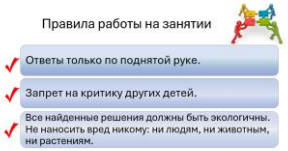
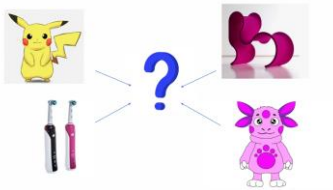
План-конспект занятия

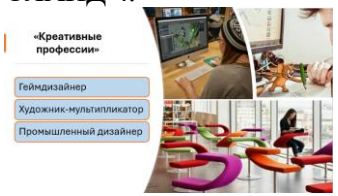
Тема: Приемы развития гибких навыков. «Лаборатория компетенций «Soft Skills».
Класс: 5 (12 человек).
Время занятия – 40 мин.
Аннотация: Занятие направлено на развитие у обучающихся навыков коммуникации, работы в команде, способности мыслить нестандартно. В процессе выполнения заданий, обучающиеся учатся находить креативные ответы, что стимулирует их интеллектуальное развитие и формирует готовность к решению жизненных задач.

Вид занятия: Внеурочное занятие.
Оборудование и материалы: компьютер, проектор, презентация, раздаточный материал.
Цель занятия – формирование навыка креативного подхода к решению поставленной задачи.
Задачи занятия:
образовательные: активизировать познавательный интерес; познакомить с профессиями, в которых требуется креативное мышление; познакомить с целями и правилами применения метода фокальных (случайных) объектов;
развивающие: развивать умение находить свойства объектов, креативно мыслить; выступать перед аудиторией;
воспитательные: совершенствовать навыки общения и работы в команде; вовлекать в активную практическую деятельность.

Ход занятия

Этап занятия	**Цель этапа**	**Деятельность педагога**	**Деятельность обучающихся**	**Время**
Организационный этап.	Подготовка обучающихся к работе. Приветствие. Создание безопасной среды, где обучающиеся	СЛАЙД 1.	Обучающиеся распределяются на группы. Слушают. Готовятся к работе. Вспоминают правило работы в группе.	2 мин.

	могут свободно выражать свое мнение.	*Деление обучающихся на группы (3 группы по 4 человека). Обучающиеся на входе в аудиторию выбирают цветовые стикеры. Занимают места согласно цвета выбранного стикера.* **Педагог.** Добрый день! Ребята, сегодня у нас присутствуют гости. Мы с вами поделимся опытом работы на занятиях в нашей «Лаборатории». Нам предстоит сегодня работа в группах и постараемся максимально использовать все свои способности, чтобы в конце занятия получить самый отличный результат.  **Педагог.** Правила работы на занятии: 1. Ответы только по поднятой руке. 2. Запрет на критику других детей. 3. Все найденные решения должны быть экологичны. Не наносить вред никому: ни людям, ни животным, ни растениям.		
Мотивационный этап.	Активизация познавательного интереса к изучаемой теме. Знакомство с профессиями. Актуализация цели занятия.	Ну а теперь приступим к нашему занятию. СЛАЙД 3.  *Педагог настраивает обучающихся на продуктивную деятельность. Задает наводящие вопросы, выводит тематические картинки на экран.* **Педагог.** Ребята, предлагаю вам посмотреть на слайд и перечислить, что вы видите. *Ответы детей.* (электрическая зубная щетка, Пикачу – персонаж из серии видеоигр «Покемон», дизайнерский «стул-змея», Лунтик -персонаж из популярного мультфильма). **Педагог.** Что по вашему мнению, может быть, общего между	Перечисляют название предметов на слайде. Отвечают на вопросы педагога.	5 мин.

		этими объектами? *Ответы детей.* **Педагог.** Креативный подход и не стандартные идеи, которые применили при их разработке. Мы даже не подозреваем, что самые простые вещи на первый взгляд – это результат оригинального мышления. Например, простой карандаш с ластиком*(демонстрация).* Раньше в конструкторских бюро, где занимаются конструированием оборудования, все чертежи изготавливали вручную, так как не было компьютеров и современных программ. Карандаши скатывались со стола, поэтому возникла идея сделать его в форме шестигранника. А позднее к карандашу присоединили ластик, чтобы он постоянно не терялся. Сегодня такие карандаши выпускают в массовом производстве. То, что вы видите на экране создано специалистами разных профессий. СЛАЙД 4.  *Педагог демонстрирует слайд с названиями профессий (промышленный дизайнер, художник-мультипликатор, геймдизайнер, бренд-дизайнер)* **Педагог.** Например, промышленный дизайнер создает оригинальные вещи. Художник-мультипликатор создает героев мультфильмов. Геймдизайнер – персонажей и сюжеты видеоигр. Несмотря на то, что появился искусственный интеллект, он не может заменить человека и его креативные идеи. **Педагог.** Поднимите руку, кто считает, что у него есть какой-нибудь талант (*дети поднимают руки*). Существует миф, что креативность — это врожденный талант, но это не так. Мозг пластичен, и его можно «натренировать» на более творческий лад с помощью регулярной практики. Такой тренировкой сегодня на занятии мы и будем заниматься.		

