

ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ БАШМАКОВСКОГО РАЙОНА
ПЕНЗЕНСКОЙ ОБЛАСТИ

П Р И К А З

21 октября 2019 года

№ 104 - п

р.п. Башмаково

«О проведении интеллектуальной игры «Креатив-бой» для обучающихся 5-8 классов общеобразовательных организаций Башмаковского района»

В рамках реализации регионального проекта «Интеллектуальные игры» и образовательной технологии «Школа ТРИЗ-педагогика. Школа креативного мышления» п р и к а з ы в а ю:

1. Методическому кабинету (заведующая РМК Корзина Н.А.) разработать и утвердить положение о проведении интеллектуальной игры «Креатив-бой» для обучающихся 5-8 классов общеобразовательных организаций Башмаковского района (Приложение 1).

2. Провести школьный и муниципальный этап в сроки, обозначенные в положении.

3. Утвердить состав жюри игры. (Приложение 2).

4. Контроль за исполнением приказа возложить на заведующую РМК МКУ «ЦПУ Башмаковского района Пензенской области» Н.А. Корзину.

И.о. начальника



Е. И. Титова

Приложение 1 к приказу
начальника отдела образования
Башмаковского района
от 21.10.2019 г. № 104-п

Положение о проведении интеллектуальной игры «Креатив-бой» для обучающихся 5-8 классов общеобразовательных организаций Пензенской области

1. Общие положения

1.1. Креатив-бой – это интеллектуальное командное соревнование по решению творческих, изобретательских, исследовательских задач, в котором одновременно соревнуются несколько команд.

1.2. В процессе креатив-боя команды генерируют решения для заданной открытой задачи (открытая задача – задача, имеющая множество решений). Все решения команд записываются на листе бумаги и передаются жюри, жюри оценивает ответы.

1.3. Для участия в интеллектуальной игре «Креатив-бой» приглашаются команды общеобразовательных организаций Пензенской области численностью **5 человек, сформированные из обучающихся двух возрастных категорий по отдельности: 5-6 классы и 7–8 классы.**

1.4. Команды категории 5-6 классы участвуют в школьных и муниципальных этапах, команды категории 7-8 классы участвуют в школьных, муниципальных и региональных этапах.

1.5. Игра проводится для команд каждой возрастной категории общим сетом, состоящим из раундов (по количеству задач).

1.6. Каждая команда готовит визитку–представление команды в свободной форме на 1-2 минуты. Визитки не оцениваются.

1.7. Для организации конкурса и подведения итогов создается оргкомитет и жюри.

2. Цели и задачи:

2.1. Цели игры:

– реализация системно-деятельностного подхода в образовании по формированию метапредметных результатов обучения, межпредметных связей и их креативного применения.

– массовое вовлечение школьников в движение региональной Лиги Интеллектуальных Игр;

– выявление талантливых детей, их продвижение и популяризация;

– повышение лидерской активности и конкурентоспособности талантливых детей.

2.2. Задачи игры:

– воспитание у обучающихся интереса к интеллектуальному творчеству;

– развитие у обучающихся творческого воображения;

– популяризация интеллектуальных игр как средств активного досуга;

- создание условий для творческой самореализации и самосовершенствования подростков;
- совершенствование форм и методов организации интеллектуально-познавательных мероприятий;
- формирование в общественном мнении положительного образа молодого человека, подростка, увлекающегося интеллектуальным творчеством;
- объединение интеллектуальной молодёжи в региональную Лигу Интеллектуальных Игр;
- формирование и подготовка команды для участия в международных, общероссийских или окружных соревнованиях.

3. Сроки проведения

3.1. Турнир «Креатив-бой» среди школьных команд 5-6 и 7-8 классов проводится в сроки, определяемые региональным проектным офисом (о сроках проведения образовательные организации и органы управления образованием оповещаются на позднее недели до начала игр).

4. Порядок проведения.

4.1. Турнир «Креатив-бой» среди школьных команд проводится по следующей схеме:

Школьный этап игр проводится с 22.10.2019 г. по 31.10.2019 г..

Проводится в общеобразовательных организациях Пензенской области среди произвольного количества команд. По итогам Школьного этапа определяется состав школьной команды в каждой возрастной категории (5-6 классы и 7-8 классы) для участия в Муниципальном этапе. Задачи для Школьного этапа готовят педагоги школ, ответственные за проведение игры.

Муниципальный этап игр проводится 01.11.2019 г. в 10.00 ч. на базе МБОУСОШ № 2 р.п. Башмаково.

