

Замысел методического проекта

**Курсивом выделены новые мысли проектанта*

Общие данные

1.1. **Образовательная организация:** Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества» Березовского МО

1.2. **Название номинации конкурса:** Инновационные образовательные практики формирования и развития креативных способностей.

1.3. **Название проекта:** «CREATIVE-бой-ONLINE»

1.4. **ФИО, должность руководителя проекта, контактные данные руководителя проекта (номер телефона, e-mail):** Дурмашева Валентина Максимовна, методист информационно-методического отдела МБОУ ДО «ЦДТ», 89082703040, val2479105@ya.ru

1.5. **Участники проекта, включая представителей научного сообщества, методистов:**

Маракулина Галина Александровна, учитель начальных классов, заведующий филиалом ФМБОУ «Березовская СОШ №2» Сосновская ООШ
Лямзина Людмила Васильевна, учитель русского языка и литературы МБОУ «Березовская СОШ №2»

Ширяева Светлана Борисовна, учитель начальных классов МБОУ «Березовская СОШ №2»

1.6. **Краткая аннотация проекта (не более 1/3 стр.).**

Одной из эффективных технологий в развитии креативного мышления считается «ТРИЗ-технология». На сегодняшний день ее используют в разных отраслях и сферах жизни, в том числе в образовании.

На территории нашего Березовского МО проводится игра «Креатив-бой» как результат использования «ТРИЗ-технологии» в образовательном процессе и как место фиксации достижений дошкольников и школьников.

Однако важен не только сам конкурс или игра, а собственно процесс подготовки к ним как педагогов, так и детей. Оказалось, что педагоги практически не владеют методами и приемами ТРИЗ. Известные им приемы: «Хорошо-Плохо», «Наоборот», «Да-нет». Поэтому возникла **потребность разработки и реализации методического проекта с целью сопровождения профессионального развития педагогов в процессе подготовки детей к конкурсам.**

Для решения организационных вопросов формируется **проектная группа**. В её состав входят специалисты и педагоги образовательных организаций. Проектная группа является координирующим органом по подготовке, организации и проведению конкурсов: проектирует модель и процедуру оценивания, обеспечивает их реализацию; утверждает состав

экспертов-жюри; ведет необходимую документацию по организации и проведению конкурсов; готовит площадки для проведения конкурсных мероприятий и разрабатывает сценарии; подводит итоги и награждает призеров конкурса; готовит аналитические материалы по итогам конкурсных сезонов.

Механизмом методического сопровождения педагогов является **муниципальная проблемная группа «ТРИЗ»**, объединяющая как воспитателей дошкольных образовательных организаций, так и учителей школ. В практическом режиме педагоги осваивают методы и приемы ТРИЗ, решают креативные задачи, обсуждают вопросы преемственности на разных уровнях образования, проектируют формы включения ТРИЗ в образовательную деятельность, а также делятся положительным опытом использования ТРИЗ - технологии.

2. Содержание проектного замысла

2.1. Проявления проблемной ситуации в собственной реальной педагогической деятельности участников конкурса (*что не устраивает в образовательном процессе и его результатах, что хотелось бы преодолеть: «я делаю, а у меня не получается»*).

По истечении времени, возвращая свое любимое детище, приходит понимание, что затраченные усилия не всегда приводят к запланированному результату – повысить количество нестандартных решений детей, качественное использование приемов ТРИЗ при решении креативных задач. Возникает ощущение, что педагоги искусственно тормозят развитие детей. Особенно заметен стал этот процесс во время онлайн игр, когда педагоги своим присутствием оказывали влияние на ребят, что сказывалось в шаблонности ответов. Поэтому важным стал вопрос позиции педагога для разных возрастных категорий во время игры в онлайн формате в условиях отсутствия «здесь и сейчас» внешнего модератора. А также необходимость в коррекции подходов к методическому сопровождению педагогов в овладении инструментами ТРИЗ.

Для этого нужно:

- 1. Отработать модель конкурса в онлайн формате, продумав позицию педагога для разных возрастных категорий (позиция специфична!).*
- 2. Изменить условия подготовки педагогов.*

Как результат этих усилий – повышение /развитие креативности детей.

2.2. Проблемный анализ ситуации (1-2 стр.)

