



24 обучающихся 10 - 11 классов
(4 группы по 6 человек)



4 стола, 24 стула, ноутбук,
проектор, экран, маркерная доска



30 минут



Участники



Помещение



учебный кабинет



Оборудование



Реквизит



4 ватмана,
9 цветных маркеров,
презентация



Время проведения





Цель:

разработать в результате групповой творческой деятельности, организованной в течение 30 минут по методу "квадрата", четыре готовых к реализации разработки видеопродукта для учащихся среднего звена

Задачи

научить участников нестандартно решать стоящие перед ними задачи и находить новые/ креативные идеи для достижения своей цели, проектировать цель по SMART;



развивать креативное мышление, умение мыслить "от обратного";



способствовать формированию умения работать в группе, уважительно относиться к мнению других.



I) Вводная часть
(4 минуты)



2

действовать
нешаблонно

Креативность
- ЭТО



1

способность
нестандартно
мыслить

4

создавать
новое

3

генерировать
идеи

- Что помогает нам нестандартно воспринимать
окружающий мир и генерировать новые
оригинальные идеи? Креативность!

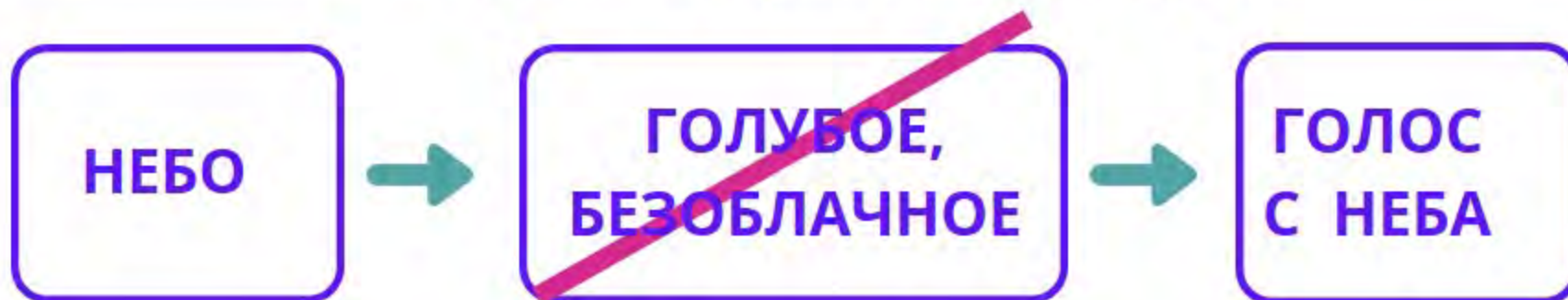
**креативные
люди ищут
множество
ответов на 1
вопрос**

**все
остальные ищут
единственно
правильный
ответ из всех
возможных**



Одним из индикаторов креативности является умение составлять ассоциации.

Разминка: игра "Ассоциации"

