



Положение о конкурсе хитроумных и изобретательных среди учащихся 2 - 4 классов

Место проведения: МАОУ «Академический лицей №95 г. Челябинска» (здание по ул. Молдавской, 236).

Дата и время проведения

командного соревнования (Челябинск): 24 октября 2024 года, четверг, 11.00 – 13.00
Регистрация с 10.30, актовый зал (очное проведение).

Дата и время проведения

**командного соревнования (Челябинская область): 25 октября 2024 года, пятница,
11.00 – 13.00 (в режиме on-line , очно по согласованию)**
Регистрация-подключение (в режиме on-line) с 10.45. Кабинет 110.

Дата и время проведения

соревнования в личном зачете: 12 ноября 2024 года, вторник, 11.00 – 13.00
Регистрация с 10.30. Кабинет 110.

Участники соревнований: учащиеся первой возрастной группы.

Цель соревнований:

- активизировать интерес педагогов и учащихся к отечественной методологии творчества;
- повысить качество применения элементов инструментария и приемов РТВ (развития творческого воображения) детьми;
- способствовать развитию у учащихся творческого воображения, формированию нестандартного стиля мышления и умению работать в группе «генераторов», овладению приемами и методами активизации изобретательного мышления.

В программе соревнований:

Творческое приветствие команд и игра-путешествие с выполнением задач и творческих заданий.

Содержание этапов соревнований:

- «Хитрые задачи»
- «Изобретательские фантазии»
- «Умные игры»
- «Возможности ресурсов»
- «Объекты и их назначения»
- «Системные лабиринты»
- «Творческая задача»

Тематика конкурсных заданий,

адаптированных в соответствии с возрастом детей, по следующим темам:

- Функции (назначения) объектов; цепочки функций; полезные и вредные функции; главная функция;
- Системное представление объектов; модель структуры объекта (системная вертикаль); модель развития объекта (системная горизонталь);
- Решение изобретательской задачи; основные понятия алгоритмического метода решения задач (противоречия, конфликтующие пары - КП, идеальный конечный результат - ИКР, ресурсы);
- Методы и приёмы управляемого творческого фантазирования.

Домашнее задание:

- **Творческое приветствие** своей команды (по собственному усмотрению, но название и девиз – обязательно!).
- **Домашнее задание** – электронный задачник-презентация в виде пяти хитроумных, изобретательских задач с объективными ответами, которые могут быть использованы КЭК в качестве заданий для ваших потенциальных конкурентов на этом или будущих соревнованиях. (*Обращаем внимание – повторение задачника-презентации с прошлых соревнований не оценивается*).

В командном туре соревнований от учебного заведения участвуют по одной команде из 5-ти человек первой возрастной группы. (*Обращаем внимание – при очном проведении конкурса детей РЕЗЕРВА приводить с собой не нужно, места подготовлены только для команд*).

Во время соревнований участники имеют право пользоваться любой принесенной с собой литературой, в том числе по ТРИЗ, цветной бумагой, стикерами, ручками, фломастерами, маркером для белой доски, скотчем, клеем-карандашом. На соревнования необходимо принести с собой бумагу для черновиков, твердую папку-планшетник.

- Задания в распечатанном виде выдаются каждой команде.
- Листы для выполнения заданий с шаблонами выдаются.

Команда может работать на проектной доске (мольберте) при выработке командного решения (для этого использовать маркер для белой доски).

При оформлении ответов на листах с шаблонами удобно пользоваться твердыми папками-планшетниками.

На проектных досках есть место для размещения канцелярских принадлежностей.

В заключительном, **индивидуальном** **типе соревнований (личном зачете)** участвуют все члены команды, занявших 1 место в первой возрастной группе; 4 члена команды, занявших 2 место, 3 чел.– 3 место, 2 чел.- 4 место, по 1 конкурсанту от команд, занявших в первой возрастной группе 5, 6, 7 места. По согласованию с ГКЦ при небольшом разбросе баллов возможно приглашение по 1 конкурсанту из команд с более низким рейтингом. КЭК оценивает результаты индивидуальных соревнований аналогично оценке результатов командного соревнования.

Не допускаются к участию в соревнованиях члены команд, пришедшие в учебное заведение без второй обуви или бахил на обувь.

В целях исключения риска инфицирования COVID при проведении соревнований с учетом эпидемиологической обстановки **мероприятие может быть проведено как в очном, так и дистанционном режиме.**

При проведении в очном формате всем участникам необходимо пребыть со средствами индивидуальной защиты, предварительно согласовав возможность поездки с медиками.

В случае проведения мероприятия в дистанционном формате координаторы и сопровождающие команд **обязаны обеспечить организационно-технические и безопасные условия** для участия обучающихся в соревнованиях в соответствии с Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4 3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)».

