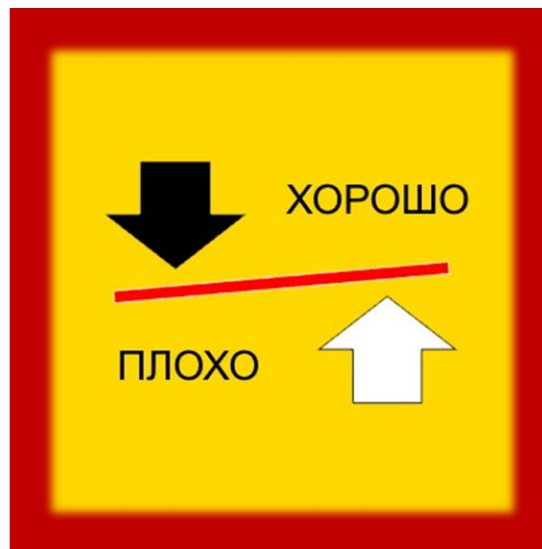




15 октября  
Международный День ТРИЗ



October 15  
International Day of TRIZ



Марат © Гафитулин

**ИГРА НА ВСЕ ВРЕМЕНА**



## Марат © Гафитулин (Marat Gafitulin)

- Разработчик инновационных технологий
- Консультант по инновациям
- Инженер
- Изобретатель
- Мастер ТРИЗ (Диплом №14)
- К.п.н.



*Крылья для жизни!*



: [mgafitulin@gmail.com](mailto:mgafitulin@gmail.com)



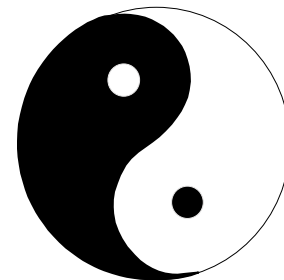
*Я 5 лет следил за богачами.  
Знаете, что у них общего? Всего 1 фактор!*



**Томас Корли** в ежедневном режиме изучал привычки богатых людей на протяжении 5 лет. Он обнаружил **одно общее у всех богачей качество**: они любой ценой избегают **пессимистов**.

*«Сделавшие сами себя миллионеры хотят общаться только с теми, кто вызывает у них положительные ассоциации. Они ценят в людях оптимизм, целеустремленность, энтузиазм, положительный взгляд на мир», — рассказывает эксперт.*

<http://www.cluber.com.ua/lifestyle/samorazvitie-lifestyle/2016/04/ya-5-let-sledil-za-bogachami-znaete-cto-u-nih-obshhego-vsego-1-faktor/>



*Вы правы!*



### ДВА ВЗГЛЯДА НА МИР:



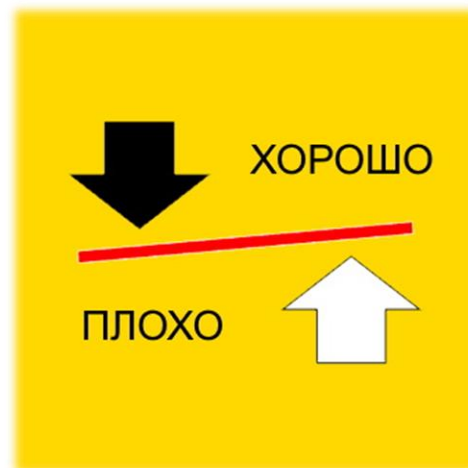
ВОКРУГ ЦВЕТЫ И БЛАГОУХАНЬЕ



КРУГОМ ГРЯЗЬ И ПОМОЙКИ



# Игра "Хорошо - Плохо"





*«Нет худа без добра,  
а добра без худа»*

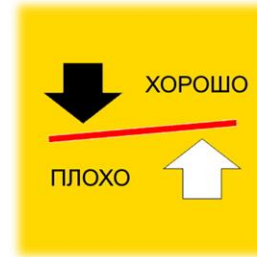
Пословица

*«Не было бы счастья,  
да несчастье помогло»*

Пословица



Игра *"Хорошо - Плохо"*, активно используемая при обучении детей элементам **ТРИЗ** (теории решения изобретательских задач).



