

## **Заседание клуба «Патриот»** (15.11.2017)

**Тема:** Проведение брейнсторминга по разработке проектов к участию в областном конкурсе научно-технического творчества учащейся молодежи «ТехноИнтеллект», областном смотре инновационного и технического творчества учащихся и работников учреждений образования.

**Цель заседания:** выработать успешные проекты для реализации к участию в областном конкурсе научно-технического творчества учащейся молодёжи «ТехноИнтеллект», областном смотре инновационного и технического творчества учащихся и работников учреждений образования.

**Форма проведения:** брейнсторминг

### **Ход заседания**

Всем добрый день, надеюсь, у всех вас сегодня хорошее настроение и вы полны новых, творческих идей. Сегодняшнее наше заседание посвящено разработке интересных проектов к участию в областном конкурсе научно-технического творчества учащейся молодёжи «ТехноИнтеллект», а пройдёт оно в новой для нас форме, форме брейнсторминга, мозгового штурма.

Сейчас, методом жерьбьёвки мы с вами разделимся на две группы, группу **«Генераторы идей»** и группу **«Проницательные аналитики»** или «Эксперты». Но прежде чем мы с вами познакомимся с условиями конкурса и начнём генерировать для него идеи, немного разомнёмся, а заодно и попрактикуемся в использовании метода.

Итак, я поставлю перед вами определённую задачу, вам же нужно будет найти для неё как можно больше решений. Группа «генераторов» будет высказывать свои решения, а группа «аналитиков» внимательно слушать, запоминать или записывать все идеи, но молчать! Когда идеи иссякнут, слово переходит к "аналитикам". Которые оценят каждое решение и выберут несколько лучших, а также предложат свои решения. Попробуем?

Например, задача: вам надо быстро(!) охладить стакан с кипятком. По условиям задачи у вас есть стакан, кипяток, кухня и все, что есть на кухне - это ресурс для решения задачи. Как быть?

Требуется выдвинуть как можно больше решений, аналитики же, в свою очередь отберут лучшее.

Решения (примеры):

- Добавить холодную воду, заварку или молоко.
- Налить в блюдечко, в суповую тарелку, в массивную миску.
- Много раз переливать из стакана в стакан, держа их на большом расстоянии друг от друга.
- Добавить много варенья или сахара.
- Переливать через воронку.
- Погружать холодные ложки.
- Поставить в морозилку, в кастрюлю с холодной водой, в снег...

Потренировались, отлично. Наша задача выработать выигрышные идеи для реализации проекта в конкурсах инновационного и технического творчества.

Итак, в конкурсе инновационного и технического творчества будем рассматривать следующие номинации: **макетирование, средства обучения, моделирование, арт-объект, интерьер, мебель**. Вам представится возможность почувствовать себя изобретателем, инженером, дизайнером и архитектором, ознакомьтесь с предложенными номинациями и вспомогательной информацией (участникам раздается раздаточный материал с номинациями и подноминациями).

код	номинация
Т-7	<b>Макетирование</b>
	архитектурные макеты
	макеты приборов
	прозрачные макеты
	градостроительные макеты
	ландшафтные
	интерьерные
Т-11	<b>Средства обучения</b>
	учебные схемы
	учебные макеты
	учебные стенды
Т-16	<b>Моделирование</b>
	авиамоделирование и ракетомоделирование
	судомоделирование

	автомоделирование
	спортивно-техническое моделирование
	техническое моделирование
	экспериментальное моделирование
	футуристическое моделирование
<b>Т-17</b>	<b>Арт-объект</b>
	инсталляция
	стим-панк
	малые архитектурные формы
	объекты средового дизайна
	скульптура (кинетическая)
<b>Т-19</b>	<b>Интерьер</b>
	предметы интерьера
	дизайнерские разработки
	предметы утилитарного (практического) назначения
<b>Т-20</b>	<b>Мебель</b>
	мебель для жилых помещений
	мебель для офисов и служебных помещений

**Примечания.** *Стимпанк или паропанк (от англ. steampunk: steam — «пар» и punk — «панк») — направление научной фантастики, моделирующее цивилизацию, в совершенстве освоившую механику и технологии паровых машин. Следовательно, у них воображаемые роботы представляли собой, по сути, огромные заводные игрушки. А вот средствами передвижения представлялись усовершенствованные аэропланы, дирижабли, паровозы, а также скоростные автомобили на электронных и паровых двигателях.*

*Стимпанк в материалах и деталях:*

*Материалы: медь, сталь, бронза, латунь, потемневшее дерево, кожа, кирпич.*

*Тональность: сажа, сепия, смог, задымленность.*

*Детали: рычаги, шестеренки, валики, пружины, баллоны и пр. Предметы, напоминающие очертаниями машину, паровоз, дирижабль.*

Ваша задача, в соответствии с номинациями, выдвинуть множество всевозможных идей и проектов. Высказывать можно **любые идеи, самые дикие и фантастичные**, никто смеяться не будет. Каждый должен высказать хотя бы одну идею, чем больше, тем лучше. За все идеи будут выдаваться фишки (можно разного цвета). Вы помните, что задача "генераторов" высказывать свои решения, а "аналитиков" внимательно слушать, запоминать или записывать все

идеи на доске идей, но молчать! (Все идеи детей надо умудриться записать на доске или запомнить. Уместен магнитофон)

Когда идеи иссякнут, как вы помните, в дело вступают "аналитики". Которые оценят решения, выберут несколько лучших, а также предложат свои решения.

*Необходимо предоставить возможность каждому ребенку защитить свое решение, найти ему оптимальную область или условия применения. Это очень важный момент - вырабатывается умение отстаивать свое мнение или согласиться с более сильными доводами.*

Условия понятны? Отлично, выдающимися учёными и изобретателями себя представили? Тогда начинаем!

*Бывает, дети дружно повторяют ранее высказанную идею, не предлагая своих. Не обостряйте ситуацию, спросите: "А что ты предложишь свое?". Повторите вопрос ребенку лично. Бывает, дети молчат. Ни у кого нет ни одной идеи. Задайте наводящие вопросы, обратитесь к самому сообразительному или к самому бойкому ребенку. Расшевелите их. Если не удалось установить процесс генерирования, значит, предложенная тема детей не вдохновила, им скучно или они боятся принимать участие в обсуждении.*

**Подведение итогов заседания.**