Чтобы избежать возможных проблем во время онлайн-мероприятия, рекомендуем до его начала пройти тест системы. **Проверка соединения (тестирование) 22-23.10.2024 в 14.00.**

Необходимо **уточнить электронный адрес**, с которого вы будете подключаться к мероприятию и куда вам будет отправлена информация, в указанное время обеспечить **проверку соединения (тестирование)**. Электронный адрес отправить на mail@al95.ru с пометкой **«конкурс хитроумных и изобретательных»** с указанием номера школы и продублировать Poleshova@yandex.ru. Помещение, в котором будет работать команда, должно быть оборудовано компьютером, камерой, микрофоном, мультимедийной

установкой, экраном или интерактивной доской. Команда работает напротив камеры, во время работы микрофон должен быть выключен, включение – на презентацию команды или задания.

По окончании работы в течение 15 - 20 минут все листы с ответами фотографируются, каждое задание вверху листа должно иметь отметку (№ задания, команда _____ (№ школы) _____) и отправляются на электронный адрес Poleshova@yandex.ru для работы жюри.

Запрещается участникам во время соревнований:

- использовать *средства сотовой связи*;
- покидать команду (участник в этом случае выбывает из соревнований и команда остается в меньшем составе);
- использовать (*в личном зачете*) какие-либо источники информации.

Критерии оценки выполнения творческих работ:

- новизна, оригинальность;
- убедительность, практичность;
- субъективная оценка (понравилось, не понравилось).

Оргкомитет принимает в электронном виде **домашние задания** от образовательных организаций города Челябинска по электронной почте Poleshova@yandex.ru, mail@al95.ru с пометкой «конкурс хитроумных и изобретательных» и указанием № школы **до 23 октября 2024 года**.

Принятые задачи будут оценены КЭК как одно из заданий интеллектуальных соревнований.

Для участия в соревнованиях необходимо в Челябинском Головном координационном центре «Шаг в будущее»:

- зарегистрировать через своих координаторов в ЭЛЕКТРОННОЙ ПРОГРАММЕ РЕГИСТРАЦИИ (на базе Дворца пионеров и школьников им. Н.К. Крупской) учащихся начальной школы – 5 человек (2-4 класс!), рекомендованных МОУ для участия в конкурсе хитроумных и изобретательных. (При необходимости регистрируйте резерв: конкурс хитроумных и изобретательных - 3 конкурсанта в резерв / слово «РЕЗЕРВ» писать не нужно).

Адрес проведения интеллектуальных соревнований:
454021, г. Челябинск, МАОУ «Академический лицей №95 г. Челябинска», здание по ул. Молдавской, 23б. (приемная, тел. **8 (351) 742-89-89**, mail@al95.ru).

Руководитель Челябинского Головного координационного центра «Интеллектуалы XXI века» Российской научно-социальной программы для молодежи и школьников «Шаг в будущее», председатель регионального Отделения «Российское молодежное политехническое общество», директор соревнований Кузьмин Евгений Николаевич, Оргкомитет: ural-chel-ken@mail.ru

Председатель оргкомитета соревнований – Мушкарина Вероника Сергеевна, директор МАОУ «Академический лицей №95 г. Челябинска» - Инновационной площадки образовательного кластера ИНТЦ МГУ «Воробьевы горы» ООО «ИДМ», 8(351) 742-89-89, mail@al95.ru.

Подробную информацию можно получить у Полешовой Нелли Васильевны – координатора оргкомитета интеллектуальных соревнований: 89123109366, электронный адрес: Poleshova@yandex.ru.

Н.В. Полешова
89123109366

Состав оргкомитета

по подготовке и проведению конкурса хитроумных и изобретательных

1. Кузьмин Евгений Николаевич - Руководитель Челябинского Головного координационного центра «Интеллектуалы XXI века» Российской научно-социальной программы для молодежи и школьников «Шаг в будущее», председатель регионального Отделения «Российское молодежное политехническое общество», директор соревнований
2. Мушкарина Вероника Сергеевна – председатель оргкомитета, директор МАОУ «Академический лицей №95 г. Челябинска» - Инновационной площадки образовательного кластера ИНТЦ МГУ «Воробьевы горы» ООО «ИДМ»

Члены оргкомитета

3. Полешова Нелли Васильевна – заместитель председателя оргкомитета интеллектуальных соревнований, педагог дополнительного образования (ТРИЗ) МАОУ «Академический лицей №95 г. Челябинска», координатор сетевой Инновационной площадки образовательного кластера ИНТЦ МГУ «Воробьевы горы» ООО «ИДМ»
4. Корякина Наталья Валентиновна, заместитель директора МАОУ «Академический лицей №95 г. Челябинска» - Инновационной площадки образовательного кластера ИНТЦ МГУ «Воробьевы горы» ООО «ИДМ»