**Суть игры:** любой объект или явление можно рассмотреть как с положительной, так и с отрицательной точки зрения.

**Снег** — это хорошо, потому что можно кататься на лыжах, санках; лепить снеговиков; играть в снежки...



**Снег** — это плохо, потому что можно промокнуть; мешает движению по дороге; весной возможно наводнение....



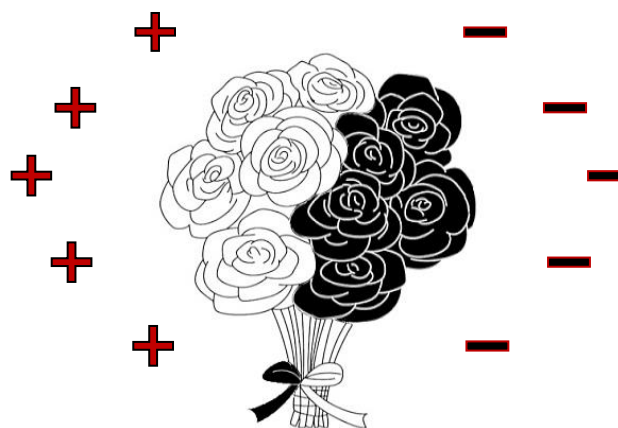


## 1. Игра: Букет "Хорошо-Плохо"

Называется объект или явление (О/Я), надо найти в нем как можно больше положительных и отрицательных признаков.

Составить большой букет из положительных и отрицательных признаков.

Заканчивать составление букета положительным признаком.

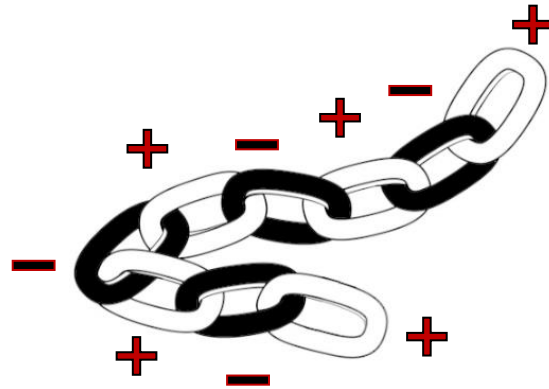




## 2. Игра: Цепочка "Хорошо-Плохо-Хорошо..."

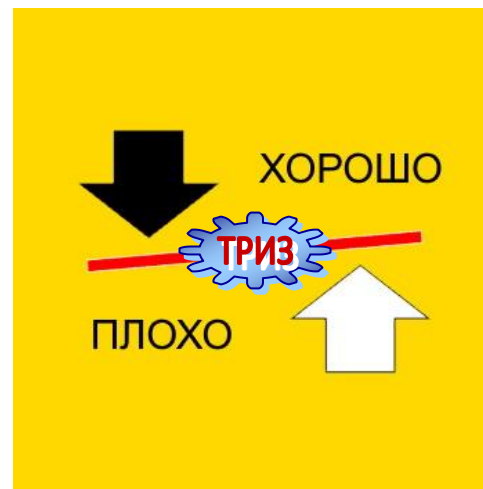
Называется объект или явление (О/Я), надо найти в нем положительный признак 1, к выявленному признаку 1 найти отрицательный признак 2, к признаку 2 найти положительный признак 3 и т.д.

Составить большую цепочку из положительных и отрицательных признаков. Заканчивать цепочку положительным признаком.