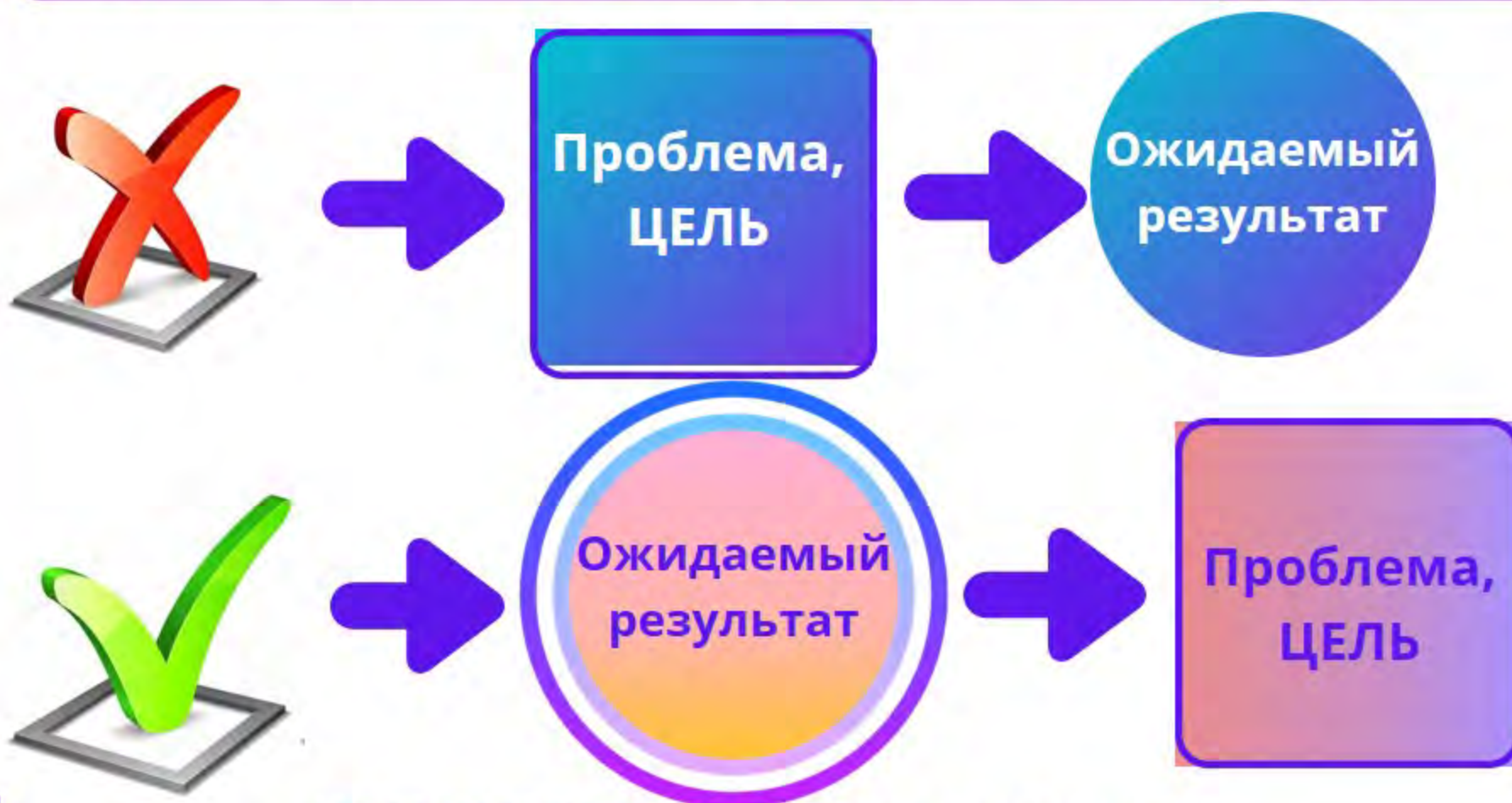


"небо" - "голос" - "телефон" - "эмоции" - ...

Чтобы перестать рассуждать шаблонно, начать воспринимать окружающую действительность неординарно, нужно регулярно **покидать "зону комфорта"** своих мыслей, использовать специальные технологии развития креативного мышления.

II) ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ (23 минуты)

- Вам предстоит проектировать от "ожидаемого результата"/видеопродукта для учащихся среднего звена.



КОНСТРУКТОР нашего воркшопа

КОНСТРУКТОР "Четыре квадрата"

Левый верхний квадрат (3 минуты)

Задание: создать максимальное количество идей
"Тема и название видеопродукта"