В течение 3-х лет на территории муниципалитета отработана модель проведения игры «Креатив-бой» по сезонам (осенний, зимний, весенний). Осваивая методы и приемы ТРИЗ, педагоги в ДОУ, школах ведут кружки, курсы внеурочной деятельности по данному направлению. Результатом

работы является муниципальный конкурс «Креатив-бой», где дети/школьники демонстрируют умения решать креативные задачи с помощью инструментов ТРИЗ. Спецификация задачек в конкурсах варьируется, тем самым предоставляется место для интриги, «роста», «разрыва» как для детей, так и для педагогов.

Для методической подпитки педагогов заблаговременно, до конкурса, проводятся модельные методические семинары-практикумы, где **заинтересованные педагоги** осваивают методы и приемы ТРИЗ, а также практикуются в решении креативных задачек, проектируют модель каждого конкурса, обсуждают критерии оценки. После каждой игры проводятся рефлексивные семинары с обсуждением итогов и освоенных методов, приемов ТРИЗ.

Результативность данной практики проявляется в повышении методической компетенции педагогов: освоенные методы и приемы применяются ими в образовательной практике (уроки, занятия), обобщается опыт на краевых НПК. По наблюдениям, у детей фиксируются приращения в развитии умений командной работы, в умении решать нестандартные задачи, проблемы, в нахождении противоречий и т.д. (например, повысился % решения креативных задач конкурса «Марафон знаний»). Карантинный период 2020-2021 учебного года уже перевел наши игры в онлайн-формат. Но проба оказалась настолько проблематичной, что вызвала волну негодования, в первую очередь, педагогов, которые видели причину поражения своей команды именно в формате проведения (стресс детей – дошкольников озвучивать ответ на камеру, технические проблемы, подсказки педагогов и др.). Также наибольшую остроту приобрела проблема овладения инструментами ТРИЗ для решения задач, а не просто методом мозгового штурма. Например, ДАРИЗ способствует активному творческому развитию ребенка. Идеальный конечный результат, технические и физические противоречия, ресурсы, приёмы разрешения тех и других противоречий – всё это осваивают дети с лихостью. Но только при одном условии. **Только педагоги, владеющие этими инструментами сами, могут научить детей использовать данные инструменты для решения креативных задач.**

Таким образом, проблему мы видим в том, что учителя, действительно, «тормозят» развитие креативности детей, в том числе и на стадии подготовки. Учителя не решают «кусачие» задачки вместе с детьми, не выступают в роли некоего консультанта, а дают ответы – образцы. И в результате, дети нередко научаются мыслить в учительской плоскости: например, при ответе дети стараются дать как можно больше ответов, а развить мысль, развернуть ответ они не готовы. Поэтому важно на

этапе подготовки не просто развивать в детях умение находить альтернативы, но и давать обоснование, используя методы фантазирования, закономерности развития систем и др.

«Тормозят» и тогда, когда не идут на опережение детей, отсутствуя на модельных семинарах. В результате дети впервые видят ту или иную формулировку задачи непосредственно на креатив-бое. Очень важно заниматься поиском новых форм креативных заданий, понимая алгоритм решения.

А также вовремя онлайн игр стараются подсказать своим командам, тем самым отказываясь от развития детей.

2.3. Проблема, на решение которой направлен проектный замысел (1-2 предложения).

Каковы эффективные инструменты для развития креативности детей, несмотря на ситуации "торможения" со стороны педагогов.

2.4. Описание основных подходов по решению данной проблемы, существующих в науке и практике (1-2 стр.).

Креатив-бой» – это интеллектуальное командное соревнование. По форме он напоминает широко известные игры «Что, где, когда?» или «Брейн-ринг», но есть и существенное отличие. В качестве заданий в «Креатив-бое» предлагаются открытые (то есть 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 одном бое 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 решения, а также несколько вариантов ответов.

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.

Для проведения офлайн-игры за основу берут идею и разработку А. Гина. Интеллектуальная игра с использованием технологии ТРИЗ и решения открытых задач. Алгоритм игры-универсален. Однако примеров проведения

Креатив-боев в онлайн формате мы не обнаружили. Поэтому описанную нами ниже модель мы и будем апробировать.

Кроме этого, мы предполагаем создание модельных ситуаций, имитаций игры собственно для педагогов. Игровое моделирование осуществляется через «погружение» в конкретную ситуацию, смоделированную в методических целях, и предполагает максимально активную позицию самих педагогов (А.П. Панфилова). Использование моделирования в обучении имеет два аспекта. Во-первых, моделирование служит тем содержанием, которое должно быть усвоено участниками в результате обучения, тем методом познания, которым они должны овладеть. Во-вторых, моделирование является учебным действием и средством, без которого невозможно полноценное проблемно-модельное обучение (Л.М. Фридман).