Проводится среди школьных команд города/района – по одной команде от школы в категории 7-8 классы, возможно участие второй команды от школы в категории 5-6 классы. По итогам Муниципального этапа определяются победители и призеры муниципалитета в каждой возрастной категории, команда-победитель в возрастной категории 7-8 классы участвует в Региональном этапе. *Допускается участие в Региональном этапе нескольких команд от города/района: 2-х команд от муниципалитетов, в которых 11 и более школ и до 6 команд от г. Пенза. В этом случае команды отбираются по рейтингу среди участников Муниципального этапа.* Задачи для Муниципального этапа готовят региональные проектные офисы «Интеллектуальные игры» и «Школа ТРИЗ-педагогики. Школа креативного мышления».

Региональный этап игр.

Проводится среди городских/районных команд в возрастной категории 7-8 классы. По итогам Регионального этапа определяется состав региональной команды для участия в международных, общероссийских или окружных соревнованиях. Задачи для Регионального этапа готовят региональные проектные офисы «Интеллектуальные игры» и «Школа ТРИЗ-педагогики. Школа креативного мышления».

4.2. В одной игре принимают участие 2 и более команды любой возрастной категории (5-6 классы или 7-8 классы).

4.3. В каждой команде выбираются капитан, секретарь, ведущий записи решений открытых задач, и докладчик (на случай устного озвучивание решений команды).

4.4. Команда самостоятельно решает вопросы по названию и атрибутике. Капитан представляет свою команду (название, девиз, состав игроков) ведущему и жюри.

4.5. Ведущий зачитывает участникам задачи, при необходимости на экран выводятся текст задачи и сопутствующие ей рисунки.

4.6. В ходе игры каждая команда решает минимум 3 открытые задачи (решение одной задачи – один раунд). Все решения по каждой задаче команда записывает на листе бумаги (отдельном для каждой задачи). Под каждым решением должно быть записано краткое обоснование этого решения. Лист с решениями сдается в жюри после каждого раунда.

4.7. На решение задачи командам отводится до 10 минут (один раунд). Если команды готовы к ответу ранее 10 минут, то ведущий может сократить время раунда после согласования с капитанами команд.

4.8. Команда, не сдавшая вовремя лист с решениями получает 0 баллов.

4.9. После каждого раунда жюри оценивает решения команд и выставляет оценки. В случае небольшого количества команд (до 8) докладчики команд обосновывают решения задач в устном выступлении. В этом случае решения должны записываться на листах под копирку, чтобы докладчик имел копию листа с решениями во время защиты.

4.10. Жюри озвучивает промежуточные итоги либо после выступления докладчиков, либо в конце следующего раунда (в случае анализа письменных ответов при большом количестве команд).

4.11. Оценка за каждую задачу является суммой баллов, заработанных командой своими решениями. При большом количестве команд (в случае анализа письменных ответов) рекомендуется следующая схема оценивания: 1 балл присуждается за каждое оригинальное решение, но не выполнимое при сегодняшнем уровне развития технологий; 2 балла присуждается за каждое реально выполнимое решение; 3 балла – за каждое выполнимое оригинальное решение; 4 балла за решение, совпадающее с контрольным; 5 баллов за каждое решение, лучше и оригинальнее контрольного (по субъективному мнению членов жюри).

Возможно использовать другие, традиционные для Креатив-боя системы оценивания решений команд.

4.12. В конце игры жюри подводит общий итог (сумма баллов по всем задачам) игры и выбирает победителей (1, 2 и 3 места) в каждой возрастной категории.

4.13. По результатам игры каждая команда решает, кто был лучшим, самым креативным игроком команды, капитаны или докладчики представляют этих игроков зрителям и жюри.

4.14. По результатам игры жюри формирует состав региональной команды (из обучающихся 7-8 классов) для участия в международных, общероссийских или окружных соревнованиях.

5. Награждение.

5.1. Команды, занявшие призовые места в Чемпионате, награждаются, дипломами. Руководители команд награждаются грамотами.

6. Оргкомитет игры

6.1. Подготовку и проведение игры осуществляют региональный проектный офис «Интеллектуальные игры» и региональный проектный офис «Школа ТРИЗ-педагогика. Школа креативного мышления».

6.2. Состав оргкомитета формируется из числа сотрудников Министерства

образования Пензенской области, Института регионального развития Пензенской области, представителей образовательных организаций Пензенской области.

6.3. Оргкомитет утверждает состав жюри регионального этапа игры.

7. Игровое жюри Чемпионата

7.1. Жюри конкурса состоит из 3–5 человек. В него могут входить эксперты, учителя, а также старшие школьники (на школьном этапе игры). Каждый член жюри оценивает выступления всех команд.