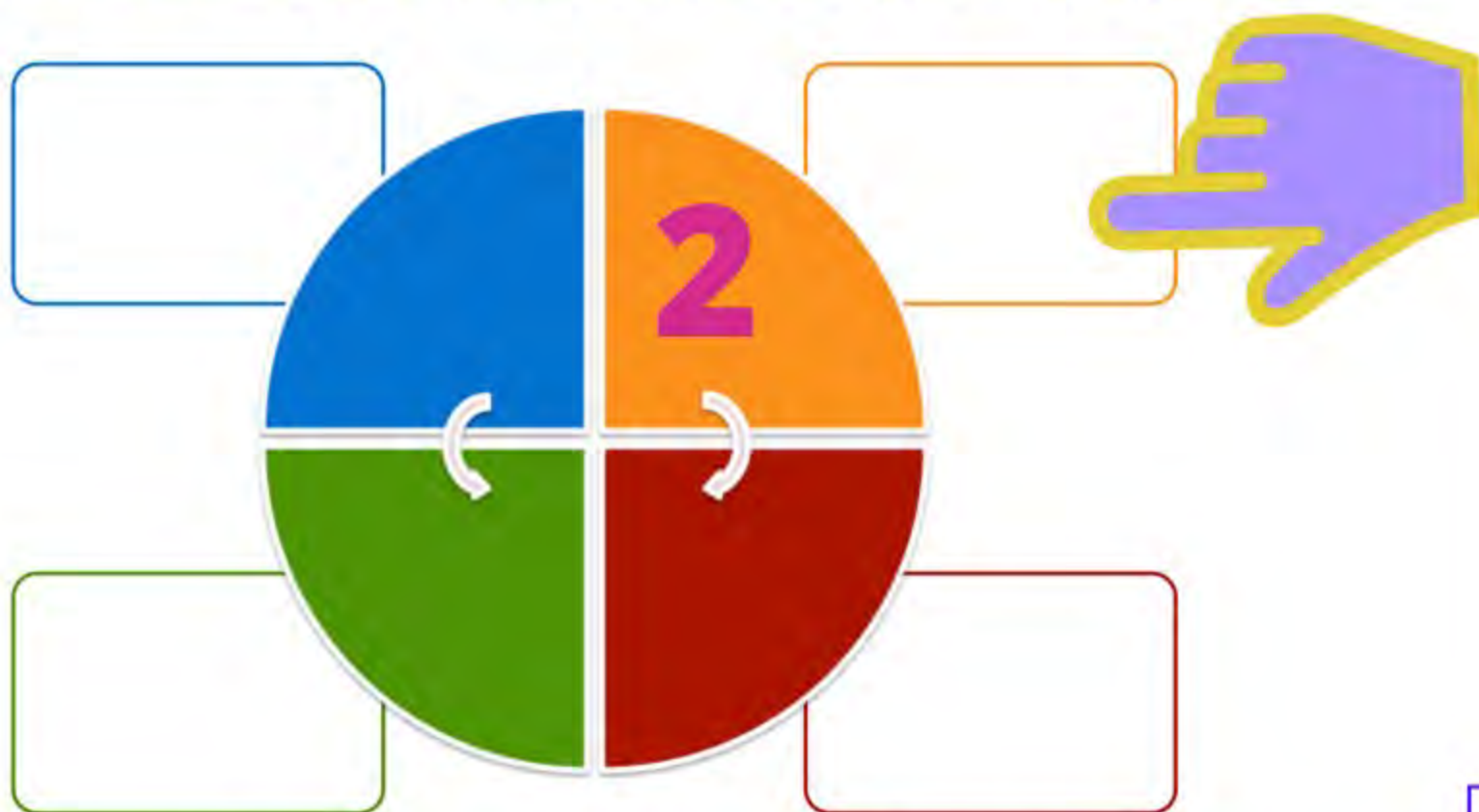
"Мозговой
шторм"

По завершению - переход по часовой стрелке к соседнему столу

КОНСТРУКТОР "Четыре квадрата"

Правый верхний квадрат (3 минуты)

