

УРА!



**У НАС
ПРОБЛЕМЫ!**

Алла Нестеренко

Ура! У нас проблемы

ISBN 978-5-9905984-4-7
EAN 9785990598447

BOOK **in** FILE

Содержание

Занятие 1. Все начинается с желаний	3
Занятие 2. Охотимся за минусом.	5
Занятие 3. Встретил противоречие – реши его!	7
Занятие 4. Хочу – нельзя.	10
Занятие 5. Немного поиграем.	12
Занятие 6. Конфликт с другими – тоже противоречие.	14
Занятие 7. Еще раз об оценке решений.	16
Занятие 8. Три вопроса	18
Занятие 9. Три тризовских кита	20
Подведем итоги.	21
Между делом.	22

Занятие 1

Все начинается с желаний



Сколько раз за последнее время вам приходилось осваивать новую технику?
А новые компьютерные средства?

Как часто люди, с которыми приходится общаться, кажутся вам странными, а их поведение непредсказуемым?

Сколько раз в жизни пришлось менять работу и переучиваться на ходу?
А сколько раз приходилось отказываться от новых возможностей, потому что переучиваться, казалось, уже поздно?

Современный мир плохо предсказуем. Из того, чему нас учили в семье и школе, пригодилось немного, из того, что передали, воспитывая, многое оказалось просто вредным. Готовить к жизни в этом новом мире образование не научилось до сих пор. Понятно одно: жизнь наших детей будет включать гораздо больше нестандартных ситуаций, и все, что мы можем сделать для них — научить действовать в таких ситуациях, то есть обнаруживать и решать проблемы.

Двухлетний сын моей знакомой пришел из детского сада и на предложение мамы убрать игрушки, потому что в комнате беспорядок, уверенно заявил: «Это твоя плоблема!» Знакомая удивилась. Я, честно говоря, не очень.

Из особенностей менталитета, оставленных нам в наследство советским строем, главная – нежелание и боязнь брать на себя ответственность даже за собственные дела. Другими словами, наши люди ждут, что с их проблемами разберется кто-нибудь другой. Дети ведут себя аналогично.

Взрослый, конечно, ничего не делает специально, чтобы его дети бегали от проблем, он просто живет, как умеет. Но страх перед проблемами как вирус передается от родителей детям, от учителя ученикам, от воспитателя воспитанникам. Инфантильность – одна из главных болезней нашего времени.

Бывают, впрочем, противоположные причины детской несостоятельности – когда рядом оказывается взрослый, привыкший решать проблемы за всех. Таких взрослых в нашей стране тоже немало, возможно, это обратная сторона медали: если вокруг все слабые и зависимые, должен же кто-то быть сильным и решительным. Чаще всего этим ответственным за всех лицом оказывается женщина: мама, бабушка, на худой конец старшая сестра. Она решает всё за всех, а остальные члены семьи с большим или меньшим энтузиазмом подчиняются этим решениям. Ребенок в их числе.

Так или иначе, но к моменту окончания школы мы со страхом обнаруживаем, что самостоятельно принять разумное решение наш «малыш» все еще не может. Живет сиюминутными бедами и радостями, плывет по течению, по-прежнему оставляя груз глобальных решений на наших плечах. Оно, конечно, приятно – всегда иметь в семье малыша, объект родительской любви и заботы.

Ура! У нас проблемы

Только вот быть вечным малышом – такую ли долю хотели вы для своего ребенка? Не становится ли вам страшно при мысли, какие игрушки выберет себе ваш великовозрастный, но по-прежнему безответственный малыш?

Взгляните на окружающих вас людей, молодых и не очень, которые добились и продолжают добиваться результатов в учебе, на работе, дома. Что отличает этих людей от других, донимающих своих близких жалобами и плохим настроением, топящих проблему в водке и просто тихо бредущих по жизни с чувством неудачника? Главное отличие одно. Эти люди понимают: чтобы двигаться вперед, надо решать проблемы. Без новых решений нет новых возможностей. Для них несоответствие желаемого действительному – не повод для грусти, а повод для действий. Воспитайте такого человека, научите его воспринимать проблемы других людей близко к сердцу, и сам ребенок, и окружающие его люди скажут вам спасибо.

Вывод прост. Если ваш ребенок на любую трудность реагирует плачем, если любое, даже незначительное изменение привычной ситуации приводит его в растерянность, если он обращается к вам с вопросами, которые, как вам кажется, он в силах решить самостоятельно – словом, если он прячется от проблем или постоянно ищет, кто разберется с ними вместо него, у вас есть большая опасность вырастить человека, плохо приспособленного к жизни. Надо научить его радоваться проблемам и смело браться за их решение. И начинать нужно сегодня, сейчас. Если вы с этим согласны, начнем действовать.

Видеть, замечать проблемы и хотеть их решить – первое, чему необходимо научить ребенка. На взгляд автора, это даже важнее, чем собственно умение решать проблемы. Второму мы умеем более ни менее стабильно учить. А вот первое в очень большой степени зависит от окружения, то есть непосредственно от вас, уважаемые взрослые.

Итак, упражнение 1: «Хочу улучшить – и могу!»



Оглянитесь вокруг: в нашей жизни есть масса моментов, которые легко можно улучшить, стоит только обратить на них внимание. Шнурок развязывается – возможно, следует просто укоротить его или заменить на другой. Хочется бегать по людной улице, а это не нравится прохожим – можно свернуть на менее людную улицу или пройти через парк. Рукав рубашки попадает в разлитую на столе лужицу супа – нужно просто вытереть лужицу... В дошкольной ТРИЗ-педагогике такие ситуации называют не проблемами, а просто трудностями. Все, что требуется, чтобы убрать трудности, – заметить их и захотеть исправить ситуацию.

Приучите и себя, и членов своей семьи задаваться вопросом, что можно улучшить, – и делать это, обязательно делать, а не просто разговаривать, иначе эффект может быть обратным!

Если ребенок не проявляет активности, можно попробовать устроить соревнование – кто придумает больше «улучшений» или просто отмечать каждое улучшение, например, кружочком на листе бумаги, чтобы наглядно было видно, что удалось сделать. И хвалите, хвалите!

Здесь уже слышны голоса оппонентов: «Да-а-а, он будет придумывать всякую ерунду, а нам придется все это реализовывать в педагогических целях! Это во что же наша жизнь превратится?!» Что ж, замечание разумное... Собственно, кто обещал, что будет легко? Мы не обещали! А если серьезно, то появление множества «улучшений», вредных для родительских нервов, – это просто этап на пути к укрощению проблем. Этот этап завершается, когда вы видите, что ребенок реагирует на минусы в окружающем его мире, старается их устранять и, что важно, ему нравится этим заниматься.

Все, сказанное выше, касается в первую очередь детей дошкольного и младшего школьного возраста, потому что автор выполняла подобные упражнения именно с такими детьми. Когда мои ученики подросли (а я вела экспериментальный ТРИЗ-класс с первого по 11-й, десять лет), у нас в классе уже были установлены негласные правила отношения к проблемам. Тем не менее, я предполагаю, что с подростками тоже можно начинать с простых улучшений, просто в этом случае стоит, во-первых, открыто обсудить ситуацию и предложить поиграть в «хочу улучшить...», а во-вторых, обратить более пристальное внимание на собственное поведение.

В нашем сегодняшнем разговоре ХОЧУ – ключевое слово. И взрослые, и дети должны хотеть. Активная жизнь начинается с наших желаний. Пожелайте – и у вас всё получится.

Занятие 2.

Охотимся за минусом



Представим, что вы добились успеха, реализуя рекомендации предыдущего занятия. Ваш ребенок с энтузиазмом берется улучшать окружающий мир. Что дальше?

Малыш увлечен своими идеями и порой не обращает внимания на минусы, которыми сопровождаются его изобретения. Ваша квартира имеет весьма подозрительный вид. У подоконника висит странная конструкция из табуреток (на нее, по мнению юного изобретателя, удобно влезать, чтобы поливать цветы), на ручку чайника туго намотано полотенце (чтобы никогда больше не было горячо), а на столе красуется горка новеньких лампочек (в случае, если настольная лампа перегорит, можно заменить ее, не отвлекаясь от дела). Вы с тоской озираете плоды конструкторской мысли своего чада и ждете следующих новаций. Что дальше?

Напомним, это всего лишь этап в обучении обращению с проблемами. И если дела обстоят примерно так, как описано выше, значит, пора переходить к следующему этапу, а именно формулировать и решать противоречие.

Ура! У нас проблемы

С противоречиями нам придется не раз иметь дело. В ТРИЗ противоречия формулируются в очень строгой форме, это помогает решать проблемы. Мы начнем с противоречия вида «ЕСЛИ ..., ТО (+), НО (-)».

Приведем пример. Возможно, ручка у чайника действительно греется, это бывает. И намотав на нее полотенце, вы предохраняете человека, наливающего закипевшую воду, от неприятных ощущений. Это – плюс. Однако в этом решении есть и явные минусы. Если у вас газовая плита, вы рискуете попросту поджечь намотанную на ручку чайника ткань. Полотенце мешает наливать в чайник воду, оно быстро пачкается и вообще выглядит неэстетично. Словом, минусов хватает. Вы столкнулись с типичной ситуацией противоречия. В ТРИЗ такое противоречие называют техническим. И звучит оно так:

«Если я применю известное мне простое решение, то получу такие-то плюсы, но при этом возникнут такие-то минусы... А если я не применю это решение (или сделаю нечто противоположное), тогда я не получу плюсов (в данном случае, ручка чайника останется горячей), но и минусов тоже не будет».

С такими противоречивыми ситуациями мы сталкиваемся постоянно. Вот типичные родительские противоречия:

Если не ограничивать свободу ребенка,
то (+) он будет расти самостоятельным и, вероятно, научится справляться с проблемами,
но (-) он может навредить себе по неопытности, дома будет беспорядок, он не научится подчиняться старшим (а это бывает необходимо).

И наоборот:

Если строго регламентировать действия ребенка,
то (+) он будет в безопасности, дома будет порядок, он научится быть послушным,
но (-) он будет расти несамостоятельным и пасовать перед трудностями.

Если заставлять ребенка больше читать,
то (+) скорость чтения у него вырастет, ему будет легче учиться,
но (-) принуждение может отбить у него охоту к чтению на всю оставшуюся жизнь.

