

Настольная Игра "Путешествие в Космос"

Изобрел: Степанов Виталий
Руководитель: Карачарскова Ксения
Александровна



Цель игры:

Игра помогает лучше усвоить знания о Космосе

Мы считаем что каждый изобретатель должен знать многое о Космосе. Но эта тема не так проста!

Помочь детям запомнить сложные термины и определения поможет наша игра «Путешествие в Космос»



Игра "Путешествие в Космос"

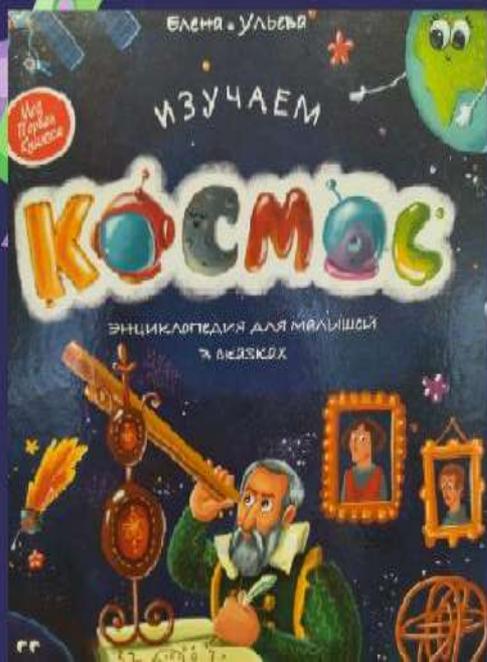


проверка игры на изобретометре

Вред	польза	эффективность	Новизна	оригинальность
2	2	2	1	2
Итого				
9				

Триз-прием: ОБЪЕДИНЕНИЕ

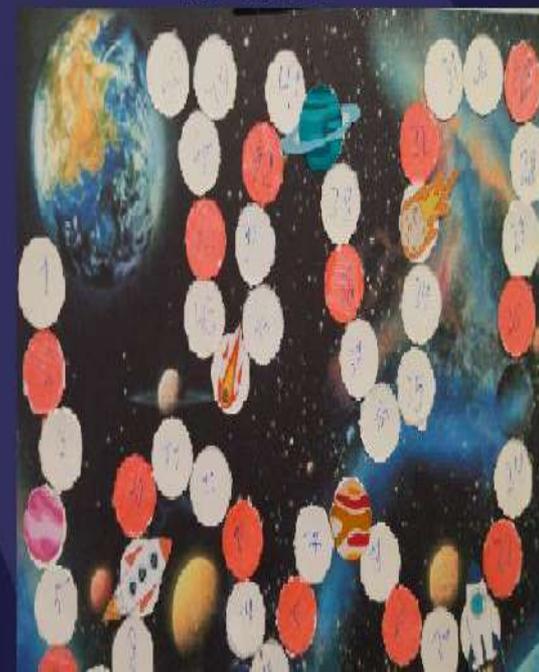
КНИГА



Настольная Игра



Игра Путешествие в
Космос



Плюсы и минусы Игры

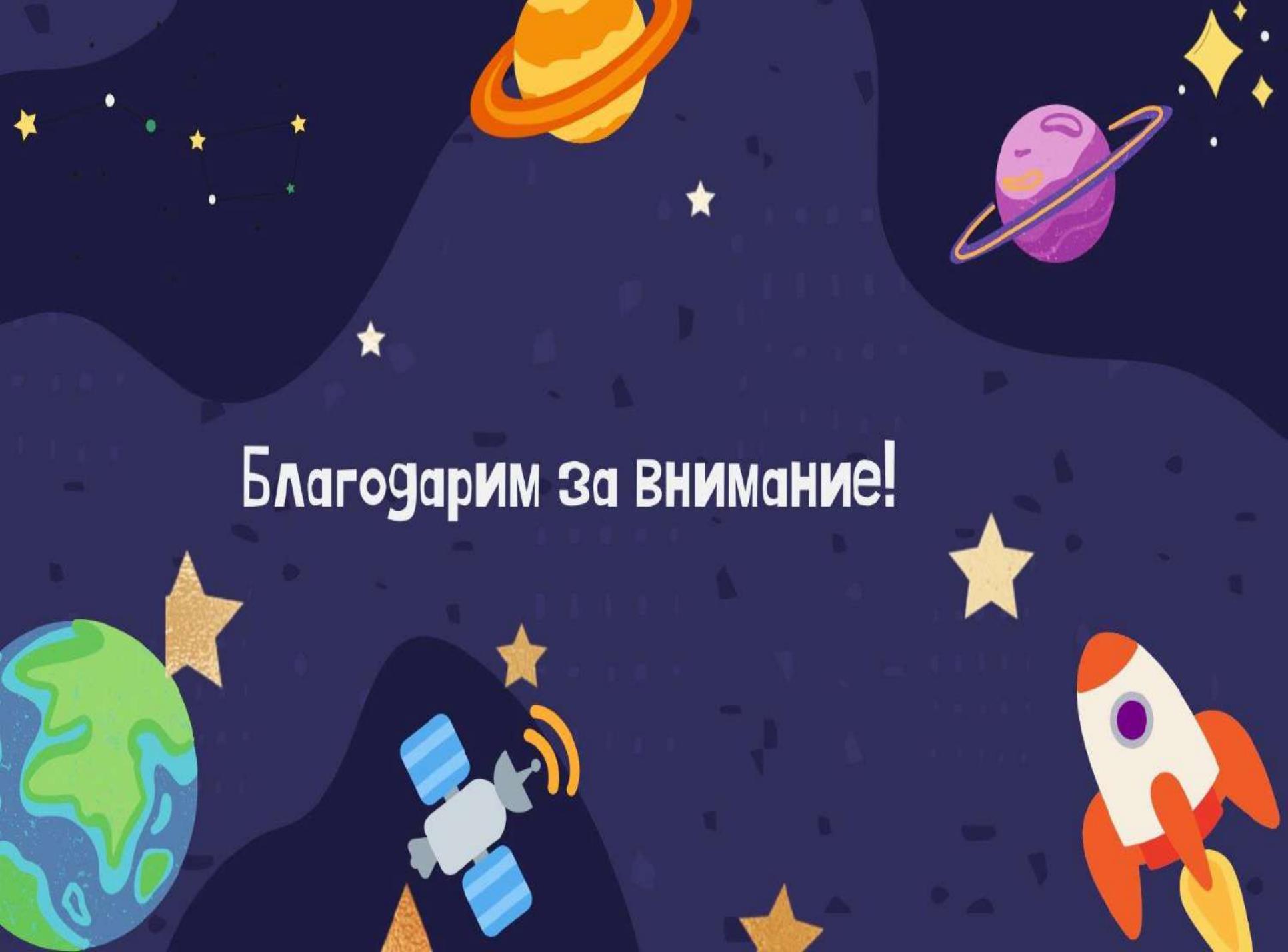


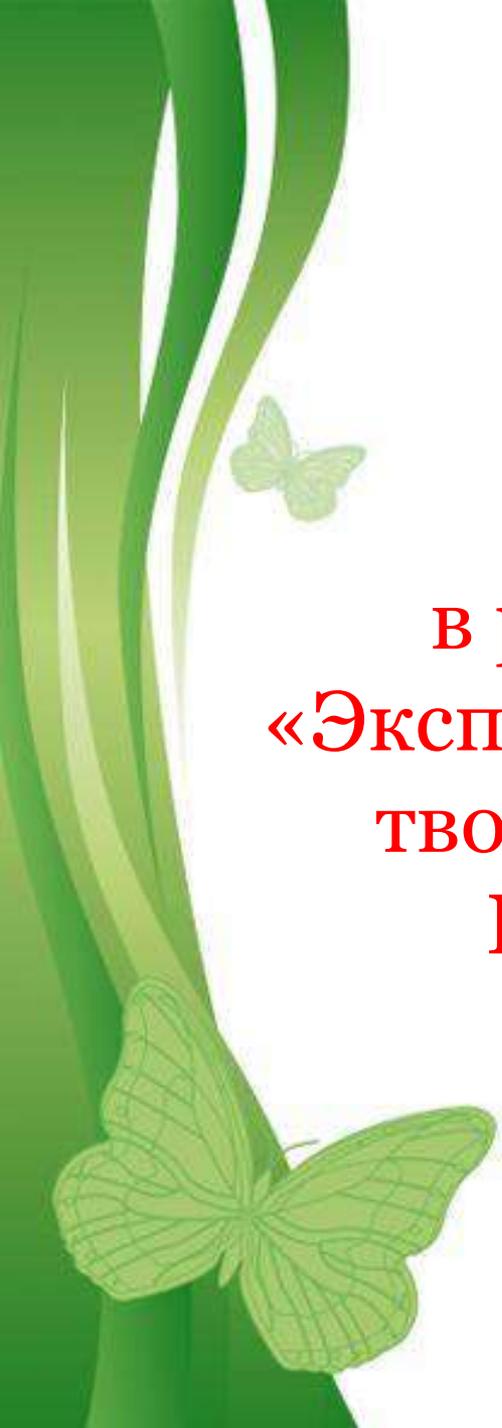
- Экономичность (не требует больших затрат денег)
- Во время игры идет закрепление знаний
- Можно весело провести время
- Можно придумать такую игру на любую тему: животные, тело человека, океан, города и т.д.



- Нужно время для создания игры

Благодарим за внимание!





Республиканский конкурс
«Давайте изобретать!»
в рамках социального проекта
«Экспериментальная образовательная
творческая площадка ТРИЗ. Lab.
Изучай. Твори. Изобретай»



Горохова Дарья
ученица 2-а класса
МБОУ КСОШ№2



Цель

Сделать мягкую игрушку своими руками для детей с ограниченными возможностями здоровья и детям инвалидам

1.Подобрать материалы для изготовления игрушки. Подготовить выкройки

2.Сшить игрушку. Улучшить её

Задачи

3.Создать открытку с арт-бумерангом. Написать обращение







Мягкая игрушка «Золотая рыбка» направлена на решение таких проблем:

Поможет детям
вспомнить сказку
А.С.Пушкина
«Сказка о рыбаке
и рыбке»

Поможет
расслабиться
(погладить мягкий
хвост рыбки)

Развивает мелкую моторику
рук (хвост можно заплести),
чувствительность кончиков
пальца (пальчиками двигаем
бусеры на короне)

Поможет прямому и
обратному счёту в
пределах 50 (можно
сосчитать чешуйки)

Поможет при игре:
«Да-нетка»,
«Раскадровка»,
«Морфологический
ящик», «Сочинение
загадок»

«Морфологический ящик - копилка»

На уроках литературного чтения помогает составить
портрет персонажа

Имя сказочного героя	Золотая рыбка
Где живёт?	
Волшебные свойства	
Что умеет делать?	
На кого похожа?	
С кем дружит?	
В каких сказках встречается?	