# Игра "Хорошо - Плохо" в ТРИЗ-приёмах разрешения технических и физических противоречий





## Разрешение технических противоречий (по Г.С. Альтшуллеру)

### 13. Принцип "наоборот"

- а) *Вместо действия, диктуемого условиями задачи, осуществить обратное действие.*
- б) *Сделать движущуюся часть объекта или внешней среды неподвижной, а неподвижную - движущейся.*
- в) *Перевернуть объект "вверх ногами", вывернуть его.*



### 22. Принцип "обратить вред в пользу"

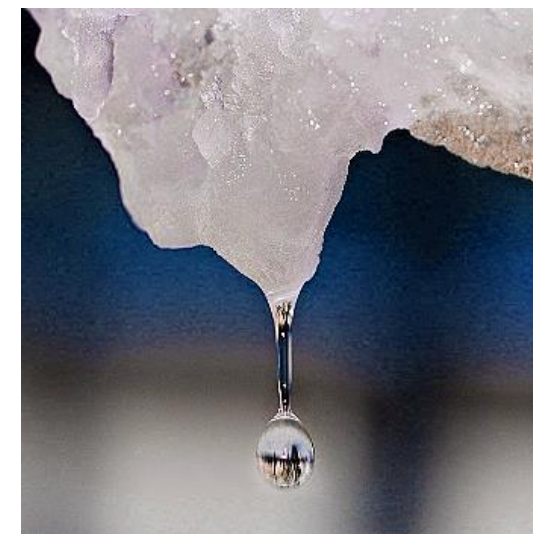
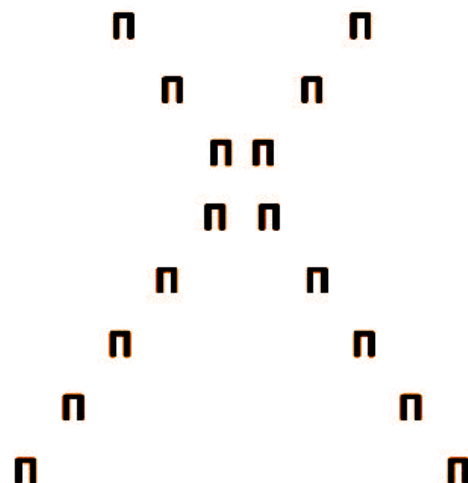
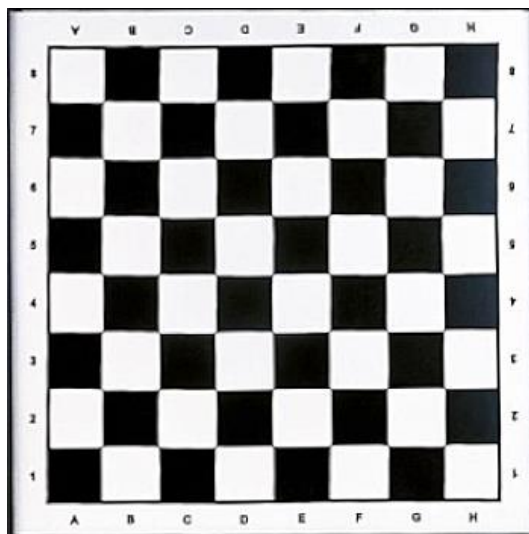
- а) *Использовать вредные факторы (в частности, вредное воздействие среды) для получения положительного эффекта.*
- б) *Устранить вредный фактор за счет сложения с другими вредными факторами.*
- в) *Усилить вредный фактор до такой степени, чтобы он перестал быть вредным.*





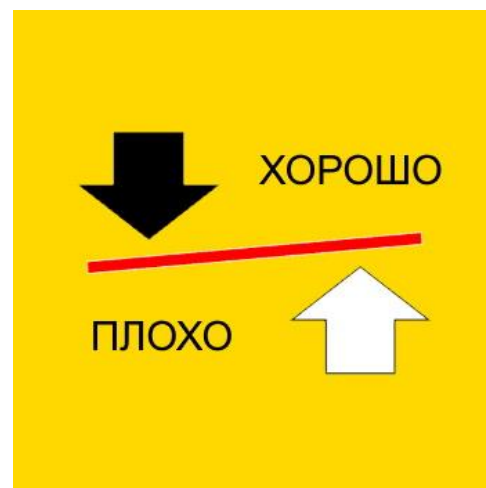
## Разрешение физических противоречий (по Г.С. Альтшуллеру)

