V SOЛЩЕБНЫЙ ONEPAMOP







Волшебный оператор – это метод переноса функций волшебных объектов из сказок на вещи реального мира для получения новых идей или для поиска альтернативы волшебной вещи в реальном мире.

Метод близок к МФО (Методу фокальных объектов), но в отличие от МФО на объект фокуса переносятся не свойства других объектов, а функции.

Педагогическая польза «Волшебного оператора» в том, что пользователь (взрослый или ребёнок) этого метода обучается проводить связи между сказочными системами (потребностями общества прошлого в этих функциях) и реальными системами(частично или полностью удовлетворившими эти потребности). Также метод тренирует функциональное мышление.

Например, в сказке А.Н. Афанасьева «Серебряное блюдечко и наливное яблочко» блюдечко показывает видео по желанию, а в реальности эта функция реализована в телевизорах и смартфонах.

Развитие творческого воображения происходит за счет комбинирования функций волшебных систем и сочинения новых сказочных сюжетов на основе полученных волшебных систем. Например, «шапка невидимка» наделяется другой функцией от «молодильных яблок», становясь «молодильной шапкой», омолаживающей человека.

Сбор волшебных систем в картотеку даёт навык учётной деятельности в изобретательстве и творчестве. В своё время автор ТРИЗ Генрих Альтшуллер создал «Регистр Научно-Фантастических Идей», и тоже самое можно сделать со сказочными идеями, классифицируемыми по функциям, чтобы понимать развитие потребностей общества через сказочные системы.

С уважением, Алексей Щинников, г. Саратов, 2018

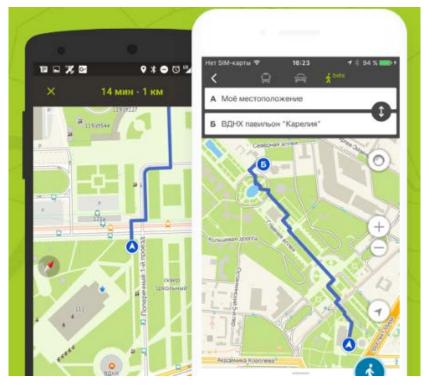


Перемещает по воздуху





Ведёт к цели (по пути)



Волшебный оператор			ный оператор	Системы реального мира		
Волшебные системы		Волшебные функции		Объект 1	Объект 2	Объект 3
				Идеи применения волшебной функции		
1	Шапка	Α	Делает невидимым			
2	Палочка	В	Превращает объект			
3	Ковёр	С	Перемещает по воздуху			
4	Сапоги	D	Ускоряет перемещение			
5	Скатерть	Е	Даёт еду			
6	Кольцо и др.	F	Исполняет желание			
7	Блюдечко	G	Показывает видео			
8	Яблочко	Н	Отравляет			
9	Дудочка	Ι	Издаёт звук			
10	Клубок	J	Ведет к цели (по пути)			
11	Ключик	Κ	Открывает все двери			
12	Посох	L	Изменяет температуру			
13	Вода	М	Собирает части в целое			
14	Вода/Молоко	N	Оживляет/Омолаживает			
15	Вода	0	Превращает внутри себя			
16	Рог	Р	Производит изобилие			

Волшебный оператор				Любые объекты			
Волшебные				Договор	Лампочка		
системы		Волшебные функции		Идеи применения			
1	Шапка	Α	Делает невидимым	Программа по защите свидетелей	Ночью выключить		
2	Палочка	В	Превращает объект	Договор на переработку	Изменяет интенсивность света и цвет		
3	Ковёр	C	Перемещает по воздуху	Авиабилет			
4	Сапоги	D	Ускоряет перемещение				
5	Скатерть	Ε	Даёт еду				

Варианты использования «Волшебного оператора»

- Задание 1. Вспомните название волшебных систем и сказок. Найдите аналоги в других сказках.
- Задание 2. Найдите аналог волшебной системы в реальном мире, который полностью или частично выполняет волшебную функцию.
- Задание 3. Сделайте комбинацию волшебных систем и волшебных функций. *Например*, 1 и N; 5 и L.
- Задание 4. Запишите любые объекты реального мира. Наделите их волшебными функциями. Напишите в ячейках идеи применения.
- Задание 5. Предложите как сделать с помощью инженерных знаний новую систему, полученную в результате переноса функции волшебной вещи на вещь реального мира. Какие ресурсы потребуются?

Пример применения «Волшебного оператора» учениками Ольги Волосовой из г. Динская

Волшебный оператор				Любые объекты			
Волшебные системы			Rogue Susa Avenue	Объект 1	Объект 2	Объект 3	
			Волшебные функции	Идеи применения волшебной функции			
1	Шапка	Α	Делает невидимым	Договор о защите свидетелей	Лампочка, которая выключается- ночь-темно	Игра в прятки	
2	Палочка	В	Превращает объект	Договор на переработку	Лампочка меняет цвет	Метаморфоза бабочки Кисточка красит воду	
3	Ковёр	С	Перемещает по воздуху	Билет	Парашют	Катапульта	
4	Сапоги	D	Ускоряет перемещение	Ролики	Коньки	Лыжи	
5	Скатерть	Е	Даёт еду	Мультиварка	Микроволновка	Скороварка, вафельница	
6	Кольцо и др.	F	Исполняет желание	Заказ и оплата товара по телефону (интернету)	Заказ пошива у портного	Заказ уборки по телефону	
7	Блюдечко	G	Показывает видео	Телефон	Телевизор	Компьютер -интернет	
8	Яблочко	Н	Отравляет	Нитраты напр. в арбузе	Просроченные продукты	Консервированные грибы ядовитые	
9	Дудочка	1	Издаёт звук	Гипноз	Если стоять возле колонки	При дрессировке животных спец.свисто	
10	Клубок	J	Ведет к цели (по пути)	Навигатор	Карта атлас автом. дорог	Собака ищейка	
11	Ключик	K	Открывает все двери	Отмычки	помощью комп.программы	Отпечаток пальца (глаз)- программа	
12	Посох	L	Изменяет температуру	Эл.зажигалка	Паяльник	Пульт кондиционера	
13	Вода	М	Собирает части в целое	Клей	Лечебная мазь	Ядовитая отравленная вода	
14	Вода/Молоко	N	Оживляет/Омолаживает	Пчелиное маточное молочко	Капельница в больнице	Коровье молоко настоящее	
15	Браслет Аленки Сказочный патруль	0	(Ключ огня) Изменяет температуру	Фен	Обогреватель	Паяльник	
16	Волшебная мельничка	Р	Даёт еду	Мультиварка	Микроволновка	Чудо печка	



Алексей Щинников



- Руководитель Саратовской школы ТРИЗ
- Профессиональный медиатор (Гос. свидетельство N588)
- Тренер медиаторов (Гос. удостоверение N407)
- ТРИЗ-тренер (3 международный уровень, аттестат 03/01511/A-13)
- Собственный бизнес с 1997 года (энергетика, медиа)
- Образование высшее-экономическое: анализ хозяйственной деятельности и аудит (1993-1998 гг.)
- Разработчик алгоритма организации решения конфликтов «Конфликторинг» и игр для инноваторов
- Основное творческое направление на сегодня: адаптация ТРИЗ к бизнесу и решению споров

shinnikov@rambler.ru Skype: shinnikoff www.triz-reshatel.ru