Приёмы фантазирования

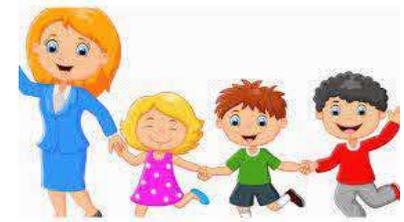
Добавь работу



Приём - объединяй



Сделай неподвижное
- подвижным

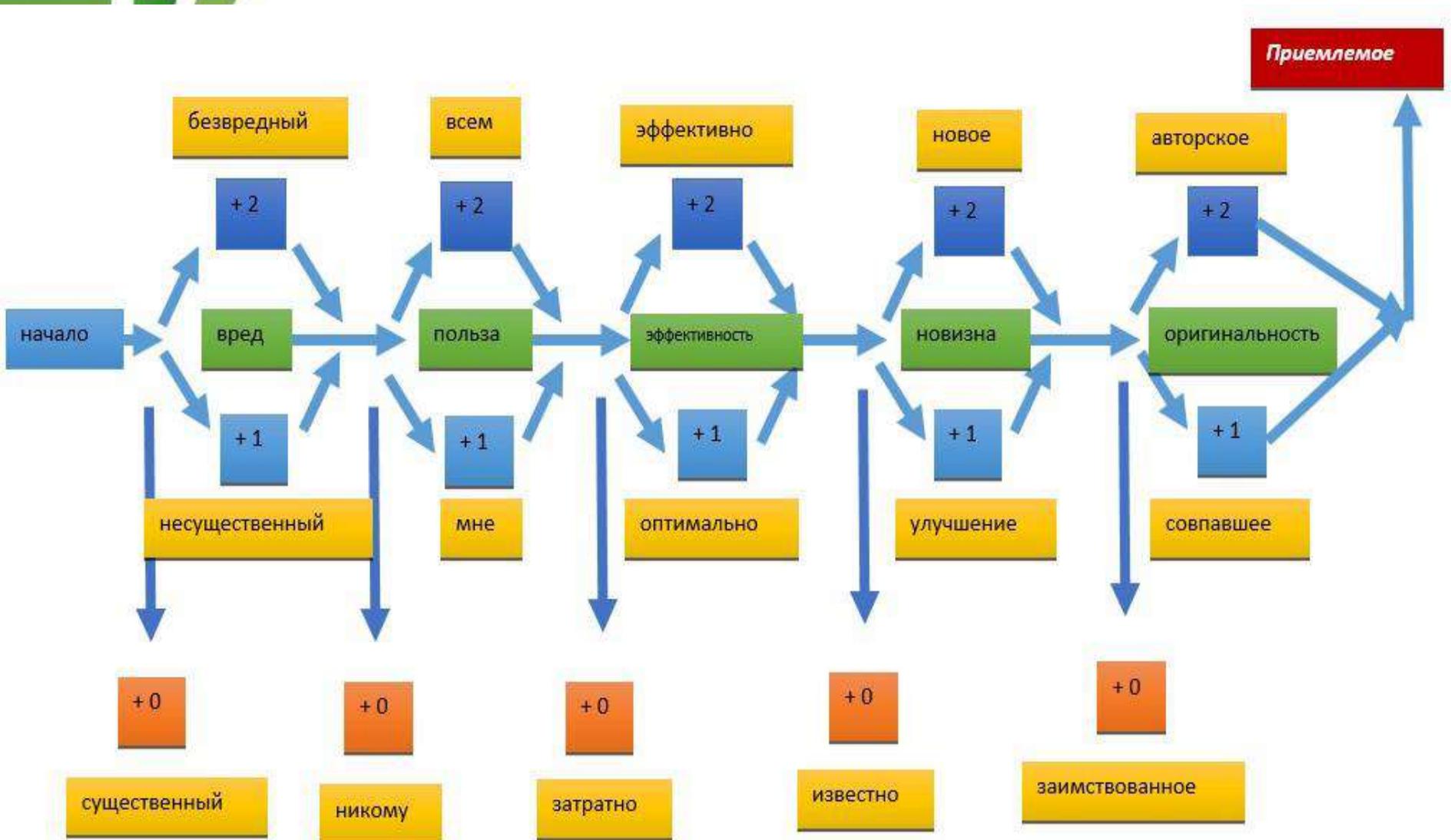


Делай наоборот

Плюсы полученного изобретения: игрушка тренирует мелкую моторику, внимание, усидчивость и тактильную чувствительность, развивает творческие способности, фантазию детей, а так же приучает выполнять правила обращения с мягкими игрушками.

Минусы: может порваться, со временем истрепаться, испачкаться

Разбор по изобретометру



Используемые противоречия

- Часть _____, часть _____
- Часть (чешуя) – твёрдая, часть (хвост) – мягкий
- Само _____, вместе с чем-то _____
- Сама - лёгкая, вместе с короной и чешуйками – тяжёлая

Игрушка в виде бумеранга



Открытка с арт-бумерангом с обращением к детям





Благодарю за внимание

Игрушка «Зайка-неболейка»

**Автор работы: РЯБКОВА СОНЯ,
ученица МБОУ «Средняя общеобразовательная школа
№27 г. Йошкар-Олы»**

Руководитель: Мальцева Наталия Анатольевна

**РЕСПУБЛИКАНСКИЙ КОНКУРС
«ЛУЧШЕЕ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКОЕ РЕШЕНИЕ»**



Проблема



ПРИЁМЫ ФАНТАЗИРОВАНИЯ

- **Изменяй признак**
- **Найди помощника**
- **Сложи матрешкой**

СОВМЕЩЕНИЕ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ

- **Внутри твердая – снаружи мягкая**
- **В одно время подвижное – в другое время неподвижное**

Решение



Оценка

- **Не приносит вреда**
- **Полезна**
- **Не затратна**
- **Оригинальна**

Бумеранг

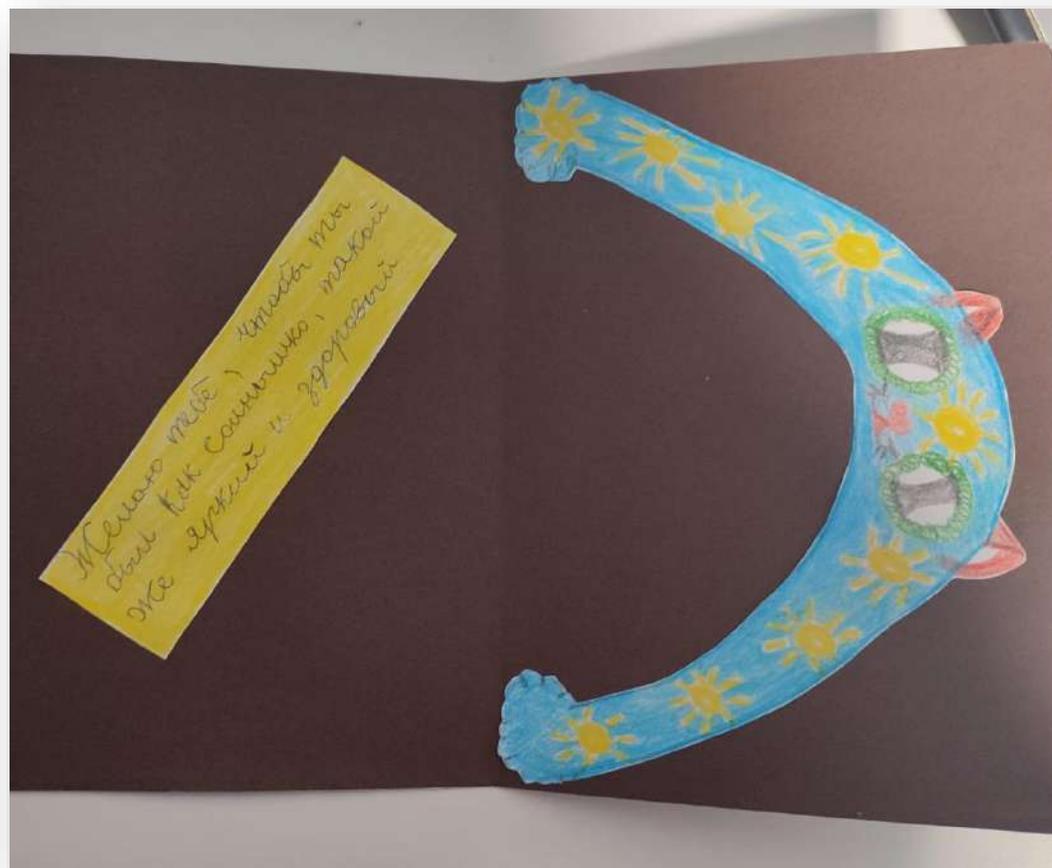
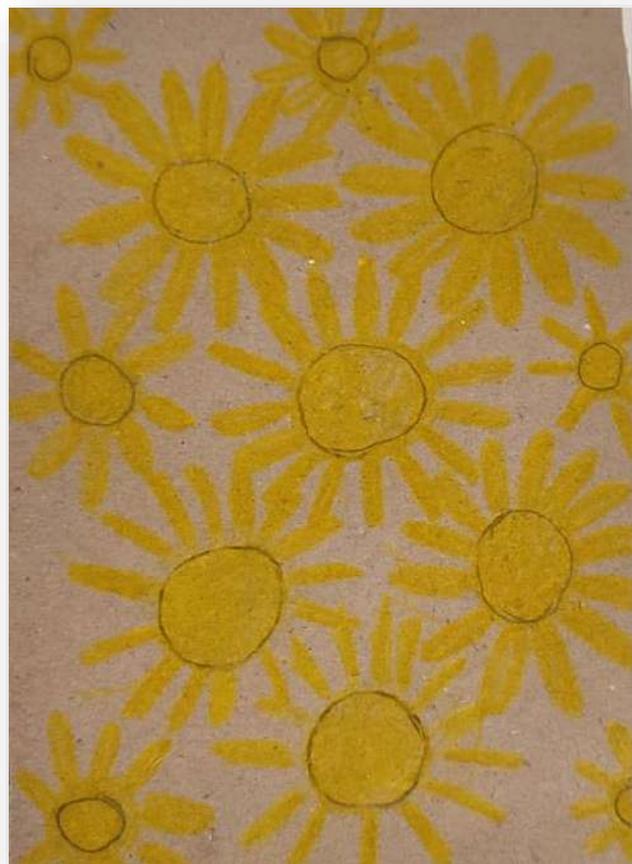


**В каждом человеке есть
солнце.**

**Солнечный зайчик
поможет светить сильнее.**

Лови его силу!

Открытка



Милого маме, спасибо тебе
быть как солнышко, такой
отте зрелищ и здоровья





Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Республики Марий Эл "Лицей им. М.В. Ломоносова"

Поймай свою звезду!

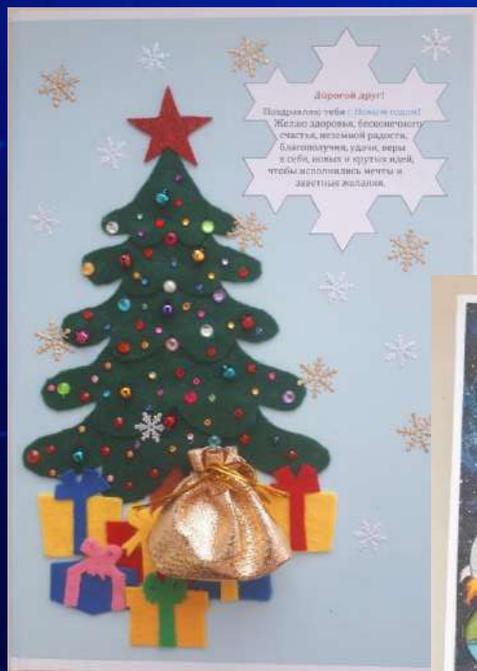
**Выполнила: Щеглова Дарья,
ученица 2 Б класса ГБОУ
Республики Марий Эл "Лицей им.
М.В. Ломоносова".**

**Руководитель: Яргина Татьяна
Николаевна, учитель начальных
классов**

Приближается Новый год и Рождество – это праздники веселья, радости, моря добрых слов, чудесных подарков и счастливых воспоминаний. Хочется, чтобы у детей с ограниченными возможностями эти праздники стали необыкновенными, весёлыми, наполненными множеством сюрпризов, улыбок, чтобы эти дети не остались без внимания и заботы.