4. Системный переход 1б:	<i>от системы к антисистеме или сочетанию системы с антисистемой</i>
5. Системный переход 1в:	<i>вся система наделяется свойством С, а ее части свойством анти-С</i>
8. Фазовый переход 2:	<i>"двойственное" фазовое состояние одной части системы (переход этой части из одного состояния в другое в зависимости от условий работы)</i>





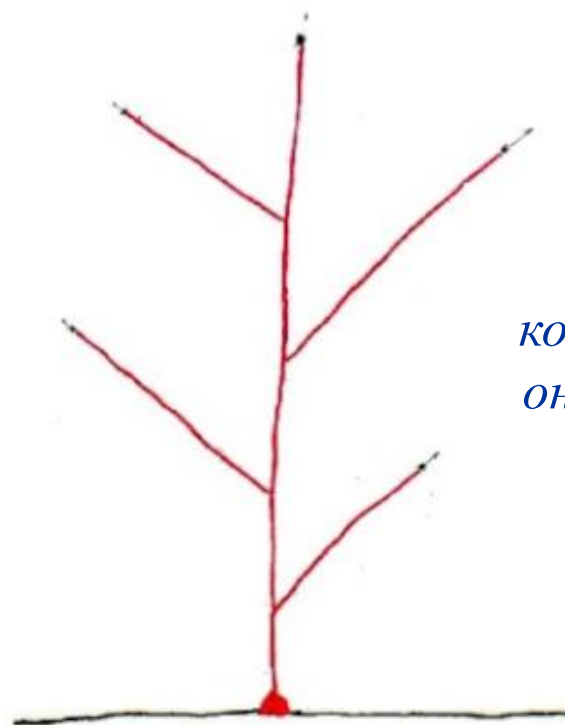
# Игра "Хорошо - Плохо" в реальных историях





