**ТРИЗ-технология. Метод фокальных объектов**

*Метод фокальных объектов (МФО)* – это метод поиска новых идей путем присоединения к исходному объекту свойств, других, случайно выбранных объектов.

МФО впервые был предложен в 1926 году немецким профессором Ф. Кунце, а в 50-ые годы ХХ века усовершенствован американским ученым Чарльзом Вайтингом, где впервые был использован термин «фокальные объекты».

Название «Фокальный объект» для предмета обновления происходит от того, какой объект попадает в фокус нашего внимания.

Цели работы с МФО.

1. Придумать что-либо новое, видоизменяя или улучшая привычный реальный объект.

2. Познакомить детей с чем-то новым или закрепить ранее полученные знания, рассматривая предмет с необычной стороны.

3. Составить рассказ, сказку о рассматриваемом объекте, используя найденные определения (полностью или частично.

4. Проанализировать художественное произведение или картину

5. Разработать новый вид программы, занятия, прогулки, подвижной игры и т. д., выбрав из найденных словосочетаний то, которое больше нравится или подходит по цели.

Педагогу рекомендуется фиксировать (быстро записывать) признаки и свойства объектов, называемые детьми. Изображения объектов, находящихся в фокусе не показываются. Педагог демонстрирует уверенность в том, что объект с необычным признаком может существовать в реальной жизни; эмоционально реагирует на парадоксальные сочетания (изображает удивление, восторг и т. п.) цвет - в значении «белый-черный»; такие определения, как «красивый-некрасивый. При обсуждении педагог исключает типичные признаки объектов (размер - в значении «большой-маленький»; форма - в значении «круглый-квадратный). Дети старшего возраста могут использовать свойства объектов. По итогам обсуждения организуется продуктивная деятельность.

Задачи МФО.

Метод фокальных объектов используется в целях развития у детей дошкольного возраста (3-7 лет) воображения, речи, фантазии. Для этого созданы различные игры: от простых, где нужно постараться объединить свойства разных объектов и нарисовать что получилось, до более сложных игр – нужно не просто придумать новое животное и назвать его, но и описать где оно живёт, что ест, кто у него родители и т. д.

Рекомендации по применению метода фокальных объектов (МФО).

Лучше использовать случайные слова из разных областей: техника, поэзия, фантастика, явления природы, живые объекты и др. Слова не должны относиться к той же области, что и сам фокальный объект. При выборе свойств надо избегать банальных определений, таких слов как: красивый, жёлтый, треугольный, тяжелый, надежный и т. д. Они подходят почти к любому объекту поэтому, высока вероятность того, что при ассоциировании с фокальным объектом они не дадут интересного сочетания. Например, если фокальный объект - будильник, то надо выписать ВСЕ варианты - голодный будильник, покосившийся будильник и т. д. и рассматривать любые ассоциации, которые возникнут. При генерации новых идей на основе полученных словосочетаний важно развивать цепочки ассоциаций, давать несколько вариантов ответов на вопросы: "Что ЭТО может быть?", "Где ЭТО можно использовать?". Вопрос "Кому ЭТО надо?" При отборе наиболее эффективных решений обычно используют экспертов.

Правила работы МФО с детьми дошкольного возраста.

1. Рассматривая или изменяя какой-либо объект, произвольно выбираем любой другой предмет (или 2-3, не имеющих отношения к изменяемому объекту.

2. Выбранным объектом могут быть : любое слово из любой книги; карточки с картинками; игрушки или яркие предметы.

3. Объект (объекты) найден. Предлагаем описать его, подбирая 5-10 определений

4. Подобранные определения подставляем к слову в фокусе, рассматривая полученные все словосочетания, а можно взять самое интересное.

5. После того как нужное (или интересное) словосочетание найдено, необходимо объекту в «фокусе» придать новые качества, «ввести» в него те элементы, которые ему не свойственны.

**Игра "Необычный подарок".**

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

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

Игровая задача. Наделить нетипичными признаками различные предметы.

Ход игры.

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

- Даша, какой бы подарок ты хотела получить от Никиты? (Книгу)

- А какую, опиши ее. (Большую, толстую, со сказками, в которой много картинок)

- Никита, а ты что хотел бы, чтобы тебе подарила Даша? (Машину)

- Опиши ее. (Красивую, с пультом управления)

Далее детям предлагается поменять свойства их подарков местами.

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

Дети меняют признаки местами. Например:

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

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

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