Если позволить ребенку пользоваться Интернетом,
то (+) он научится работать с информацией, узнает много нового,
но (-) есть вероятность, что он найдет ресурсы, которые вовсе не предназначены для детского восприятия.

Обратные утверждения для последних двух противоречий вы можете сформулировать самостоятельно.

Ура! У нас проблемы

7

Обратите внимание: ПЛЮСЫ и МИНУСЫ ТЕСНО СВЯЗАНЫ МЕЖДУ СОБОЙ. ПЫТАЯСЬ УВЕЛИЧИТЬ ПЛЮС, МЫ ТЕМ САМЫМ УВЕЛИЧИВАЕМ МИНУС. Чем больше свободы, тем больше самостоятельности, но больше и анархии. Чем дольше читает, тем выше скорость чтения, то тем сильнее раздражение, если читает принудительно и т.д.

Упражнение 2: Охота за минусом

Работаем с предложенной ребенком идеей. Соревнуемся, кто найдет самый серьезный, самый грозный минус... А потом вместе решаем, подходит нам такая идея или надо поискать что-нибудь другое. Обсуждайте и предлагайте свои варианты решений.

Мы пока действуем методом проб и ошибок, до инструментов решения проблем дело дойдет позднее. Важно научиться проблемы выявлять.

А чтобы вам было легко рассуждать в такой логике, потренируйтесь сами. Формулируйте противоречия «если... то (+), но (-)».

Занятие 3

Встретил противоречие – реши его!



Ранее мы поступили не слишком гуманно, оставив читателя наедине с целой горой минусов.

Честно говоря, мы надеемся, что продвинутый читатель без посторонней помощи найдет способы разобраться с несложными ситуациями, которые порождают бытовые противоречия. А пока вы ищете свои пути, обсудим очень важный вопрос, без которого мы просто не сможем двигаться дальше: как люди поступают в ситуации противоречия?

По мнению ТРИЗ-исследователя Ю.С. Мурашковского, есть три способа обращения с противоречием.

Способ 1-й, экстремистский. Звучит он примерно так: «А ЧИХАЛИ МЫ НА ЭТОТ МИНУС! А не будем мы обращать на него внимание, будем игнорировать. Наше дело — добиваться плюса, а уж какой ценой — второй вопрос. Ну и что, что мама обидится, папа рассердится... Забудем. Один раз живем». Экстремистский способ обращения с противоречиями очень распространен в быту. Дети, как правило, идут именно этим путем: добиваются своих плюсов, а на минусы закрывают глаза.

Ура! У нас проблемы

Взрослые, так же, как и дети, часто кидаются в крайности: у одних дома царит анархия, у других домострой, одни заставляют чадо читать вслух по три часа в день, другие предпочитают ребенка вообще не трогать (чтоб не отбивать вкус к учебе), одни отключают Интернет, у других дети ненароком посещают порносайты.

Но вернемся к противоречию. Что происходит, когда мы пытаемся увеличить плюс, игнорируя минус? Минус тоже начинает расти. Достаточно включить свое воображение, чтобы представить, что может сделать с ситуацией и ее участниками растущий минус. Думаю, вы согласитесь: экстремистский путь (сделаем так, чтобы увеличился плюс, не обращая внимания на растущий при этом минус) — НЕ НАШ. Однако, бывают случаи, когда люди не находят другой возможности и вынуждены идти этим путем. По выборам, которые делают они в этих случаях, мы судим об их характере, пафосно говоря, — об их нравственном облике. Но это совсем отдельная история.

Способ 2-й, компромиссный. На сегодня это, пожалуй, наиболее распространенный способ обращения с противоречиями. В народе он известен под именем «золотой середины». Этот путь используют разумные учителя и родители, когда требуется надавить на ребенка, принудить его к чему-то. Давят. Но не слишком сильно, а умеренно. Заставляют делать уроки, но без фанатизма, не до двух часов ночи. Если что-то не дается, позволяют отступить, отдохнуть, оставить дела на завтра или просто не доделывать.

В терминах противоречий этот способ звучит так: **МЫ УМЕНЬШАЕМ ПЛЮС РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ УМЕНЬШИТЬ И СВЯЗАННЫЙ С НИМ МИНУС.**

В конфликтах между людьми компромисс часто достигается путем разделения противоречивых требований во времени или в пространстве. Если две девочки хотят играть одной и той же куклой, причем каждая — по-своему, логичнее всего предложить им играть по очереди. Однако не стоит забывать, что этот способ сокращает удовольствие ровно наполовину. То же происходит, когда делят на всех желающих детали любимого конструкторского набора.

Компромисс помогает в несложных проблемных ситуациях. Когда Саша и Маша хотят одну и ту же розочку с торта, предложить им поделить пополам вожденный кусочек — вполне естественный ход, его можно считать решением проблемы. Однако компромисс не дает кардинальных изменений в системе и, соответственно, не позволяет эффективно ее развивать.

Для детей компромиссы не очень типичны. Мы специально учим их уступать друг другу, то есть, по сути, идти на компромисс. И это правильно — в случаях, когда люди не находят другого, лучшего решения, которое тоже устраивало бы всех. Такие решения называют изобретательскими.

Способ 3-й, изобретательский. Изобретатели поступают идеально: стараются найти такое решение, чтобы «ПЛЮС ОСТАЛСЯ В ПОЛНОМ ОБЪЕМЕ, А МИНУС ИСЧЕЗ СОВСЕМ». Звучит, на первый взгляд, не очень реалистично? Это только на первый взгляд. На самом деле, получить такие решения не только возможно, но порой даже не особенно сложно.

В комнате темно. Ребенок подпрыгивает, пытаясь достать выключатель. Чем выше прыгаешь, тем больше надежды на результат, но времени жалко, и ногам после пятого прыжка уже больно. Возьми палочку или другой длинный и прочный предмет — дотянешься быстро и без прыжков.

Мама предлагает съесть тарелку манной каши, чтобы заправиться полезными веществами (+), а ребенка вкус манной каши никак не привлекает (-). Помните бессмертный рассказ Драгунского «Тайное становится явным»? Там герой тоже решил противоречие — чтобы и тарелка опустела, и кашу не есть. А нам-то надо решить другое противоречие — и полезными веществами заправиться, и чтобы вкусно было. Если предположить, что без манной каши мы необходимую пользу никак не получим, остается решить, как сделать манную кашу вкусной. Кстати, это противоречие Дениска тоже пытался решить (помните, он кашу солил, перчил, сластил... только его результат не устроил, не добился он нужного «плюса»). Возможно, если бы мама героя «Денискиных рассказов» предложила ему поэкспериментировать вместе, им бы удалось найти рецепт манной каши, которая устроила бы и родителей — с точки зрения пользы, и сына — с точки зрения вкуса.

Итак, решая проблемы, нам надо настроиться на изобретательский путь: плюсы остаются, может быть, даже усиливаются, а минусы исчезают.

Вот теперь мы можем с чистой совестью вернуться к разговору о том, как учить ребенка справляться с проблемами. Теперь у нас есть верный ориентир — курс на разрешение противоречий, на получение плюса без минуса.

Если вы всерьез решили научить ребенка справляться с проблемами, вы, вероятно уже не единожды сами подумали над противоречием «Если..., то (+), но (-)». И все-таки, прежде чем двигаться дальше заведите привычку обсуждать с ребенком проблемы, пользуясь этой схемой, и искать изобретательские решения: сохранять плюсы, убирая минусы. Во многих случаях это довольно просто.

Ребенок хочет идти на улицу легко одетым, а вы опасаетесь за его здоровье. Попробуем разобраться с противоречием. Во-первых, стоит узнать, почему он хочет сделать так. Постарайтесь добиться внятного ответа. Если его нет — можно предложить подсказку: «Ты не хочешь надевать кофту, потому что в ней неудобно бегать во дворе? Ты опасаясь, что тебе будет жарко?» Это важно — именно с этими ответами мы будем работать, пытаясь решить противоречие. Допустим, вы выяснили, что в теплой кофте неудобно двигаться. **Тогда противоречие будет звучать так:**

*Если ты наденешь теплую кофту,
то (+) ты не замерзнешь и не простудишься,
но (-) тебе неудобно будет играть и бегать во дворе.*

И наоборот:

*Если не наденешь кофту,
то (+) играть и бегать будет удобно,
но (-) можно замерзнуть и простудиться.*

А надо — два плюса: чтобы играть и бегать было удобно и чтобы не замерзнуть и не простудиться. Вот такое решение надо искать вместе. Может быть, стоит подобрать другую одежду. Может быть, кофту надо взять с собой и надеть, когда станет холодно. Согласитесь: умение самому контролировать свое состояние во время прогулки очень важно, ведь вы не всегда можете быть рядом. А значит, стоит потратить силы и время на конструктивное обсуждение подобных проблем.

Ура! У нас проблемы

Упражнение 3: Формулировки проблем

Формулируйте проблемы в виде противоречий «Если..., то (+), но (-)» и старайтесь активно обсуждать и искать изобретательские решения: добиваться плюсов без минуса. Надеемся, что в этом случае ваши диалоги с ребенком станут более конструктивными.

Занятие 4

Хочу - нельзя



Итак, у нашего ребенка есть желание улучшить мир и умение оценить собственные идеи. Теперь поговорим о ситуациях, в которых проблема встает перед нами более остро.

Напомним, первое из предложенных нами упражнений условно называлось «Хочу улучшить — и могу» и указывало на трудность, с которой мы умеем справиться. Второе помогало оценить свое решение и найти в нем минусы, которые необходимо устранить. Сегодня мы рассмотрим случаи, когда наши желания явно не совпадают с возможностями. У таких проблем много лиц: «ХОЧУ — НЕ МОГУ!», «ХОЧУ — НЕ УМЕЮ!», «ХОЧУ — НЕЛЬЗЯ!» — всё это варианты формулирования проблемных ситуаций, требующих решения. Попробуем сделать два шага: поставить проблему и попытаться нащупать, в какой стороне лежит ее решение. Обратите внимание: здесь тоже все начинается с нашего «ХОЧУ».