**Творческое задание (ТЗ):**  
*Нарисовать фантастическое растение.*

*К вершинам Познания и Творчества!*



**Автор:** *"Красное оно, потому что когда человек идет мимо растения, то оно вытягивает ветки и сосет кровь".*

*«Растение-вампир»*



**Творческое задание (ТЗ):**

*Нарисовать фантастическое существо, питающееся солнечными лучами.*

*К вершинам Познания и Творчества!*



*Солнечные бомбы*





**Творческое задание (ТЗ):**

*Нарисовать фантастическое радужное животное, приносящее радость.*

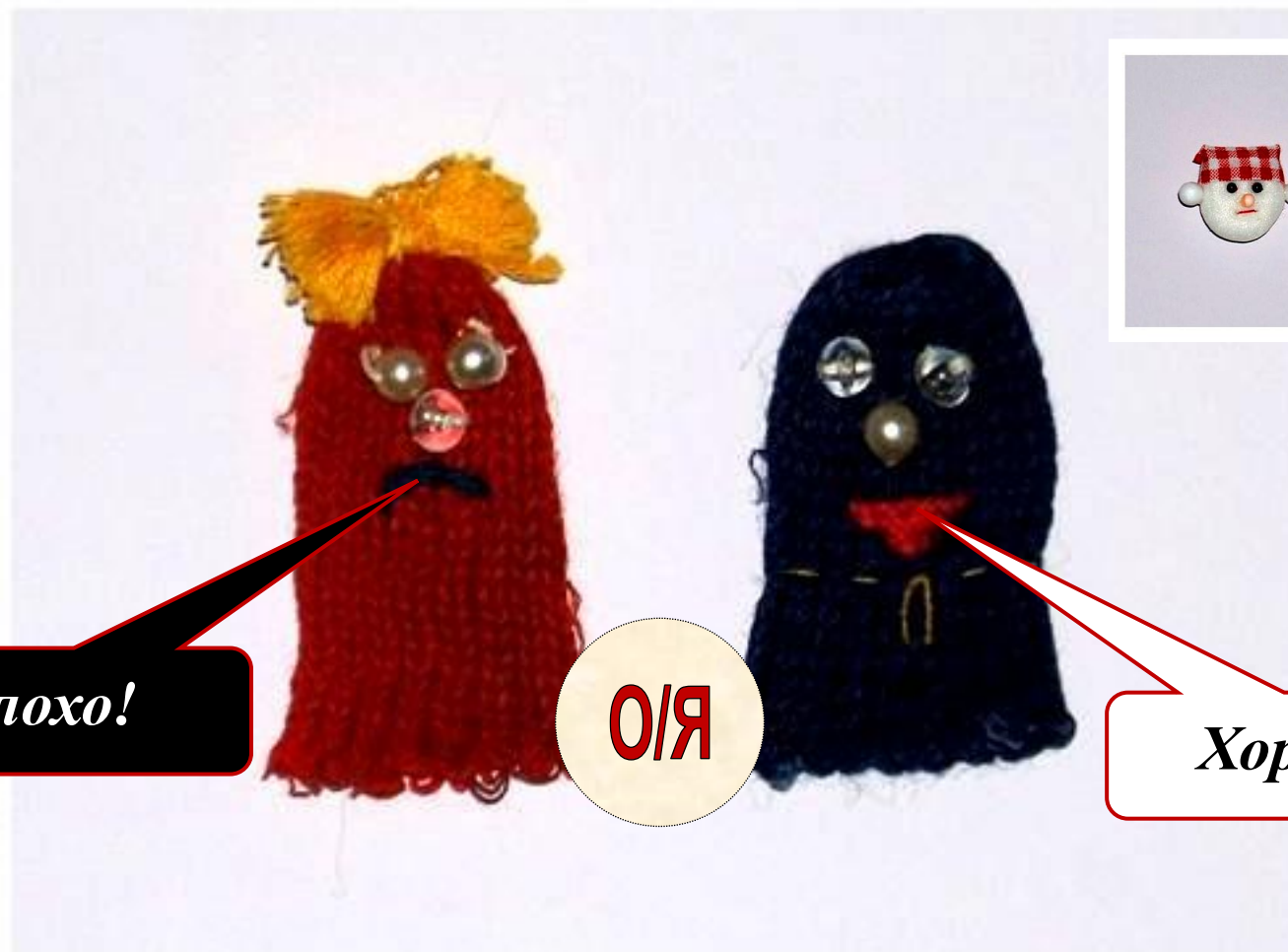
*К вершинам Познания и Творчества!*



*«Радужмот»*



Методическое пособие  
«Ворчун и Весельчак»



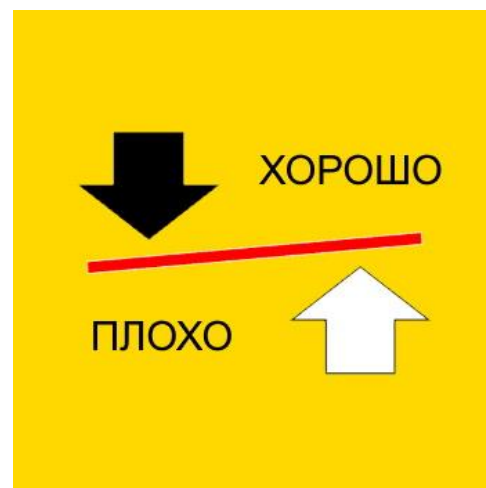
*Плохо!*

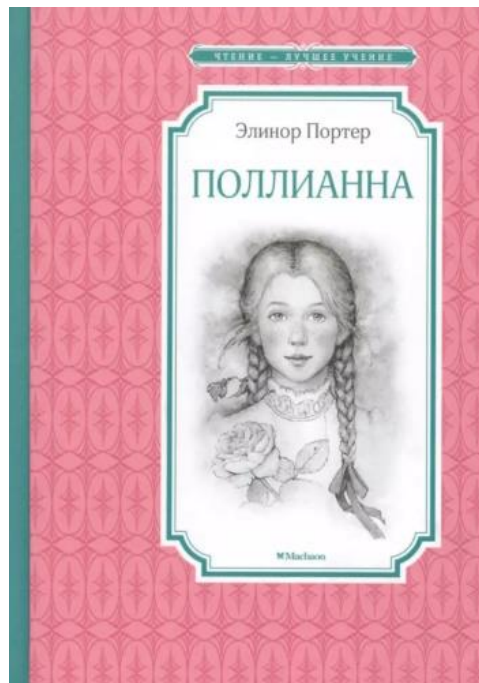
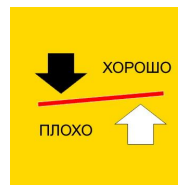
**О/Я**