Приложение 2
к Положению об
интеллектуальных
соревнованиях

Форма заявки и требования к ее оформлению
(**только** для команд образовательных организаций Челябинской области)

1	Образовательная организация	
2	Город	
3	Фамилия Имя Отчество (полностью) руководителя команды	
4	Должность (полностью)	
5	Контактный телефон	
6	E-mail	
7	Название команды	
8	Фамилии Имена Отчества (полностью) членов команды с указанием года рождения, класса	

Содержание этапов игры-путешествия с выполнением задач и творческих заданий конкурса хитроумных и изобретательных

1. «Хитрые задачки»

- Задана **С – ситуация**, например: «На ветке дерева сидит ворона. По дереву карабкается кот, а она не улетает. Почему?»
Придумайте любые объяснения этой ситуации. Чем больше, тем лучше. Запишите (зарисуйте) свои ответы и представьте.
- Или, например: «*Воркалось. Хливкие шорьки шпыряли по мове. И хрыкатали зелюки...*» («Алиса в Зазеркалье»)
Придумайте любые объяснения – о чем (или о ком) эти строчки. Чем больше вы придумаете объяснений, тем лучше. Запишите (зарисуйте) свои ответы и представьте.
- Рассмотрите внимательно картинку (**С - ситуация**). Придумайте любые объяснения этой ситуации. Подберите как можно больше ответов на поставленный вопрос. Запишите свои ответы и поясните их.

2. «Изобретательские фантазии»

В известных детских сказках отрицательные герои часто остаются с проблемой, например, у бабы Яги старая ступа сломалась. Для изменения характера героя дарим свое **фантастическое изобретение**.

Используйте для этого известные вам типовые приемы фантазирования.

Опишите свой проект по следующему плану:

- Изображение (рисунок - схема).
- Название.
- Какие типовые приёмы фантазирования использованы и что они дали.
- Польза от сказочного изделия.

3. «Умные игры»

- Всем детям известна игра «**Хорошо - плохо**». И играть в неё очень просто.
Продолжите цепочку, записывая и поясняя поочерёдно **хорошее** или **плохое** в последней и каждой последующей придуманной вами ситуации. Чем длиннее получится цепочка, тем лучше. Например:
1. Жаркий летний день – это **хорошо**, т.к. можно посидеть в тени и почитать книжку.
2. Почитать книжку – это **плохо**, т.к. если книжка интересная, то зачитаешься и не успеешь что-то сделать нужное.
3. Не успеешь что-то сделать нужное – это **хорошо**, поскольку ...
- Всем детям известна игра «**Наоборот**». И играть в неё очень просто.

Прочитайте рассказ (стих). Обратите внимание на выделенные слова. Подумайте, какие слова «наоборот» можно подобрать к выделенным словам. Придумайте с ними свой рассказ «наоборот» по следующему плану:

1. Выпишите подчеркнутые слова
2. Замените их словами «наоборот»
3. Составьте маленький рассказ (стих) со словами «наоборот»

4. «Возможности ресурсов»

Предлагаются всем хорошо известные предметы, дети знают, для чего они нужны. **А что еще можно сделать из данных предметов?**

Придумайте, как их для этого можно использовать (т.е. не по прямому назначению).

Перечислите варианты своих «придумок» или составьте схему-рисунок. Если нужно, сделайте к ним пояснения.

5. «Объекты и их назначения»

- Объясните, для чего нужен предложенный объект, например, колокольчик. Какую работу он выполняет. Перечислите объекты (можете их нарисовать), которые выполняют такую же работу, как и предложенный. Чем больше вы подберете таких объектов, тем лучше.
- Запишите **функцию объекта**, например, любого бытового прибора. Перечислите, из каких частей он состоит.
Какую функцию выполняет каждая часть.
Какая из частей является рабочим органом. Объясните, почему вы так считаете.
Какие ещё дополнительные функции может выполнять данный объект?

6. «Системные лабиринты»

Заполните пустые экраны системного оператора и расставьте стрелочки между экранами.

Обратите внимание **на сохранение функции системы**.

Напишите, нарисуйте и расскажите, как вы рассуждали.

7. «Творческая задача»

Например: «Пока родители ходят по магазину, дети играют в игровой комнате. И все бы хорошо, да вот один из ребят оказался жадиной. Забрал все игрушки и никому не даёт поиграть. И обидеть его нельзя, да и перевоспитать за минуту невозможно. Как быть?»

Предложите решения этой задачи, используя знакомый вам алгоритм.