

Игра «Хорошо – плохо»

При составлении технического противоречия (ТП) необходимо записать состояние системы (или ее элемента) и объяснить, что при этом хорошо, а что плохо. Если ты хочешь правильно научиться формулировать технические противоречия, то начинай с игры «Хорошо – плохо».

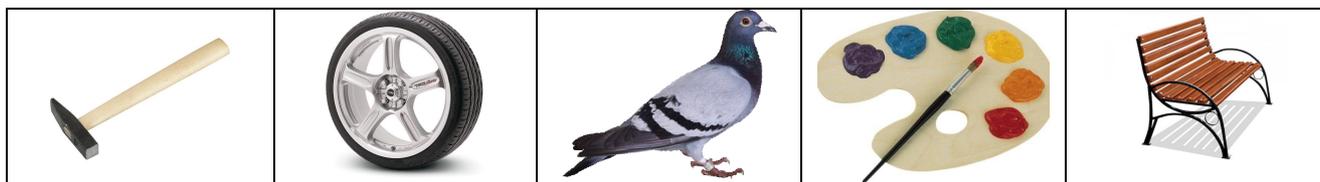
Игра проводится в несколько этапов - от простого к сложному.

1. Для игры выбирается объект, безразличный для тебя. Попробуй проанализировать объект и назвать его положительные и отрицательные качества (что в нём «хорошо», а что в нём «плохо»).

Пример:

- Роза - хорошо, потому что красивая и вкусно пахнет, а плохо потому, что имеет колючие шипы.
- Лампа - хорошо - она освещает комнату, а плохо - ее свет может мешать спать.
- Шнур - хорошо – благодаря ему к электроприбору от сети поступает электричество, а плохо – об него можно споткнуться и упасть.

Попробуй теперь сам назвать что хорошего, а что плохого в следующих объектах.



А теперь попробуй дать по **несколько** объяснений (не меньше 3), что «хорошо» и «плохо» в изображённых объектах.



2. Для игры выбирается объект, имеющий для тебя конкретную значимость (вызывающий положительные или отрицательные эмоции). Далее работа ведется аналогично пункту 1.

Пример:

- Дождь - плохо - нельзя гулять, а хорошо - можно почитать книжку.
- Укол - плохо - больно и страшно, а хорошо - вылечивает от болезни.
- Мороженое - плохо - можно простудить горло, а хорошо – сладкое и вкусное, освежает в жару.

Играть можно по-разному:

- Игра в мяч (для нескольких человек). Ведущий кидает мяч, называя объект. Тот, кому мяч брошен, называет в этом объекте «хорошее» или «плохое».
- Загадки (для нескольких человек). Ведущий загадывает загадку. Игроки отгадывают загаданный объект и называют, что в нем хорошо и что плохо.
- Игра «Ромашка» (для нескольких человек). Для игры изготовь из бумаги ромашку и нарисуй на её лепестках разные объекты. Отрывая лепесток, игрок называет изображенный на нем объект и перечисляет, что в этом объекте хорошее, а что плохое.

Попробуй придумать свои игры и поиграть в них с друзьями.

3. Динамичный вариант игры, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное свойство, при этом объект игры постоянно изменяется (цепочка).

Пример:

- Весной становится теплее - это хорошо, т.к. быстрее тает снег.
- Быстро тает снег - это плохо, т.к. вода не успевает впитываться в землю и кругом большие лужи.
- Кругом большие лужи - это хорошо, т.к. можно в них пускать бумажные кораблики.
- Пускать кораблики в лужах - это плохо, т.к. можно промочить ноги и простудиться.
- Простудиться - это хорошо, т.к. появится время прочитать интересную книжку... И так далее.

Динамичный вариант игры можно проводить по цепочке или разделившись на две команды. Одна команда называет все хорошее, а другая - все плохое. При этом очень важна роль ведущего. Он должен четко следить, чтобы игра не пошла по кругу.

Попробуй продолжить цепочки:

- Читать книжку – это хорошо....
- Объедаться сладким – это плохо...

4. Один из возможных вариантов игры - это ее модификация: переход количественных изменений в качественные.

Пример:

- Одна таблетка - хорошо (вылечивает); упаковка таблеток - плохо (яд).
- Короткое время за компьютером - хорошо (осваиваешь работу на ПК, выполняешь задание и др.), много времени за компьютером - плохо (большая нагрузка, особенно на глаза, - вред здоровью).

Предложи свои варианты, только не забудь их пояснить.

Может быть эта игра поможет тебе в трудную минуту поддержать кого-то из друзей или близких: в плохой ситуации увидеть что-то хорошее. А может быть и наоборот, в чём-то хорошем заметить плохое.

Играй в удовольствие!