2.5. Обозначение подхода(-ов) или способа(-ов) деятельности, которым(-ми) предполагается решить поставленную проблему, обоснование выбора (0,5-1 стр.).

1. Мы предлагаем провести серию игр для дошкольников и школьников в онлайн-формате на платформе ZOOM, отработав модель онлайн-конкурса.

Предполагаемая модель:

40 минут – бесплатный лимит времени – достаточен для проведения игры для каждой возрастной категории.

В назначенные дни (осенний сезон-2021 г., ноябрь) в определенное графиком время команды-участницы от образовательных учреждений, зарегистрированные в группе, принимают участие в дистанционной онлайн-игре. Игра проводится на площадке ZOOM, в социальной сети ВКОНТАКТЕ в группе «Креатив-бой Березовка Пермский край» (далее – группа, при сбое сети интернет).

Для идентификации участников и определения команд за 5 минут до начала игры команды выходят по ссылке на платформу ZOOM.

Команды находятся на территории своего образовательного учреждения. В зоне видимости камер находится все члены команды. Участники в открытом доступе получают слайд-задания в вышеуказанное время в онлайн режиме/на данной странице в группе.

Игра состоит из 3 заданий, на выполнение каждого дается не более 10 минут, при необходимости - на отправку не более 5 минут. Общая продолжительность игры 30-45 минут.

Выполнение задания игры (при условии технических проблем с интернет-связью): в соответствии с заданием игры необходимо на листе бумаги написать ответ, сделать фотографию, записать голосовое сообщение докладчика и выложить в этой же группе ВКОНТАКТЕ.

По истечении 10 минут участники получают следующее задание.

Запись ответа каждой команды сканируется и отправляется модератору конкурса В.М. Дурмашевой. Докладчики от каждой команды дают свой правильный, по их мнению, ответ, обосновывая свое решение или свой выбор.

Оценивает ответы и работу команд жюри конкурса, состоящее из трех человек. В состав жюри входят педагоги, работающие с другими возрастными группами. Каждый член жюри оценивает ответы команд, заполняя свой оценочный лист для каждой команды. В количестве ответов каждой команды учитываются только ответы, представленные в листе ответов. Ответ, демонстрируемый докладчиком, должен быть из числа зафиксированных ответов в листе ответов.

Жюри оценивает работу команд по следующим критериям, фиксируя в оценочном листе:

- количество допустимых качественных ответов, с их точки зрения,
- оригинальность решения,
- организованность работы команд,
- выступление докладчика, полноту обоснования.

По каждому из критериев № 1-5 каждый член жюри может поставить команде от 0 до 10 баллов, максимальное количество - 30 баллов. Оценивание решения задачи «Системный оператор» производится по критериям № 6, 7. Максимальное количество баллов по итогам решения задачи – 38 баллов.

Оценка, полученная командами по итогам решения задачи, выводится средняя по всем оценкам жюри.

При одинаковом количестве баллов председатель жюри имеет право решающего голоса в количестве до 3 баллов в пользу одной из команд.

Баллы, набранные командами, по итогам двух игр «осеннего сезона» и «зимнего сезона» суммируются. Команды, набравшие наибольшее количество баллов (5 команд), по итогам двух игр выходят в финальную игру. В финальной игре баллы команд обнуляются.

Во время онлайн игры с группой дошкольников/младших школьников будут работать воспитатели/учителя, находящиеся в зоне видимости камер с включенным звуком, либо старшие школьники, фиксирующие идеи детей. Старшеклассники (ребята 5-6, 7-8 классов) работают самостоятельно без присутствия взрослых??

2. Для решения главной проблемы проекта

Один из вариантов решения проблемы развития креативности у педагогов – создание модельной ситуации. Это креатив-бой для тех, кто работает с детьми в данном направлении. Таким образом, создается не только ситуация погружения в процедуру проведения креатив-боя, но, прежде всего, ситуация развития креативного, творческого мышления педагога. Предполагаем, что лидерами в педагогических командах будут педагоги, владеющие инструментами ТРИЗ (АРИЗ, методами РТВ, умеющие определять техническое и физическое противоречие, владеющие системным мышлением и т.п.). Завершающим этапом станет рефлексивный полилог, позволяющий осознать собственный уровень креативного мышления, выявить проблемные зоны.