Цель проекта: создать атмосферу праздника для ребёнка с ограниченными возможностями, подарить яркие эмоции и оставить хорошие воспоминания с помощью новой настольной игры.



Моя настольная игра «Поймай свою звезду!» с арт-бумерангом.

Что в ней особенного?



- 1) Каждый праздник, покупая такую открытку, Вы не только читаете слова поздравления, но и получаете интересное развлечение.
- 2) Открытка будет долгое время использоваться в необычном качестве.
- 3) Так как она компактная, её легко переносить, брать с собой в поездки и т.п.
- 3) Можно создать серию тематических открыток с продолжением игры.
- 4) Играя в настольную игру, можно познакомиться с интересными фактами о планетах, придумать своё космическое приключение и даже запустить в полёт звезду-бумеранг и загадать желание!

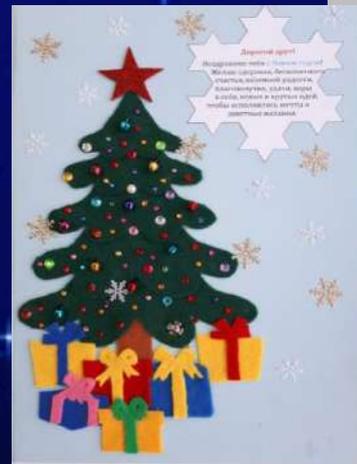


Правила игры

Все знают о примете, что если в небе увидел падающую звезду и загадал желание, то оно непременно сбудется. В игре «Поймай свою звезду!» ты можешь один или с друзьями совершить большое космическое путешествие к далёкой звезде. Когда звезда будет в твоих руках, пусти её в полёт и загадай желание. И пусть всё, что ты хочешь, исполнится!



Правила игры размещены на станции в нижнем правом углу. В мешочке под ёлкой спрятаны кубики и фишки. На фишках для поднятия настроения – улыбающиеся смайлики. Во время игры, мешочек с кубиком и фишками отстёгивается от основы, когда игра заканчивается, то можно всё сложить в мешочек и убрать на хранение. Эта игра помогает изучить планеты и другие космические объекты (на каждой открывающейся карточке напечатаны интересные сведения). Можно фантазировать и придумывать свои истории о космическом путешествии, а ещё сыграть в бумеранг, сделанный в форме звезды.



Приёмы фантазирования

Добавь работу



Копируй



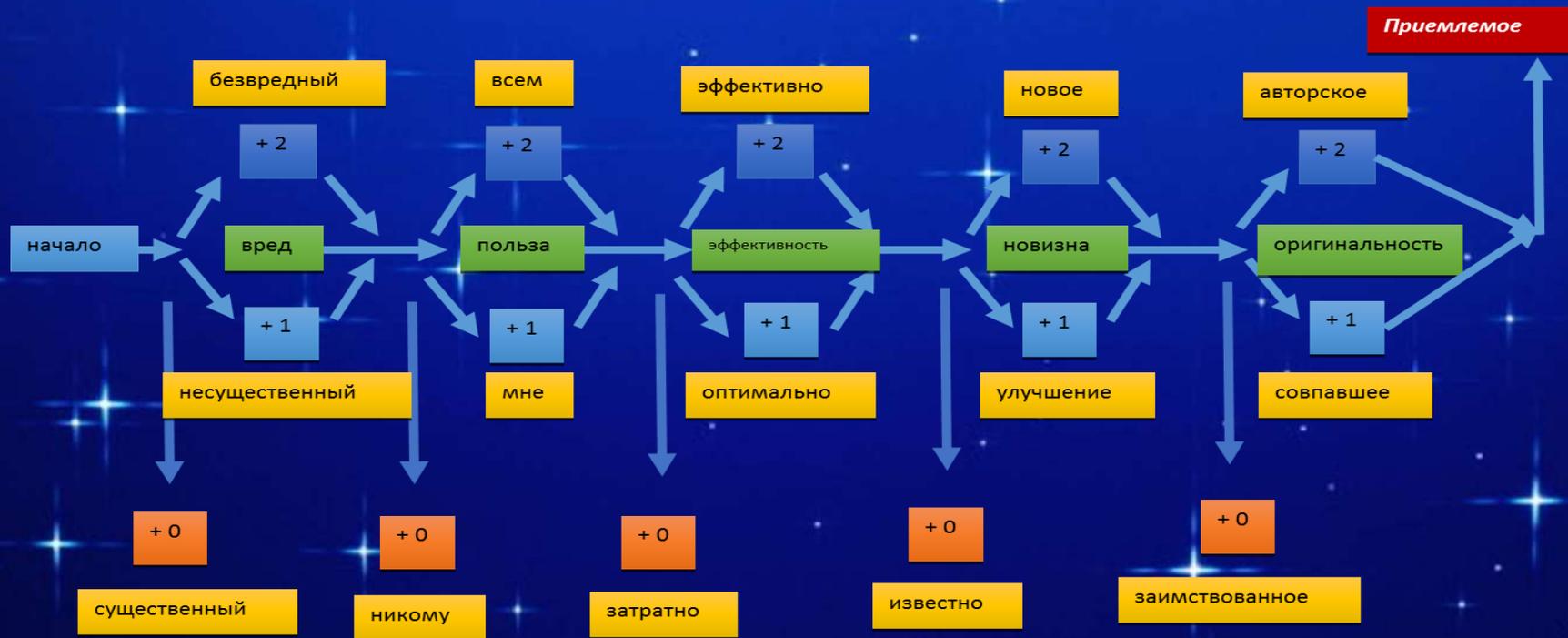
Объединяй



Увеличивай-уменьшай



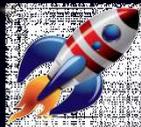
ОЦЕНКА ПО ИЗОБРЕТОМЕТРУ



Вред	Польза	Эффективность	Новизна	Оригинальность	ИТОГО
+2	+2	+2	+1	+2	9



Желаю здоровья, бесконечного
счастья, неземной радости,
благополучия, удачи, веры в себя,
новых и крутых идей, чтобы
исполнились мечты и заветные
желания!



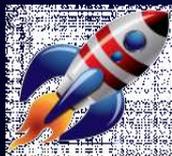
Список источников

<https://www.interfax.ru/russia/686454>

<https://ru.wikipedia.org/wiki>

Горьков В., Авдеев Ю. Космическая азбука –
М.: «Детская литература» 1990. - 176 с.

Энциклопедия школьника. Космос – М.:
«Махаон», 2011. - 99 с



**ИТОГОВАЯ РАБОТА НА РЕСПУБЛИКАНСКИЙ КОНКУРС
«ЛУЧШЕЕ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКОЕ РЕШЕНИЕ»**



Игрушка «ЭМОЧУВ»

**Работа ученицы 2 «В» класса
ГАОУ «Школа Иннополис»**

Ивановой Камиллы



- знакомство с разными человеческими чувствами;
- учиться умению определять положительные и отрицательные эмоции;
- учит общаться с другими людьми;
- развивает мышление, речь;
- улучшает моторику пальцев рук;
- малозатратна при изготовлении.



- такая игрушка существует;
- нет дополнительных деталей.



Радость



Злость



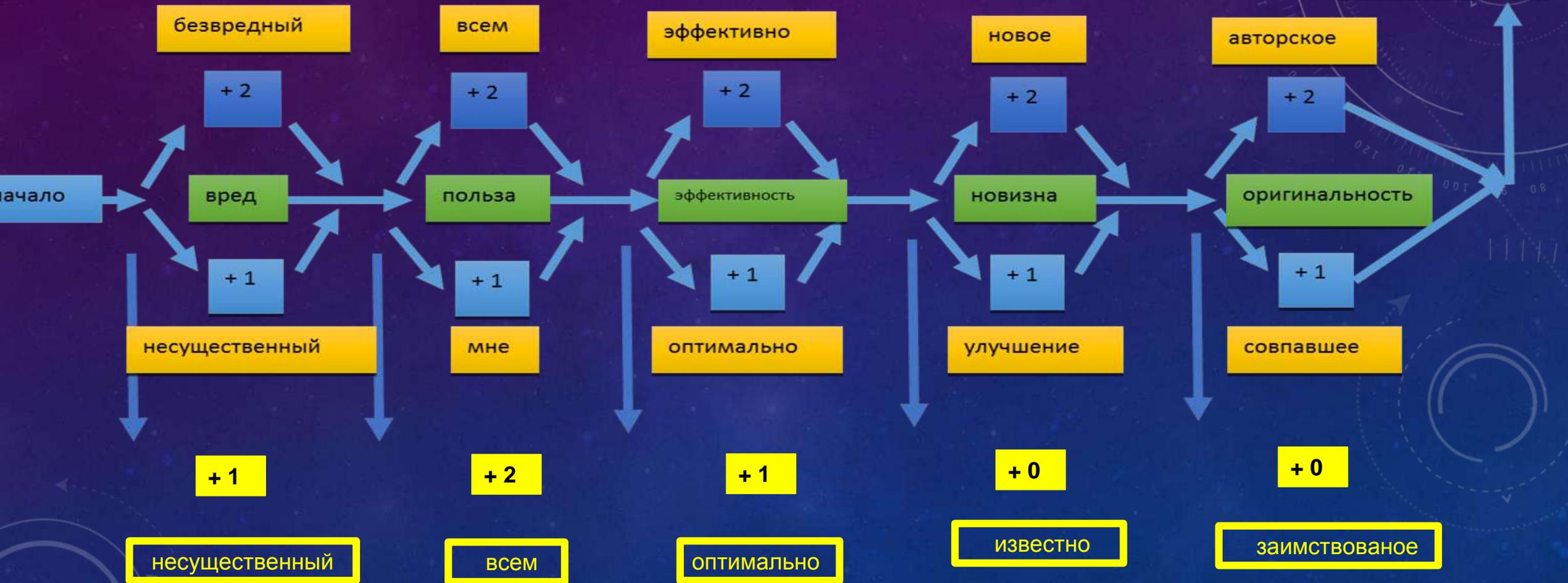
Страх



Грусть



ИЗОБРЕТОМЕТР (ПРИБОР ДЛЯ ОЦЕНКИ ИЗОБРЕТЕНИЯ)



Правила выбора лучшего решения

Нужно ответить на 3 вопроса:

1) нет ли от решения вреда? (решения, которые могут принести вред, убираем); **Я считаю, что у моей игрушки нет вреда, т к (читаем из +**

2) помогло ли оно нам решить проблему? (решения, которые не решают проблему или решают ее только в некоторых случаях, убираем); **я выбрала наиболее лучшее решение совместив несколько игр в одну ...**

3) много ли требуется потратить денег, времени, сил? Из оставшихся решений выбираем то, которое требует меньше всего затрат **Чтобы сделать подобную игрушку нужно иметь(перечисляете материал и цену) , а чтобы собрать ее у меня ушло ... (сколько времени)**



Автономная некоммерческая организация общеобразовательная организация
Лицей информационных технологий «Инфотех»

