

Разработчик: Пономарева-Рунова О.Н., учитель иностранных языков, МБОУ г. Мурманска Гимназия №3

Образовательное событие «Креатив-бой по теме “Удивительные котики”»

Креатив-бой – это интеллектуальное командное соревнование по решению открытых задач (исследовательских, инженерных).

Дидактические ценности открытых задач (ОЗ):

1) ОЗ, как правило, иллюстрируют практичность знаний, они представляют собой реальные жизненные ситуации, которые можно разрешить различными способами;

2) ОЗ в большинстве случаев содержат в себе культурный пласт, являются межпредметными, объединяющими разные сферы жизни;

3) ОЗ хорошо запоминаются, создают положительный эмоциональный фон.

В «Креатив-бое» одновременно могут принимать участие от 2 до 6 команд. В команде может быть от 4 до 6 человек. В каждой команде выбирается руководитель (капитан), секретарь, а также докладчик (спикер). Командам предлагаются творческие задания – открытые задачи. Задания демонстрируются на большом экране – это могут быть слайды презентации или видеофрагменты. Кроме того, командам также выдаются тексты заданий, справочные и другие необходимые материалы. На решение каждого задания выделяется от 5 до 10 минут (с учетом сложности задачи и возраста участников).

Каждая команда коллективно работает над заданием, при этом секретари команд записывают варианты решений на листке бумаги под копирку. Если позволяют условия, то решения лучше фиксировать на компьютере и отправлять их жюри по сети или по электронной почте. После окончания отведённого на задание времени один экземпляр ответов передаётся в жюри, а второй остаётся у команды. После этого команды по очереди докладывают и обосновывают свои решения. Жюри засчитывает только те ответы, которые были зафиксированы секретарём команды до начала обсуждения данного задания. Затем командам предлагается следующее задание. В зависимости от количества времени, которое выделено на «бой», командам последовательно предлагается от трёх до пяти заданий.

Жюри конкурса состоит из 3–5 человек. В него могут входить эксперты, учителя, а также старшеклассники. Каждый член жюри оценивает выступления всех команд. За одно задание он имеет право присудить каждой команде до 10 баллов (0-5 баллов – оригинальность решения, 0-5 баллов – реальность воплощения в жизнь), а также начислить дополнительные баллы (если команда дала ответ, совпадающий с контрольным; баллы за четкие формулировки ответов, за хорошие выступления спикеров и т.д.). Также эксперты имеют право снимать баллы за шум, неэтичное поведение членов команды и т.д.

По каждому заданию подводятся промежуточные итоги, при этом члены жюри высказывают краткое мнение о выступлениях команд. После выполнения всех заданий подводятся окончательный итог соревнования и объявляются победители, призеры. Цель креатив-боя не отгадать контрольный ответ, а предложить свою версию решения задачи и аргументировать ее.

Методическая цель: продемонстрировать эффективность использования открытых задач для развития функциональной грамотности и 4К компетенций обучающихся.

Образовательная цель: активизация познавательного интереса обучающихся к биологии, ознакомление с интересными фактами.

Образовательные задачи:

- организация учебного сотрудничества и совместной деятельности с обучающимися для успешного решения открытых задач;
- развитие системности и оригинальности мышления; умений четко и ясно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;

- развитие умения решать нестандартные задачи;
- развитие познавательной активности учащихся;
- формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в группе, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;

- формирование социальной ответственности.

Форма организации образовательного события: креатив-бой.

Этапы подготовительной работы:

- познакомить обучающихся с темой события;
- создать условия для изучения источников по теме события; использовать библиотечные ресурсы;
- анонсировать образовательное событие;
- в урочной и внеурочной деятельности продолжить работу над развитием навыков смыслового чтения.

Целевая аудитория: обучающиеся 7-11 классов.

Оборудование: презентация со слайдами, инструкция и ответы для жюри, копировальная бумага, листы бумаги для ответов (по 2 листа на каждую задачу для каждой команды).