*Хорошо!*



# Тематические произведения





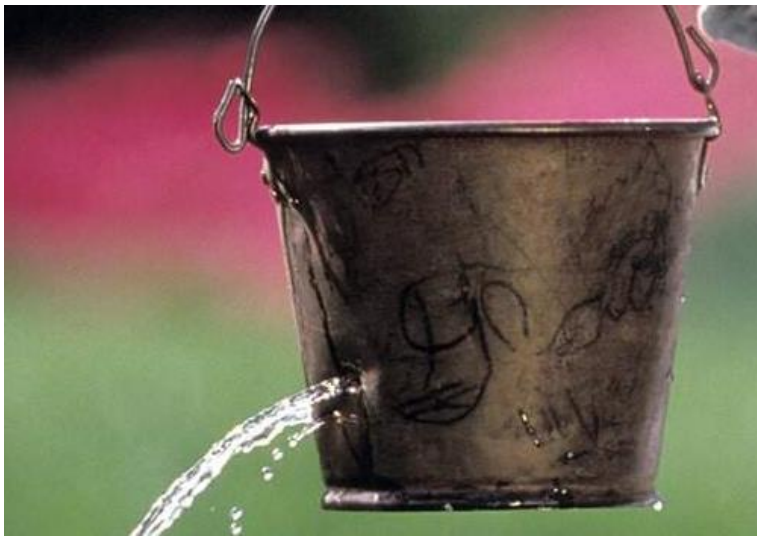
Элинон  
Портер



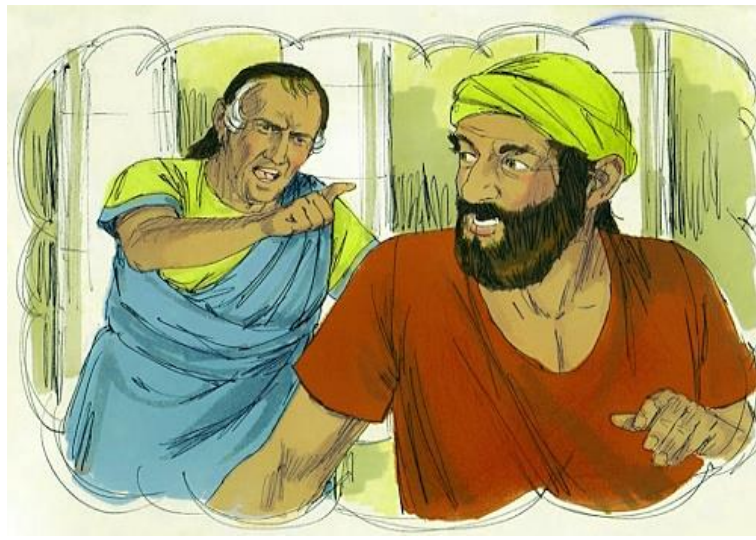
Владимир  
Маяковский



Притча  
«Про двух волков»



Притча  
«Про дырявое ведро»



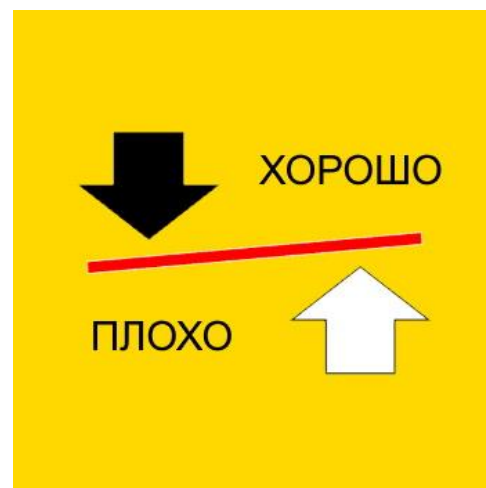
Притча  
«Про короля и отстреленный палец»



