;

7.     устанавливать аналогии;

8.     владеть общим приемом решения задачи.

*Коммуникативные УУД*:

1.     иметь свою точку зрения и аргументировано ее отстаивать;

2.     строить речевое высказывание в устной и письменной форме;

3.     учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;

4.     понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;

5.     донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи.

6.     организовывать свою деятельность внутри группы, распределяя между собой «роли»; понимать позиции разных участников коммуникации и продолжать их логику мышления.

В «Креатив-бое» одновременно могут принимать участие от 2 до 5 команд. В команде может быть от 3 до 6 человек.. В каждой команде выбирается руководитель (капитан), секретарь, а также докладчик(спикер). Командам предлагаются творческие задания – открытые задачи. Задания демонстрируются на большом экране – это могут быть слайды презентации или видеофрагменты. Кроме того, командам также выдаются тексты заданий, справочные и другие необходимые материалы. На каждое задание выделяется от 5 до 10 минут.

Каждая команда коллективно работает над заданием, при этом секретари команд записывают варианты решений на листке бумаги под копирку. Если позволяют условия, то решения лучше фиксировать на компьютере и отправлять их жюри по сети или по электронной почте. После окончания отведённого на задание времени один экземпляр ответов передаётся в жюри, а второй остаётся у команды. После этого команды по очереди докладывают и обосновывают свои решения. Жюри засчитывает только те ответы, которые были зафиксированы секретарём команды до начала обсуждения данного задания. Затем командам предлагается следующее задание. В зависимости от количества времени, которое выделено на «бой», командам последовательно предлагается от трёх до пяти заданий.

Жюри конкурса состоит из 3–5 человек. В него могут входить эксперты, учителя, а также старшие школьники. 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 высказывают краткое мнение о выступлениях команд. После выполнения всех заданий подводится окончательный итог соревнования и объявляются победители в заранее определённых номинациях.