Я хочу взлететь. Вы удивлены? Зря. Ведь любому нормальному человеку иногда этого хочется. Вспомните историю: сколько народу попадало с крыш и колоколен с прицепленными к спине крыльями, пока не был изобретён планер! Так вот, я хочу взлететь, чтобы увидеть мир с высоты, чтобы получить удовольствие от полета, чтобы почувствовать себя птицей наконец. Хочу! Но не могу, потому что... Собственно, всё дело в том, как вы продолжите эту фразу. Если скажете: «Потому что у меня нет крыльев», тогда, следуя логике, взлететь несложно: сделал крылья, прицепил их на спину — и повторяй подвиг предков, которые прыгали с колоколен. Вряд ли вам хочется, чтобы ваш ребенок действовал в такой логике. Значит, надо научить его (и самому научиться) смотреть в корень. По мнению ТРИЗ-исследователя Николая Хоменко, за каждым «не могу» скрывается объективный закон, в нашем случае — закон природы. Нарушить его нельзя, а вот обойти можно. Но чтобы обойти закон, его надо знать.

Почему, собственно, я не могу взлететь? Потому, что на меня действует земное притяжение и слабо действуют противоположные силы. И еще по закону Архимеда: вот шарик, надутый горячим воздухом, по этому закону взлетает, а я — по нему же — взлететь не могу. Такое рассуждение уже приводит к идеям решений. Планеризм, полеты на воздушных шарах, самолеты, — все это разные

Ура! У нас проблемы

способы обойти закон природы. А можно обойти его с другой стороны: получить аналогичные радости (чувство полета, взгляд на мир с высоты) другими способами. Атракционы в парке — примеры таких решений.

Объективные законы или факторы, мешающие нашим желаниям, — далеко не всегда законы природы. Хочу поехать в отпуск на юг. Не могу — денег нет и взять их негде. Тоже объективный фактор. Чтобы проблема не выглядела мрачно неразрешимой, нужно сформулировать ее как можно точнее. Итак: мы хотим поехать на юг для того, чтобы сменить обстановку (хочется новизны), увидеть новые места, познакомиться с новыми людьми, купаться в море... Но не можем (по указанной выше причине). Значит, нужно решать, как всё это (или почти всё) получить, никуда не уезжая... Сходить в бассейн, устроить себе виртуальное путешествие, найти другие источники впечатлений.

Упражнение 4: Хочу (для того, чтобы...) — не могу/нельзя (потому что...).

Возможно, для детсадовца это будет сложновато, а вот для школьника в первый раз.

Эту игру можно развернуть в разных направлениях.

1) Хочу (для того, чтобы...) — не могу (т. к., НЕ УМЕЮ, ЧТО-ТО МЕШАЕТ).

Поищите вместе с ребенком, что люди хотели бы, но пока не могут сделать, удерживая рассуждения в схеме «Хочу (для того, чтобы...) — не могу (потому что...)». Постарайтесь найти как можно более глубокие причины, задавая вопрос «почему?» несколько раз. Хочу, чтобы никогда не было дождей... А почему, собственно, возникают дожди? Хороший повод узнать о круговороте воды в природе.

Параллельно оцениваем свои желания плюсами и минусами, рассуждая по схеме «Если..., то (+), но (-)». Допустим, мы добились, чтобы не было дождей, более того — погода теперь всегда ясная. Если нет дождей, то (+) хорошее настроение, приятно гулять, ездить менее опасно (дорога нескользкая), но (-) высыхает земля, все живое умирает от жажды и т. д. Не забудьте: нам нужен плюс без минуса! Если идеи решения не приходят сразу вам в голову, не расстраивайтесь. Мы пока только учимся находить проблемы, да и не все проблемы может сегодня решить человечество.

2) Хочу (для того, чтобы...) — нельзя (потому что ОПАСНО).

Хочу скатиться по перилам (для чего?) — чтобы быстрее спуститься с лестницы, чтобы почувствовать удовольствие (как с горки!) или чтобы испытать свою ловкость? Однако это ОПАСНО, так как можно упасть на бетонную лестницу и разбиться. Может быть, стоит придумать в рекреации безопасный спортивный снаряд, который позволит имитировать скатывание по перилам. Или найти вариант без-

Ура! У нас проблемы

опасной лестницы, с которой можно скатываться (вряд ли она будет реализована в школе, но иногда самостоятельно полученное решение уже дает необходимую радость достигнутой цели). В любом случае — пока ваш разговор с ребенком крутится вокруг пресловутой пары «Хочу — нельзя», этот разговор неконструктивен и никак не поможет научить ребенка справляться с проблемами. Но как только появляется обоснование (хочу — зачем? — нельзя — почему?), появляются условия для поиска совместных решений. А это значит, что есть надежда заменить назревающий конфликт продуктивным сотрудничеством.

Занятие 5

Немного поиграем



На прошлых занятиях мы учились серьезному делу – формулировать проблему таким образом, чтобы с ней можно было работать дальше. На этот раз предлагаем поиграть.

«Хорошо – плохо» – одна из самых «древних» тризовских игр. Сегодня уже трудно сказать, кто ее придумал. В том или ином виде эта игра встречается у зарубежных педагогов, авторов собственных концепций, например, у де Боно и Липмана. Умение находить плюсы и минусы в любом объекте, в любой ситуации, само по себе очень полезно. Попробуйте найти хорошее в том, что издавна кажется вам абсолютно скверным или, наоборот, обнаружить плохое в прекрасном и замечательном – и ваш взгляд на мир расширится вдвое!

Но в данный момент мы с вами заняты поиском проблем, и для нас наиболее полезной будет игра в следующем варианте:

Упражнение 5: ОНО ТАКОЕ – это и хорошо, и плохо.

Возьмем любой объект, например, забор.

Укажем любую его характеристику, например, он **высокий**.

Найдем в этой характеристике забора **ПЛЮС** и **МИНУС** (например, забор высокий – это хорошо, потому что за ним можно спрятать двор от посторонних глаз, но это плохо, так как со двора не видно, что происходит на улице).

А нам надо, чтобы с улицы не было видно, что происходит во дворе и чтобы со двора на улицу смотреть было можно.

И ничего страшного в таком требовании на самом деле нет. Можно, например, сделать в заборе «окошко» и прикрыть его с внутренней стороны «шторкой». Захочешь глянуть на улицу – отодвинь шторку и посмотри. Посмотрел – закрой ее обратно. Снаружи открыть ее будет сложно.

Продолжаем двигаться вдоль забора. **Забор деревянный** – это хорошо, потому что материал натуральный, экологичный – и плохо, потому что для его постройки пришлось срубить деревья. Возможно, проблему решили бы ряды плотно посаженного высокого кустарника – живой забор.

Забор некрашеный – это хорошо, потому что при его изготовлении сэкономили материалы и время. Но это плохо, потому что выглядит скучно. А надо, чтобы и нескучно было, и ресурсы сэкономить. Возможно, решение – пригласить художников-любителей. Пусть себе рисуют на заборе. Можно предварительно устроить конкурс за право оставить на заборе свой шедевр. Тогда и рисунки будут качественные, и тратиться на это не придется.

Заметим, по сути мы снова имеем дело со схемой **«ЕСЛИ..., ТО (+), НО (-)»**. Только в условии в данном случае используем уже имеющийся признак, как будто это мы собираемся строить такой забор: высокий, деревянный, некрашеный. Как будто мы рассуждаем: **«ЕСЛИ ПОСТРОИТЬ ВЫСОКИЙ ЗАБОР, ТО (+) ДВОР МОЖНО СПРЯТАТЬ ОТ ПОСТОРОННИХ ГЛАЗ, НО (-) СО ДВОРА НЕЛЬЗЯ ПОСМОТРЕТЬ НА УЛИЦУ**. Схема знакомая, просто в данном случае мы показали еще один способ выявления проблем. Потренируйтесь... В следующий раз мы покажем другой путь от игры «хорошо – плохо» к формулированию проблемы.

Еще один способ «поймать» проблему выглядит более радикально. Он заключается в том, чтобы **совместить в одном объекте два противоположных свойства**: потребовать, чтобы он – один и тот же – был **большим** и вместе с тем **маленьким, прозрачным** и **матовым, сплошным** и **дырявым, твердым** и **мягким...** Список можно продолжить.

В таком требовании нет ничего страшного, и даже ничего необычного в нем нет. Оглянитесь – вокруг полно предметов с разделенными противоположностями. Ручка-указка длинная, когда с ее помощью нужно на что-то указать, а для письма она телескопически складывается и становится короткой. Кастрюли на плите вместительные, а в шкафчике или сушилке мы вкладываем их друг в друга и они становятся компактными и т.д.

Попробуем поставить проблему в описанной выше форме. Вернемся к нашему забору. Напомним, в прошлый раз мы начинали постановку проблемы с «хорошо – плохо». Первый шаг будет таким же, но теперь мы посмотрим, что будет, если изменить обоснования.

Забор высокий –

это хорошо,

потому что ночью никто не проникнет за территорию,

Ура! У нас проблемы

но это плохо, потому что днем он портит вид (и вообще днем достаточно обозначить территорию, ограждать ее не требуется).

В этом случае мы можем потребовать: забор должен быть высоким ночью, чтобы защитить территорию и низким днем, чтобы не портить вид, не мешать обзору. На этот раз мы поставили проблему в виде противоречия свойств (забор высокий – низкий). Осталось придумать конструкцию забора, который легко поднимается (или натягивается, или другим способом возникает) ночью, а днем так же легко убирается (опускается, исчезает).

Итак, мы получили еще один способ поставить проблему.

Упражнение 6: Что-то должно быть таким и этаким.

Если в каком-то объекте, предмете вы обнаружили свойство, которое вам чем-то нравится, а чем-то – нет (и убрать совсем его нельзя, и оставить не годится), попробуйте найти способ совместить это свойство с противоположным. Потребовать, чтобы объект обладал парой противоположных свойств – еще один способ поставить задачу.

Если вы пытаетесь, пользуясь этим материалом, заниматься со своими детьми, вам, вероятно, не вполне понятно, где, когда и как выполнять упражнения. Попробуем ответить. Сначала советуем вам попытаться самим сформулировать проблемы, поискать варианты решений и рассказать об этом ребенку. Ведь дети «сканируют» рассуждения взрослых и таким образом учатся рассуждать сами.

