

Пашкевич Светлана Витальевна

учитель и педагог дополнительного образования

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Лицей №130»

г. Екатеринбург

## **«КРЕАТИВ-БОЙ» КАК ИНТЕРАКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ**

«Креатив-бой» – это интеллектуальное командное соревнование, в качестве заданий которого предлагаются открытые (т.е. творческие, изобретательские или исследовательские 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. Перед командами вовсе не ставится задача найти контрольный ответ (практическое изобретение или доказанная гипотеза), иногда контрольные ответы попросту не существуют, нужно найти толковую идею, интересный способ, провести анализ найденных решений и выбрать наиболее реалистичные и эффективные в данных условиях.

«Креатив-бой» – это активное и захватывающее соревнование, это эмоции, креативность и интеллект «в одной пробирке», позволяющее развивать и формировать такие качества личности как: умение работать в команде, системность и оригинальность мышления, умение слышать и развивать мысли других, умение кратко и ёмко рассказать о своем решении и отстаивать своё мнение. Решение открытых задач в «креатив-бое» моделирует часть работы исследователя, связанную с генерацией множества гипотез, их обоснованным отбором и защитой, развивая, таким образом, навыки проектного мышления.

В Таблице 1 размещена информационная карта внеклассного мероприятия для старшеклассников «Экорешай-ка», посвященного Году экологии в России,

разработанного с применением формата «креатив-бой». Правила «боя» и тексты открытых задач приведены в Приложениях 1, 2.

**Таблица 1. Информационная карта внеклассного занятия «Экорешай-ка»**

№	этап	основная задача этапа	основной приём	время (мин)
1	«Растим себе извилину»	креативная разминка, подготовка к решению открытых задач	выполнение упражнений на преодоление инерции мышления с использованием метода «мозгового штурма»	2
2	«Эффект чуда»	«пробуждение» мотивации участников занятия к креативному размышлению	удивление результатом демонстрационного эксперимента	5
3	«Пятиминутка» решателя	решение задач командами, публикация решения, передача копии решения для рассмотрения команде экспертов, подготовка спикеров к защите решения	решение открытых задач с использованием алгоритма адаптированной технологии ТРИЗ	8
4	Игра «Данет-ка»	во время 3 этапа – поддержание мотивации к игре команд болельщиков	игра «Данет-ка», в которой нужно угадать явления, связанные с экологической ситуацией на нашей планете	
5	«Креатив-бой»	защита решения своей задачи каждой командой, ответы на вопросы провокаторов	использование учащимися алгоритма ПРИЗ и приёмов перекрестного опроса из технологии дебатов	10
6	Реклама решения	во время 5 этапа – дорисовка командой болельщиков рекламного друдла, отражающего лучшее решение команд по каждой из задач	использование учащимися фантазии и художественного творчества	
7	«Миг славы»	определение лучшего провокатора игры, определение команды-победителя, публикация итога занятия в виде Слогана Дня – окончание фразы «Береги Природу – она ...» и подведение итогов занятия	открытое поименное голосование участников команды болельщиков, открытое выступление каждого члена команды экспертов, демонстрация командами своих табличек со Слоганами Дня и фотографирование на их фоне, флеш-моб «Нет поэзии выше дыханья Земли»	5
	<i>Точка зрения для размышления!</i>	<i>«Теперь, когда мы научились летать по воздуху, как птицы, плавать под водой, как рыбы, нам не хватает только одного: научиться жить на Земле, как люди». /Бернард Шоу/</i>		

### Список литературы:

1. Гин А. «Креатив-бой»: как его провести: метод. пособие для общеобразоват. школ и учрежд. дополн. образования. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2015. – 32 с.
2. Фаер С., Тимохов В. Полцарства за идею! – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2016. – 96 с.

### Приложение 1. Правила проведения «креатив-боя»

В «креатив-бое» одновременно принимают участие 2 команды решателей, команда жюри, команда наблюдателей, команда рекламы. В команде решателей 4 «бойца»: капитан, скриншотер, провокатор и 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. На каждое задание выделяется 5 минут.

Каждая команда коллективно работает над заданием, капитан организует «мозговой штурм», скриншотер записывает варианты решений на листке бумаги и, после окончания отведённого на задание времени, дублирует ответ и передаёт лист с ответом в жюри, а оригинал остаётся у команды. После этого спикер команды докладывает и обосновывает своё решение в течение 2 минут. Затем провокатор другой команды задаёт вопросы спикеру защищающейся команды в течение 3 минут. Тайм-кипер контролирует время. Далее игра развивается по такой же схеме. В зависимости от количества времени, которое выделено на «бой», командам последовательно предлагается от трёх до пяти заданий.

Команда жюри засчитывает только те варианты решения задачи, которые были зафиксированы скриншотером команды до начала обсуждения данного задания. Команда жюри оценивает только работу спикера (предложенные решения задачи и ответы на вопросы провокатора) защищающейся команды, работа провокаторов не является зачетной для команды.

Команда жюри состоит из 3 человек. После защиты всех задач каждый член жюри отдельно оценивает в течение 2 минут защиту решения задачи каждой командой по критериям. Затем каждый член жюри высказывает краткое мнение о выступлениях команд, отдает свой голос той или другой команде, по наибольшей сумме голосов определяется команда-победитель. Команда наблюдателей открытым голосованием выбирает лучшего провокатора, команда рекламы «публикует» решение задач в творческой форме.

## Приложение 2. Открытые задачи «креатив-боя»

*Задача №1: «Кожаное пальто? Никогда!».* Известный английский фотограф Дэвид Бейсон выпустил серию плакатов в защиту исчезающих животных, чью кожу использовали для изготовления одежды. На плакатах была оригинальная надпись, после прочтения которой у многих модниц пропало желание носить кожаные пальто. Что было написано на плакате?

*Задача №2: «Купаться – здорово! Но – нельзя?».* Пляж в центре города. Лето. Жара. Вода в реке заражена из-за аварии выше по течению. Но народ всё равно купается. Размещённые на пляже плакаты-запреты на население не действуют. Как городским властям на несколько дней приостановить купание людей, не вызывая социального конфликта?