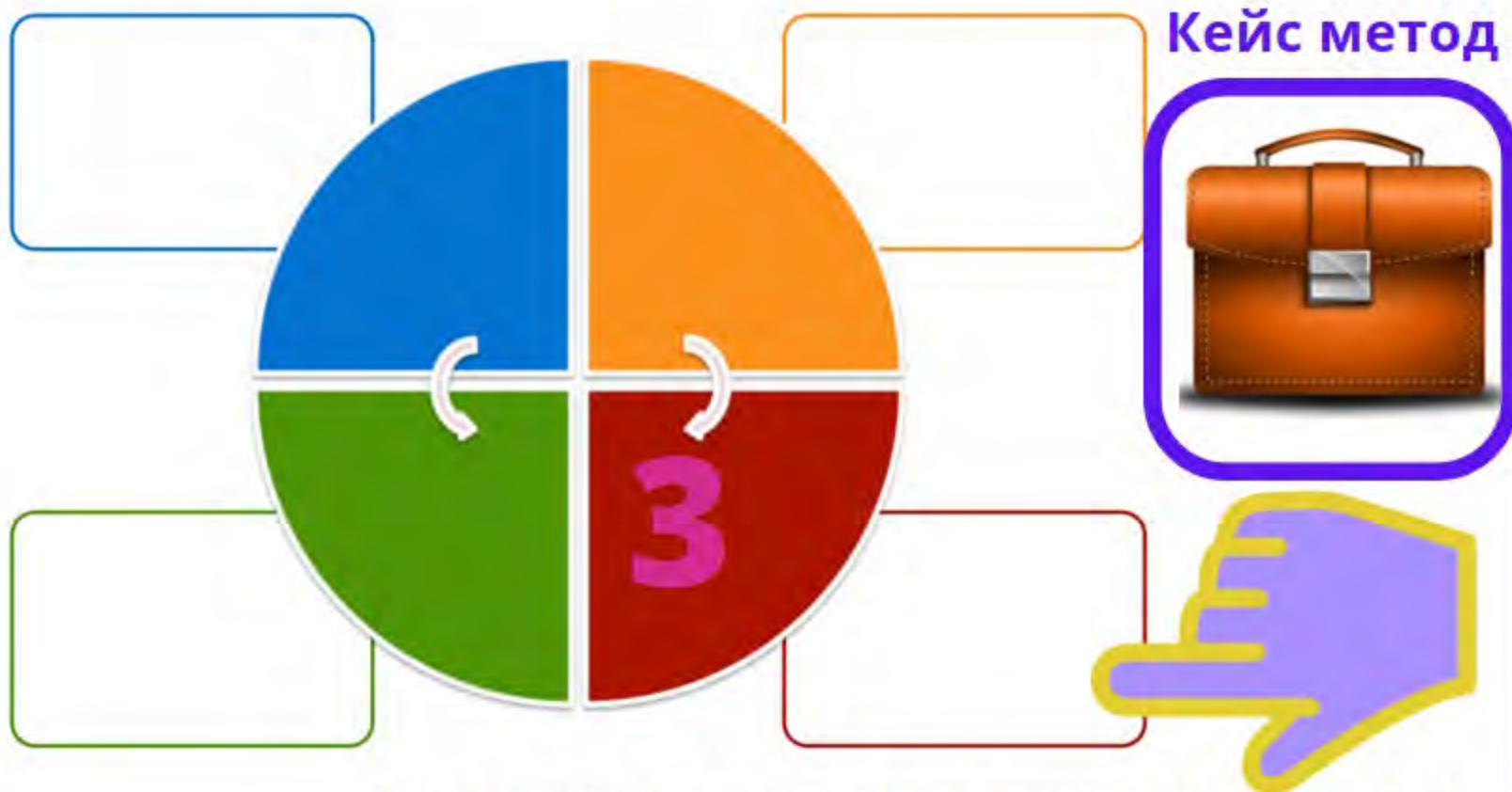
Задание: выбрать 1 идею, подчеркнуть ее,
предложить 3 составляющие видеопrodukта



По завершению - переход по часовой стрелке к соседнему столу

КОНСТРУКТОР "Четыре квадрата"

Задание: предложите идею наполнения кейса для любой из составляющих видеопродукта



Правый нижний квадрат (5 минут)