Искать противоречия увлекательно, а последние три занятия, начиная с «Хочу – нельзя!» мы только и делаем, что в разном виде обсуждаем противоречия. Формулируйте их сами, показывайте ребенку, как вы это делаете, – и вскоре вы заметите, что он пытается рассуждать аналогично.

Занятие 6.

Конфликт с другими – тоже противоречие



Саше с Машей оставили два куска торта, однако розочка есть только на одном куске... Как быть, когда сталкиваются разные желания?

До сих пор мы рассматривали проблемы, которые возникают из наших желаний. Мы задавались вопросом, как помочь ребенку захотеть улучшить что-то в окружающем мире. В некоторых случаях для получения интересной идеи достаточно одного желания. В других улучшению сопутствует

Ура! У нас проблемы

вредный минус, и нужно придумать, как убрать его, сохранив плюсы. Но и в тех, и в других случаях мы работали с желанием одного человека – решателя проблемы. Сегодня мы посмотрим, что происходит, когда желания разных людей сталкиваются на одном поле.

Саша и Маша сидят за праздничным столом и вожделенно взирают на торт с розочками. Родители, занятые гостями, не озаботились вопросом равноправия. Саше с Машей оставили два куска торта, однако розочка присутствует только на одном куске! Ситуация банальная, но все равно драматичная. Саша хочет кусок с розочкой, и Маша тоже хочет этот самый кусок. Сашино «хочу» натывается на Машино, направленное на тот же самый объект. И противоречие получается простое:

*если Саша возьмет себе кусок с розочкой,
то он узнает вкус розочки (плюс),
но Маше будет обидно (минус).
А если Маша... и т. д.*

Можно, конечно, решить вопрос директивно: «Уступи ей, она девочка!» или: «Уступи ему, он младше!». Но лучше, вероятно, поделить розочку, чтобы каждому досталось по кусочку, по справедливости. Таким образом и Маша узнает вкус розочки, и Саша тоже. Часто подобного рода конфликты решаются просто: дети хотят играть с одной и той же куклой – пусть играют вместе, а если это не получается – тогда по очереди; каждый хочет первым почистить зубы – и здесь поможет разделение во времени – сегодня первым будет один, вечером другой. Но даже в таких простых случаях взрослые не всегда оказываются на высоте. А ведь проблема «Я хочу одного – он хочет другого» – бесценный клад для воспитания человека.

Обратим внимание на то, как ребенок воспринимает возникший конфликт. Является ли для Саши минусом тот факт, что Маше не достанется розочка, или он видит только собственный плюс, а чужой минус в упор не замечает? А может быть, минус он видит, да только не в том, что Маше обидно, а в том, что мама будет ругаться, если он не уступит? И если он стремится решить противоречие, то есть сделать так, чтобы плюс остался, а минус исчез, какой минус он будет истреблять на самом деле: обиду сестренки или мамино наказание? Согласитесь, решения здесь могут получаться разные: в одном случае он поделится розочкой, а в другом – съест ее тайком.

Если мы хотим, чтобы ребенок научился уступать младшим, пожилым людям, тем, кто слабее, если мы хотим, чтобы он делал это всегда, а не только здесь и сейчас, под нашим бдительным контролем, тогда нам должно быть небезразлично, какими плюсами и минусами он руководствуется. Легко уступить, когда чужой минус так же важен, как собственный, а иногда даже важнее. Легко уступить, когда чужая радость греет не меньше, чем своя. Если это не так, простое выполнение культурных норм становится пыткой.

Не будем предлагать здесь специальных упражнений, все ведь очевидно. От того, как вы формулируете и обсуждаете каждый конфликт, во многом зависит его восприятие вашими детьми. Наверное, об этом достаточно просто помнить, а противоречие «если..., то (+), но (-)» поможет вам и в этом случае.

Дальше мы поговорим о том, как проблемы решать.

Ура! У нас проблемы

Занятие 7

Еще раз об оценке решений



Как спасти Колобка? Как сделать, чтобы коварная Лиса его не съела? Этот вопрос волнует умы юных решателей проблем, как минимум, лет 30, со времен появления первых статей и книжек по ТРИЗ-педагогике.

У ТРИЗ-педагога М.Н. Шустермана есть даже целая серия книжек, где рассказано о том, как Колобок с помощью приемов ТРИЗ и маленьких читателей решает свои проблемы. Однако, задав такой вопрос детям, мы часто получаем серию не очень конструктивных и достаточно агрессивных ответов. Дети предложат убить Лису, натравить на нее волка, в лучшем случае – поймать и запереть навсегда. Лиса, конечно, персонаж малосимпатичный. Но, как известно, пока персонаж жив, у него есть возможность исправиться. А значит, решение любой проблемы, и сказочной, и реальной, должно быть ГУМАННЫМ. Мы решаем проблемы так, чтобы все остались целы, чтобы не делать плохо другим живым существам. Если проблема касается тебя самого, решение тоже должно быть гуманным, не вредить твоему здоровью. На занятиях в саду и школе это вводится как ПРАВИЛО с того момента, когда ребенок способен правило понять. Стоит такое же правило ввести и в семье, обсуждая и решая проблемы.

Это означает, что из коварной пары противоречий

«Если убить Лису, то (+) Колобок останется цел, но (-) не будет на свете Лисы, она никогда уже не сможет исправиться»

и наоборот –

«Если не убивать Лису, то сохраним ей жизнь и возможность исправиться, но она может съесть Колобка»

мы выбираем и решаем второе: надо сохранить Лисе жизнь, но сделать так, чтобы Колобка она не съела. А в ситуации «Я хочу построить из этого лего корабль, а мой младший брат мешает мне, потому что строит из этих же деталек кучу малу» решение отобрать у него конструктор – негуманное и нужно искать способ построить корабль, не отбирая у брата конструктор.

В поисках таких решений нам поможет следующий ориентир, назовем его условно – «волшебство» (по-взрослому – идеальность). Представим, что у нас есть волшебная палочка. Мы можем взмахнуть ею и потребовать, чтобы все, что нам нужно, произошло САМО СОБОЙ. В случае с Колобком заклинание будет звучать так: «Хочу, чтобы Лиса САМА отказалась есть Колобка». Вообще в ситуации межличностного конфликта идеальный результат часто звучит так: «Хочу, чтобы мой оппонент САМ ЗАХОТЕЛ того же, что и я...» или – «... чтобы САМ не захотел делать то, что мне вредит». Эти формулировки сильно пахнут манипуляцией, но они работают, когда речь идет о несознательных элементах (типа Лисы) или маленьких детях, которые еще не могут обсуждать конфликт с нами на равных. Лиса не захочет есть Колобка, если он станет невкусным, неаппетитным или изменит свою песенку («Я не стекла мешон, осколками начинен»). В данном случае результат вполне

Ура! У нас проблемы

приемлемый. А младший брат САМ не захочет отбирать у тебя леги, если ты дашь ему другой набор, более яркий, или поручишь важную работу (построить мачту для твоего корабля) – все зависит от конкретной ситуации, но направление решения выглядит именно так.

В конфликтах с внешним миром искать идеальное решение не менее важно. Помните быль Л.Н. Толстого о том, как мужик убрал с дороги огромный камень? Камень пытались оттащить с помощью лошадей-тяжеловозов, но ничего не вышло. А мужик просто вырыл ямку рядом с камнем, слегка подтолкнул его – и камень САМ упал в эту ямку. Требование «САМ» ориентирует нас на поиск красивых решений, облегчающих нашу жизнь. Нужно, чтобы пуговица САМА легко застегивалась и расстегивалась – замени ее липучкой, получишь нужный результат. Нужно, чтобы плита САМА отключалась, когда еда готова – купи мультиварку, настрой ее и занимайся своими делами.

Но это же требование «САМ» ориентирует нас на поиск дешевых, незатратных решений. Так появился чайник со свистком, который САМ, без особых затрат, сообщает о том, что его необходимо выключить. Именно такие решения, когда почти ничего не меняется, но нужное действие происходит как бы само собой, считаются в ТРИЗ идеальными.

Так у нас появляется еще одно правило: ищем решение, которое реализуется само собой, без затрат. Решение, на которое не надо тратить ВРЕМЯ, ДЕНЬГИ, УСИЛИЯ. И, соответственно, каждое свое решение оцениваем с этой точки зрения.

Вечер, пора спать. Но сначала необходимо убрать игрушки. Игрушек много, и все они – на полу. Возникает проблема:

Если не убирать игрушки, то (+) не надо тратить силы и время и завтра можно сразу начать играть, но (-) это некрасиво, игрушки будут пылиться, другим людям неудобно ходить по комнате.

И наоборот.

Если убрать игрушки, то (+) они не будут пылиться, комнату можно убрать, другим будет удобно ходить, но (-) это требует усилий, а завтра придется всех их снова доставать из разных мест.

Из пары противоречий выбираем второе из соображений гуманности (разбросанные игрушки, которые пылятся на полу – вредно и для других, и для тебя самого). Нам нужно получить два «плюса»: чтобы не тратить силы на уборку игрушек и не доставать их завтра из разных мест и чтобы игрушки все-таки УБРАТЬ. Идеальное решение – игрушки убираются САМИ СОБОЙ, почти без усилий, легким движением руки. Такое решение предложила одна из участниц клуба «Супербабушка» - «расстилаю на полу старую скатерть, на ней дети играют, вечером завязывают это все в клубок и убирают, а когда надо снова играть – развязываем снова». Поиск в Интернете указывает на то, что такие решения используют сегодня многие родители, для этого есть даже специальные мешки для игрушек (впрочем, желая сэкономить бюджет, можно обойтись и скатертью). А теперь немного потренируемся.

Упражнение 7. «Просто я работаю волшебником...»

Предложите ребенку представить себя волшебником и потребовать, чтобы что-то произошло само. А потом обсудите, как это сделать без волшебника. Начните с простых требований к простым предметам. В каких-то случаях это будет

Ура! У нас проблемы

ориентиром для выбора предмета при покупке (хочу, чтобы карандаш САМ не ломался без конца), в каких-то – способом мысленно поэкспериментировать и придумать несложные решения (хочу, чтобы карандаш САМ запрыгивал в пенал – что же, это возможно, если прикрепить к пеналу магнит, а к карандашу – железное колечко).