Притча  
«Про белую лошадь»



# Оптимистичная мини-басня





## Оптимистичная мини-басня



*Попавшись в мышеловку, мышка пропищала:  
- Сейчас уж я нанюхаюсь здесь сала!*



## Оптимистичная мини-басня



*Красавец-одуванчик от ветра полысел:  
- По образу я мудр! И сделал что хотел!*





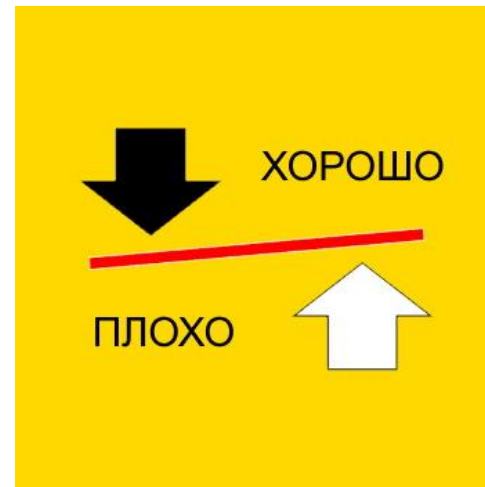
## Оптимистичная мини-басня

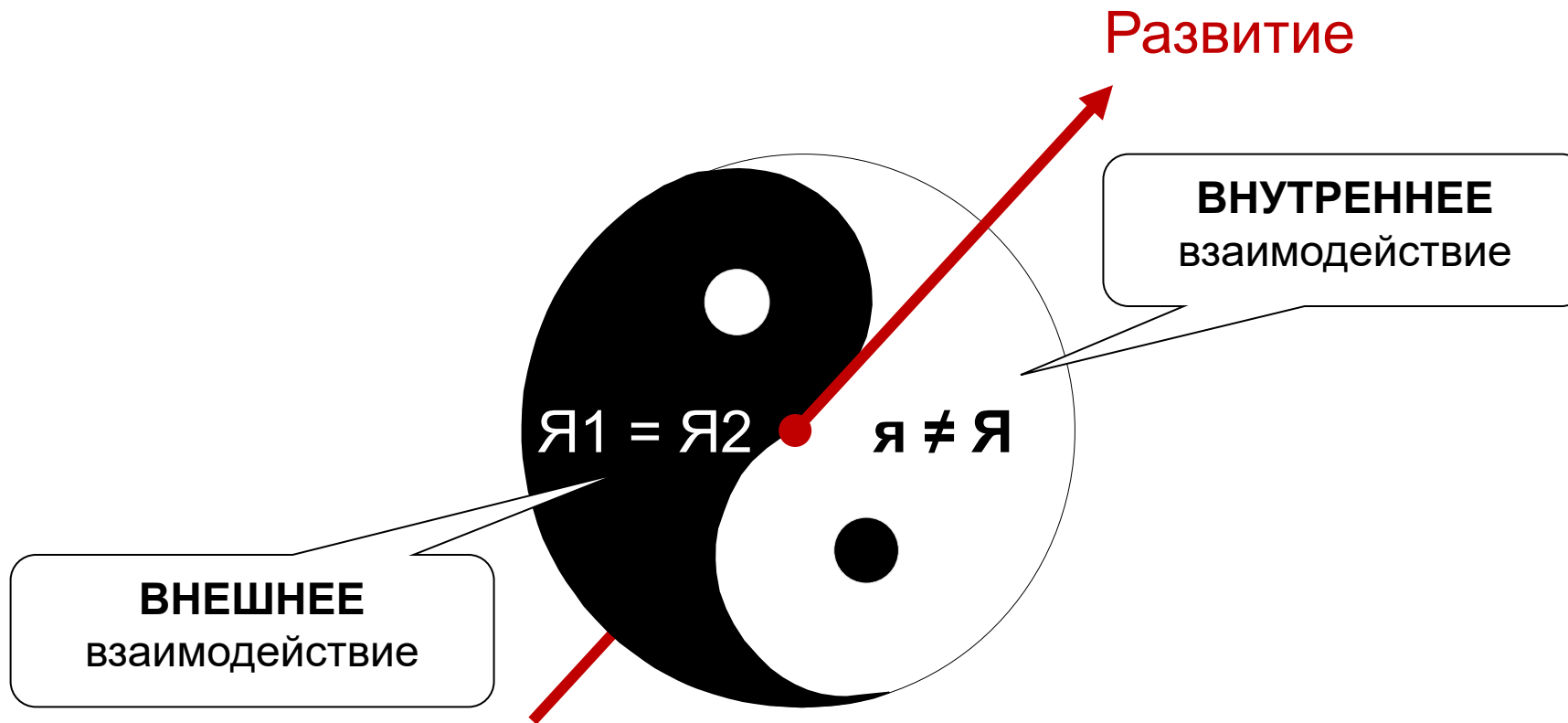


*Лисе собаки откусили хвост.  
Лиса, шагая гордо через мост:  
- Давно мечтала имидж поменять.  
Теперь в меня и незачем стрелять!*



# Две формулы гармоничного развития







## Два взгляда на жизнь:

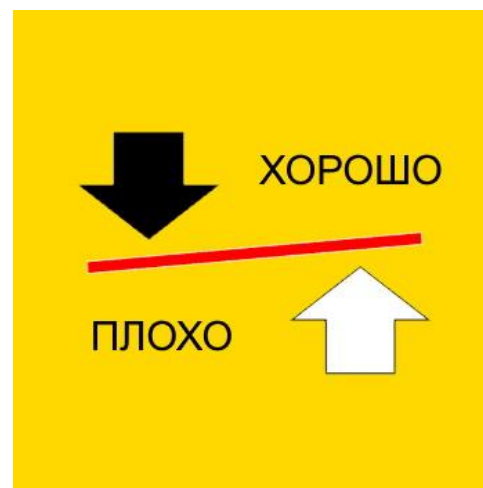


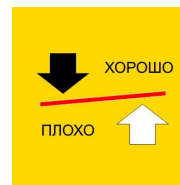
**«ПРОБЛЕМА – это ПЛОХО!»** - событием ужасайся.  
Слабей, ворчи, ленись, унынью поддавайся.

**«ПРОБЛЕМА – ХОРОШО!»** - событию улыбайся.  
Решай, твори, внедряй, активно развивайся.



# Выводы





## Выводы

1. Игра **"Хорошо - Плохо"** – это многофункциональный и эффективный инструмент социализации и развития Личности.
