

«Игры по методу фокальных объектов»

Метод фокальных объектов (МФО) – это метод поиска новых идей и характеристик объекта на основе присоединения к исходному объекту свойств других, выбранных случайно, объектов. Отсюда другое название – метод случайных объектов.

Теоретической основой МФО является алгоритм из 6 шагов, выполняемых последовательно. Это:

- Шаг 1. Выбираем фокальный объект – то, что мы хотим усовершенствовать.
- Шаг 2. Выбираем случайные объекты (3-5 понятий, из энциклопедии, книги, газеты, обязательно существительные, разной тематики, отличной от исходного объекта).
- Шаг 3. Записываем свойства случайных объектов.
- Шаг 4. Найденные свойства присоединяем к исходному объекту.
- Шаг 5. Полученные варианты развиваем путём ассоциаций.
- Шаг 6. Оцениваем с точки зрения эффективности, интересности и жизнеспособности полученные решения.

Игра "Необычный подарок".

Цель: учить детей переносить признак одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта. Развивать фантазию, память, воображение. Воспитывать дружелюбие, вежливость.

Материал. Карточки с изображением различных предметов (книга, машина, шарик, кукла, платье, мяч, и т.д.)

Игровая задача. Наделить нетипичными признаками различные предметы.

Ход игры.

Воспитатель спрашивает, какой подарок хотел бы получить ребенок и как он должен выглядеть. Опрашивается два ребенка. Например:

- Даша, какой бы подарок ты хотела получить от Никиты? (Книгу)
- А какую, опиши ее. (Большую, толстую, со сказками, в которой много картинок)
- Никита, а ты что хотел бы, чтобы тебе подарила Даша? (Машину)
- Опиши ее. (Красивую, с пультом управления)

Далее детям предлагается поменять свойства их подарков местами.

- Даша пусть у тебя будет книга с признаками машины Никиты, а у тебя Никита машина с признаками Дашиной книги. Что у нас получается?

Дети меняют признаки местами. Например:

Даша М.: - "У меня будет книга с пультом управления. Она ходит сама и рассказывает сказки"

Никита И.: - "А у меня машина, разукрашенная сказками. Или в моей машине живут сказки. А еще, толстая машина, так как в ней сидит много людей, которые едут показывать детям сказки".

Усложнение: предложить детям выбрать не один, а несколько предметов.

«Фоторобот»

(метод фокальных объектов, с 5-ти лет)

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

Игра «Фантастическое животное» или «Несуществующее животное»

Цель: научить соединять воедино элементы различных животных и создавать новые образы на основе заданных характеристик.

Принцип игры аналогичный, выбирается случайное слово, выделяются его свойства и присоединяются к живому **объекту**.

Осьминогожираф - Живет в России. Зимой улетает в Африку. Питается фруктами, растениями. Любит есть, может ходить по воде.

Слонопрыг - Живет в воде и на земле. Очень добрый! Питается только растениями. Хорошо плавает и прыгает по деревьям. У него очень хороший слух и обоняние. Любит погулять где-нибудь в горах. Мне он очень нравится! Это очень редкий зверь. Живет только в Америке. Прыгучий. Занесен в Красную книгу.

Кошаверб - Живет в Африке. Питается мясом, мухами и кактусами. Есть семья.Привычки: всё время разговаривает. Живет до 100 лет.

«Путаница».

Цель. Закрепить умение детей находить типичные свойства объекта.

Ход игры. Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами и просит детей поменяться этими свойствами, чтобы восстановить порядок.

Пр.: тигр заостренный, карандаш полосатый, полка морозная, стекло весящее.

Рекомендуется с 4 лет.

Игра «Изобретатели»

Цель: научить детей применять **метод фокальных объектов** при решении конструкторских задач по усовершенствованию предмета.

- Я заколдовала предмет, а вы попробуйте его расколдовать. Что это может быть?*(нарисовала круг)*.

Ответ: Предположения.

1 шаг – выбираем **фокальный объект**

- Да, это яблоко. И так, мы выбрали **фокальный объект – это яблоко**. Сейчас мы попробуем вывести новый сорт яблок, а поможет нам в этом МФО.
- - Что нам нужно сделать дальше?

Ответ: Выбрать случайные **объекты**.

2 шаг – выбираем случайные слова

1 вариант: Можно выбрать случайное слово из предметных картинок.

Выбираем, это

2 вариант: Предложить ребенку назвать любое слово или «*ткнуть пальцем в книгу*», на какое слово попадет то и будет, если это не существительное, то выбрать рядом стоящее слово. Это...

3 вариант: Выбрать любую букву и назвать три слова, начинающиеся с заданной буквы (*Яблоко – яма, ящерица, якорь, ячмень*).

И так, мы выбрали 3 случайных **объекта**, (называю, нам нужно выделить их свойства, качества.