Подведем итоги. Решая проблему с детьми, нужно задать ориентиры на хорошее (по-взрослому – сильное) решение. Оно должно быть гуманным (не делать плохо себе и другим), идеальным – почти волшебным (должно реализовываться почти само собой), незатратным (не требовать больших усилий, денег, времени).

Занятие 8.

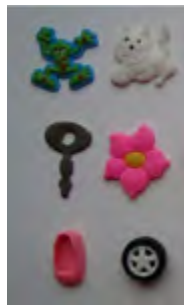
Три вопроса



Трехлетняя Поля украшает елку. Уже заняли свои места блестящие шары и прозрачные сосульки, яркие птички и заснеженные домики. Но у Поли есть целый набор крошечных игрушек, и вот теперь она пытается разместить на елке их. Ставит на веточки – они падают. Поднимает и снова ставит.

- Ой, какие игрушки! – замечает бабушка. – А чего ты хочешь, Поленька?
- Я хочу, чтобы они висели.
- А почему они не висят? – Поля задумывается – и делает маленькое открытие.
- У них нет веревочки.
- Так что же нам делать? – озадаченно интересуется бабушка.
- Привязать веревочки! – с энтузиазмом предлагает малышка.

Эта реальная история, рассказанная на клубе «Супербабушка», иллюстрирует один цикл простой технологии анализа проблемы, которую можно предложить даже самым маленьким детям. Предложивший эту технологию Николай Хоменко, условно назвал ее «Клещи», потому что она позволяет приближаться к решению с двух сторон до тех пор, пока проблема не будет «разбита».



Технология «Клещи» позволяет переформулировать задачу, отвечая на три вопроса: «Что есть?», «Чего хочу?», «Что мешает? (или Почему не могу?)».

Что есть? – маленькие игрушки и елка.

Чего хочу? – чтобы игрушки висели на елке (или другим способом к ней крепились).

Почему не могу? (Что мешает?) – у них нет веревочек.

Решение – привязать веревочки.

Следующим шагом оцениваем решение, проверяем, что оно гуманное, незатратное, эффективное. И выясняем, что есть такие игрушки, для которых решение не работает, т.к. привязать к ним веревочку не удастся. Получаем новую проблему.

Ура! У нас проблемы

Что есть? – игрушки и веревочка, которую надо к ним прикрепить.

Чего хочу? – чтобы веревочка САМА СОБОЙ прикреплялась к игрушке.

Что мешает? (Почему это не получается?). – И вот на этом шаге мы выявляем противоречие. Чтобы привязать веревочку, игрушка должна иметь петельку или просто узкое место (см. рисунок), а наша игрушка (например, маленький шарик) его не имеет. Получается, что нужно искусственно организовать на игрушке выступ, за который привяжется веревочка.



Другой вариант: чтобы веревочка сама прикреплялась к игрушке даже без петельки, она должна быть липкой (клейкой), а она нелипкая (неклейкая). Возникает задача сделать липкой или веревочку или нужное место на игрушке. Например, при помощи пластилина. Оценим получившееся решение.

Если нас все устроит, остановим процесс, если нет, сформулируем следующую проблему. Например, потребуем, чтобы прикрепленную (приклеенную) ниточку можно было легко полностью убрать вместе со всеми следами прикрепления. В данном случае переформулировать проблему нам поможет уже известная формула «Если..., то (+), но (-)». Если приклеивать ниточку, то (+) она будет крепко держаться, но (-) оставит на игрушке клейкий след. Возможно, маленький кусочек скотча, который можно будет отклеить с помощью самой же ниточки, решит и эту проблему.

Упражнение 8: «Есть – Хочу – Мешает»

Попробуйте вместе с ребенком формулировать возникшую у него проблему с помощью трех вопросов: ЧТО ЕСТЬ? ЧЕГО ХОТИМ? ЧТО МЕШАЕТ (ИЛИ ПОЧЕМУ НЕ МОЖЕМ)? Ответив на эти три вопроса, вы получите идею решения проблемы. Возможно, это будет не очень хорошая идея. Тогда имеет смысл ее оценить «плюсами» и «минусами» и поставить новую задачу (потребовать устранения «минуса»). Для ее решения снова примените три вопроса и так до тех пор, пока решение не будет вас устраивать.

Ура! У нас проблемы

Занятие 9.

Три тризовских кита



Итак, мы выяснили, что несложные проблемы можно с успехом решать в диалоге с помощью трех вопросов – «ЧТО ЕСТЬ? ЧЕГО ХОЧУ? ЧТО МЕШАЕТ?»

Однако не все так просто. Чем сложнее проблема, тем более подробно и умело придется отвечать на вопросы. По сути, из таких вот ответов выросла целая наука – теория решения изобретательских задач, ТРИЗ. Мы не будем на этих страницах обучать читателя ТРИЗ, однако попробуем показать, как появляются ее инструменты. Первый вопрос – ЧТО ЕСТЬ? – знакомит нас с понятием РЕСУРСЫ, обозначающим все, что в самом объекте и его окружении может помочь нам решить проблему. Вы записали что-то важное на бумажке и хотите, чтобы она была все время на глазах – и вот вы уже оглядываетесь по сторонам, соображая, к чему и как можно прикрепить важный источник информации. Гвоздик на стене, магнит на холодильнике, прищепка на решетке окна – все это ресурсы для решения вашей проблемы. Чтобы решение получилось незатратным, мы пользуемся правилом, сформулированным знаменитым героем Жюль Верна ... Фоггом: «Используй то, что под рукой – и не ищи предмет другой». Этому правилу следовали герои великого сказочника Джанни Родари (вспомните, как жена Лука Пороя использовала его длинные усы для просушки белья. Вы сами с успехом реализуете это правило, придумывая, как приготовить разнообразный обед из привычных продуктов. Аналогично поступает и ваш малыш, когда из имеющихся у него деталек конструктора строит нечто, для чего этот конструктор вовсе не предназначен. Заметим, что если во времена нашего детства возможности для использования ресурсов в игре возникали на каждом шагу, то сегодня строго специализированные конструкторы и полностью экипированные куклы дают гораздо меньше простора детскому воображению. А для развития ребенка очень важно, чтобы он умел пользоваться ресурсами.

Упражнение 9: Городок из мусора

Мы не сомневаемся, что у вашего малыша есть красивые конструкторы, наборы для рукоделия и прочие чудеса игрушечной промышленности. И тем не менее, предложите ему построить город из тех предметов тары, которые мы выбрасываем каждый день: из пустых баночек для йогурта, пластиковых бутылок, упаковок от киндер-сюрпризов. Обсудите, на что они похожи, какие действия могут производить и, соответственно, как их можно использовать в вашем самодельном конструкторе. Ставьте трудные задачи – как сделать высокую башню из маленьких по размеру предметов, как скрепить детали, которые не крепятся и т.п. Чем сложнее задача, тем более острое противоречие в ней спрятано, и тем интереснее его

Ура! У нас проблемы

решать. Побуждайте ребенка искать простые, идеальные решения, получая максимальный результат при наименьших затратах. Таким образом вы приучите ребенка использовать ресурсы при решении проблем.

ЧЕГО ХОЧУ? - отвечая подробно на этот вопрос, мы по сути формулируем волшебное правило (по-взрослому – идеальный конечный результат). Мы требуем, чтобы желаемое произошло САМО СОБОЙ, КАК ПО ВОЛШЕБСТВУ. А добиться этого можно как раз за счет ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РЕСУРСОВ.

Ну, а ответ на вопрос «ЧТО МЕШАЕТ?» или «ПОЧЕМУ НЕ МОГУ?» приводит нас к уже известной формулировке противоречия. Например, что-то должно быть таким, чтобы мы смогли реализовать задуманное, а оно, наоборот, ДРУГОЕ (вспомните, ниточка на игрушке должна быть клейкой – а она не клейкая). Или (другой вариант) что-то должно быть таким, исходя из одних наших задач, и должно быть, наоборот, другим, чтобы решить другие задачи. Например, игрушки должны быть в коробке, чтобы их не надо было убирать, и должны быть на полу, чтобы удобно было играть. Решение такого противоречия дает нам полный или частичный (требующий доработки) ответ на нашу проблему.

Подведем итоги.

Мы надеемся, что сказанного выше достаточно, чтобы начать формирование в семье КУЛЬТУРЫ РАБОТЫ С ПРОБЛЕМАМИ. Этот культурный навык представляется в наше время не менее важным, чем умение читать и считать, объясняться на английском языке и правильно держать в руке ложку и вилку. И мы будем рады, если в этом вам помогут наши заметки.

Ура! У нас проблемы

МЕЖДУ ДЕЛОМ

«Чем бы с детьми ни заниматься – главное, заниматься», - говорит мой приятель Сережа Никитин, счастливый отец множества дочек и отличный педагог. По большому счету он прав. Главные наши семейные (да и школьные) беды – не оттого, что мы не знаем педагогики и не умеем правильно развивать детей, а оттого, что мы с ними вообще мало общаемся.

Сегодня «брошенный ребенок» - совсем не обязательно - ребенок из неблагополучной семьи. У родителей, которые много и успешно работают есть возможность один-два раза в году съездить с детьми за границу или провести отпуск в хорошем санатории, но в остальное время они зачастую почти не видят своих детей. А у других вполне благополучных родителей и на совместный отпуск с детьми времени не хватает.

Конечно, вечером мы общаемся: спрашиваем, как дела в школе, какие оценки в дневнике, чертыхаясь, пытаемся сделать всей семьей домашнее задание... Ни на что другое сил не остается. А говорят, что детей надо развивать. Чем раньше, тем лучше. И некоторые мамы отлично умудряются делать это между делом. Они играют с детьми по дороге домой из школы, в магазин и даже в поликлинику. Украшают семейные праздники коллективными творческими проектами. Оторвавшись от плиты, подсовывают ребенку задание, помогающее ему научиться считать или читать. В тризовской среде мне не раз доводилось наблюдать такие примеры, а потом появлялась возможность оценить результат.

На этих страницах мы предложим вам несложные игры и задания, которыми можно заняться с детьми между делом.

Независимо от того, ходите ли вы с детьми пешком, пользуетесь общественным транспортом или предпочитаете возить семью на машине, дорога зачастую занимает у нас немало времени. Логично использовать его для полезного общения. Например, поиграть в игры. Подойдут хорошо известные старые игры, немножко измененные под наши цели.