Плюшева игрушка-обнимашка с ГОЛОСОМ МАМЫ



Выполнила: Даша Малова,
обучающаяся 2 класса

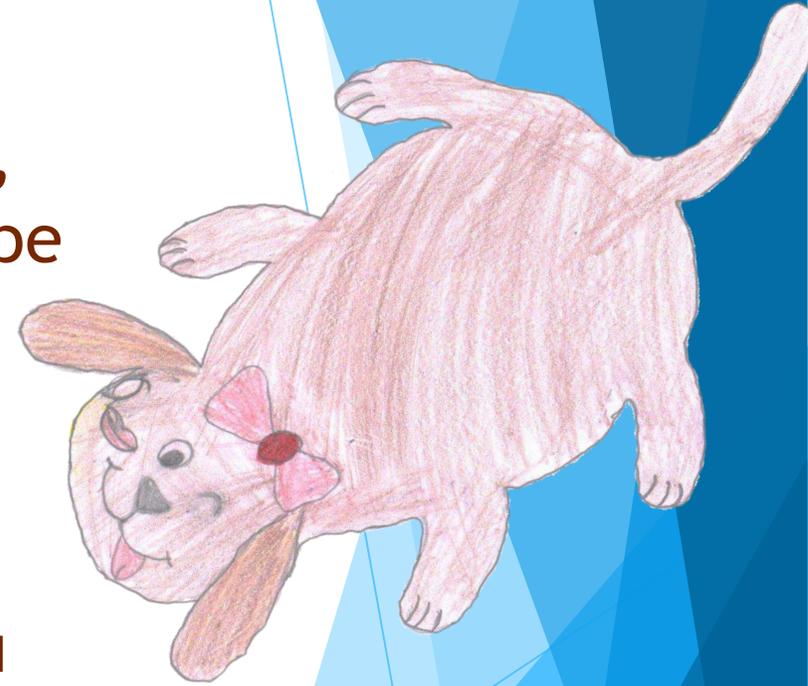
Декабрь, 2021г.

Описание проблемы и её решение

- ▶ Дети, оказавшиеся вдали от родителей, испытывают одиночество и страх по ночам
 - ▶ В больнице
 - ▶ Центре реабилитации
 - ▶ В детском лагере
- ▶ Моё изобретение поможет детям не скучать и почувствовать близость с родными
 - ▶ Плюшевая игрушка-обнимашка со встроенным аудиоплеером

ФУНКЦИИ

- ▶ Слушайте перед сном любимые сказки и песенки, мамыны добрые слова на встроенном аудио-плеере
- ▶ Управление: голосовое и кнопочное (в лапах)
- ▶ Мягкая игрушка поможет поскорее уснуть, будет греть и будет защищать ночью
- ▶ Зарядка и запись файлов в игрушку производится через USB-разъём с флешки
 - ▶ Подойдёт зарядник от любого телефона



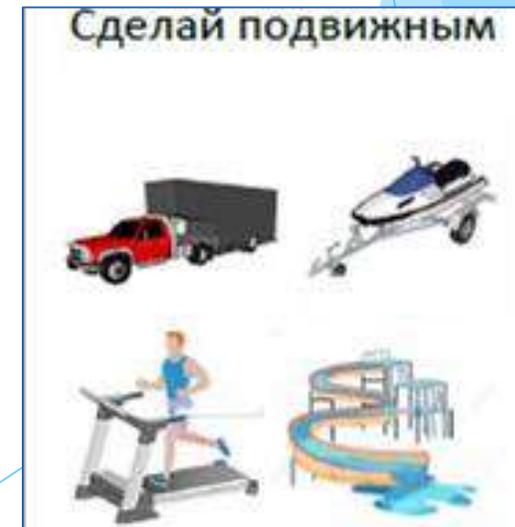
Приёмы фантазирования

Динамик с микрофоном

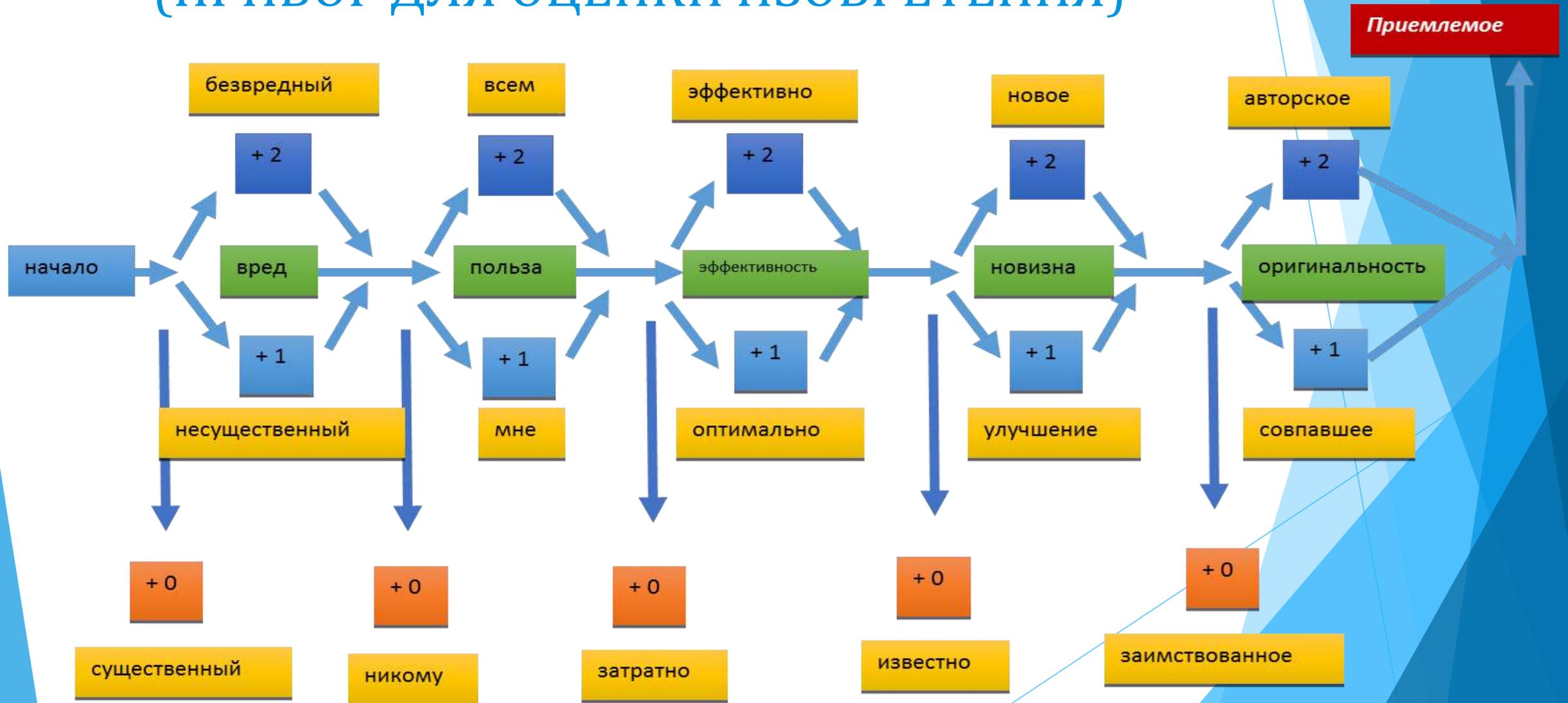
Кнопки управления

Подвижность за счет мягкости, «обнимательности» и небольшого веса (можно взять с собой)

USB-разъём для флэшки и заряда аккумулятора



ИЗОБРЕТОМЕТР (ПРИБОР ДЛЯ ОЦЕНКИ ИЗОБРЕТЕНИЯ)



Плюсы и минусы изобретения

Плюсы:

- ▶ Используя флешку, можно записать голоса родителей, любимые сказки и песни.
- ▶ Помогает детям успокоиться вдали от родителей
- ▶ Помогает уснуть

Минусы:

- ▶ Нужно вовремя заряжать аккумулятор и проверять его исправность.
- ▶ Голосовое управление плохо распознаёт команды детей до 3 лет (но есть кнопки)
- ▶ У игрушки должен быть съёмный чехол (шёрстка), чтобы постирать, или должен выниматься основной блок

Наш мир Открыт каждому!



**Голоса и
сердца близких
всегда рядом!**



Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №30 г. Йошкар-Олы»

Pop it объединенный с пазлом «ТИП-ТОП»

Выполнил : Васильев Иван,
обучающийся 2 «Б» класса

Декабрь, 2021г.

Мы решили объединить pop it и пазл,
потому что :

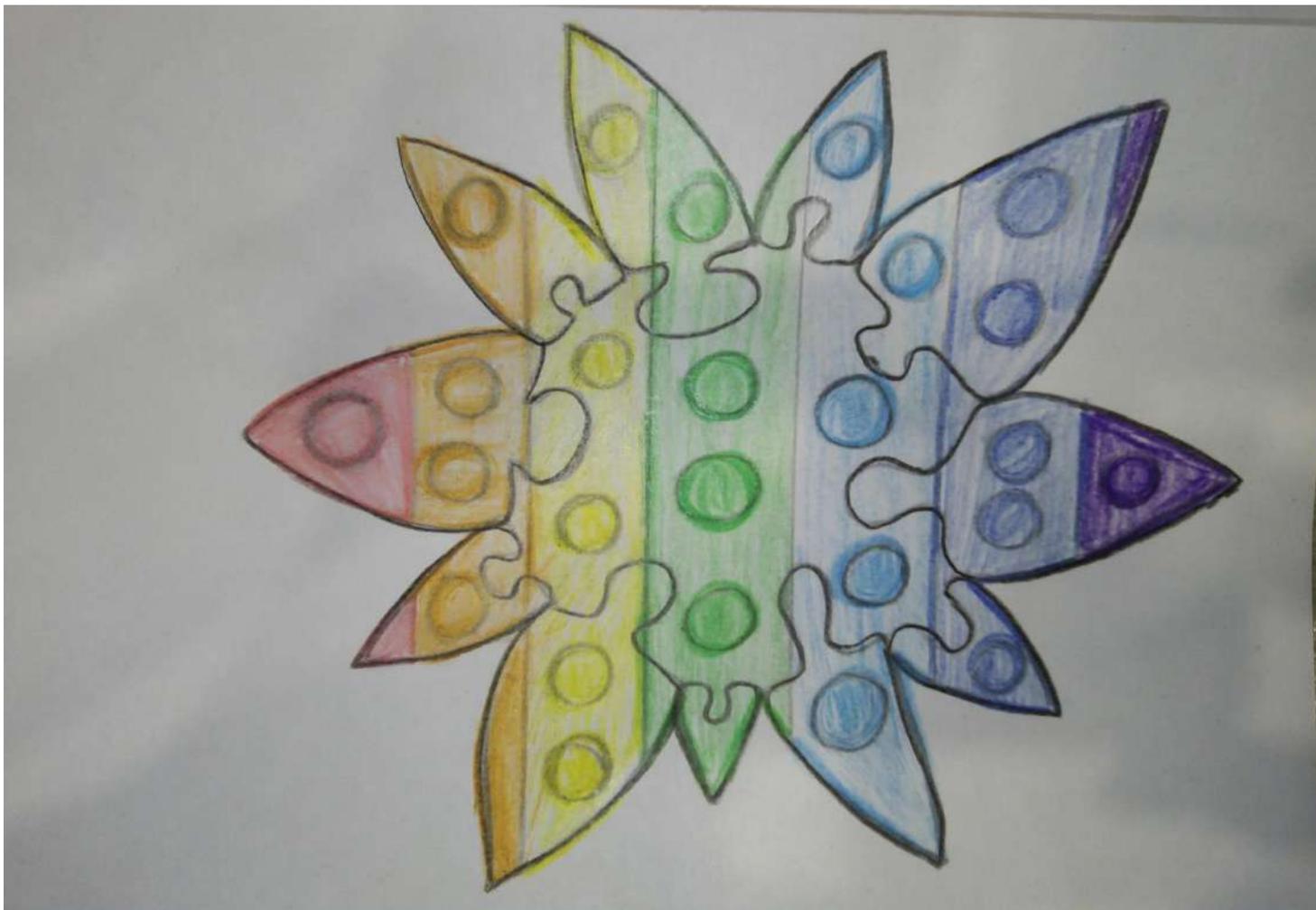
POP IT – это одна из главных игрушек 2021 года и популярна среди детей, является антистрессом.