3 шаг – выделяем свойства случайных **объектов**

Используем вопросы – какой, какая, какое.

4 шаг – найденные свойства присоединяем к исходному **объекту**

Применяем слова-характеристики к нашему **фокальному объекту**.

5 шаг - полученные варианты **развиваем путём ассоциаций**.

Рассматриваем: Как это можно использовать и для чего это нужно? Что это может быть? Где это можно применить? Кому это надо? Кто это будет покупать, и платить за это деньги?

6 шаг - смастерим?

Можно зарисовать или сконструировать особо удачные **изобретения** из подручных материалов.

Игра «Давай поменяемся».

Цель. Учить детей наделять объект необычным признаком и с достаточной степенью достоверности объяснять его наличие в реальной жизни.

Ход игры. Воспитатель раздаёт 3-4 детям картинки с изображением различных объектов (пчёлка, шуба, автомобиль и т.д.).

Р.З.: выберите признак, типичный для объекта (пчёлка летающая, шуба согревающая, автомобиль скоростной). Подари этот признак другому объекту (автомобиль летающий, пчёлка согревающая, шуба скоростная).

Объясни когда объект может быть таким.

Пр.: пчёлка согревающая, потому что она дает мёд, который согревает заболевшего; шуба скоростная, если её быстро сшить; автомобиль быстро едет по дороге, как будто летит.

Рекомендуется с 5 – летнего возраста. Правило необычное свойство у объекта может быть в реальной жизни.

Игра «Отгадай секрет».

Цель. Учить детей строить гипотезы по отношению к объектам с необычными признаками.

Ход игры. Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак. Просит угадать и предложить варианты (построить гипотезы).

Пр.: Мохнатая книга - признак мохнатости может быть взята от медведя, собаки.

Рекомендуется с 4 лет, ведущий при этом воспитатель.

С 5,5 лет ведущий ребёнок сам составляют словосочетания, которые объясняют другие дети.

Игра «Объяснялки».

Цель. Упражнять детей в навыках наделения объектов необычным признаком, с достаточной степенью достоверности объяснять его наличие в реальной жизни или фантастической ситуации.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям две стопки карточек: предметные картинки и качественные прилагательные. Прилагательные подбираются из пассивного словаря ребёнка.

Пр.: навязчивый, расторопный, невероятный, пронырливый и т.д..

Ребёнок берёт по одной карточки из каждой стопки, с помощью взрослого составляет словосочетание, объясняет, когда объект бывает таким.

Рекомендуется с 5 лет.

Игра «случайный выбор»

1) Объект - кастрюля (фокальный объект). Цель - расширение ассортимента выпускаемых на предприятиях кастрюль, повышение спроса на эту продукцию.

2) Случайные объекты: дерево, лампа, кошка, сигарета.

3) Признаки случайных объектов:

Дерево - высокое, зеленое, голое, срубленное, спревшее, чахлое, железное, хлебное, пробковое, с толстой корой, с корнями, раскидистое, колючее.

Лампа - электрическая, светящаяся, настольная, электронная, разбитая, паяльная, керосиновая, газовая, волшебная, матовая, цветная.

Кошка - живая, игривая, пушистая, сибирская, царапающаяся, голодная, злая, полосатая, нюхающая, мяукающая, дикая, домашняя.

4) Присоединяем к кастрюле признаки дерева: высокая кастрюля, хлебная кастрюля, кастрюля с корнями, кастрюля с колючками; лампы: электрическая кастрюля, разбитая кастрюля, волшебная кастрюля, светящаяся кастрюля; кошки:

нюхающая кастрюля, мяукающая кастрюля.

5) Развиваем полученные идеи: кастрюля с корнями - кастрюля с вделанной в нее теплоизолирующей прокладкой; разбитая кастрюля – кастрюля, разбитая на секции, в которой можно одновременно готовить несколько блюд; нюхающая кастрюля - кастрюля с индикатором, определяющим подгорание пищи; мяукающая кастрюля - подающая сигнал об окончании варки и т.д.

Пример 2.

1) Совершенствуемый объект - фонарик.

2) Случайные объекты - очки, валенок, парашют.

3) Характерные свойства или признаки случайных объектов

Очки: солнечные, защитные, модные.

Валенки: теплые, мягкие, деревенские.

Парашют: раскрывающийся, цветной, надежный.

4) Новые сочетания

Фонарик солнечный, фонарик защитный, фонарик модный.

Фонарик теплый, фонарик мягкий, фонарик деревенский.

Фонарик раскрывающийся, фонарик цветной, фонарик надежный.

5) Развиваем полученные идеи:

Фонарик с подзарядкой от солнечного света, фонарик с электрошоком, фонарик в виде украшения.

Фонарик плюс обогреватель, фонарик в виде мягкой игрушки, фонарик-маячок для домашних животных.

Фонарик складной, фонарик с цветными фильтрами, фонарик ударопрочный.