Игра «называем по очереди».

По такому принципу устроена игра «города»: Вы называете город (например, Москва), второй игрок - город, название которого начинается с буквы, которой заканчивается название «вашего» города (например, Алма-Ата), затем - снова вы и т. д. Представьте, что вы играете в эту игру с семилетним ребенком. Вероятно, ее стоит упростить: просто называть по очереди все города, не обращая внимания на буквы.

А ТЕПЕРЬ – ВНИМАНИЕ!

Называть по очереди можно все, что угодно. Например, хвойные растения или все, что сделано из камня, или все, что имеет натуральный красный цвет, или все глаголы на букву «Г», или все числа, которые делятся на 3... Главное – называть по очереди, тогда получится игра.

И еще очень важно **каждый раз менять признак, по которому вы называете объекты** (сегодня – красный цвет, завтра – все стеклянное, послезавтра – все глаголы на букву «В»...).

Что это дает? Как минимум, это поможет ребенку сделать шаг к умению классифицировать,

Ура! У нас проблемы

без которого сегодня не может быть учебы. А по пути просто подкините ему полезную информацию, ведь значения произнесенных вами слов придется объяснять.

Король и его свита

Следующая игра позволит потренировать ребенка в очень важной мыслительной операции – сравнении. Игр на сравнение существует много, с разными сюжетами. Мы предлагаем сюжет, который позволяет задействовать в игре объекты, встреченные по дороге.

Суть игры заключается в том, чтобы собрать для объекта, выбранного королем, свиту из других объектов. Объект попадает в свиту, если он хоть чем-нибудь похож на «короля».

Договариваемся с ребенком о том, какой объект будет на прогулке «королем» (это может быть предмет, живое существо или даже музыкальное произведение, например, песенка).

Во время прогулки строим такой диалог: один называет объект, который видит, другой говорит, чем этот объект похож на «короля». Потом «игроки» меняются местами.

Можно вводить ограничения:

- 1) не повторять одни и те же признаки;
- 2) сравнивать только по свойствам, только по действиям или только по частям (искать общие части).

Вот вариант такой игры. «Королем» выбрали ежика.

Ребенок: - Вижу балкон.

Взрослый: - Ежик серый, и этот балкон серый. Они похожи по цвету... А я вижу машину.

Ребенок: - У машины колеса серые, а у ежика спинка серая.

Взрослый: - Это снова цвет, а мы договорились признаки не повторять.

Ребенок: - Ладно. Машина фыркает и ежик фыркает. Они похожи по звуку.

Взрослый: - По звучанию. Называй свой предмет.

Ребенок: - Ларек.

Взрослый: - У ларька торчат сосульки, а у ежика торчат иголки. Есть части, похожие по форме.

И т. д.

Коллекция загадок

«Тонкая, а не березка, тает, а не снег, капает, а не дождь, греет, а не солнце» (свечка).

Опыт показывает, что научить детей делать такие загадки легко, к обоюдному удовольствию и с большой пользой для развития ребенка.

Вообще-то существует целая программа, построенная на загадках – «Страна Загадок», с ней можно ознакомиться по адресу <http://www.trizminsk.org/e/23105.htm>. Но между делом можно научить ребенка загадывать загадки с помощью двух вопросов: КАКОЕ? (ЧТО ТАКОЕ ЖЕ?)

Ура! У нас проблемы

КАКОЕ? (ЧТО ДЕЛАЕТ?)...		ЧТО ТАКОЕ ЖЕ?
ТОНКАЯ	А НЕ	БЕРЕЗКА
ТАЕТ	А НЕ	СНЕГ
КАПАЕТ	А НЕ	ДОЖДЬ
ГРЕЕТ	А НЕ	СОЛНЦЕ

Логика составления такой загадки проста. Мы задаем два вопроса и ставим между ними «А НЕ». Свечка какая? – тонкая. – Что тоже тонкое? – березка.

Получается «Тонкая, а не березка».

Свечка что делает? – тает. – Что тоже тает? – снег.

Получается «Тает, а не снег».

Важно научить ребенка строить точные сравнения, сравнивать по существенным признакам. Это тоже несложно сделать. Допустим, глядя на конкретную свечку, он предлагает: «Свечка желтая, а не цыпленок». В этом случае задаем вопрос: «А разве любая свечка желтая? Разве не бывает свечек другого цвета?» А ведь мы делаем загадку, которая подходила бы для любой свечки, поэтому цвет в данном случае не очень уместен.

Играть в загадки просто. Можно загадывать их друг другу по очереди. А можно записывать самые интересные загадки и потом оформить книжку. Конечно, это уже будет не «между делом», но результат, который можно таким образом получить, стоит ваших трудов. Попробуйте.

Веровочки

Веровочка связывает что-то с чем-то. Мы тоже будем связывать между собой объекты окружающего мира. Эту игру придумала ТРИЗ-педагог Ингрида Мурашковска для решения задач развития речи. Больше десяти лет назад она описала игру в книжке «Картинка без запинки». Наше здесь только условное название и рассказ о том, как можно играть между делом.

Называем случайным образом два объекта. Начать лучше с того, что видим перед глазами, Итак, вы называете пару, например, «труба – асфальт». Задача ребенка – связать эти два слова действием, то есть сказать, что один из объектов делает другому. В этом случае получится полное предложение, например, «Труба нависает над асфальтом», «Труба роняет капли на асфальт», «Раскаленный солнцем асфальт греет трубу» и т.п. Предложение принимается, если объекты соединены действием. Следующий ход делает ребенок: он предлагает два слова, а вы их связываете.

Чтобы предложения получались интересными, можно ввести правило: не повторять одни и те же действия (сказуемые). Так, если предыдущее предложение было «Труба находится над асфальтом», в следующий раз слово «находится» употреблять уже нельзя.

С помощью этой игры вы научите ребенка говорить полными предложениями, пробудите интерес к слову. А вместе с этим покажете ему, что в окружающем мире все связано друг с другом. Попробуйте!

Наоборотки

Когда-то давно мы с учениками-шестилетками придумали забавные рисуночные загадки: нора в лисе (наоборот – лиса в норе), девочка на бантике (бантик на девочке) и т.д. Потом выяснилось, что можно придумывать «наоборотные» загадки. «Черный, горячий, летом поднимается в небо» - это наоборотная загадка про снег. Разгадывая такую загадку, нужно сделать в уме, как минимум, два шага: сперва развернуть признаки «задом наперед» (заменить «черный» - на «белый», «горячий» на «холодный», «летом» на «зимой», а потом найти объект, подходящий под все эти «перевернутые» характеристики.

Играть можно по-разному.

1). Можно просто придумывать и «дарить» друг другу забавные наоборотки (бутылка в лимонаде, часы в стрелках (что-то в чем-то наоборот); заяц охотится на лису, ребенок учит учителей, суп готовит повара (действия, точнее, функции наоборот); зеленое небо, тяжелый пух, жидкий камень (свойства наоборот). Такие сочетания противоречивых понятий называют оксюморонами, использовать их для развития творческих способностей предложила ТРИЗ-педагог Л.И. Шрагина.

2). Можно придумывать «перевернутые» загадки. «Черный и горячий – наоборот» (снег), «черный и горький – наоборот» (сахар); «твердая, пресная – наоборот» (вода в море); «без колес, без руля, останавливает людей и грузы – наоборот» (автомобиль).

3). Можно рассказывать «перевернутые» истории и просить ребенка их расшифровать. «Я стоял в доме» («Я шел по улице»). «Вдруг от меня неожиданно побежал Чебурашка» («Мне навстречу вышел крокодил Гена»). И т.д.

4). Наконец, можно перейти от «наоборотиков» к «объяснялкам», т.е. попробовать объяснить, в каком случае «наоборотик» может осуществиться: когда и где встречается черный снег, или тормозящий транспорт, или грустный клоун.

Фантастическое вычитание

Есть такое упражнение в курсе развития творческого воображения для изобретателей. Оно заключается в том, чтобы «вычесть» мысленно какой-нибудь объект (или свойство) и представить, как в этом случае будет выглядеть мир. Например, что изменится, если все дома будут без окон. Такой вот вопрос. А мы превратим его в игру. **Один игрок мысленно вычитает какой-то объект и описывает ситуацию, другой угадывает, что именно он вычел.**

Взрослый: – Играем в фантастическое вычитание. Я вычел что-то и теперь по городу все ходят пешком или ездят на автобусах (троллейбусах). Что я вычел?

Ура! У нас проблемы

Ребенок: - Машины.

Взрослый: - Правильно. Теперь ты вычти что-нибудь и загадай (опиши, что будет).

Ребенок: - Я вычел что-то и теперь все ходят босиком.

Взрослый: - Ты вычел обувь. А я вычел что-то, и теперь на дорогах сплошная путаница, никто не знает, когда можно идти, когда ехать.

Ребенок: - Ты вычел светофор... и т.д.

Эта игра – первый шаг к тому, чтобы научить ребенка видеть назначение (функцию) предметов. Это очень важно: если мы понимаем, для чего созданы те или иные объекты, значит, мы сможем их изучать.

Названия

Это задание придумал тризовец Григорий Френклах для своего маленького сына. По взрослому оно звучит так: «Назови объект по функции» (лампочка - освещалка, шкаф - вещехранилка, зонтик - отдождязащиталка, и т.д.) Детям мы объясняем, что объекты (предметы) надо называть по их работе, что в названии должно быть зашифровано, что делает этот объект для других. Играть можно так: один называет объект, другой придумывает ему новое имя (по функции). Потом - наоборот.

Допустим, вы с ребенком идете по улице и играете в эту игру.

Ребенок: - Машина.

Взрослый: - Перемещалка.

- Скамейка.

Ребенок: - Сиделка.

Взрослый: - Нет, сидят на скамейке люди. А скамейка что делает?

Ребенок: - Стоит. Значит, она стоялка?

Взрослый: - Но ведь это - не главная ее работа. Что скамейка делает человеку? Что было бы, если бы мы «вычли» скамейку?

Ребенок: - Те, кто сидят, упали бы. Значит, она удержалка?

Взрослый: - Можно так сказать. Принимается. Говори мне слово.