2. Игра **"Хорошо - Плохо"** позволяет аккуратно подходить к рассмотрению и осмыслению важных взаимосвязанных противоположных понятий: «**добро и зло**», «**любовь и ненависть**», «**радость и горе**», «**оптимизм и пессимизм**» и др.
3. Ориентир игры на поиск позитива в рассматриваемом событии, позволяет формировать и развивать оптимистическую позицию Личности для самых разных жизненных ситуаций.
4. Игра **"Хорошо - Плохо"** НЕ исчерпала своих ресурсов и ждёт новых творческих подходов к её дальнейшему развитию.

**Плохо – Плох – Лох – Ох – Хо – Хор – Хорош – Хорошо!**



*«Люди имеют одинаковое право на счастье, а право это включает, прежде всего, возможность творчества, развитие для творчества, соответствующих способностей».*

(Генрих Альтшуллер)





*Спасибо за внимание!*

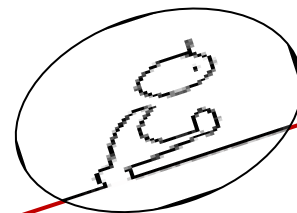


Вопросы + Ответы





[mgafitulin@gmail.com](mailto:mgafitulin@gmail.com)



*Творческое Восхождение  
доступно каждому!*

*Желаю успехов на этом  
Пути!*