

**Пояснительная записка**

Современная парадигма образования базируется на признании значимости личностных ценностей, формировании и развитии образовательных компетенций, воспитании таких качеств, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Основной характеристикой современного ребенка становится мобильность, то есть способность быстро оценивать ситуацию, принимать решения, действовать и нести ответственность за свои действия.

В связи с этим для детей личностно значимым становится поиск собственного «я», выстраивание жизненных перспектив и возможностей реализации себя во внешнем мире, наличие поля выбора и умение его сделать, осознание своих сильных и слабых сторон, развитие готовности анализировать последствия своего выбора и делать выводы.

Одной из наиболее эффективных технологий воспитания новой культуры мышления, позволяющей ребенку адекватно воспринимать постоянно изменяющийся мир, понимать подлинную природу происходящих событий, приобрести навыки решения проблемных задач является ТРИЗ (теория решения изобретательских задач).

В целях повышения эффективности образовательного процесса в МАУ ДОД ДЮЦ «Восхождение» активно ведётся работа по теме: «Внедрение ТРИЗ-технологий в образовательное пространство Центра». Цель этой работы - обеспечение всесторонней поддержки развития творческой личности ребенка. В рамках этой темы педагогом Огневой Тамарой Геннадьевной разработано занятие для воспитанников коллективов художественной направленности с целью развития творческого мышления посредством ТРИЗ-педагогики «Креатив-бой».

Данное занятие проводилось в хореографическом ансамбле «Радуга», вокальном ансамбле «Ветерок», вокальной студии «Серебряная нотка», изо-студии «АРХиП» для подростков 12-15 лет.

«Креатив-бой» - это интеллектуальное командное соревнование, в котором в качестве заданий предлагаются открытые (т.е. творческие, изобретательские, исследовательские, а может быть, и социальные) задачи. Такие задачи далеко не всегда имеют единственно правильный ответ. Участникам «боя» требуется не столько эрудиция (знание фактов или событий), сколько умение объединять самые разные знания и творчески их применять.

**Цель**: развитие у детей основных характеристик креативности: системности и оригинальности мышления, умений четко и ясно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения.

**Задачи:**

* способствовать развитию умения решать нестандартные задачи;
* активизировать познавательную активность учащихся;
* способствовать укреплению коммуникативных умений: общаться и взаимодействовать в группе, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
* способствовать формированию нового взгляда на решение проблемных ситуаций

**Качества, которые формирует и развивает «Креатив-бой»:**

• 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.

**Ожидаемые результаты:**

* у участников развиты навыки системного и оригинального мышления;
* сформированы умения четко и ясно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;
* развито умение решать нестандартные задачи;
* повысилась тяга к познавательной деятельности;
* укрепление различных коммуникативных умений.

**Правила проведения «Креатив-боя».**

В «Креатив-бое» одновременно могут принимать участие от 2 до 5 команд. В команде может быть от 3 до 5 «бойцов», причем лучше различного возраста. В каждой команде выбирается руководитель (капитан), секретарь, а также докладчик. 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 фиксируют варианты решений на листке бумаги. После окончания отведенного на задание времени команды по очереди докладывают и обосновывают свои решения. Лист с ответами передаются жюри. Жюри засчитывает только те ответы, которые были зафиксированы секретарем команды до начала обсуждения данного задания. Затем командам предлагается следующее задание. В зависимости от количества времени, которое выделено на бой, командам последовательно предлагается от пяти до шести заданий.

Жюри конкурса состоит из 3-5 человек. В него могут входить эксперты, педагоги, а также старшие воспитанники. 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 могут высказать краткое мнение о выступлениях команд. После выполнения всех заданий подводится окончательный итог соревнования, и объявляются победители в заранее объявленных номинациях (самое оригинальное решение, лучшая практическая идея и т.д.). Заметим, что перед командами вовсе не ставится цель найти контрольный ответ. Командам ставится цель – предложить интересную и толковую идею. Предложенные детьми ответы бывают интереснее и лучше контрольного ответа. При решении исследовательских задач перед участниками боя ставится цель найти наиболее правдоподобную гипотезу.

Если на бое присутствуют болельщики или группы поддержки, то, пока команды размышляют над полученными заданиями, им можно предложить простые задачи или вопросы на сообразительность. За правильные ответы им, по усмотрению жюри, тоже могут начисляться баллы. В конце боя можно подвести итоги и наградить наиболее активных болельщиков.

Длительность занятия «Креатив-бой»- 1 – 1,5 часа.

**Необходимое оборудование:**

- просторный учебный класс, столы и стулья расставлены по количеству команд,

- мультимедиа оборудование, слайды с заданиями,

- письменные принадлежности,

- таймер обратного отсчета,

- раздаточный материал с задачами.

Методическая разработка занятия адресована методистам, учителям общеобразовательных учреждений, педагогам дополнительного образования, в целом, всем тем, кто стремится выявлять, развивать, стимулировать, формировать уникальные способности детей.

