ТРИЗ-игры для детей

«Анти»

Игра для детей от 6 лет

Цель игры: формирование навыков функционального мышления (учить определять главную функцию объекта и формулировать противоположную ей функцию), развитие оригинальности мышления и фантазии, развитие связной речи.

Актуальность:
Системно-функциональный подход является важной составляющей курса «Развитие творческого мышления средствами ТРИЗ». Навыки функционального мышления становятся базой для формирования изобретательского стиля жизни. Поэтому я считаю необходимым разнообразить инструментарий игр, подходящих для отработки навыка формулировать главную полезную функцию объекта.

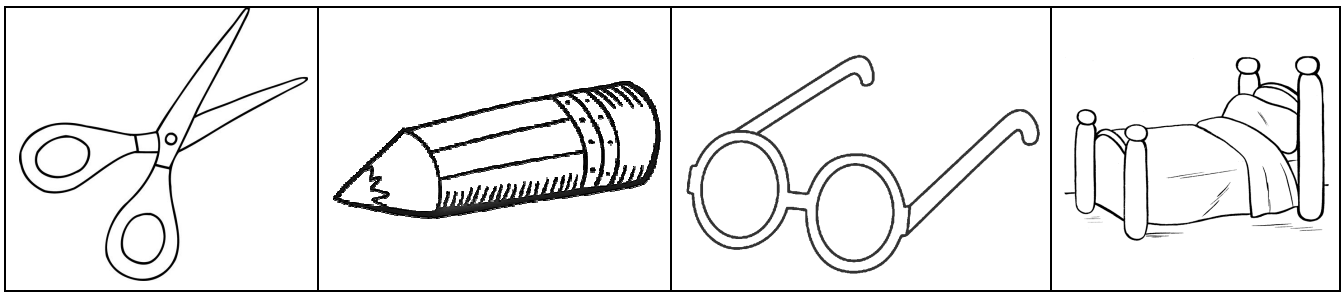
Лирическое отступление об идее игры.
Сначала я увидела работу *Сальвадора Дали «Анти-зонт с распыленной жидкостью»(Из серии «Воображения и объекты будущего»)*, мне понравилось это название **«анти-зонт»**.

Почти в это же время анти-зонтик встретился мне в картинке художницы Марии Жизневской:

Или вот еще работа иллюстратора Lidia Puspita:

Функция анти-зонтиков противоположна функции обычных зонтов – удерживать капли дождя и направлять их «в обход» человека.
Я подумала, что из этого может получиться игра…

Краткое описание.
Для игры необходимо подготовить картинки с изображением предметов, которым затем можно дорисовать новые свойства, например: фонарик, карандаш, ножницы, кровать, очки и др.



Каждый ребенок выбирает предмет, формулирует его главную функцию:

- Ножницы разделяют бумагу.
- Карандаш пачкает бумагу.
- Очки направляют(фокусируют) изображение(свет).
- Кровать удерживает человека.

Далее нужно изменить функцию на противоположную. Задумку дорисовать и рассказать о ней, обязательно уточнив, для кого был бы полезен такой анти-предмет.

Например:
Анти-ножницы – соединяют бумагу, полезны тем, кто случайно повредил важный документ.
Анти-фонарик – поглощает свет, полезен биологам для наблюдений за светлячками.
Анти-карандаш – стирает написанное, пригодится секретным агентам (здесь можно поговорить о том, какие на самом деле предметы мы используем для того, чтобы стереть написанное: ластик, корректор, лезвие…)
Анти-очки – делают видимое размытым, могут быть полезны художникам, ищущим «новый взгляд».
Анти-кровать – подвижная конструкция, на которой невозможно спать, поможет тем, кому нельзя спать (сторожам) и тем, кто тренирует равновесие.

Фотографии
(силуэты зайцев иллюстрируют и следующую игру)

Примеры использования в работе.
Игра подходит для закрепления понятия «главная полезная функция» для детей, изучающих ТРИЗ 1-й год, для повторения этой темы с детьми, которые давно занимаются ТРИЗ.
А еще я проводила эту игру на совместных занятиях детей (6-7 лет) с родителями (здесь я не требовала четко формулировать функцию тех, кто был не знаком с этой темой), дополнительной целью игры было научить родителей полезным играм, развивающим мышление.