ПАЗЛ- это головоломка, в которой требуется составить полноценную картинку из разрозненных фрагментов изображения различной формы.



Можно собирать пазл и за одно лопать бугорки, совмещать приятное с полезным.



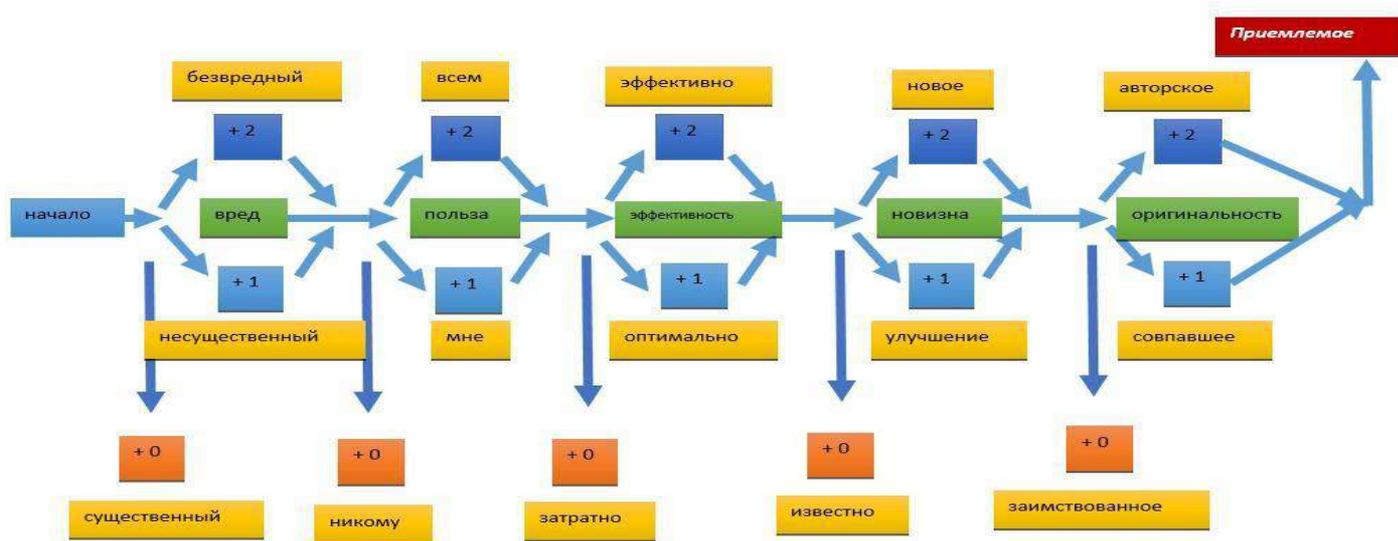
Плюсы и минусы изобретения:

Плюсы:

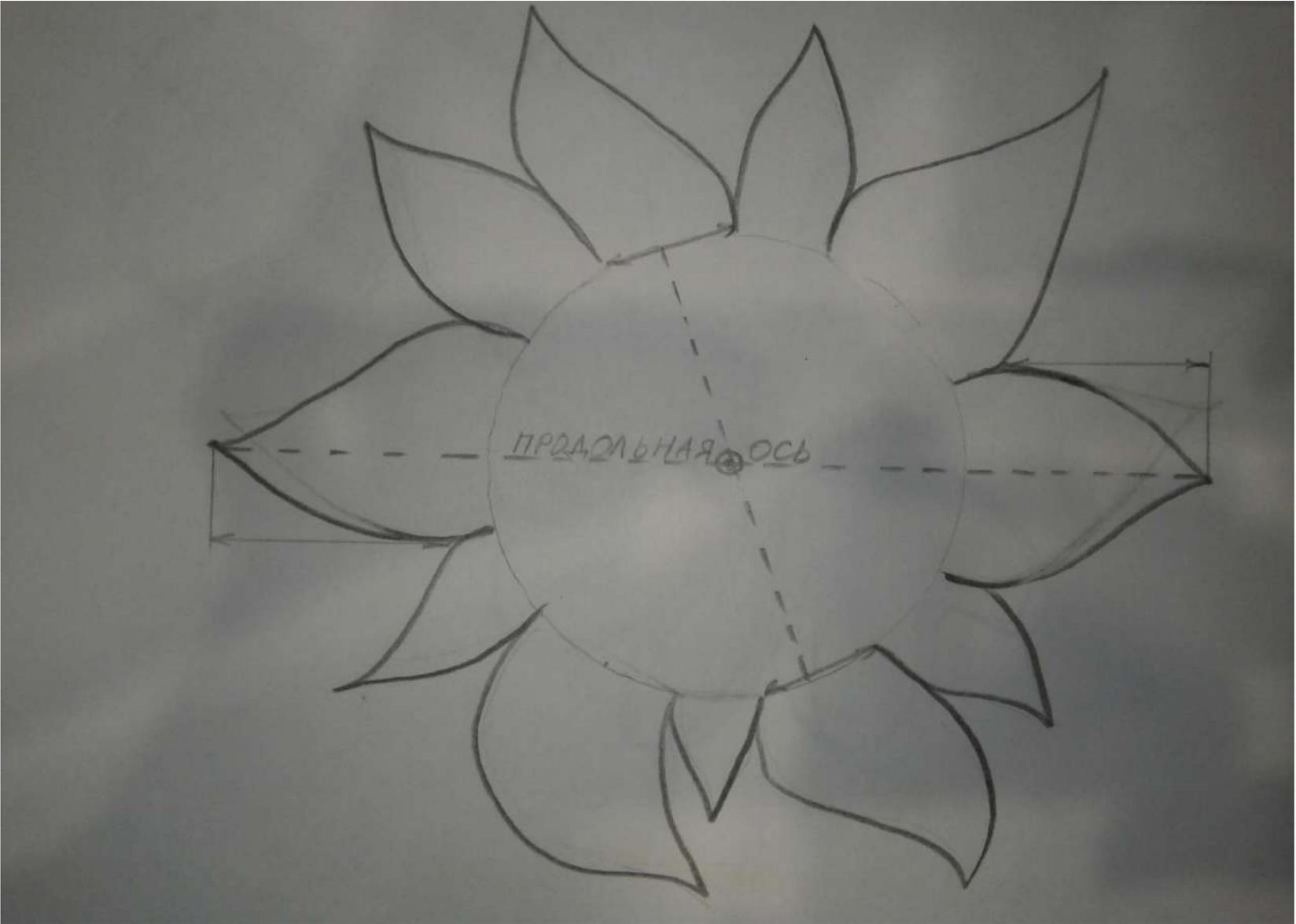
- Развитие мелкой моторики;
- Развитие логического мышления;
- Развитие усидчивости и повышение концентрации внимания;
- Развитие фантазии и воображения;
- Служат неплохим тренажером для снятия напряжения и усталости, небольшой разминки рук после письма или других однообразных занятий.

Минусы:

- Запах резины.



Вред	Польза	Эффективность	Новизна	Оригинальность
+2	+2	+1	+1	+1



Давайте улыбаться друг другу!!!
Когда мы улыбаемся,
Мы реже ошибаемся.
И силой наполняемся,
Дарующий успех!



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



Панда – мяч.

Работу выполнил
ученик 1А класса
Васильев Ярослав
МБОУ «Гимназия №4 им.А.С.Пушкина»
г.Йошкар-Олы

Педагог: Беляева Т.А

Мяч - панда.



Мяч – любимая игрушка каждого ребенка.

Но в современном мире, чтобы удивить детей, нужно очень постараться. Поэтому мы придумали наш мяч, в котором скрыто несколько функций.



В мяч встроен приемник, который при подбрасывании ведет счет или произносит буквы.

Мяч легко трансформируется в мягкую игрушку Панду.

Плюсы и минусы полученного изобретения, используемые приёмы фантазирования.

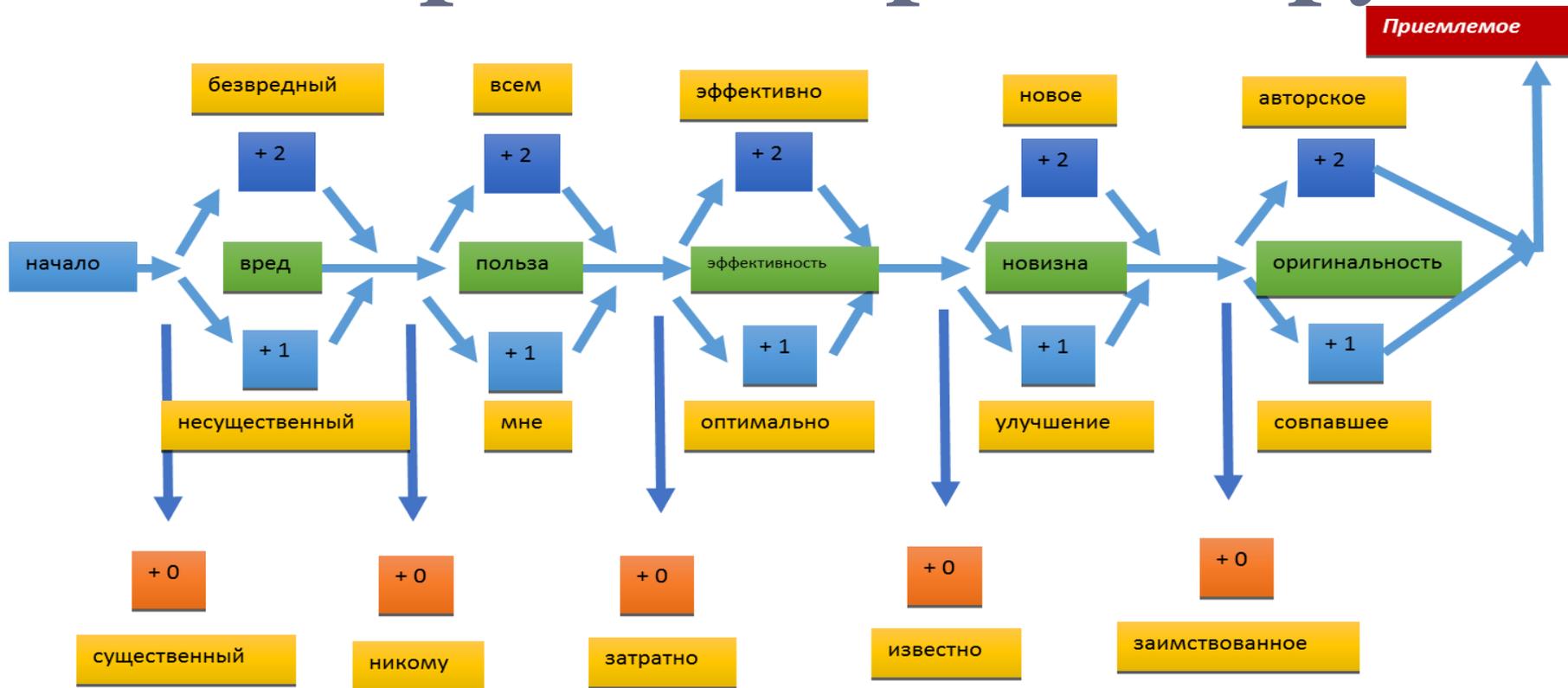
Плюсы

- Обучает счёту
- Обучает буквам
- Превращается в мягкую игрушку
- Можно использовать как мяч (бросать, катать).