Ход креатив-боя

Слайд 1	Ведущий	1 марта в России отмечается неофициальный праздник – День кошек, а 31 мая - День Эрмитажного кота. Жизнь человека всегда было тесно связана с этим домашним питомцем, поэтому сегодня мы проводим креатив-бой «Удивительные котики», в рамках которого вы познакомитесь с удивительными фактами и постараетесь дать ответы на необычные вопросы.
Слайд 2	Ведущий	Эту игру с полным правом можно назвать мини-моделью нашей жизни. Ведь вся жизнь - открытая задача. И от того, насколько успешно ты ее решаешь, зависит твое настоящее и будущее. За ходом нашей работы будут наблюдать эксперты. Именно им предстоит оценить оригинальность и изобретательность наших команд. Итак, в составе экспертной группы: (представление экспертов)
Слайд 3	Ведущий	Внимание, мы начинаем! Вам предстоит пройти 4 шага в процессе командообразования. Шаг 1 Вам дается 1 минута для выбора названия команды. Помните известную истину «Как вы лодку назовете, так она и поплывет». Время пошло (выбор названия команд)
Слайд 4	Ведущий	Шаг 2 Слово капитан – означает главный. Вам дается 1 минута, чтобы выбрать капитанов команд, тех, кто должен вести вас к победе, тех, кто возьмет на себя ответственность за выбор окончательного решения команды. (выборы капитанов)
Слайд 5	Ведущий	Шаг 3 Как известно, “истина рождается в спорах”. Чтобы умные мысли и интересные идеи не повисли в воздухе, каждой команде нужен секретарь, т.е. человек, который кратко и емко запишет вашу идею. Ваша минута пошла! (выборы секретарей)

Слайд 6	Ведущий	<p>Шаг 4</p> <p>Слово - сильное оружие в руках умелого оратора.</p> <p>Именно такими должны быть спикеры ваших команд. Именно спикер будет представлять решение команды и отвечать на вопросы экспертов, если они возникнут.</p> <p>И для выбора спикеров вам дается 1 минута.</p> <p>(выборы спикеров)</p>
Слайд 7	Ведущий	<p>Позвольте огласить правила нашей игры</p> <p>В течение всей игры вам будет предложено 4 задачи (по 5 минут на решение каждой задачи).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Внимательно проанализируйте задачу 2. Придумайте как можно больше идей. 3. Капитан выбирает лучшее решение, спикер его записывает. 4. После звукового сигнала сдайте свои варианты экспертам. 5. Спикеры команд по очереди представляют свои решения, отвечают при необходимости на вопросы экспертов. 6. Если устный ответ (общая концепция ответа) команды не совпадает с записанным вариантом, ответ не засчитывается. 7. Эксперты подводят итоги <p>Максимальный балл за решение одной задачи – 10 (0-5 баллов за оригинальность решения, творческий подход, 0-5 баллов – за реальность воплощения в жизни).</p> <p>Эксперты также могут дать по 2 дополнительных балла за лучшее представление решений, четкие формулировки или снять по 2 дополнительных балла за шум (выкрики) и некорректное поведение членов команды.</p>
Слайд 8	Ведущий	<p>Мы начинаем наш креатив-бой. Первая задача «Чудо-ушки дальневосточного (амурского) кота»</p> <p>Амурские лесные коты — это не вид, а северный подвид бенгальской кошки. Некоторые ученые считают его дальним родственником одного из самых величественных диких хищников – амурского тигра. Как и амурский тигр, он предпочитает селиться в диких таежных лесах и тоже не может похвастаться высокой численностью. Правда, размерами эти дикие коты существенно отличаются от своего величественного собрата. В среднем взрослые животные весят 3–7 кг, причем этот показатель заметно варьируется в зависимости от времени года: к осени котики отъедаются и становятся весьма упитанными, отдельные персонажи ухитряются набрать до 15 кг. К весне же, пережив голодную зиму, они заметно сбрасывают вес.</p> <p>Шубка у этих хищников примечательная — все же они селятся в местах, где зимы отличаются суровостью. Шерсть у них густая и очень пушистая, остевые волоски могут достигать 5 см. Зимой она гуще и светлее, что позволяет успешно маскироваться в заснеженном таежном лесу. Способствует этому и пятнистый окрас кота, причем по яркости пятен можно судить о возрасте животного: чем оно моложе, тем его «леопардовый» узор будет более выраженным. Внешне амурский кот напоминает типичного дворового мурлыку — серый, порой рыжеватый, с полосками на морде и не слишком длинным хвостом с черным кончиком. У амурского кота примечательные ушки – на задней стороне ушек</p>

