

иКм

ШКОЛА КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ

Анатолий Гин  
Александр Кавтрев

# КРЕАТИВ-БОЙ: КАК ЕГО ПРОВЕСТИ

- \* Развитие творческого мышления
- \* Открытые задачи
- \* Дополнительное образование
- \* Конкурс-игра



**Анатолий Александрович Гин**  
**Александр Федорович Кавтрев**  
**Креатив-бой: как его провести**  
**Серия «Школа креативного мышления»**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=6909866](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=6909866)*

*Анатолий Гин, Александр Кавтрев. «Креатив-бой»: как его провести:*

*ВИТА-ПРЕСС; Москва; 2012*

*ISBN 978-5-7755-2475-3*

### **Аннотация**

В пособии подробно рассказано, что такое «Креатив-бой» и как проводить его в рамках общеобразовательного учреждения. Приведены задачи, предлагаемые участникам этих соревнований, и критерии оценивания их решений. Учителям, методистам, администрации общеобразовательных школ и работникам системы дополнительного образования.

# Содержание

Что такое «Креатив-бой»	5
Качества, которые формирует и развивает «Креатив-бой»	7
Правила проведения «Креатив-боя»	8
Конец ознакомительного фрагмента.	11

**Анатолий Гин,  
Александр Кавтрев  
«Креатив-бой»:  
как его провести  
Методическое пособие  
для общеобразовательных  
школ и учреждений  
дополнительного  
образования**

© АНО «ТРИЗ-профи», 2012

© Анатолий Гин, Александр Кавтрев, 2012

ООО Издательство «ВИТА-ПРЕСС», 2012

# Что такое «Креатив-бой»

«Креатив-бой» – это интеллектуальное командное соревнование. По форме он напоминает широко известные игры «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг», но есть и существенное различие. В качестве заданий в «Креатив-бое» предлагаются открытые<sup>1</sup> (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. В одной игре они могут столкнуться с задачами, для решения которых необходимы знания из физики, биологии, техники, а также разнообразные бытовые знания. Желательно, чтобы у предложенных задач было много вариантов решений, а также несколько вариантов ответов. Жюри «боя» состоит из экспертов, которые оценивают качество предложенных ответов, полноту их обоснования, а также системность подхода и оригинальность решений.

«Креатив-бой» – это активное и захватывающее соревнование, это эмоции и интеллект «в одном флаконе», это прекрасное средство для повышения мотивации к добыванию знаний. Этот вид состязания может стать основой для кур-

---

<sup>1</sup> Подробнее об открытых задачах см. раздел «Какие задачи мы называем открытыми», с. 14.

са дополнительного обучения в учебных заведениях. Мы не сомневаемся, что через несколько лет «Креатив-бои» будут проводиться на районном, областном и федеральном уровне.

Станьте первыми! Получите уникальный опыт и поделитесь им!

# Качества, которые формирует и развивает «Креатив-бой»

Приведем перечень качеств, которые позволяет сформировать и развить «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 ёмко рассказать о своём решении;
- умение отстаивать своё мнение.

Ниже описаны правила проведения «Креатив-боя», а также даны примеры заданий для учащихся различных возрастов.

# **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», причём 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 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 за-



фиксированы 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. Ниже в качестве примера приводится описание «Креатив-боя», который был проведён в апреле 2011 года в музее «Экспериментаниум» (Москва).

## Примечания

1. Заметим, что перед командами вовсе не ставится цель найти контрольный ответ.<sup>2</sup> Более того, иногда мы использу-

---

<sup>2</sup> *Контрольный ответ для изобретательской задачи – это конкретное решение, которое было принято на практике, то есть внедрено. Для исследовательской задачи контрольный ответ – это гипотеза, которая впоследствии была*

ем в «Креатив-боях» задачи, контрольные ответы к которым нам неизвестны или вообще не существуют. Командам ставится цель – предложить интересную и толковую идею. Кстати, иногда предложенные детьми ответы бывают интереснее и лучше контрольного ответа.

2. При решении исследовательских задач<sup>3</sup> перед участниками боя ставится цель найти наиболее правдоподобную гипотезу. Дело в том, что у исследовательских задач, как правило, существует «точный» контрольный ответ, однако этот ответ появился в результате большого и кропотливого труда учёных. А любое исследование начинается с разработки множества гипотез, причём многие из них впоследствии окажутся неверными. Поэтому решение исследовательских задач на «Креатив-боях» моделирует участок работы исследователя, связанный с генерацией гипотез.

---

*подтверждена наблюдениями или экспериментами.*

<sup>3</sup> *Подробнее об исследовательских задачах см. раздел «Какие задачи мы называем открытыми», с. 17.*

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.