Ребенок: - Окно.

Взрослый: - Светопрускалка.

И т.д.

Если играть таким образом трудно, начать с игры «Назови по действию». В этой игре поставим другую цель – **придумать как можно больше разных названий, указывающих на действия объекта (лампочка – светилка, нагревалка, перегоралка, виселка и т.п.)**. Выбираем объект и даем ему прозвища по очереди. В этом случае взрослый может сам «вбрасывать» названия, указывающие на назначение объекта, а ребенок будет понемногу накапливать такие названия. Когда вы заметите, что ребенок готов называть объекты не просто по действиям, а по назначению, можно переходить к предыдущей игре.

Ура! У нас проблемы

Новая работа для старых вещей

Прототип этой игры – известный изобретательский вопрос «**О чем Вы думаете, глядя на кирпич?**» Автору уже трудно представить, о чем думают, глядя на кирпич, «нормальные» люди. А вот изобретатели – те придумывают разнообразные способы применения кирпича. И не только кирпича. На фотографии вы видите яхту из пластиковых бутылок, которую смастерили французские исследователи (есть даже специальная страница в Интернете, посвященная использованию пластиковых бутылок: <http://www.portzall.dp.ua/interesting/25847-ispolzovanie-pustykh-butylok-13-sposobov.-kuda.html>). Вот и мы вам предлагаем задаться вечным изобретательским вопросом вместе с ребенком.

Итак, выбираем любой объект и по очереди называем возможные варианты его применения. Кто пропустил свою очередь, тот и проиграл. Допустим, на глаза вам с ребенком попался фонарный столб.

Взрослый: - Если этот столб положить, получится спортивный снаряд. Можно по нему ходить, как по бревну.

Ребенок: - Это может быть гиря для слона, он его, пожалуй, хоботом поднимет.

Взрослый: - А из двух таких столбов можно сделать ворота.

Ребенок: - А из нескольких столбов можно построить беседку.

И т.д.

Играть будет легче, если вы выберете менее габаритные предметы, например, пластмассовые бутылки или стаканчики, дамские сумочки, зонтики и т.п.

Если искать новые применения сложно, попробуйте выявить как можно больше свойств выбранного объекта и, уже опираясь на них, решить поставленную задачу. Например, если вы заметите, что пластиковый стаканчик трещит, когда его сжимают, вы, возможно, найдете ему музыкальное применение.

В сущности, в этом и есть смысл данной игры: научиться видеть объекты с разных сторон, в непривычных им ролях. Такое видение позволит легко находить ресурсы для решения проблемных ситуаций.

Маша-растеряша

Эту игру придумала и описала (<http://www.trizminsk.org/e/23206.htm>) ТРИЗ-педагог И.Н. Мурашкова. В некотором смысле эта игра - противоположность предыдущей. Там мы искали вещам новое применение, а здесь, наоборот, **будем искать предметы, с помощью которых можно выполнить какую-либо функцию (работу)**. А еще эту игру можно мыслить как продолжение фантастического вычитания: там мы «убирали» объекты и рассказывали, что при этом произойдет в мире, а здесь будем действовать более позитивно, а именно – искать исчезнувшим объектам замену.

Ура! У нас проблемы

Игра проходит в форме диалога между «Машей» и ее собеседником. Роль Маши переходит попеременно от взрослого к ребенку и обратно.

- «Маша» - взрослый: - Ой!
- Ребенок: - Что с тобой!
- Потеряла!
- Что?
- Зонтик! Как мне теперь от дождя укрыться?

В этом месте второй собеседник (в данном случае – ребенок) должен придумать и рассказать (а если возможно – показать), как укрываться от дождя в отсутствии зонтика. Например, так: «Можно поднять над головой полиэтиленовый пакет или сумку. А можно носить шляпу с большими полями, будет как зонтик».

Если ответ найден, роль Маши переходит к ребенку.

- Ой!
- Что с тобой!
- Потеряла!
- Что?!
- Сумку. Как нам теперь покупки до дома донести?
- И т. д.

Игра получается лучше, если договориться, что потеря не восстанавливается, т.е. нельзя, например, купить новый пакет или новый зонтик. Надо именно заменить их чем-то другим.

Эта игра, так же, как и предыдущая, поможет детям находить новые свойства предметов, ведь для того, чтобы найти новый инструмент для выполнения известной работы, нужно уметь взглянуть на привычные объекты непредвзятым взглядом и заметить признаки, на которые раньше мы, возможно, не обращали внимания. Чтобы понять, что шкатулка может служить прессом, требуется обратить внимание на ее вес (обычно мы смотрим, насколько она вместительна и как оформлена); чтобы использовать линейку вместо ножа, нужно заметить, что она имеет твердый острый край (как правило, нам важно, чтобы она хорошо держала форму, не прогибалась, а остроту краев мы не замечаем).

В психологической литературе такой взгляд связывают с латеральным мышлением и считают одним из признаков креативности. Если эти красивые слова вас вдохновили, играйте, на здоровье! А если вы немножко знакомы с ТРИЗ, то по приведенной выше ссылке вы найдете более изобретательские варианты этой игры.

Не может быть

Помните, у Леонида Филатова в сказке «Про Федота-стрельца» есть такое задание:

«Пусть Федот проявит прыть,
Пусть сумеет вам добыть
То-Чаво-На-Белом-Свете
Вообще-Не-Может-Быть!?»

Ура! У нас проблемы

Федот-стрелец задание выполнил. И у нас получится.

Вот об этом наша следующая игра, в которую тоже можно играть где угодно. **Один «игрок» придумывает небылицу, другой – условия, при которых она может стать былью.** Приведем пример:

Взрослый: - Я вчера вышел на улицу, а там все ходят на руках.

Ребенок: - Это, наверно, цирк приехал и по улице ходили акробаты. А я видел, как автомобиль по воздуху летал.

Взрослый: - Я тоже это видел в рекламе по телевизору. А еще автомобиль могли поднять на вертолете. А я видел маленького человечка, величиной с пальчик.

Ребенок: - Это был рисунок в книжке.

Можно играть наоборот: **ситуацию объясняет тот, кто ее придумал. Если удалось объяснить правдоподобно, значит, выдумка принимается.**

А если вы уже забыли как «лепятся» фантазии, прочитайте рассказ Н.Н. Носова «Фантазеры» и сразу все вспомните. Все-таки Интернет – очень полезная вещь.

Эта игра формирует очень важную установку: то, что кажется на первый взгляд невозможным, фантастическим, часто оказывается вполне реальным, если преодолеть психологическую инерцию, посмотреть на ситуацию с другой стороны, поискать ресурсы для осуществления своей фантазии.

Такой простой вопрос – на что похоже?



На что похожа эта ракушка? - На дикобраза, на голову индейца с ирокезом, на перевернутое вверх ногами насекомое... Вопрос несложный, если запросить один ответ. А вы попробуйте сыграть в игру «**аукцион сравнений**» (выиграет тот, кто последним даст ответ на вопрос «на что похоже?», причем речь идет об одном и том же конкретном предмете).

В принципе сравнить можно все со всем. И, если вы последовательно играете в наши игры (что, кстати совсем не обязательно), ваш ребенок уже умеет доказывать, что один объект похож на другой (см. раздел 2). Но в этой игре другая задача: не анализировать, а найти образ, в данном случае – внешнее сходство. Поэтому важно выбирать предмет, который имеется перед глазами.

Найти образ сразу удастся далеко не всем. Обычно у детей это получается лучше, чем у взрослых: они быстро входят во вкус и с азартом предлагают все новые ответы на вопрос. Но мы выдадим вам несколько секретов, которые помогут не ударить в грязь лицом. Надеемся, что впоследствии вы поделитесь этими секретами со своими партнерами. **Чтобы найти новые образы, воспользуйтесь следующими приемами:**

1. Сравнить объект с чем-то очень большим (в нашем случае можно, например, сравнить его с горным хребтом или с многомачтовым кораблем).

Ура! У нас проблемы

2. Сравнить с чем-то очень маленьким (глаз в ресничках, жучок).
3. Сравнить с чем-то живым, например, животным или растением (ежик) или, наоборот, с чем-то искусственным (игольница).
4. Представить, что это – не целый объект, а часть чего-то (шестипалая рука, половина шестиренки).
5. Представить, что это – не один объект, а несколько, как-то соединенных, связанных между собой (спортсменки ныряют в бассейн, из бассейна вверх торчат их ноги).
6. Мысленно перенести этот объект в другое время: в прошлое (динозавр спит на спине) или в будущее (инопланетный корабль, с ним вообще можно сравнить все, что угодно).
7. Мысленно поместить объект в различные окружения: если это находится в пустыне, оно похоже на увядающий кактус, а если посреди большой площади – возможно, это аттракцион, например, качели и т.п.

Видите, оказывается все не так сложно. Эта игра очень важна: до сих пор наши задания были направлены, в большей степени, на развития способности анализировать, на логику. Таким образом мы развивали левое полушарие головного мозга. Поиск образов, напротив, позволяет развить ассоциативное мышление, воображение, а за это отвечает правое полушарие. Оно же связано с эмоциями. А без эмоций нет никакого нормального обучения: натренировать без них можно, развить – нет.

Сделайте вопрос **«На что похоже?»** частым гостем на ваших совместных прогулках и занятиях, и жизнь станет ярче.

Самая длинная загадка

К загадкам мы еще не раз обратимся. Сегодня предлагаю вам игру в **самую длинную загадку или самое длинное описание** – как Вам нравится, по сути это одно и то же. В эту игру тоже можно играть и дома, и на улице, только на первых порах желательно, чтобы объект был у вас перед глазами. Дома это сделать легко. А если вы с ребенком идете по улице и объекты проплывают мимо вас один за другим, займитесь составлением загадки про небо, дорогу или про любой предмет, который находится при вас (одежду, обувь, сумочку, игрушку и т.п.).

Играем по той же схеме, по какой была устроена наша первая игра «назови по очереди». На этот раз называем по одной характеристике (по одному признаку) выбранного предмета, до тех пор, пока кто-то не «иссякнет».

Допустим, выбран объект «ДОРОГА».

Ребенок: - Она серая.

Взрослый: - Она длиннее, чем поезд, короче, чем река.

Ребенок: - По ней ездят машины.