**«Креатив-бой”**

**«ДУМАЙ! РЕШАЙ! ТВОРИ!»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Слайд 1** | **Ведущий:** | Добрый день всем!  ***Я рада вас сегодня встретить***  ***Мне интересны вы, друзья***  ***И ваши умные ответы***  ***Не обойду вниманьем я.***  ***Сегодня ждут нас наблюдения***  ***И выводы, и рассуждения…***  ***А чтобы впрок пошёл урок,***  ***Активным самым будь, дружок!***  **Девиз: «Чтобы быть умным – не надо много знать. А надо много думать**»  *(Звучат фанфары)*  Здравствуйте, уважаемые учителя, ребята!  Я рада приветствовать вас на игре «Креатив – бой».  Нас ждет увлекательное соревнование по решению изобретательских задач. Готовиться к изобретательству надо с детства – чем раньше, тем лучше. |
| **Слайд 2** | **Ведущий** | Эту игру с полным правом можно назвать мини-моделью нашей жизни. Ведь вся жизнь - открытая задача. И от того, насколько успешно ты ее решаешь, зависит твое настоящее и будущее  За ходом нашей работы будут наблюдать эксперты. Именно им предстоит оценить оригинальность и изобретательность наших команд.  Итак, в составе экспертной группы:  **(представление экспертов)** |
| **Слайд-3** | **Ведущий** | Внимание, мы начинаем!  Вам предстоит пройти 4 шага в процессе командообразования.  Шаг-1  Вам дается 1 минута для выбора названия команды. Помните известную истину “Как вы лодку назовете, так она и поплывет”.  Время пошло  **(выбор названия команд)** |
| **Слайд-4** | **Ведущий** | Шаг -2  Слово капитан – означает главный.  Вам дается 1 минута, чтобы выбрать капитанов команд, тех, кто должен вести вас к победе.  **(выборы капитанов)** |
| **Слайд-5** | **Ведущий** | Шаг-3  Как известно, “истина рождается в спорах”. Чтобы умные мысли и интересные идеи не повисли в воздухе, каждой команде нужен секретарь.  Ваша минута пошла!  **(выборы секретарей)** |
| **Слайд 6** | **Ведущий** | Шаг- 4  Слово - сильное оружие в руках умелого оратора.  Именно такими должны быть спикеры ваших команд.  И для выбора спикеров вам дается 1 минута.  **(выборы спикеров)** |
| **Слайд 8** | **Ведущий** | Позвольте огласить правила нашей игры  В течение всей игры вам будет предложено 5 задач (по 3 минуты на каждую).   1. Внимательно проанализируйте задачу 2. Придумайте как можно больше идей. 3. Выберите лучшее решение и запишите его. 4. Спикеры команд по очереди представляют свои решения. 5. Капитаны отвечают на вопросы команд-соперников (по 2 каждой команде) 6. Эксперты подводят итоги   Максимальный балл за решение одной задачи - 10.  Эксперты также определят «лучших» и капитана и спикера, которые принесут своим командам по 2 дополнительных балла. |
| **Слайд 8** | **Ведущий** | Эксперты оценивают работу команд   1. Ответы, которые не проходят по этическим соображениям или не подходят к данной задаче не оцениваются. 2. За каждый обоснованный ответ назначается 1 -5 б. 3. За контрольный ответ назначается дополнительно еще 5 баллов. 4. Эксперты могут добавлять баллы за четкие формулировки ответов, за хорошие выступления спикеров и т.д. 5. Эксперты могут назначать штрафные баллы за выкрики, шум при докладах, споры с экспертами и т.д.   И хочу сказать, что перед командами вовсе не ставится цель найти контрольный ответ. Командам ставится цель – предложить интересную и толковую идею.  Эксперты также определят «лучших» и капитана, и спикера, которые принесут своим командам по 2 дополнительных балла.  - Победитель креатив-боя  - Лучший капитан признан;  - Лучший спикер;  - «За самую практическую идею»;  - «За самую оригинальную идею»;  - «За лучшее обоснование идеи».  Итак, мы начинаем всем удачи! |
| **Слайд 9** | **Ведущий** | **Внимание! Задача №1**  Уронила Таня мячик    Из бетонного пола торчит железная труба метровой длины с открытым верхним концом.  Таня уронила туда теннисный мячик.  Как его достать? |
| **Заслушиваются ответы каждой команды.** | | |
| **Слайд 10** | **Ведущий** | **Контрольный ответ** Налить в трубу воду – мячик всплывёт |
| **Слайд 11** | **Ведущий** | **Внимание! Задача №2**  **Кот и скворцы.**  Как только в скворечнике на дереве запищали птенцы, тут как тут объявился кот – ходит, облизывается, поживу чует. Мальчик, смастеривший домик для скворцов, захотел помочь птицам. И придумал способ, как закрыть котам доступ к скворечнику.  Как он это сделал? |
| **Заслушиваются ответы каждой команды.** | | |
| **Слайд 12** | **Ведущий** | **Контрольный ответ.**  Мальчик обернул ствол дерева жестяным кольцом. |
| **Слайд 13** | **Ведущий** | **Внимание! Задача № 3**  **Ёж в яблоках**  Многим с детства знакома картинка: ёж, несущий на своих иголках яблоко. Куда и зачем он его несёт? Ведь на зиму ежам запасы не требуются. Всю зиму они, как и медведи, спят. Более того, зоологи утверждают, что яблоки ежи вообще не едят – они насекомоядные! Интересно, что из множества яблок ежи выбирают самые кислые или дички. Зачем ежам яблоки? |
| **Заслушиваются ответы каждой команды.** | | |
| **Слайд 14** | **Ведущий** | **Контрольный ответ.**  Ежи натыкают на иглы кислые и едкие продукты, чтобы  продезинфицировать иглы. |
| **Слайд 15** | **Ведущий** | **Внимание! Задача №4**  «Приманка для клиентов»  Владелец одного небольшого ресторана в Америке оказался на грани банкротства. Главная причина — мало посетителей. Он как-то пожаловался на трудности своему другу, а тот неожиданно предложил оригинальную идею. Хозяин попробовал и, через некоторое время клиентов в заведении было хоть отбавляй. Предложите и вы, как завлечь людей в ресторан?  Учтите, что повар в ресторане был хороший, обстановка уютная, а сервис на высоте. |
| **Заслушиваются ответы каждой команды.** | | |
| **Слайд 16** | **Ведущий** | **Контрольный ответ:**  Владелец ресторана ввел правило: каждый клиент сам решает, сколько заплатить за блюда, которые он заказал. Слух о том, что в этом заведении можно заплатить столько, сколько посчитаешь нужным, быстро распространился. Посетители пошли сплошной чередой. При этом оказалось, что за некоторые блюда, они платили гораздо больше, чем была их реальная стоимость. |
| **Слайд 17** | **Ведущий** | **Внимание! Задача №5**  Пляшущие медведи  В белорусском местечке Сморгонь в позапрошлом веке существовала «медвежья академия», где косолапых артистов учили разным уморительным штучкам. В природе медведи иногда становятся на задние лапы, если в этом есть необходимость, так что закрепить это умение «учёного медведя» не составляло труда.  Но как научить медведя не только становиться на задние лапы, но ещё и пританцовывать? |
| **Заслушиваются ответы каждой команды.** | | |
| **Слайд 18** | **Ведущий** | **Контрольный ответ:**  Была оборудована специальная хата с каменным полом, под которым находилась печь. В хату впускали молодого ручного медведя и нагревали пол. Животное, которому жгло лапы, чтобы меньше страдать, становилось на задние лапы. Пол нагревали сильнее, и медведь начинал припрыгивать. Эти рефлексы закрепляли с помощью звукового сигнала и лакомства. |
|  | | |
| **Слайд 19** | **Ведущий** | **Конкурс болельщиков.**  Откуда рыба в пруду?  В большом городе в центре жилого микрорайона был котлован, где брали песок для строительства. После окончания застройки котлован заполнили водой – решили, пусть будет искусственный водоем, место отдыха горожан. К изумлению жителей, на следующий год у водоема появились рыбаки – мальчишки, и взрослые приносили домой плотву карасей, ершиков. Многие решили, что это рыболовы – любители выпустили в водоем мальков или рыбью икру. Но оказывается, в глухих изолированных водоемах, возле которых не бывает людей, тоже водится рыба.  Откуда берется рыба в закрытых прудах и водоемах? |
| **Слайд 20** |  | **Контрольный ответ.**  Рыбы достаточно быстро заселяют все подходящие водоемы. Они откладывают икру на траву и другую растительность на мелководье. Плавающие и ныряющие птицы задевают лапками или другими частями тела за траву, икринки прилипают к ним. Птицы летят на другие водоемы. И там происходит все наоборот – икра, смоченная водой, снимается при касании растительности или других подводных предметов. |
| **ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КРЕАТИВ -БОЯ**  **Выступление экспертов.**  **НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ПО НОМИНАЦИЯМ**  • Лучшим капитаном признан;  • Лучшим спикером эксперты назвали;  • «За самую практическую идею»;  • «За самую оригинальную идею»;  • «За лучшее обоснование идеи».  Всем участникам игры вручаются сертификаты участников | | |
| **Слайд 24** | **Ведущий** | **Спасибо за внимание!** |