**Ход занятия**

**Вводные слова ведущего:**

Здравствуйте уважаемые ребята! Рады приветствовать вас на игре «Креатив-бой».

Ребята, как вы думаете, что значит «Креатив-бой»? Как вы понимаете слово «креативность»?

Для того чтобы определить как вы умеете рассуждать и находить выходы из разных ситуаций, мы будем задавать вам задачи. Эти задачи не простые, они называются *открытые*. Что такое открытая задача и что такое закрытая задача? Закрытые задачи - это задачи, которые имеют только один ответ, который надо найти.

*Открытые задачи –* это такие задачи, на которые можно дать множество ответов, у них нет единственного правильного решения. Возможно, понадобятся какие-то дополнительные данные, а какие-то данные в этой задаче окажутся лишними. Наша повседневная жизнь ставит перед нами только открытые задачи. Открытая задача может иметь самые разные подходы и решения. Возможно, что какой-то ответ не является самым лучшим, и его невозможно применить в жизни. Такие задачи вы всегда видите вокруг себя.

Сейчас в качестве разминки мы попытаемся вместе решить несколько открытых задач.

**Примеры открытых задач**

**1.** Поспорил как-то хитрый мужчина со своими друзьями, что не будет днём пить и есть, а ночью – спать, две недели. Что делать? Не под силу такое обычному человеку. Как выиграть спор?

*Контрольное решение:*

Хитрый мужчина спал днём, а пил и ел ночью. Так и выиграл спор.

**2.** Некоторые дети не желают ни учиться, ни гулять — весь день они сидят дома, «прилипнув» к экрану телевизора или компьютера.

Как заставить детей проводить поменьше времени у «ящика»?

*Контрольное решение:*

Отец двух мальчишек из Вашингтона придумал оригинальный способ борьбы с телевизионной лихорадкой. Он отключил телевизор от сети и подсоединил к динамо-машине, которую надо приводить в движение, сидя на велораме и усердно работая ногами. После этого интерес к телевизору заметно снизился.

**Знакомство с правилами «Креатив-боя»**

*На мультимедиа правила креатив-боя:*

1. Всем командам на листах выдаётся задача. На них нужно написать название вашей команды
2. После зачитывания задачи на поиск ответов у вас 5 минут, в течение которых команда должна предложить как можно больше вариантов решения.
3. Все варианты ответов фиксируются на листе с задачей.
4. Капитан команды озвучивает самые интересные с точки зрения команды решения и передаёт лист с ответами жюри. Жюри засчитывает только те ответы, которые были зафиксированы секретарем команды до начала обсуждения данного задания.
5. За каждое решение команда получает от 1 до 10 баллов. Команда, набравшая больше всех баллов, выигрывает. Всего будет 6 вопросов.

*Представление жюри*

Сейчас у вас есть время чтобы придумать название команды, выбрать командира и секретаря, того кто будет писать все варианты решений.

**Основная часть занятия**

**1 задача. Дубы для царя**

Однажды поехал царь посмотреть на свое царство. Проезжает через лес, видит – стоит на поляне двадцать дубов, один другого краше. Обомлел царь от удивленья. А потом и говорит слугам: “Хочу, чтобы эти дубы у моего дворца росли”. Да разве столетние дубы пересадишь? Но приказ есть приказ. Дни и ночи думали царские мастеровые, а толку никакого. Как веленье царя исполнить?

**Контрольный ответ:** Один мастеровой посоветовал не дубы пересадить, а на поляне дворец построить. Так и сделали. Царь остался доволен. И дубы при дворце, и дворец при царе.

**2 задача. Осторожно, на дороге лягушки!**

В графстве Бекингэмшир в Великобритании проложили шоссе, которое рассекло пополам лягушачьи владения между двух больших озёр. Лягушки целыми колоннами переходили из одного озера в другое, пересекая шоссе, и тысячами гибли под колёсами машин. Масса погибших за год животных составила около двадцати тонн! Как быть?

**Контрольный ответ:** В местах массовых переходов животных строят навесную дорогу. А для мелких животных в дорожную насыпь вставляют трубы.

**3 задача. Принцесса и крестьянин**

В одном королевстве принцесса полюбила крестьянина и захотели они пожениться. Но король был против этой свадьбы, и решил подвергнуть крестьянина испытанию. Было решено, что он должен вытащить из мешка один из двух камней, если камень окажется белым - будет свадьба, а если чёрный – то его ждёт смерть. Однако король смошенничал: положил два чёрных камня. Но об этом узнала принцесса, и предупредила своего возлюбленного об опасности, что нависла над ним. Как быть крестьянину?

**Контрольный ответ:** Крестьянин вытянул камень и, не взглянув на него, выкинул его в даль и сказал: «Пусть второй камень достанет король, и я узнаю свою судьбу из его рук. Если он вытянет белый, я буду знать, что мой был чёрный, и смирюсь со своей судьбой. Но если камень короля будет чёрный, я пойму, что мой был белый, и смогу жениться на принцессе».