Взрослый: - Она покрыта цементом.

Ребенок: - По ней могут бегать лошадки.

Ура! У нас проблемы

Взрослый: - Когда по ней что-то движется, раздается стук.

Ребенок: - На ней пыль.

Взрослый: - От нее отскакивают маленькие камушки.

Ребенок: - Она бугристая.

Взрослый: - Она изгибается вправо.

Ребенок: - Она нагревается солнцем.

И т.д.

Если в эту игру поиграть до первого затруднения, она не будет развивающей. Но если вы будете находить все новые и новые характеристики, вам придется потрудиться с пользой для себя и для ребенка. Чем дольше вы продержитесь, тем больше пользы получите.

Еще один совет: измеряемые характеристики стоит задавать через сравнения с другими объектами: дорога длиннее, чем поезд, но короче, чем река. Обычно мы сравниваем предметы по таким параметрам с собой или со своими возможностями: высокий - значит, выше, чем я, тяжелый - значит, мне трудно его нести. Но люди разные, и характеристики при таком описании могут не совпадать. Поэтому стоит как можно раньше учить детей объективным описаниям («больше, чем...», меньше, чем...») или «размером как...»). Такое описание под силу даже дошкольникам.

Итак, желаем Вам длинных загадок. А в следующий раз мы поиграем в метафоры.

Угадай объект по свойству

Эту игру я придумала когда-то давно для своих первоклассников. Наш учебник математики был устроен так, чтобы дети учились считать постепенно: сперва до двух, потом до трех и т.д. Я была начинающим учителем и мне очень хотелось убедиться, что мои дети все-таки уже умеют считать, хотя бы до десяти. Я принесла в класс игрушечного Колобка и спросила, что у него одно (голова, нос, рот, улыбка, ... ответов было много). Потом мы выяснили, то у Колобка имеется в двойном экземпляре (глаза, брови, ноздри, ушки, губы зрачки,... Потом – чего три (цвета в глазике), четыре (реснички), пять (завитков в прическе), шесть (овалов, включая саму голову),... в общем, до десяти мы тогда досчитали. На это ушло пол-урока, но считали мы с большим энтузиазмом, и я резонно рассудила, что такая работа продуктивнее, чем сорокоминутное изучение числа два. Эту игру можно обобщить, если, во-первых, вместо Колобка использовать любой объект, а во-вторых, помимо чисел применять другие свойства.

Например, рассматриваем мамину сумочку (или детский ранец).

Взрослый: - Это твердое.

Ребенок: - Пряжка. А этого пять штук.

Взрослый: - Наверно, здесь пять карманов. Так? А это «зубастое».

Ребенок: - Застежка, молния. А это мокрое.

Взрослый: - Подкладка, если за нее сок пролился.

И т.д.

Таким образом мы показываем, что разные части одного и того же целого могут иметь разные свойства. А заодно учимся считать.

Ура! У нас проблемы

Сложи метафору

Метафора – трудное слово, ученое. Но придумать красивую метафору может любой из нас, и взрослый, и ребенок. Вот симпатичная загадка-метафора: «Два брюшка, четыре ушка (подушка)». А вот – еще одна, из нашего детства: «Черный конь скачет в огонь» (кочерга). Метафоры устроены просто: в них есть **образ** (на что похож объект) и какие-то **реальные признаки, характеристики**, как правило, это указание на место, предметы окружения или время. Например, кочерга, которой ворочают дрова в камине, похожа на скачущего коня – это образ. А то, что она черная и имеет дело с огнем – вполне реальные признаки. Чтобы сочинять метафоры было проще, предлагаю поделить эту работу на две части. Пусть, например, взрослый придумает образ, а ребенок – реальные признаки. А потом можно поменяться ролями.

Допустим, вы с ребенком решили придумать метафору про забор (возможно, он очередной раз встал на вашем пути во время прогулки).

Диалог в этом случае может развиваться, например, так.

Взрослый: - Я назову забор зубастиком (он похож на зубастую пасть).

Ребенок: - Он вокруг дома, он деревянный.

Взрослый: - Складываем метафору: «деревянный зубастик вокруг дома стоит»...
Теперь меняемся ролями. Посмотри на скривленное дерево. На что (на кого) оно похоже?

Ребенок: - На бабу Ягу.

Взрослый: - Оно стоит у дома. Оно все время стоит, много лет. Складываем.
«Баба Яга возле нашего дома много лет стоит».

Не гарантирую, что у Вас всегда будут получаться художественные метафоры, но наверняка вы вместе откроете для себя что-то новое в известных вещах.

Хорошо – плохо

Есть много разных вариантов игры «хорошо – плохо», в данном случае нам подойдет игра-цепочка (вариант, придуманный одним из первых преподавателей развития творческого воображения Натальей Лопатиной). Рассмотрим любую ситуацию, начать можно с самой близкой.

- Мы идем по улице – это хорошо, почему?

- Потому что мы направляемся домой, и от этого нам весело.

- Нам весело, это плохо – почему?

- Потому что если много смеяться, может заболеть живот.

- Живот заболит – это хорошо, почему?

- Все будут меня жалеть, это приятно.

- Когда все тебя жалеют, это плохо, почему? И т.д.

Ура! У нас проблемы

Попробуйте построить длинную цепочку, а еще лучше – замкнуть ее (вернуться к исходной ситуации) – и пословица о том, что в каждой бочке меда есть ложка дегтя, а также ее противоположность – «Нет худа без добра» обретут для вас новый смысл.

Игра «Хорошо – плохо» не только забавная, но и очень полезная, т.к. она готовит детей к работе с проблемами. В обучении дошкольников первыми ее стали использовать преподаватели Михаил Шустерман и Леонид Шуб. Различные варианты этой игры описаны Татьяной Александровной Сидорчук и другими ТРИЗ-педагогами. Рассмотрим еще несколько вариантов.

«Маятник». Выбираем объект (или ситуацию), по очереди говорим, что в нем хорошего, а что плохого. Допустим, вы решили сыграть с объектом «мороженое». Диалог может выглядеть так:
 Взрослый: - Мороженое - это хорошо, т.к. оно вкусное.

Ребенок: - Мороженое - плохо, потому что оно холодное, от него может заболеть горло.

Взрослый: - А я утверждаю, что мороженое - хорошо, т.к. оно полезное.

Ребенок: - Но в нем плохо то, что оно быстро тает и пачкает руки.

Взрослый: - Зато им можно остудиться в жару, и это хорошо.

Ребенок: - Его холодно держать в руках, это плохо.

И т.д.

В данном случае между высказываниями нет связи, цель игры - просто найти как можно больше «плюсов» и «минусов» и объяснить их.

«Суд». По очереди рассматриваем различные признаки объекта, обсуждаем, чем они хороши, чем плохи. Пробуем изменить объект так, чтоб хорошее в нем осталось, а плохое исчезло. В эту игру хорошо играть втроем: один играет роль прокурора, другой - адвоката, третий - судьи. Прокурор (на первых порах эту роль лучше играть взрослому) «обвиняет» объект, указывая, какой признак у него плохой. Адвокат защищает, объясняя, что именно этот признак несет свои «плюсы». А судья всякий раз выносит решение о том, как сделать, чтобы «плюсы» сохранились, а «минусы» исчезли.

Например, попробуем «судить» пластиковую бутылочку для воды. Предварительно обсудим с ребенком, что такое суд, кто такие прокурор, адвокат, судья, что они делают. Выбираем объект для суда. **Далее диалог может развиваться так:**

«Прокурор»: - Бутылочка небольшая, вмещает всего пол литра воды, это плохо, т.к. вода быстро закончится.

«Адвокат»: - Бутылочка небольшая, это хорошо, т.к. ее легко носить.

«Судья»: - Итак, мы должны присудить бутылочке быть такой, чтобы ее было легко носить, но чтобы вода в ней долго не заканчивалась. Я думаю, если на улицах периодически встречаются фонтанчики для воды, можно наливать воду в бутылочку снова и снова.

«Адвокат»: - Хочу заметить еще одно достоинство: бутылочка прозрачная, это хорошо, т.к. всегда видно, сколько воды осталось.

Ура! У нас проблемы

«Прокурор»: - Это плохо, т.к. в прозрачной бутылочке вода нагревается, становится теплой и невкусной.

«Судья»: - Итак, нам надо, чтобы бутылочка не нагревалась, но чтобы было видно, сколько ее остается. Т.е. бутылочка должна быть прозрачной и непрозрачной.

И т.д.

Запрещалки

В моем детстве популярна была игра, «Барыня...». «Барыня прислала сто рублей. Что хотите, то купите, черное и белое не называйте, да и нет не говорите...». Дальше шел диалог: один спрашивал, другой отвечал, затем наоборот. Целью первого было спровоцировать партнера сказать запрещенные слова (черное, белое, да или нет). Кто первым произносил запрещенное слово, «сгорал», т.е. проигрывал. Попробуем получить из этой игры полезное обобщение.

Начать можно с той же самой «барыни», а затем ограничения менять по собственному усмотрению. Например, **попросите ребенка рассказать про школьный день одними глаголами, но так, чтоб было понятно** («Пришел. Разделся. Зазвонили. Разложил. Открыл. Писал. Слушал. Отвлёкся...» и т.д.). **Или, наоборот, одними существительными** («Утро. Подъем. Сбор. Пробежка. Встреча. Звонок...»). Можно вести такой рассказ по очереди: слово - один, слово - другой.

Еще один вариант – **описать внешность человека, не называя слова, обозначающие цвет, форму, размер** («Глаза цвета вишневого дерева, по форме - как миндаль. Волосы, как осенняя трава...»). Такие задания тоже стоит предлагать друг другу по очереди.

Вы можете придумать множество вариантов заданий. Эта игра не скоро вам наскучит, ведь она построена на противоречии: надо сказать слово, чтобы передать определенную информацию - и нельзя его говорить в силу запрета, наложенного условием игры. А чем острее противоречие, тем интереснее играть.

Предложенными здесь вариантами игр и диалогов, конечно, не исчерпываются возможности развивающего общения с ребенком в потоке повседневных дел. Свою задачу автор видел в том, чтобы показать, как в принципе это можно делать. Надеюсь, что вы попробуете, войдете во вкус и придумаете свои сценарии игровых заданий.