

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Средняя общеобразовательная школа №2**

**План внеклассного мероприятия для учащихся 7ых – 11ых классов  
Мини-тренинг «Креативность»**

**Выполнила: Коваленко Е.В.  
учитель английского языка**

**Первоуральск  
2023**



Тема: Креативность

О чем сегодня будем говорить?

1. Что такое проблема. Алгоритм решения проблем.
2. Что такое креативность, барьеры креативности, инерция креативности.
3. Творческие методы решения проблем.
4. Теория решения изобретательных задач (ТРИЗ)

Проблема – это препятствие на пути к достижению поставленной цели.

Проблемная ситуация – это жалоба (недовольство) на то, что определенные процессы в организации протекают не так, как было запланировано, любое отклонение от запланированных показателей.

Индикатором ее наличия (ПС) обычно служат промежуточные показатели (контрольные точки), **характеризующие соответствие осуществляемого процесса нормы.**

### Задание 1

#### ПРОБЛЕМА или ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ

1	Ученик опоздал на урок на 15 минут
2	В текущем месяце успеваемость учеников снизилась на 10%
3	Папа уволился с работы
4	На контрольной работе 70% учеников получили оценку «неудовлетворительно»
5	2 официанта поругались на корпоративном мероприятии
6	Интернет работает с перебоями в учебном заведении 4 суток
7	Руководство отказало в выделении средств на реализацию нового учебного проекта
8	На 1 день ученик задержал сдачу домашнего задания

## АЛГОРИТМ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ

1. Анализ проблемной ситуации

2. Поиск проблемы, выявление причин ПС

3. Формулировка проблемы

Поиск и принятие решения по устранению возникновения ситуации

5. Реализация (план и организация решения)

### Диаграмма ИСИКАВЫ «Рыбья кость»

Диаграмма причины-следствия Исикавы (Cause-and-Effect-Diagram) – это графический метод анализа и формирования причинно-следственных связей, инструментальное средство в форме рыбьей кости для систематического определения причин проблемы и последующего графического представления. Диаграмма причины-следствия разработана в начале 1950-х годов химиком Каорой Исикавой и названа позже его именем.



«Рыбья кость» в названии обусловлена тем, что диаграмма напоминает скелет рыбы. «Диаграмма рыбьей кости» (диаграмма Исикавы) состоит из элементов трех основных категорий:

**1. Голова рыбы.** В начале диаграммы находится «голова рыбы», в которую помещается формулировка проблемы, которую вы пытаетесь решить.

**2. «Хребет»** отходит от головы диаграммы (формулировки проблемы), формируя вместе с отходящими от него «ребрами» очертания рыбы. На конце каждого «ребра» размещается категория, которую необходимо проанализировать в процессе решения проблемы.

#### 3. Кости

От каждого «ребра» отходят более мелкие «кости». На них размещаются возможные причины, чтобы помочь определить потенциальную основную причину проблемы.

### БРИТВА ОККАМА

Бритва из нескольких возможных, одинаково полных объяснений чего-либо следует выбирать самое простое.

УСЛОЖНЯТЬ –  
ПРОСТО,  
УПРОЩАТЬ – СЛОЖНО!



1. Компетентность
2. Информация
3. Время
4. Желание

## ЧТО НАМ МЕШАЕТ МЫСЛИТЬ НЕСТАНДАРТНО?

Барьеры креативности!