Минусы

- Может перестать издавать звук, если попадет вода или при очень сильном падении.

Разбор по изобретометру



Вред	Польза	Эффективность	Новизна	Оригинальность	Итого
2	2	2	1	1	8

Используемые противоречия.

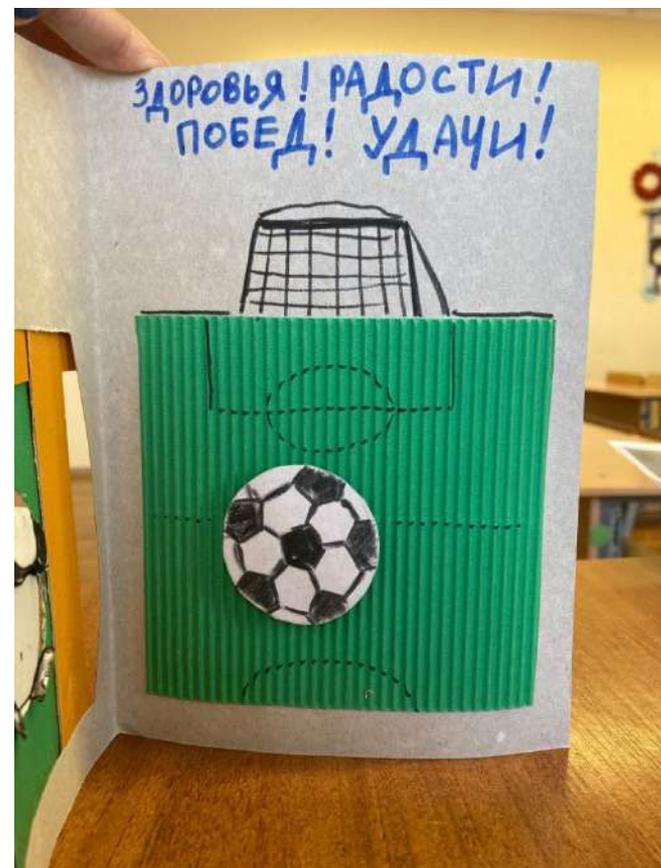
- В одно время - это мяч, в другое – мягкая игрушка.
- Снаружи мягкая, а внутри твердая.
- Сам по себе мяч не двигается, а если его подбросить или покатить, то мы придадим ему движение.



Прототип игрушки в виде бумеранга с лопастями

Панда, которая
прячет лапки и
голову и
превращается в
футбольный
мяч.

Эскиз социальной открытки с бумерангом (игрушкой).



Спасибо за внимание!



Республиканский конкурс на лучшее изобретательское решение

на тему:

«Новая игрушка»



Выполнил: Маслов Матвей,
ученик 2 «а» класса МБОУ «Лицей №28 г.Й-Олы»
Классный руководитель: Дубникова Е.А.
Педагог: Бойтуш М.В.

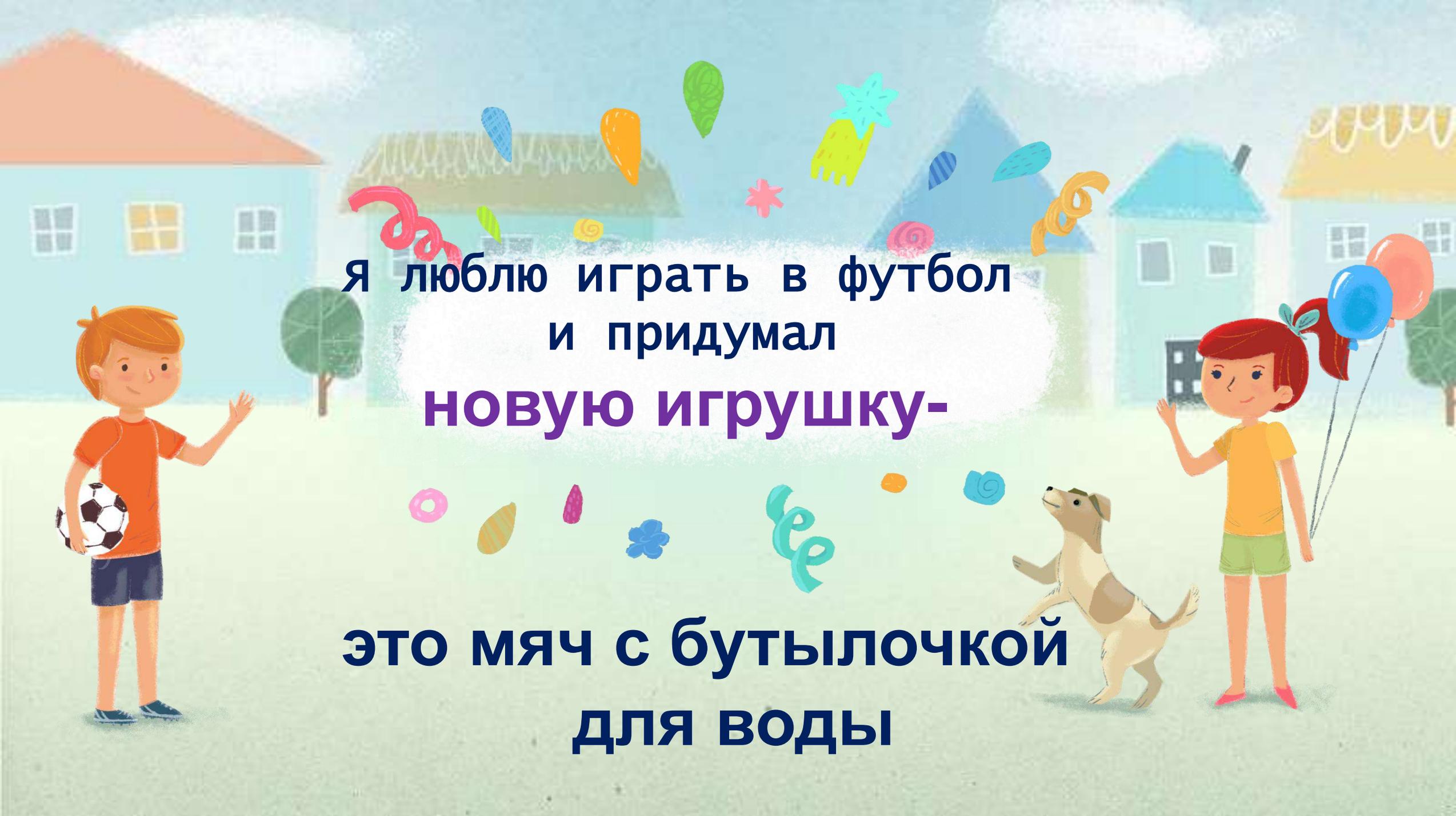
Мяч- это одна из самых древних и популярных игрушек всего мира.

Игры с мячом – это польза для всего организма.

Существует большое разнообразие мячей

- для детских игр
- для футбола
- для баскетбола
- для пинг-понга
- для бильярда
- для гольфа





Я люблю играть в футбол
и придумал
новую игрушку-

**это мяч с бутылочкой
для воды**

Описание:

Мяч для игры в футбол или другие игры.
В нем есть отсек для бутылочки с водой.
Достать ее просто – открыть панель, которая
закрывается на застежку-липучку.



Основные характеристики нового мяча:

1. Мяч будет изготовлен из синтетической кожи. Накачать мяч можно с помощью спортивного насоса. Внутри мяча- камера с воздухом и подкладка, отделяющая камеру от отсека для бутылочки.
2. Вес мяча – 410 грамм.
(без бутылочки- 260 грамм).
3. Длина окружности – 62 см.
4. Состоит из 20 сшитых или склеенных панелей, одна из которых будет открываться и являться отсеком для мини-бутылочки.
5. Вес бутылочки для воды-10 грамм, вместе с водой- 150 грамм.

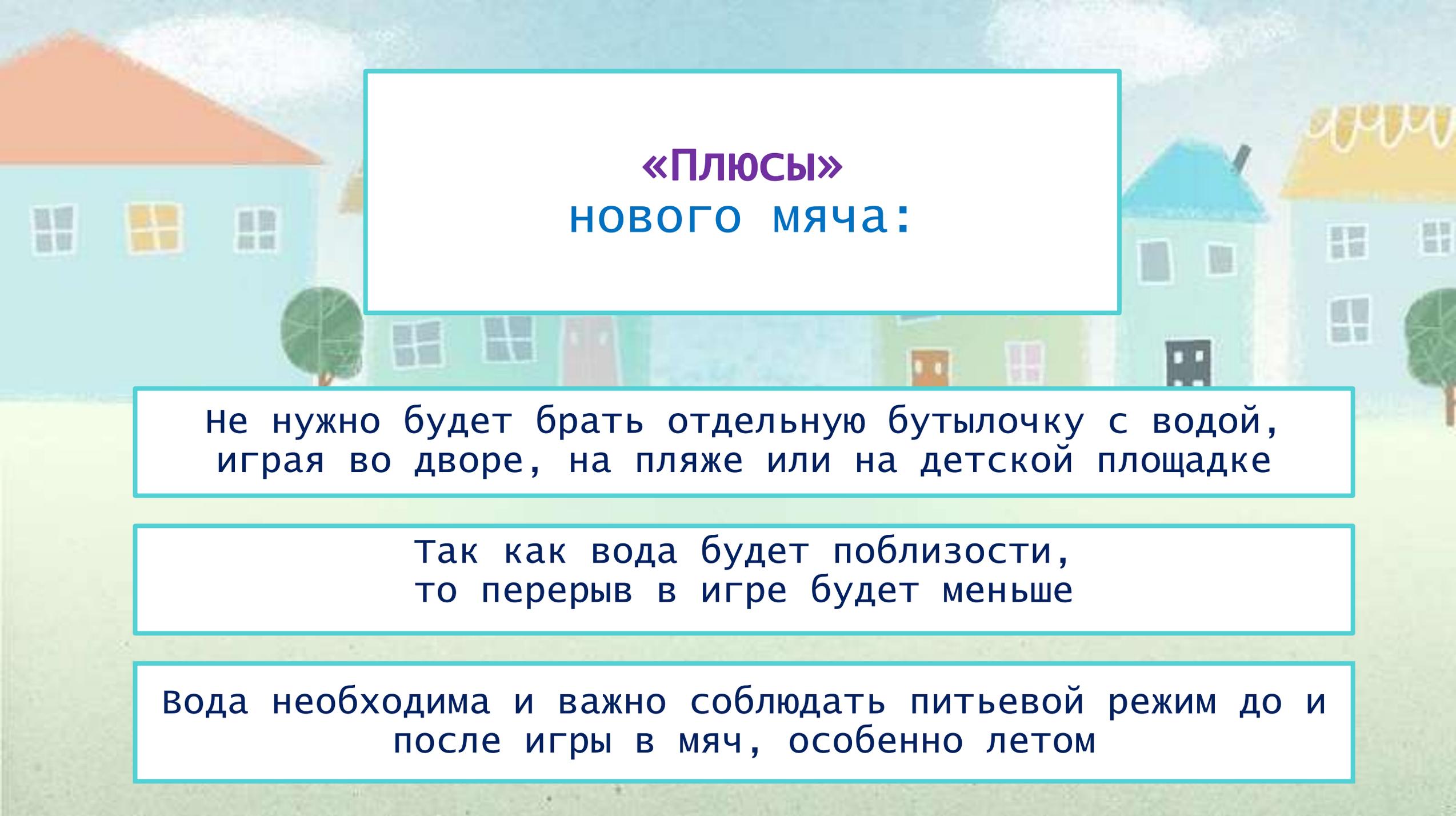
То есть новый мяч будет весить столько же, сколько обычный футбольный мяч. Если воды в нем не будет, то мяч станет легче, но не утратит своих свойств и качеств.





