

Прогнозирование — прием фантазирования, при котором будущее объекта рассматривается на трех уровнях:

1. в объекте будущего отсутствуют недостатки («плохое»), которые есть в настоящем. Функция объекта сохраняется. Например, карандаши не будут ломаться;
2. объекта не будет, а функция будет выполняться. Например, чертежи и рисунки выполняются на компьютере. Объекта (карандаша) нет;
3. объекта нет и функция не нужна. Карандашей нет, чертить и рисовать не нужно, как это может быть?..

Метод фокальных объектов — прием фантазирования, при котором на исходный (фокальный) объект переносятся свойства других объектов. Автор приема — Ч. Вайтинг

Морфологический анализ — прием фантазирования объекта, при котором вначале выделяются составные части исходного объекта, а затем придумываются различные варианты, которыми могут быть представлены эти части. Новые объекты получаются путем комбинации различных вариантов. Автор приема — Ф. Цвикки

Метод маленьких человечков (ММЧ) — прием, позволяющий объяснить и смоделировать внутреннее строение объектов и взаимодействия между ними. ММЧ позволяет наглядно описать агрегатное состояние вещества. Для этого используются «маленькие человечки», обладающие разными характеристиками: «твердые человечки» крепко держатся за руки и стоят на одном месте; «жидкие человечки» не держатся за руки, могут слегка касаться и перемещаться; «газообразные человечки» быстро бегают

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)

буклет для воспитателей

ТРИЗ — теория решения изобретательских задач, автор — отечественный изобретатель, писатель-фантаст Г. С. Альтшуллер. Противоречие — предъявление к одному объекту противоположных требований. Например, один и тот же объект хороший и плохой, большой и маленький, крепкий и некрепкий, горячий и холодный и т. п. Приемы разрешения противоречий — объяснение, как один объект может обладать противоположными признаками. Наиболее распространенные приемы разрешения противоречий: во времени — в одно время объект обладает одним признаком, в другое — противоположным (например, сосулька и большая и маленькая: вначале большая, потом маленькая — растаяла); в пространстве — одна часть объекта обладает одним признаком, другая — противоположным (например, уют и холодный и горячий: подошва горячая, а ручка холодная);	в системах — один объект обладает одним признаком, но вместе с другими объектами обладает противоположным (например, спички и крепкие и некрепкие: одна спичка легко ломается, а много спичек трудно сломать); в отношениях — объект для одного обладает одним признаком, а для другого — противоположным (например, фильм и хороший и плохой: кому-то нравится (хороший), а кому-то нет (плохой)). Система — любой рассматриваемый объект, совокупность его элементов и связей между ними, имеющая качества, которыми элементы по отдельности не обладают. Например, объект — самолет. Его элементы — крылья, кабина, шасси, двигатели и др. — летать не могут. А если их соединить определенным образом, то получается, самолет, который обладает системным качеством — способностью летать. Подсистемы — составные части (элементы), из которых состоит система.	«Да-нетка» — вид загадки, в которой отгадывать нужно при помощи вопросов, на которые можно ответить только «да» или «нет». Задачи «Да-нетки» решаются постепенным сужением круга поиска. «Да-нетки» бывают объектные (загадывается один объект) и ситуационные. — «детективные» (загадывается ситуация, нужно выяснить, что произошло). Кроме того, выделяются числовые «да-нетки» (загадывается число, которое нужно отгадать при минимальном количестве вопросов), линейная «да-нетка» (предметы выстраиваются в линию, нужно определить, какой загадали), плоскостная (предметы располагаются на плоскости), объемная (предметы располагаются в пространстве). Функция — цель, обычное назначение объекта (ответ на вопрос: Для чего нужен объект?).
---	--	--