

## Креатив-бой 12.04.2014

### Некоторые идеи по улучшению конкурса

1. **Организационные моменты.** Вывесить в холле в одном - двух местах «Рекомендации жюри по оцениванию задач», чтобы перед конкурсом ребята могли их посмотреть. Вслух зачитывать рекомендации перед конкурсом тоже нужно
  - В рекомендации включить в раздел «Штрафы» пункт о запрете пользования сотовым телефоном (кто-то должен наблюдать за этим и за «неспортивным поведением», «некомандной работой», что обозначены в рекомендациях)
  - Добавить ограничение: «Баллы за количество сгенерированных идей (: 1 идея = 1 балл, но **максимум 10 баллов**)(Или раздавать правила каждой команде в момент регистрации)

### 2. Ведение конкурса

- На экране на некоторых слайдах текст вопроса очень мало отличался от фона – нужны более контрастные цвета текста и фона
- в силу некоторых обстоятельств (близорукость, далеко сидели) текст на экране не всем хорошо виден. Наверное, стоит каждой команде выдавать распечатанный текст задачи, чтобы он был перед глазами, чтобы можно было повторно обратиться к вопросу. Многие в процессе обсуждения забывают вопрос. Например, в задаче о парковке вместо поиска свободного места решали задачу об увеличении и расширении парковок, удобном их расположении, сооружении других, более вместительных типов; в задаче о самолете вместо развлечений для семьи придумываются блага и более комфортные условия для полета и т.д.
- текст задачи можно печатать вверху на листе для ответов (можно мелким шрифтом), удобно: вверху задача, ниже ответ.
- эти листы (задача вместе с формой для ответов) выдавать непосредственно перед решением каждой конкретной задачи

Для проверки решений 10 команд судьям времени было маловато. Стоит планировать в паузах не только визитки, но и, может быть, номера самодеятельности, интересное видео, юмористические рисунки (без длинного текста) из Инета на определенные темы (например, как экономить воду, техника в быту, может быть, презентацию истории развития какого-либо предмета, это могут готовить и команды, но в этом случае каждой команде стоит давать свой, отличный от других объект)

### 3. Судейство

- а) судьям можно было сидеть подальше от конкурсантов, они все равно следить за командами в зале не могли в силу загруженности, и представления контрольного решения представителями команд тоже не слышали, хотя судьям это должно быть интересно.
- б) если паузы между представлением задач будут побольше, судьи смогут услышать решение команды, а иногда и задать вопрос для уточнения (но не более двух),
- в) может быть, стоит при защите задавать хотя бы по одному вопросу каждой команде, правда, здесь значительно увеличится продолжительность конкурса.
- г) команды свое решение представляли в произвольном порядке (по очереди, как стояли на сцене), и судьи вынуждены были лихорадочно искать лист с ответами выступающей команды. Лучше, если судьи сами будут вызывать команды в той очередности, в какой ответы оказались в стопке после их сдачи.
- д) судьям стоит текст задач и контрольные решения выдать минут за 10 до начала конкурса, чтобы они, **не спеша**, смогли сориентироваться, идеи какого направления будут оцениваться на единицу, а за какой ответ не стоит давать балл

4. **Подведение итогов.** Не спешить при подсчете баллов, особенно окончательной суммы. А то получилось, что у младших объявили победителем вначале одну команду, они возликовали, а потом оказалось, что ошибка: победила другая.
5. **Награждение.** Если планируется бой в несколько этапов, обязательно в финальном конкурсе выписывать детям дипломы за 1,2,3 место, даже в случае малого количества участников, так как отборочные туры они уже прошли.
  - Можно сертификаты призерам не выписывать, у них будут дипломы. Если сертификаты выдавать всем командам, то их можно подписать красивым шрифтом заранее (в течение игры) или даже отпечатать. Диплом с небрежной записью смотрится не так торжественно, хотя, конечно, значимости своей не утрачивает.
6. **Финальные приветствия.** После награждения (или перед ним) до заключительного слова организаторов дать слово судьям для оценки ответов на задачи, чтобы подчеркнуть интересные моменты в ответах или показать ошибки.