

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Гимназия № 1 имени К. И. Щёлкина»**

План-конспект внеклассного мероприятия

по развитие креативного мышления

**«Фабрика Идей: Твой мозг может все!»**

Разработал: учитель изобразительного искусства

Артеменко Нелли Геловна

**Целевая аудитория:**7 класс (12-13лет).

**Формат:** Интерактивный квест с элементами игры и соревнования.

**Цель:** Показать на практике, что креативность — это навык, познакомить с техниками генерации идей и развить командный дух.

**Продолжительность:**45 минут

**Количество участников:**26 человек.

### *Сценарий:*

*Часть 1:*

#### *Старт и Разминка (8 минут)*

Встреча и настрой. Ведущий (энергичный, харизматичный) встречает ребят. Звучит бодрая музыка.

«Анти-ледокол» (разминка на нестандартность).

Задание 1: «Представьте, что вы инопланетяне и описываете обычный предмет (например, ластик или наушники) тому, кто никогда его не видел. Нельзя называть сам предмет и его прямое назначение!»

**Цель:** Сломать шаблоны восприятия, активировать мозг.

Формирование команд и миссия.

Ребята делятся на команды (по цветным стикерам)

Ведущий:

«Сегодня мы не на уроке. Мы на фабрике идей. Ваша задача — не искать один правильный ответ, а генерировать как можно больше смелых, странных и интересных решений. Победит не тот, кто знает больше, а тот, кто мыслит шире!»

*Часть 2:*

## ***Основной Квест «4 Лаборатории Креативности» (30 минут)***

Команды проходят 3 станции (лаборатории), проводя на каждой по 10 минут. На каждой станции своя инструкция.

***Лаборатория 1: «Безумный Инженер»*** (Метод случайного стимула + «А что, если?»).

Задача: Изобрести гаджет будущего для школы.

Инструмент: Капитан команды вытягивает из мешка два случайных предмета (например, «зонт» и «банан»). Эти предметы должны стать основой или ключевой функцией гаджета.

Пример: «УмЗонт-Банана» — зонт, который не только защищает от дождя, но и заряжается от солнечного света, а затем превращается в съедобный энергетический батончик-банан для перекуса.

***Лаборатория 2: «Сказка наизнанку»*** (Обратный мозговой штурм + смена роли).

Задача: Злой волшебник закодировал известную сказку/историю. Нужно придумать, КАК ИМЕННО он это сделал, чтобы получилась самая смешная и нелепая версия.

Инструмент: Команда вытягивает карточку со сказкой («Колобок», «Золушка», «Илья Муромец и Соловей-разбойник» или другие).

Вопрос: «Что должен сделать злой волшебник, чтобы испортить эту историю?»

(Например: «Колобок приклеился к лисе намертво», «Золушка потеряла не туфельку, а номер телефона извозчика кареты и теперь не может найти где он припарковался»).

***Лаборатория 3: «Мир Глазами Другого»*** (Метод аналогий и смены перспективы).

Задача: Улучшить школьную столовую.

Инструмент: Каждая команда вытягивает карточку-роль: Пират, Робот, Супергерой, Кот, Иностранец из будущего или другое.

Вопрос: «Как бы эту проблему решил ваш персонаж?» Команда должна предложить 3 улучшения «в стиле» своего персонажа.

Пример (для «Кота»): 1) Всегда теплые места у батареи для еды. 2) Еда в формате «поймай сам» (интерактивно). 3) Многоуровневая мебель, чтобы есть на высоте.

## **Часть 3:**

### ***(Финал и Рефлексия (7 минут)***

«Галерея Идей». Каждая команда за 60 секунд представляет самое яркое свое решение со всех станций. Зрители (другие команды) голосуют аплодисментами.

Обсуждение с ведущим.

Ключевые вопросы: «Какая техника была самой необычной?», «Когда было труднее всего?», «Где вы нашли самое неожиданное решение?».

Главный месседж от ведущего: «Вы сегодня пользовались техниками, которые используют дизайнеры, писатели и ученые. Креативность — это не про вдохновение, а про технологию. Берите эти инструменты и используйте их в жизни: в учебе, в проектах, в хобби».

### *Награждение.*

Номинации: «Самая безумная идея», «Самая практичная идея», «Самая дружная команда», «Лучшие актеры». Важно: Награждаются ВСЕ команды, чтобы сохранить дух сотрудничества, а не конкуренции.

Вручение небольших тематических призов (например, «билет на креативный полет» — красивый блокнот).

Финальный аккорд. Групповое фото с плакатами своих идей.

Фоновая музыка.