Основная идея – это
сделать несколько глотков **ВОДЫ**
во время игры, тренировки или
во время прогулки

Это изобретение поможет
ВЗРОСЛЫМ И ДЕТЯМ



«ПЛЮСЫ» НОВОГО МЯЧА:

Не нужно будет брать отдельную бутылочку с водой, играя во дворе, на пляже или на детской площадке

Так как вода будет поблизости, то перерыв в игре будет меньше

Вода необходима и важно соблюдать питьевой режим до и после игры в мяч, особенно летом

«Минусы» НОВОГО мяча:

1. Мяч становится немного тяжелее
2. Попить из бутылочки сможет только владелец мяча,

НО

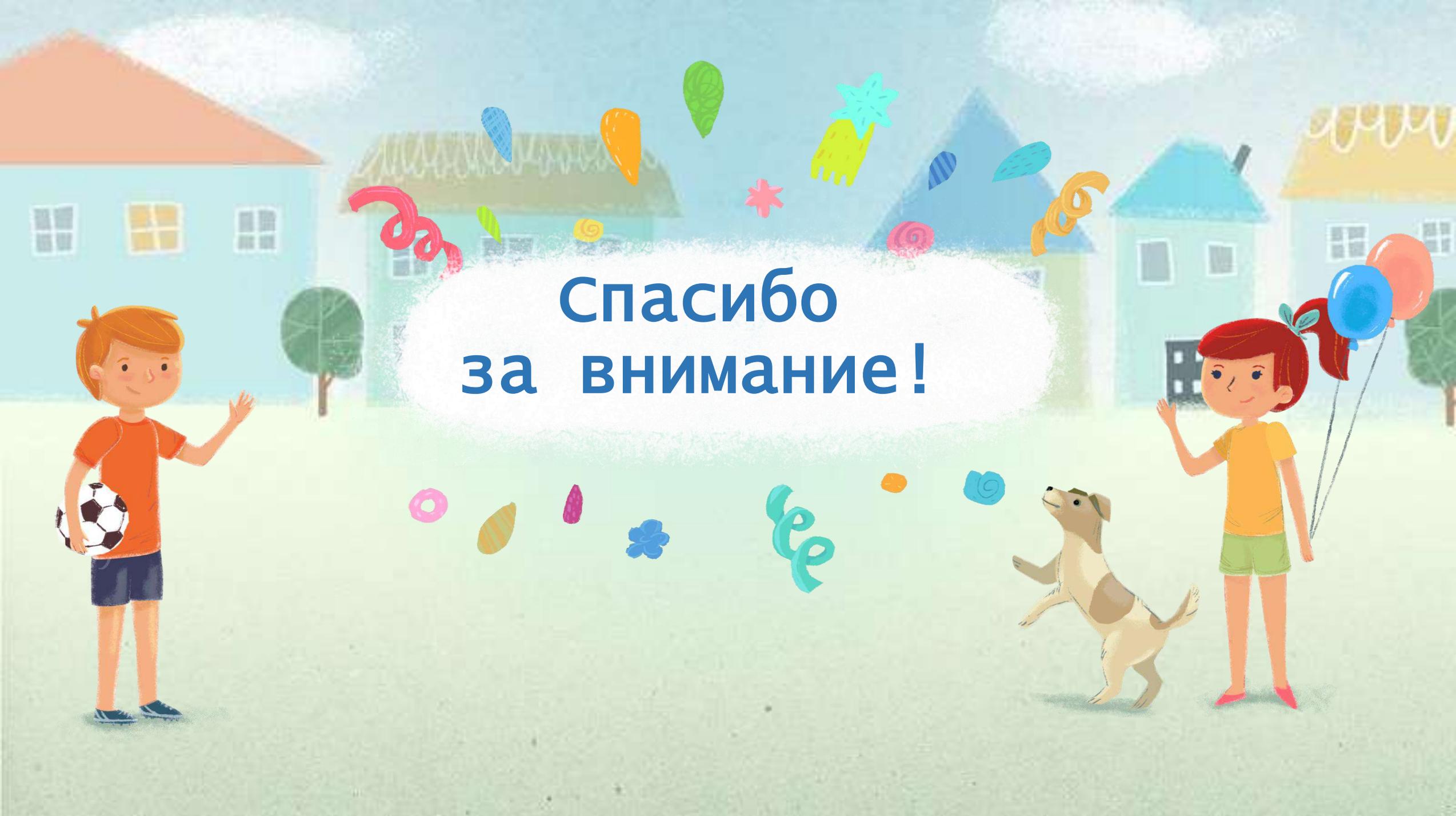
если в отсек мяча для бутылочки доложить 1 мини-соломинку для коктейлей,
то владелец сможет поделиться глотком воды с другом



Оценим изобретательский уровень НОВОГО мяча по ИЗОБРЕТОМЕТРУ

критерии	обоснование	балл
вред	новый мяч не принесет вреда человеку и окружающей среде	2
полезность	вода всегда рядом, новая дополнительная функция	1
эффективность	Дополнительные затраты будут, но они небольшие	1
новизна	это будет новая полезная модель мяча	2
оригинальность	заключается в скрытом отсеке мяча	2

Всего: 8 баллов



**Спасибо
за внимание!**

ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

НОВАЯ ИГРУШКА
МЯЧ, КОТОРЫМ МОЖНО УПРАВЛЯТЬ
СИЛОЙ МЫСЛИ

Выполнил: ученик 2 В класса

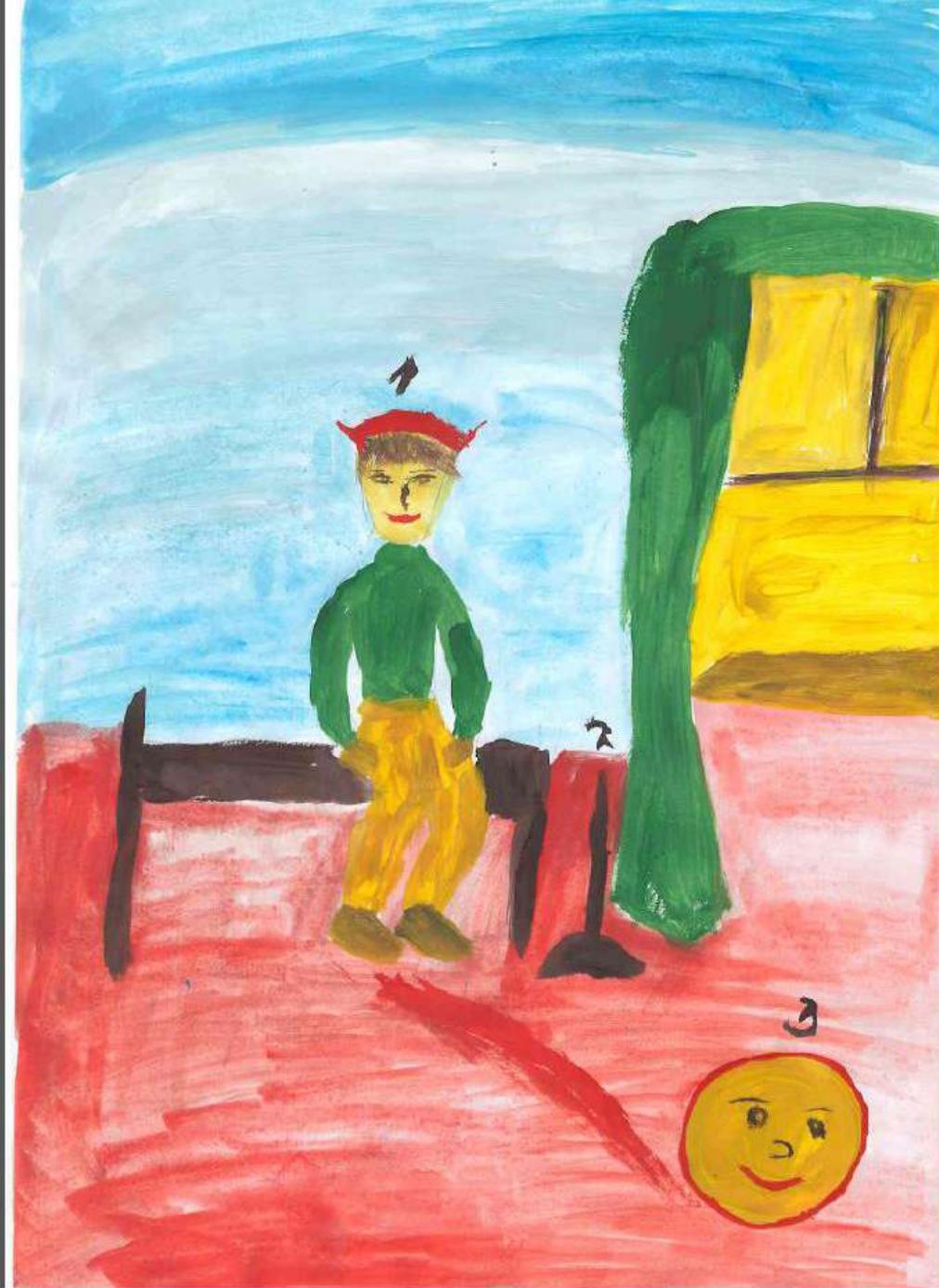
ОК «Школа № 29 г. Йошкар-Олы»

Юсупов Марсель Шамильевич

Преподаватель: Титова Ольга Викторовна

г. Йошкар-Ола
2021 год

- ▶ **Цель:** создать игрушку, которая будет радовать детей и помогать справляться со сложными жизненными ситуациями.
- ▶ **Основными приёмами для фантазирования** в своей проектной работе я выбрал **изменение свойств** (изменение физических характеристик игрушки) и **антропоморфизм** - это уподобление человеку, наделение человеческими свойствами (речью, мышлением, способностью чувствовать) любых объектов - одушевленных и неодушевленных: животных, растений, небесных тел, мифических существ.



1-шлем, который преобразует мысли в импульсы, двигающие мяч в нужном направлении;

2 -антенна, которая передает импульсы;

3 - мяч «Колобок».

Моя новая игрушка – это мяч, которым можно управлять силой мысли. Он управляется специальным шлемом, который преобразует мысли в импульсы, двигающие мяч в нужном направлении.

Я считаю, что нейрогаджеты могут помочь детям лучше владеть собой и контролировать мысли. Они могут помочь детям, которые прикованы к кровати в силу разных заболеваний, поиграть и повеселиться.