**4 задача. Кормление цыплят**

Вылупившиеся цыплята бестолковы, постоянно суетятся в поисках корма и питья. Конечно, забавно смотреть за суетящимися пушистыми комочками, но при работе птицеводческого комбината эта неорганизованность оборачивается потерей веса птицы. Как, почти сразу, в отсутствии мамы-курицы научить цыплят есть и пить?

**Контрольный ответ:** К цыплятам подсаживают 2-6 суточного цыпленка с выработанным рефлексом на пищу и воду.

**5 задача. Задача о шляпах**

Один кинотеатр обратил внимание на обстоятельство, которое сокращало число зрителей. Оказалось, зрители были недовольны тем, что во время киносеанса дамы не снимают свои шляпы, загораживая экран. И чего только не делала администрация кинотеатра. Повесили объявление в гардеробе, просили по громкоговорителю - результат нулевой. Как же заставить упрямых дам снимать шляпы во время киносеанса?

**Контрольный ответ.** Текст объявления в кинотеатре изменили: «Во время сеанса просим дам снять шляпы. К пожилым леди это не относится». Ни одна дама не захотела, чтобы её приняли за пожилую леди даже в темноте зала.

**6 задача. Дуэль Иванушки с Кощеем**

В лесу из-под земли бьют десять источников мертвой воды: от № 1 до № 10. Из первых девяти источников мертвую воду может взять каждый, но источник № 10 находится в пещере Кощея, в которую никто, кроме самого Кощея попасть не может. На вкус и цвет мертвая вода ничем не отличается от обыкновенной, однако, если человек выпьет её, он умрет. Спасти может только одно: если он запьет ядом из источника, номер которого больше. А если он сразу выпьет десятый яд, то ему уже ничто не поможет.

Иванушка вызвал Кощея на дуэль. Условия дуэли были такие: каждый приносит с собой кружку с жидкостью и дает ее выпить своему противнику. Кощей обрадовался: «Ура! Я дам яд № 10, и Иванушка не сможет спастись! А сам выпью яд, который принесет мне Иванушка, запью его своим десятым и спасусь!».

В назначенный день противники встретились. Оба честно обменялись кружками и выпили то, что в них было. Однако, оказалось, что Кощей умер, а Иванушка остался жив. Как удалось Иванушке победить Кощея?

**Контрольный ответ:** Ответ: Иванушка дал Кощею простую воду, и получилось что Кощей, как он думал, "запил" ее своим 10 ядом... Иванушка же перед дуэлью выпил яд из любого источника, и получилось что он запил яд Кощеевым 10, и в итоге этот яд нейтрализовался.

**Рефлексия**

Что больше всего запомнилось? Что было наиболее интересным? Что не понравилось?Что вам показалось сложным? Какие пожелания? Полезно ли вам было такое занятие? Узнали ли вы что-то новое сегодня? Хотели бы вы ещё побывать на подобных занятиях, где можно проявить своё необычное мышление, смекалку?

**Подведение итогов**

Итоговое выступление жюри и награждение каждой команды дипломами.

Систематическое проведение таких занятий позволяет сделать образовательный и воспитательный процессы более эффективными, что сказывается на продуктивности деятельности и удовлетворенности участников деятельности ее организацией и результатами. «Креатив-бой», «мозговой штурм», другие активные формы проведения занятий - это прекрасные средства для повышения мотивации к добыванию знаний. Дети с большим удовольствием принимают участие в таких занятиях, в которых при решении задач необходимы знания из различных областей науки, быта, что способствует развитию творческого мышления и формированию творческой самоактуализации.

Подобные занятия способствуют формированию всего комплекса универсальных учебных действий за счёт реализации принципа системно-деятельностного подхода и приносит радость от исследования при получении новых знаний.

**Литература**

1. Альтшуллер Г. С. Творчество как точная наука. – 2-е изд., дополненное. – Петрозаводск: Скандинавия, 2004. – с. 208.
2. Альтшуллер Г.С., Сeлюцкий А.Б., Крылья для Икара: Как решать изобретательские задачи, Петрозаводск, "Карелия", 1980 г., с. 47-48.
3. Гин А., Андржевская И. 150 творческих задач о том, что нас окружает: учеб.-метод.пособие: проект “Креативное мышление”. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2012.
4. Гин А., Кавтрев А. “Креатив-бой”: как его провести: метод.пособие для общеобразовательных школ и учрежд.дополн. образования. М.: ВИТА-ПРЕСС.
5. Де Боно Э. Генератор креатиffных идей. – СПб.: Питер, 2008. – 192 с.
6. <http://www.trizway.com>
7. http://4brain.ru/triz
8. http://temm.ru/ru/section.php?docId=3987