«***Не заяц»***

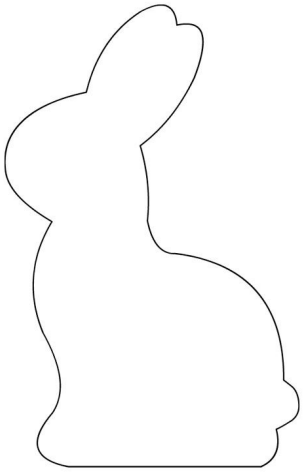
Игра для детей от 4 лет.

Цель игры: развитие образного и вариативного мышления.

Актуальность:
Важно учить детей навыкам вариативного мышления. Традиционная система образования закрепляет у детей понимание того, что на один вопрос есть один ответ, тогда как для решения жизненных задач ключевым становится умение видеть и находить много вариантов ответов и смотреть на объект с разных точек зрения (крутить картинку, чтобы увидеть новый образ).

Пояснение: Название игры навеяно картинкой)

Краткое описание:
Дети получают картинку с изображением силуэта легко узнаваемого предмета, например, зайца.



Нужно превратить ее во что-то другое, только не в то самое очевидное. Дети дорисовывают силуэт, устраивается выставка новых шедевров.

Примеры использования в работе.
Игра подходит в качестве разминки в начале занятия по ТРИЗ или РТВ или может быть использована как элемент диагностики развития образного мышления.

«Объяснить необъяснимое»

Для детей от 5 лет

Цель игры: развивать фантазию и вариативное мышление.

Актуальность: во многом аналогична актуальности игры «Не заяц».

Хорошо известны картинки из серии «что перепутал художник». Они помогают увидеть, как ребенок ориентируется в окружающем мире... Но все ли столь однозначно? *Говорите, художник перепутал, нарисовав снег в разгар лета? Скажите об этом жителю Сургута или Санкт-Петербурга!*

Кроме того игра, развивает связную речь и умение фантазировать.

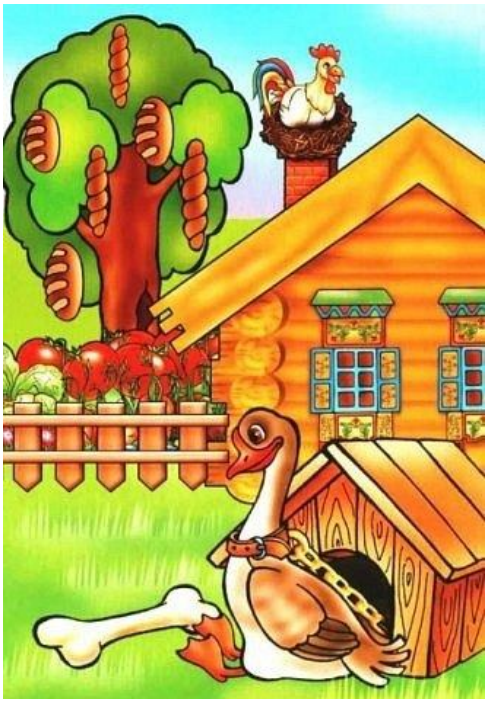
Краткое описание

Для игры понадобятся:

- картинки из серии «что перепутал художник» (можно взять готовые пособия, можно самостоятельно сделать такие коллажи),
- сюжетные картинки с одним-двумя объектами (пароход плывет, машина едет, дети идут на прогулку…) + небольшие предметные картинки, чем они разнообразнее, тем лучше.

Первый вариант.

Взять готовую «перепутанную» картину, и предложить детям найти правдоподобные объяснения происходящему. Например:



- почему на дереве растут булки (это украшение к празднику),
- почему в будке сидит гусь (он специальной сторожевой породы),
- почему петух свил гнездо на крыше (боится гуся),
- почему под деревом выросли такие огромные помидоры (такая нынче селекция :).

Чем больше разных вариантов предлагают дети, тем лучше.

Второй вариант.

К более крупной сюжетной картинке прикладываем маленькую, и спрашиваем: «почему художник нарисовал кота на теплоходе?»

Возможные варианты ответов - потому что:

- это кот капитана
- это кот-скульптура
- это просто очень смелый кот-путешественник 😀

Примеры использования в работе.

Игра может быть использована как разминка перед началом занятия по ТРИЗ или РТВ и как элемент занятия в начале учебного года, когда работа направлена на преодоление психической инерции.