3. Привлечение внешнего ресурса, который, по мнению организаторов, положительно повлияет на развитие Игры: привлечение игроков из других территорий (Лысьвенский ГО, Кишерт).

2.6. Инновационная образовательная практика или серия практик, являющихся средством решения проблемы, ее(их) содержание, время реализации, категория и кол-во участников, методы/приемы реализации, примерная программа (до 5 стр.).

	Практика	Содержание	Время реализац ии	Категория и количество участников	методы/прие мы реализации
1	Модельный семинар-практикум для педагогов на платформе ZOOM	Практическая работа на платформе ZOOM: работа в сессионных залах, совместный доступ к онлайн-доске и др. - методы и приемы ТРИЗ; - Проектирование модели	Октябрь-первая половина ноября 2021 г.	Воспитатели ДОУ, учителя начальной и основной школы	Практическая работа

		муниципальн ого конкурса «Креатив- бой» - осенний сезон»; -решение практических задач.			
2	Игра для педагогов «Креатив-бой»	Решение 3 креативных задачек (платформа ZOOM), работа в сессионных залах	Первая декада ноября 2021 г.	Воспитатели ДОУ, учителя начальной и основной школы	Практикум, рефлексия
3	Демо-игра для дошкольников и школьников	Решение одной креативной задачки (платформа ZOOM)	Первая декада ноября 2021 г.	Потенциальн ые участники конкурса	Практика, рефлексия с педагогами – внутренними модераторами
4	Муниципальн ый конкурс «Креатив- бой» для дошкольников и школьников	Решение 3-х креативных задачек (платформа ZOOM)	23-24 ноября 2021 г.	ДОУ – 9 команд, 1-2 классы-8 команд, 3-4 классы – 8 команд, 5-6 классы-5 команд, 7-8 классы – 4 команды (по 5 человек)	Командная онлайн-игра с привлечением внешних игроков
5	Рефлексивны й семинар для педагогов	Результаты игры; Использованн ые методы и	30 ноября 2021 г.	Воспитатели ДОУ, учителя начальной и	Мозговой штурм, «Качели» и др.

		приемы ТРИЗ; Работа на платформе ZOOM		основной школы	
--	--	---	--	-------------------	--

2.7. Краткий план реализации проектного замысла.

	Содержание деятельности	Сроки\ответственный	Продукт деятельности
1	Заседание проектной группы	4 октября 2021 г.	Модель онлайн игры, ТЗ, критерии оценки задач
		11 октября 2021 г.	Сценарий онлайн игр
2	Подбор задач для разных возрастных категорий	11-30 октября 2021 г.	Презентации с задачами для ДОУ, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8 классов
5	Проведение Креатив-боев в онлайн формате на платформе ZOOM/Сферум	23-24 ноября 2021 г.	Заполненные оценочные листы; рефлексия участников игры
6	Рефлексивный семинар	16 декабря 2021 г.	Анализ игр, уровень овладения приемами ТРИЗ

2.8. Ожидаемый образовательный результат(ы) проекта (*изменения в детях, в педагогах*).

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

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 **на камеру**;

Умение отстаивать свое мнение.

Умение порождать идеи.

Образовательный результат педагогов:

- освоенные методы и приемы ТРИЗ (Системный оператор, Метод маленьких человечков, методы фантазирования, метод фокальных объектов, Хорошо-плохо», «Наоборот», ДАРИЗ, методы и приёмы РТВ и др.);

- умение работать на платформе ZOOM (управление презентацией, работа в сессионных залах, на совместной онлайн-доске и др.);

- освоение позиции внутреннего модератора «без подсказки».

2.9. Перечень ожидаемых отчетных продуктов реализации проекта:

- Положение о проведении муниципального конкурса «Креатив-бой»;

- Модель проведения конкурса «Креатив-бой» в онлайн формате;

- Критерии оценки решения задач разного типа;

- Пул креативных задач для разных уровней образования (ДОУ – старшая/подготовительная к школе группа, НОШ – 1-2, 3-4 классы, ООШ – 5-6, 7-8 классы в виде ppt);

- Рабочий сайт конкурса **Креатив-бой Березовка Пермский край (vk.com)**