

# ПЛАН НА УРОК 5

## КРЕАТИВНИ ДЕЙНОСТИ

### ИГРА "25 ПРЕДМЕТА"



#### ЗА ПЛАНА НА УРОКА

Продължителност – 30 минути

Необходими материали – писалки/маркери, флипчарт, 25 предмета x 2, 2 плика, работни листове.

#### ЦЕЛИ НА ПЛАНА НА УРОКА:

Целта е да се докаже, че творчеството е по-вероятно да процъфти под неструктурирано, отколкото под структурирано наблюдение, но и да се стимулира креативността у участниците.

#### ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

- Комуникация;
- Творческо мислене;
- Работа в екип;
- Вземане на решения.

#### УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Преди да представите играта, съберете 25 предмета и ги поставете в плик (по един плик за всеки отбор). Пликовете трябва да са еднакви. 25-те обекта от всеки плик трябва да са разнообразни.

Примери за предмети: печати, пластмасова лъжица, карта, малко пакетче кетчуп/горчица, захар/сол/пакетче черен пипер, монета, камъче, шишарка, малка свещ, ключ, парче кабел, пирон, щипка за коса, молив, значка, кибрит, отварачка за бира, обеца, пръстен, салфетка, магнит, бележник и др.



Как се играе?

#### Стъпка 1

Разделете групата на отбори от пет до девет човека.

#### Стъпка 2

Назначете лидер на всяка група. Функцията на лидерите ще бъде различна – някои ще бъдат спокойни, окуражаващи, неструктурирани лидери (супервайзър А); останалите ще бъдат по-структурирани (супервайзър Б). Всеки ръководител получава инструкциите си само писмено и няма да вижда инструкциите на другите.

Инструкции за супервайзър А – Приложение 5.1.

Инструкции за супервайзър Б – Приложение 5.2.

#### Стъпка 3

Най-доброто физическо подреждане за играта е всяка група да работи в отделна стая. Голямата стая може също да даде възможност за уединение и спокойна работа за всяка група. Инструктирайте всяка група да остане заедно и да не говори помежду си, или играта ще се развали.

#### Стъпка 4

Всеки екип трябва да има маса, върху която да работи, флипчарт или два, за да запише категориите си, и писалка/маркер.

#### Стъпка 5

Нека супервайзърите да раздадат инструкциите на всеки член на екипа си, когато започват задачата, но не и преди да се обсъдят инструкциите за цялата групата (Приложение 5.3), които се четат от наставника на урока.

#### Стъпка 6

Ако има достатъчно хора в участващите групи, можете да назначите наблюдатели, по един за всеки отбор. Инструктирайте ги да търсят фактори, които влияят, помагат или възпрепятстват творчеството на участниците.

Инструкции за наблюдателя – Приложение 5.4.

Представете играта, както следва:

"Предстои ни да се включим в игра, която ще тества творческата сила на вашата група. Сега ще назнача ръководители на екипи и ще им дам инструкции. Моля лидерите на екипи да пристъпят напред и да прочетат инструкциите си насаме".

След като са прочели инструкциите си, дайте на всеки големия плик с предмети и инструкциите за участниците. Проверете дали някой има въпроси.

Последователността от дейности е както следва:

1. "Всеки да си намери място около масата."
2. "Кажете встъпителните си забележки и продължете. Не спирайте за въпроси, тъй като на участниците се дава лист с инструкции."



3. "Подайте листовите с инструкции на участника и изсипете 25-те предмета от съответния плик на масата. Това е сигналът за започване на действие."

4. "Изпълнете задачата за десет минути."

След като всички отбори са свършили работата си, нека ръководителите на екипа публикуват флипчартовете си на стената и да преброят броя на произведените от тях категории групи. След това ще обяснят избора си.

Опитът с тази игра показва, че:

1. Структурирания(ите) екип(и) ще се представи(т) по-зле от неструктурираните. Защо? Тъй като структурата ограничава творчеството: "Ако дадете на Джони четка за боядисване и го помолите да нарисува кон, ще получите само кон. Но ако кажете: "Джони, нарисувай каквото ти хареса", може да получите Мона Лиза."

2. Понякога има сходни отговори между различните отбори. Ако е така, въпросът е: "Ако лекциите не създават разлика, защо да им ги даваме? Защо рискуваме да задушим творчеството с модели? Ако общуват прекомерно, групата има два проблема: възложената задача и как да се справи с избирането на лидер за задачата."

3. По-рядко е възможно, но все пак се случва структурираният отбор да спечели с голяма разлика, попитайте наблюдателя какво е създадо творчеството. Също така, кажете им, че този резултат е необичаен, такъв тип структура има тенденция да обърква хората, забавя групата и инхибира творчеството. Завършете дискусиата, като помолите участниците да почерпят от собствения си опит относно въздействието на каквато и да е структура върху творчеството.

## БИБЛИОГРАФИЯ И ПРЕПРАТКИ

<https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/creative-thinking-activities/25-objects-game>

## ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 5.1

Приложение 5.2

Приложение 5.3

Приложение 5.4