По завершению - переход по часовой стрелке к соседнему столу

кейс-метод: алгоритм

1) определитесь с видом кейса



практические кейсы
обучающие кейсы
научно-исследовательские кейсы

2) определитесь с видом кейса по способу представления материала



печатные кейсы
мультимедийные кейсы
видео-кейсы

3) предложите чем будете наполнять каждую из частей кейса

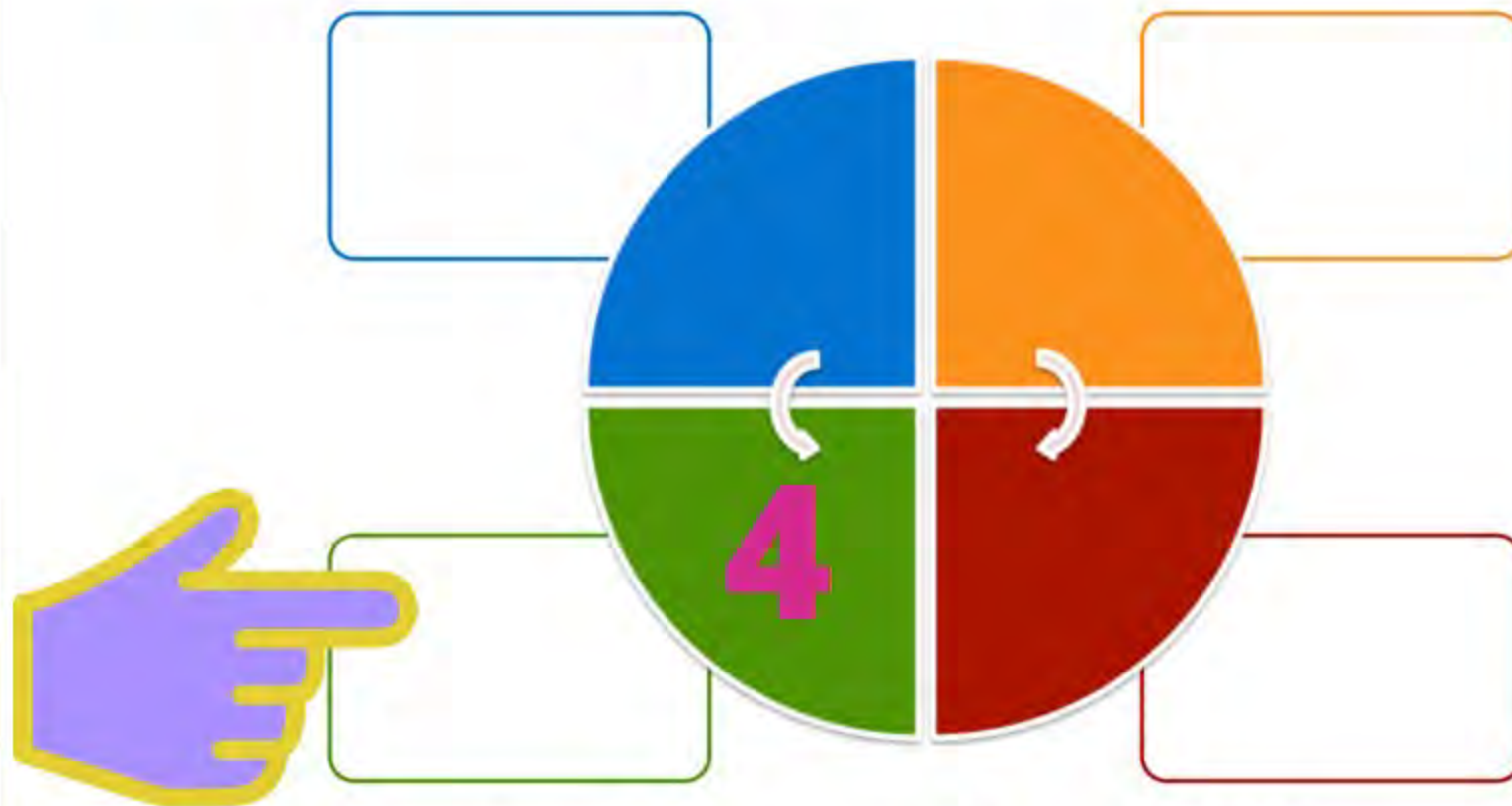


вспомогательная информация
описание конкретной ситуации
задания к кейсу



КОНСТРУКТОР "Четыре квадрата"

Задание: предложите 2 креативные идеи
которые необходимо будет воплотить в видеопродукте



Левый нижний квадрат (3 минуты)

По завершению - переход по часовой стрелке к соседнему столу

КОНСТРУКТОР "Четыре квадрата"

Задание: сформулируйте цель (по SMART),
уточните проблему



Центральный круг (1 минута)

КОНСТРУКТОР

цель SMART

SPECIFIC
КОНКРЕТНАЯ



Что конкретно вы хотите достичь?