		<p>есть белые пятна. Зачем нужны эти белые пятнышки амурскому коту? 4,5 минуты – осталось 30 секунд. Секретари сдают один экземпляр ответа нашим экспертам, спикеры готовятся представить решение команды.</p> <p>Итак, прошу всех спикеров представить свое решение открытой задачи.</p> <p><i>Заслушиваются решение команд. Команды-противники могут задать по 2 вопроса спикеру отвечающей команды.</i></p>
Слайд 9	Ведущий	<p>Итак, контрольный ответ.</p> <p>В ходе наблюдений ученые выяснили, что котята, следующие за матерью в темное время суток, ориентируются на эти белые пятна на задней стороне ушей.</p>
Слайд 10	Ведущий	<p>Вторая задача «Птичку жалко!».</p> <p>Кошки – это не просто ласковые мурлыки, прежде всего – это хищники, которые наносят урон многим видам птицам. Кошки охотятся на них, наносят травмы или заражают птиц бактериями, которые живут в слюне и на когтях хищника. Чаще всего жертвами становятся птенцы, молодые птицы или птицы-родители, защищающие гнездо. Кошки охотятся на птиц из-за инстинкта, заложенного на генетическом уровне. Инстинкт охоты не зависит от чувства голода — даже сытая кошка будет преследовать добычу. По статистике в Австралии домашние кошки уничтожают 250–400 миллионов птиц в год, значительная часть жертв — эндемичные виды, численность которых сложно восстановить; в Канаде — 100–300 миллионов птиц в год.</p> <p>Что можно сделать, чтобы сократить количество жертв домашних любимцев?</p> <p>Время пошло, у команд есть 5 минут на обсуждение ответа.</p> <p>4,5 минуты – осталось 30 секунд. Секретари сдают один экземпляр ответа нашим экспертам, спикеры готовятся представить решение команды.</p> <p>Итак, прошу всех спикеров представить свое решение открытой задачи.</p> <p><i>Заслушиваются решение команд. Команды-противники могут задать по 2 вопроса спикеру отвечающей команды.</i></p>
Слайд 11	Ведущий	<p>Контрольный ответ</p> <p>В различных странах для сохранения популяции птиц борются с негативным влиянием кошек на пернатых, используя законодательные меры, технические решения и образовательные кампании. Например, запрет на свободный выгул кошек, штрафы за нарушение требований (за нарушение запрета на выгул или за ранение, или убийство птицы).</p>

		В Австралии же всех хозяев кошек при свободном выгуле животных обязали надевать на питомцев ошейник с колокольчиком.
Слайд 12	Ведущий	<p>Третья задача «Секреты кошачьих голосов»</p> <p>Если бы у домашних кисонек были свои песенные конкурсы, то выбор жанра исполняемой композиции был бы, к сожалению, довольно узок. Либо мурлычем, либо мяучим, на крайний случай и повоем. Брутально же рыкнуть и распугать всех и вся не получится, так только большие братья умеют. Но то же справедливо и про больших кошек! Они только и умеют, что грозно рычать. А вот мелодичная серенада из мурлыканья им уже недоступна!</p> <p>Как так сложилось? Почему крупные кошки только рычат, а малые - только мурлычат?</p> <p>Время пошло, у команд есть 5 минут на обсуждение ответа.</p> <p>4,5 минуты – осталось 30 секунд. Секретари сдают один экземпляр ответа нашим экспертам, спикеры готовятся представить решение команды.</p> <p>Итак, прошу всех спикеров представить свое решение открытой задачи.</p> <p><i>Заслушиваются решение команд. Команды-противники могут задать по 2 вопроса спикеру отвечающей команды.</i></p>
Слайд 13	Ведущий	<p>Контрольный ответ</p> <p>Невозможность рычать или неспособность мурлыкать объясняет физиология. Все мы прекрасно знаем, что любая вокализация, производимая живым существом, зависит, собственно, от строения его голосового аппарата. Как от качества дерева и струн меняется звучание гитары, так же меняется и способность к воспроизведению звуков в зависимости от устройства горла у животных. Потому что голосовой аппарат — по сути тот же музыкальный инструмент. И этот самый голосовой аппарат на самом деле является одним из самых главных признаков, по которым кошачьих распределяют по подсемействам.</p> <p>Первые - фелины (домашние кошки, рыси, сервалы, гепарды, пумы). В подъязычном аппарате, который непосредственно участвует в образовании звука, есть косточка - эпигиоид.</p> <p>У второго подсемейства - пантерин (львы, ягуары, леопарды, тигры, снежные барсы) этой самой косточки нет. И у всех у них вместо кости - эластичная связка! Именно благодаря ей и появляется возможность выводить рулады.</p> <p>На языке обывателей фелин называют малыми кошками, а пантерин - большими. Фелины могут мурлыкать непрерывно, тогда как пантерины способны только урчать. Причем на выдохе, как мы с вами, когда пародируем мурчание кошек.</p>
Слайд 14	Ведущий	На слайде представлены череп тигра, который относится к пантеринам (большим кошкам) и череп каракала, относящегося к