Результат	*Определена цель занятия. Подводим промежуточный итог (обобщаем информацию).* **Педагог.** Давайте обобщим. Мы узнали, что многие вещи, которые нас окружают – созданы благодаря креативному подходу при их разработке. Познакомились с тремя профессиями, где нужно креативное мышление. Выяснили, что человек не рождается креативным, а становится благодаря регулярным тренировкам.			
Информационный этап.	Знакомство с целями и правилами применения метода фокальных (случайных) объектов. Расширение знаний о известных людях и их достижениях.	**Педагог.** Существует много способов развивать свою креативность. Для этого даже придумали специальные методы. СЛАЙД 5. **Педагог.** Метод, с которым мы сегодня познакомимся - это метод поиска новых идей. Называется он метод фокальных (случайных) объектов. Придумал его профессор Берлинского университета Фридрих Кунце. Он просто листал каталог с разными картинками и ему пришла идея создания этого метода. Предлагаю на примере разобрать, как этот метод работает. СЛАЙД 6. **Педагог.** Сначала мы выбираем объект, который хотим изменить или дополнить. Возьмем для примера обычный дуршлаг, который изготавливают на заводе. Представим, что мы работаем на заводе промышленным дизайнером. Пред нами поставили **цель** - разнообразить ассортимент дуршлагов, чтобы увеличить спрос и продажи. СЛАЙД 7.	Слушают. При необходимости задают уточняющие вопросы. Знакомятся с новым способом действий. Учатся выделять характерные признаки объектов.	8 мин.

Педагог. На следующем этапе мы выбираем 4-5 случайных объекта. Для этого можно использовать книгу, журнал, словарь, использовать Интернет. Например, выберем зонт, автомобильную шину и кошку.

СЛАЙД 8.

Педагог. Давайте выпишем для каждого из этих объектов характерные признаки. При выборе признаков лучше избегать банальных определений. Таких как красивый, желтый и т.д. Они подходят почти к любому объекту, поэтому не получится интересных сочетаний.

Ответы детей.

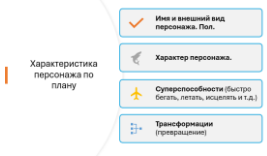
Педагог. У нас получилось:

1. Кошка- теплая, игривая, пушистая, с когтями и зубами.
2. Зонт- складной, непромокаемый, яркий, прозрачный.
3. Автомобильная шина – резиновая, шипованная, зимняя, эластичная.

СЛАЙД 9.

Педагог. Теперь нам нужно соединить полученные признаки с основным объектом. У нас получились следующие сочетания

		(демонстрация на слайде). В выборе идеи мы задаем себе вопрос «Где это можно использовать» и «Кому это может пригодиться». Из того, что получилось мы выбираем только интересные и подходящие нам идеи, остальные «выбрасываем». СЛАЙД 10. **Педагог.** Итак, мы получили объект с новыми свойствами.: складной эластичный дуршлаг, со специальными зацепами для бортов раковины, чтобы дно не касалось ничего. Он легче обычного, удобнее в хранении, имеет возможность закрепления. Можем сделать его прозрачным за счет силикона, и он подойдет под дизайн любой кухонной утвари. Поставленная цель достигнута, таким образом мы разнообразили ассортимент дуршлагов и наверняка увеличим на них спрос и продажи.		
Результат	*Ознакомлены с новым методом. Подводим промежуточный итог (обобщаем информацию).* **Педагог.** Давайте обобщим. Мы познакомились с правилами применения метода случайных объектов. Мы теперь знаем как при помощи этого метода можно изменить любой объект под нашу задачу.			
Физкультминутка				2 мин.
Практический этап (групповая работа).	Развитие умения переносить полученные знания в новую ситуацию; выделять характерные признаки объектов; креативно мыслить. Совершенствовать навыки общения и работы в команде.	СЛАЙД 11. **Педагог.** Сейчас я предлагаю вам представить, что вы работаете художником-мультипликатором. Вам нужно создать персонаж мультфильма. У каждой группы будет своя цель. **1 группа.** Цель - **с**оздать персонаж мультфильма для малышей. **2 группа.** Цель - создать персонаж мультфильма для семейного просмотра. **3 группа.** Цель – создать персонаж мультфильма для подростков. В своей работе мы обязательно применяем метод случайных объектов, где основной объект-мышь, а «случайные» у каждой группы свои. Вам также нужно описать получившийся персонаж по схеме (имя, пол, внешний вид, характер, суперспособности,	Работают в группах. Предлагают креативные идеи	12 мин.

		трансформации) и презентовать. Главное условие - это персонаж применяет свою суперсилу, чтобы сражаться со злом. Используйте раздаточный материал, который находится у вас на столах. Также можете попробовать не только описать, но и изобразить персонаж, который у вас получится. *Педагог контролирует ход работы в группах. Отвечает на вопросы учеников, подсказывает пути решения.*		
Презентация результатов групповой работы.	Развитие умения выступать публично; четко излагать мысли.	СЛАЙД 12  *Педагог приглашает представителей группы презентовать получившийся «продукт». Регулирует выступление согласно установленного плана. Задает уточняющие вопросы.*	Представители от групп презентуют получившийся «продукт» по плану.	10 мин.
Итоговое обсуждение и рефлексия.	Развитие навыков оценивания. Развитие критического мышления.	СЛАЙД 13 *Педагог поддерживает открытость, положительный настрой.* **Педагог**. Ребята, прошу вас поделиться своими впечатлениями от сегодняшнего занятия: 1. Что сегодня узнали нового для себя? 2. Что полезного «возьмете» с занятия? 3. В какой профессии могут пригодиться полученные знания?	Анализируют полученные знания. Делятся впечатлениями.	3 мин.