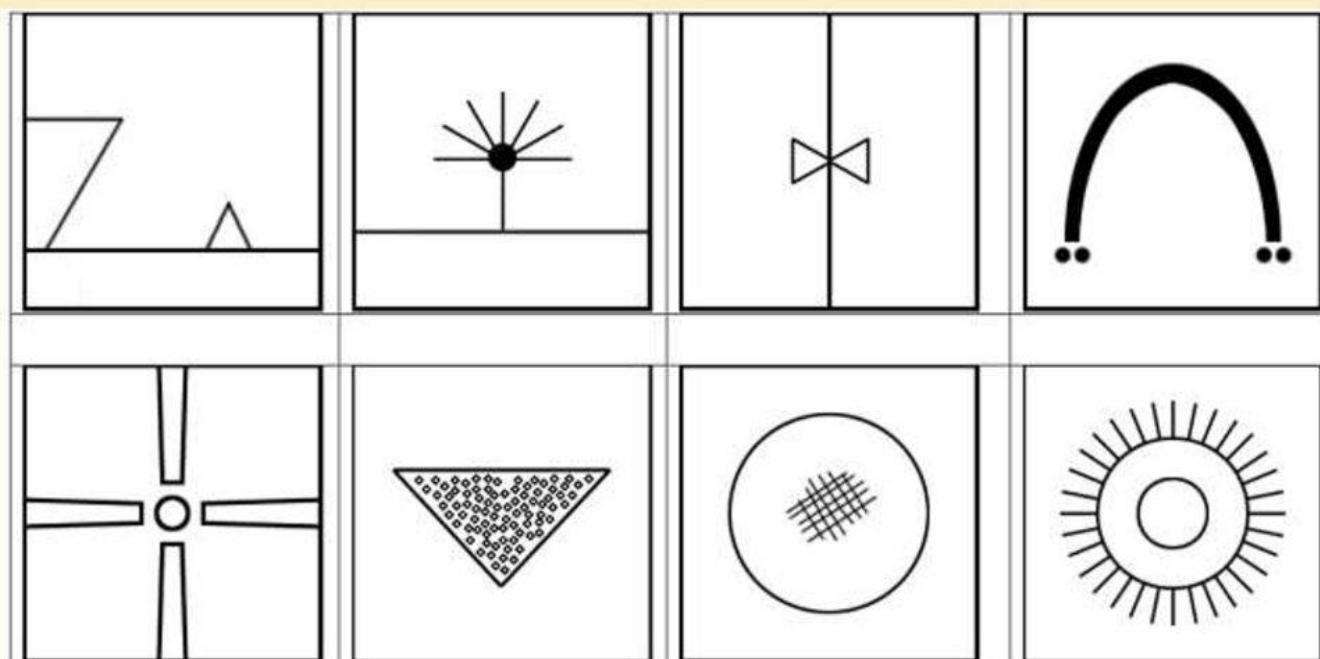
Внутренние барьеры	Внешние барьеры
Стереотипы	Критика (родные, друзья, одноклассники)
Ориентация на одобрении	Стресс (зависимость от телефонов, недосыпы)
Заниженная самооценка	Политика, культура компании
Усталость, лень	Нехватка времени
Страх быть непонятым	
Муза не пришла	
Неумение, нежелание	
Деструктивные установки	

### Техника 1

Друдлы — это графическая головоломка, задача, которую необходимо додумать или дорисовать. Английское слово «друдлы» обозначает каракули, рисунок, загадка.

Смысл «друдлов» — придумать как можно больше вариантов видения картинki, где правильного ответа просто не существует.

## Друдлы



**Друдлы** ([англ. doodles](#)) — визуальные загадки, изобретенные [Роджером Прайсом](#)<sup>[en]</sup> и изданные в его книге 1953 года «Друдлы». В настоящее время этим словом могут называть любые подобные визуальные загадки.

С помощью друдлом мы способны развивать творческое мышление, креативность ума, умение нестандартно мыслить.

### ПРЯМАЯ АНАЛОГИЯ



### АНАЛОГИИ

1. Сформулируйте проблему (определите желаемую цель)
2. Выберите одну из аналогий и создайте несколько абсурдных идей
3. На основе этих идей выберите и сформулируйте окончательный вариант решения проблемы
- 4.

### ЗАДАЧА 1

К



Проанализируйте ситуацию и предложите ваши решения!

Кроссовки "Рибок" пользуются большой популярностью во всем мире. Особенно у воров. Фабрики американской фирмы в Тайване и Таиланде несли от этого значительные убытки. Мало того, что воровали обувь на фабриках, её вдобавок выбрасывали на рынок США по бросовым ценам. Конкурентоспособность фирмы снижалась. Как быть корпорации "Рибок"?

Как справиться с проблемой?

Теория Генриха Сауловича Альтшуллера – это одна из основных методик развития творческого мышления и личности, основанная на применении систематического подхода к поиску решений проблем.

Основная идея Альтшуллера заключается в том, что каждая проблема имеет решение. Он предложил методику, названную «ТРИЗ» – теория решения изобретательских задач, которая помогает развивать творческое мышление и находить новые, неочевидные пути в решении задач.

Основной способ развития творческой личности по теории Альтшуллера заключается в использовании приемов, которые помогают выйти за рамки привычных схем мышления и находить новые, более эффективные способы решения задач.

Использование приемов требует осмысления и анализа проблемы с разных сторон, включая обратное мышление и поиск противоречий. Это позволяет найти инновационные идеи и получить уникальные результаты в творческой деятельности.

Используя методику Альтшуллера, можно развить свою творческую личность, научиться мыслить креативно и находить нестандартные решения в различных областях жизни – от научных исследований до разработки новых продуктов и услуг.

### Компании, использующие ТРИЗ