MEASURABLE
ИЗМЕРИМАЯ



Как вы поймете, что результат достигнут?

ACHIEVABLE
ДОСТИЖИМАЯ
AMBITIOUS
АМБИЦИОЗНАЯ
AGRESIVE
АГРЕССИВНАЯ
ATTRACTIVE
ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ



В чем вызов вашей цели?

RELEVANT
СОГЛАСОВАННАЯ
RESOURCE
РЕСУРСЫ



Не противоречит ли это основной стратегии?

TIME BOUND
ОГРАНИЧЕННАЯ
ПО ВРЕМЕНИ



Сколько времени нужно на достижение цели?

ЦЕЛЬ SMART



работа в
творческих
группах



продолжительностью
- 30 минут



по методу
квадрата



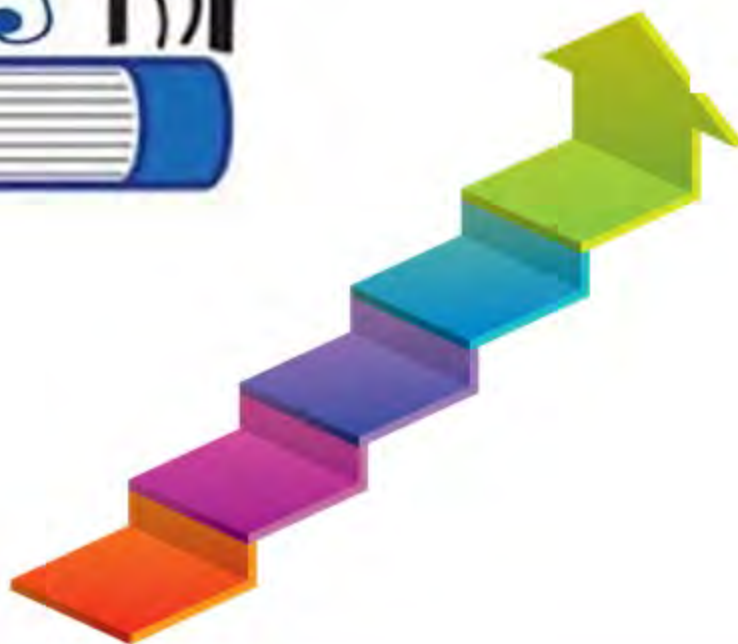
разработка
видеопродукта
для учащихся
среднего звена