7.2. Игровое жюри следит за соблюдением Правил игры, составляет и ведёт турнирную таблицу, подводит итоги игры.

7.3. Рассматривает жалобы, апелляции, поданные на нарушение Правил игры, решает любые спорные вопросы, возникшие во время проведения игр.

Приложение 2 к приказу
начальника отдела образования
Башмаковского района
от 21.10.2019 г. № 104-п

Состав жюри.

1. Панова Л.Н. – методист МКУ ЦПУ Башмаковского района
2. Фирсова С.И. - методист МКУ ЦПУ Башмаковского района
3. Корзина Н.А. – заведующая РМК МКУ ЦПУ Башмаковского района
4. Быстров Е.Н. – учитель физики МБОУСОШ № 2 р.п. Башмаково
5. Скокшина Ю.С. – учитель иностранного языка МБОУСОШ № 1 им. К.Г. Мохова.

Образцы открытых задач для игры «Креатив-бой» и варианты их решений

1. КАК ОТВАДИТЬ ДЕТЕЙ ОТ ТЕЛЕВИЗОРА?

Некоторые дети не хотят ни учиться, ни даже гулять. Они весь день сидят дома, прилипнув к экрану телевизора. Что нужно сделать, чтобы дети проводили у «ящика» меньше времени?

Возможные идеи учащихся:

- Автовыключение телевизора через каждые 5 минут.
- Сделать так, чтоб каналы сами переключались каждые 2–3 минуты. В таком режиме никто не сможет смотреть ТВ больше 5 минут.
- Радикальное решение – продать телевизор. Пойдёт на пользу не только детям, но и родителям.
- Запустить на телевизор (технические аспекты упускаем) обучающую программу по тригонометрии.
- Предложить моральные/материальные ценности, если ребёнок не будет смотреть телевизор.
- Можно купить видеокамеру и увлечь ребёнка просмотром того, что он сам снял. Вероятно, интерес смотреть весь день телевизор снизится, так как, чтобы что-то снять, нужно куда-то пойти.
- Настроить только неинтересные для детей ТВ-каналы.
- Поставить на телевизор таймер, т. е. он будет работать определённое время, а потом выключится и больше в течение заданного времени не включится.

Контрольный ответ:

Отец двух мальчишек из Вашингтона придумал оригинальный способ борьбы с телевизионной лихорадкой. Он подсоединил телевизор к динамо-машине, которую надо было крутить, сидя на велораме и усердно работая ногами. После этого интерес детей к телевизору заметно снизился. Они стали смотреть только самые интересные передачи.

2. СВЕТОФОРЫ ДЛЯ ДАЛЬТОНИКОВ

Около 8 процентов мужчин – дальтоники, т. е. не различают или плохо различают цвета. В большинстве стран таким людям не дают водительские права. Причина в том, что эти люди не могут различать сигналы светофоров. Предложите конструкцию светофоров, которая решила бы эту проблему.

Проанализируйте достоинства и недостатки вашей конструкции.

Учтите, что сигнал светофора должен хорошо различаться в разных дорожных условиях.

Идеи учащихся:

- Пусть форма разрешающего и запрещающего сигналов будет разной. Например, запрещающий сигнал – треугольник, разрешающий – стрелка, а жёлтый останется круглым.
- Усовершенствование: разная форма сигналов, но запрещающий – горизонтальная черта, а разрешающий – вертикальная (так легче различать).
- Запрещающий сигнал сопровождается резким звуком, а разрешающий – приятной мелодией.
- Разное количество ламп для разных сигналов.
- Пусть запрещающий часто мигает, а разрешающий просто горит.
- Сделать запрещающий сигнал вращающимся (лампы горят по кругу последовательно).

Контрольный ответ:

Контрольного ответа нет. Лучший ответ выбирает жюри.

Отчет о проведении муниципального этапа игры «Креатив-бой» среди школьных команд (города)
_____ (района) в возрастной категории 5–6 классы

Место	Название команды	Наименование ОО	Кол-во набранных баллов
1			
2			
3			
...			
n			

Отчет о проведении муниципального этапа игры «Креатив-бой» среди школьных команд (города)
_____ (района) в возрастной категории 7–8 классы

Место	Название команды	Наименование ОО	Кол-во набранных баллов
1			
2			
3			
...			
n			

Состав районной (городской) команды «Креатив-бой»
в возрастной категории 7–8 классы
(для участия в региональном этапе)

№ п/п	ФИО	Наименование ОО	Муниципалитет
1	капитан		
2	игрок		
3	игрок		
4	игрок		
5	игрок		