		фелинам (малым кошкам), обратите внимание на эластичную связку у тигра и на эпигиоид у каракала.
Слайд 15	Ведущий	<p>Четвертая задача «Самый добрый котик»</p> <p>Гепард, самое быстрое животное на планете, жестокий хищник, что миллионы лет оттачивал мастерство охоты ну никак не вяжется с образом друга человека. Но при этом за всю историю изучения дикой природы нет ни одного официально задокументированного случая, когда гепард убил человека. 0 жертв! Было несколько нападений в неволе, но там человек сам спровоцировал атаку. Для сравнения, ежегодно лев, великий и ужасный царь зверей, убивает до 250 человек. И это сейчас, во время огнестрельного оружия! С тиграми история чуть скромнее, но всё равно заставляет задуматься – за год от их лап погибает около 50 человек. Так почему же гепарды не нападают на людей?</p> <p>Время пошло, у команд есть 5 минут на обсуждение ответа.</p> <p>4,5 минуты – осталось 30 секунд. Секретари сдают один экземпляр ответа нашим экспертам, спикеры готовятся представить решение команды.</p> <p>Итак, прошу всех спикеров представить свое решение открытой задачи.</p> <p><i>Заслушиваются решение команд. Команды-противники могут задать по 2 вопроса спикеру отвечающей команды.</i></p>
Слайд 16	Ведущий	<p>Контрольный ответ</p> <p>Самая основная и самая простая причина доброты – люди просто не входят в их меню. Гепарды, в отличие от львов, тигров и прочих крупных котиков, что миллионы лет оттачивали мастерство ближнего боя с тяжеловесной добычей, выбрали совершенно другое направление – мелкие копытные. Их весело гонять по саванне, а в случае чего они не окажут серьёзного сопротивления. В отличие от буйвола или зебры, например. Или крупного примата. Тактика охоты гепардов отточена до мельчайших деталей: максимально приблизиться, начать погоню, сделать подножку, задушить упавшую жертву. Эволюционировав как спринтеры, они получили ультра-облегчённую анатомию, что теперь позволяет гепардам разгоняться до 104 километров в час, но делает самого хищника крайне уязвимым. При росте в 94 сантиметра в холке гепарды весят максимум 65 килограмм. Для сравнения, другие усатые при таком же росте весят в 2, а то и в 3 раза больше. Тонкие-звонкие гепарды в драках очень быстро получают серьёзные ранения, а значит, рискуют умереть голодной смертью. И это – вторая причина такого спокойного нрава больших котиков. Они отлично осознают свою хрупкость. Несмотря на их великолепные охотничьи навыки, гепарды занимают не верхушку пищевой цепи, а находятся где-то посередине. В саванне буквально кто угодно может отобрать у них так тяжело добытую еду – львы, гиены, леопарды, да даже стайка гиеновидных собак способна</p>

		<p>прогнать бедного бегуна. После тяжёлого забега осторожные гепарды и возмущаться не станут: при малейшей угрозе они просто бросают всё и уходят. Жизнь дороже. С человеком у котиков получается комбо: мы слишком крупные, шумные и неудобные. Как объект охоты выглядим плохо, как потенциальные противники – ещё хуже.</p>
<p>Слайд 17</p>	<p>Ведущий</p>	<p>Наш креатив-бой подошел к концу. Пока наши эксперты подводят итоги, я предлагаю вам обсудить, какая задача вам понравилась больше всего и почему..</p> <p>Подведение итогов, награждение команд</p>