с
применением
методик
по развитию
креативности

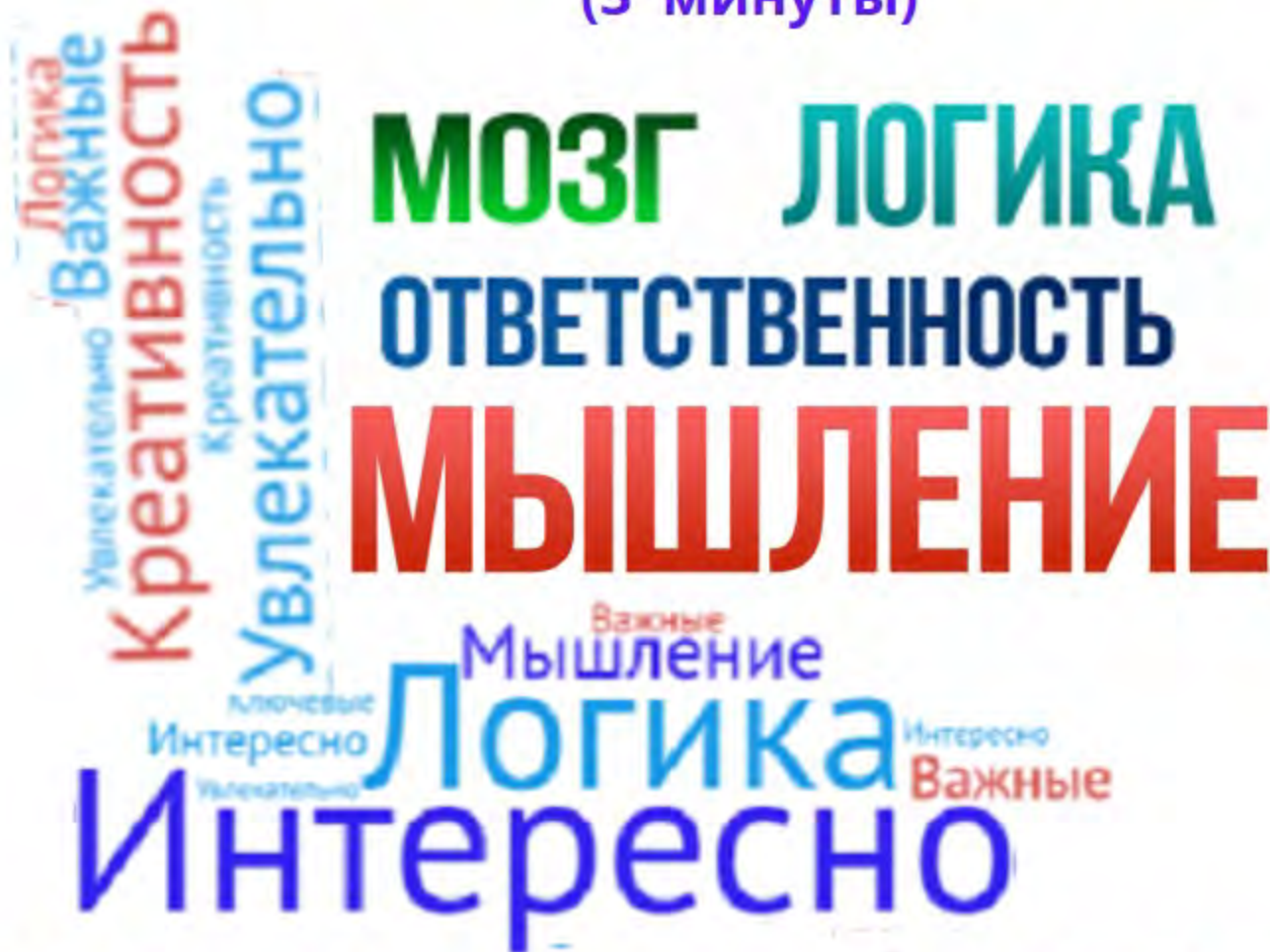
Презентация каждого из 4 видеопродуктов

(по 2 минуты на каждый)



III) ЗАВЕРШЕНИЕ. РЕФЛЕКСИЯ.

(3 минуты)



- Поделитесь впечатлением о вашей творческой деятельности.

- Скажите по 2 ассоциации, связанные с воркшопом (оформление "Панно ассоциаций")

**"Все что я
познаю, я знаю,
для чего это
мне надо и где
и как я могу эти
знания
применить"**



Ожидаемые результаты:

- участники научатся проектировать от "ожидаемого результата" к "цели и проблеме", вычлняя креативные идеи с помощью метода "4 квадрата", "Мозгового штурма", сформулируют цель SMART

"Четыре квадрата"



"Мозговой штурм"



Кейс метод



"от результата"



Ожидаемые результаты:

- участники развивают креативное мышление с помощью составления ассоциаций, генерирования идей за ограниченный промежуток времени, поиска альтернатив, разработки идеи кейса, проектирования "от обратного";



- участники проявят коммуникативные умения работать в творческой группе в состоянии позитивного отношения к разработанному другими участниками "продукту" в условиях "вынужденной сопричастности";



- в завершении у каждой из 4 творческих групп появится по одной готовой к реализации разработке креативного видеопродукта.

**количественные
показатели:**

**качественные
показатели:**

24 участника

4 видеопродукта

4 идеи кейса

**8 креативных
идей**

получение
практического навыка
работы в "4 квадратах";

получение
практического навыка
работы "от обратного";

положительная оценка
участниками данного
воркшопа;

получение
практического опыта по
развитию креативного
мышления