Мне кажется, что игрушка, связанная с современными компьютерными технологиями и достижениями техники будет интересна детям.

- ▶ **Прототип моей игрушки - Колобок** — уменьшительное от колоб — «скатанный ком, шар; небольшой, круглый хлебец, хлеб». Толстая, круглая лепёшка, изготавливаемая в виде хлебного кома, почти шара, или разбухающая до формы шара к концу выпечки.
- ▶ Колобок — персонаж народных сказок, изображаемый в виде небольшого пшеничного хлеба шарообразной формы, который сбежал от испёкших его бабушки и дедушки, от разных зверей (зайца, волка и медведя), но был съеден лисой.





Арт-бумеранг
«Колобок»

— Современные дети очень много времени проводят за компьютерами, планшетами и телефонами; нейрогаджеты также способствуют чрезмерному увлечению детей виртуальной реальностью и компьютерными технологиями. Это небольшой минус моей игрушки.

+ Положительные стороны:

1. Помогает детям учиться концентрировать своё внимание и сосредотачиваться.
2. Даёт возможность ограниченным в передвижении группам людей играть в привычные игры.
3. В отличие от компьютеров и планшетов не ухудшает зрение.
4. Поднимает настроение.

Колобок – очень символический персонаж и каждым ребёнком он может восприниматься по своему: как солнце, луна, Вселенная, колесо, мяч... Но объединяет все эти образы мощная положительная энергетика и сила жизни, движение и развитие.

Я желаю детям, которые находятся в сложной жизненной ситуации, верить в себя в силу своих мыслей, ведь недаром говорят, что мысль – это энергия, сила которой не имеет границ. Мечты всегда сбываются, если человек верит в силу собственной мысли!

**Здоровья и счастья!
Спасибо за внимание.**

Игрушка-сувенир, куб желаний

Руководитель: Захарова Н.А.

Подготовила: ученица 2 «А»класса

МОУ СОШ №20 Сидоркина Арина

Описание изобретения:



Описание изобретения:

- Куб состоит из 6 разноцветных граней. На каждой стороне куба нарисовано сердце, как символ исполнения желаний, доброты.
- На двух сторонах куба уже выдавлены сердца и пожелания, их можно взять и запустить как бумеранг.
- Остальные стороны остались не подписаны. Это сделано для того, чтобы обладатель куба сам подписал и загадал для себя то, что он САМ себе желает.

Цель изобретения

- Поверить в чудо исполнения желаний
- Подарить радость тем, кто далеко и нуждается в поддержке

Плюсы и минусы изобретения

- Необычная форма изобретения
- Оригинальность
- Творческий подход
- Некачественные материалы

Приемы фантазирования

- При создании изобретения использовались такие приемы фантазирования:
- «Увеличение-уменьшение» (Маленький игровой кубик – Большой куб желаний)
- «Оживление-окаменение» (Неживой кусочек картона становится волшебным в руках, того, кто загадывает желание)

Разбор по изобретометру

- **Вред:** +2 (изобретение не приносит вреда человеку и окружающей среде)
- **Польза:** +2 (изобретение полезно всем (детям и взрослым))
- **Эффективность:** +2 (доставляет радость)
- **Новизна:** +2 (новое изобретение)
- **Оригинальность:** +2 (авторское изобретение)

Используемое противоречие

- Используемое противоречие « целое-неподвижное, часть- подвижная»

Прототип изобретения

- Кубик игральный
- Открытка с арт бумерангом
- Летающий бумеранг



Пожелания

Куб- желаний подарит радость, веру в чудо, подарит улыбку в трудной ситуации. Я жеалю всем детям, которым одиноко и тяжело быть счастливыми, не терять надежду.

Все загаданное обязательно сбудется!!!!



НОВАЯ ИГРУШКА

МИЛАШКА

Автор: Нефонтова Анна, 2А класс, школа №14

Педагог: Михайлова Татьяна Борисовна

МИЛАШКА



Основная идея: помочь детям в сложной жизненной ситуации

Есть проблема: дети грустят и им одиноко

МИЛАШКА



Описание

Игрушка чувствует настроение и меняет цвета

- Грусть - голубой
- Злость - красный
- Хорошо - розовый
- Весело - желтый
- плачешь - он тоже плачет

Разговаривает, читает сказки, играет с ребенком

МИЛАШКА



Достоинства:

1. Меняет цвет в зависимости от настроения владельца
2. Ребенок сам может дать имя игрушке
3. Играет, разговаривает с ребенком, читает сказки

Минусы:

Сейчас будет стоить дорого, но со временем дешевле

МИЛАШКА



Используемые приёмы фантазирования

1. **Добавь работу** (голосовой помощник и различение настроения)

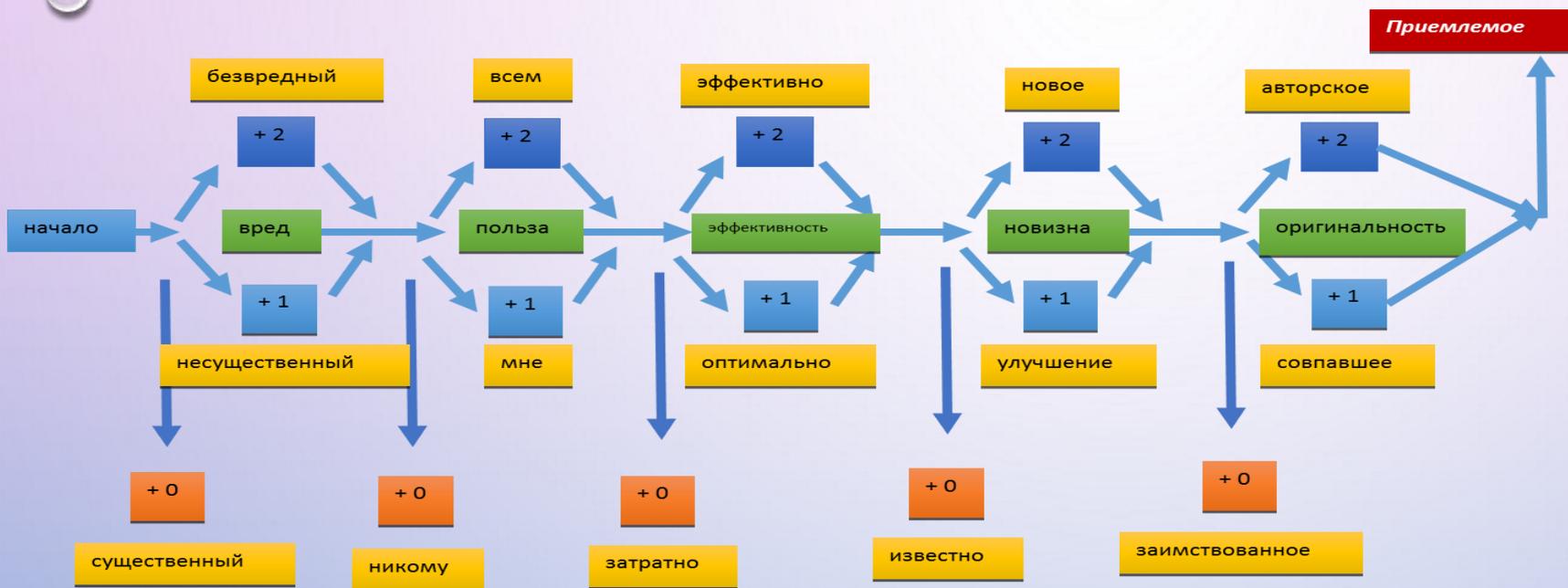
МИЛАШКА



Используемые приёмы фантазирования

2. **Копирование** (разговаривать можно по телефону, а теперь можно с игрушкой. Слушать сказки можно на компьютере, а здесь можно в игрушке).
3. **Изменить признак** – форма, материал

Оценка по изобретометру



Вред - нет – 2 балла

Польза - всем – 2 балла

Эффективность – доступно не всем – 1 балл

Новизна – улучшение – 1 балл

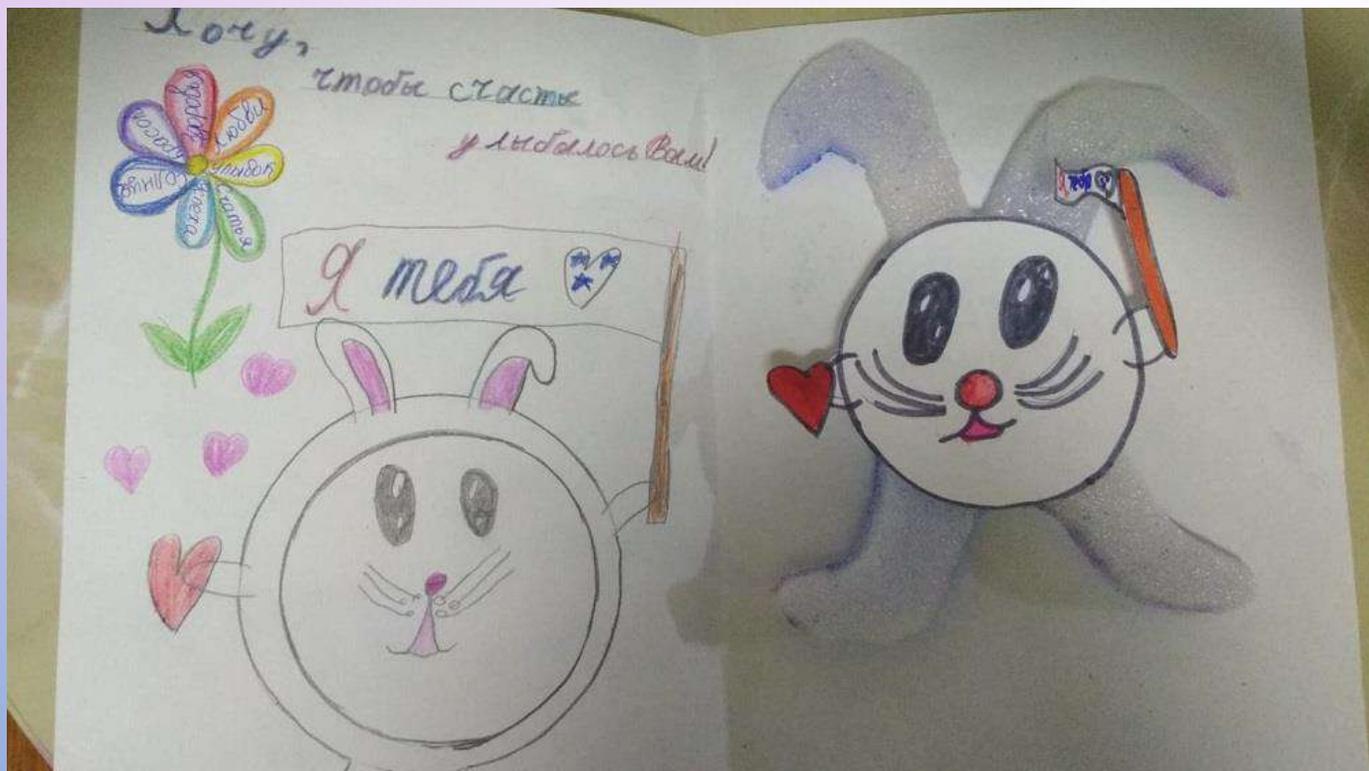
Оригинальность - авторское – 2 балл

Итого 8 баллов

Прототип игрушки в виде арт-бумеранга

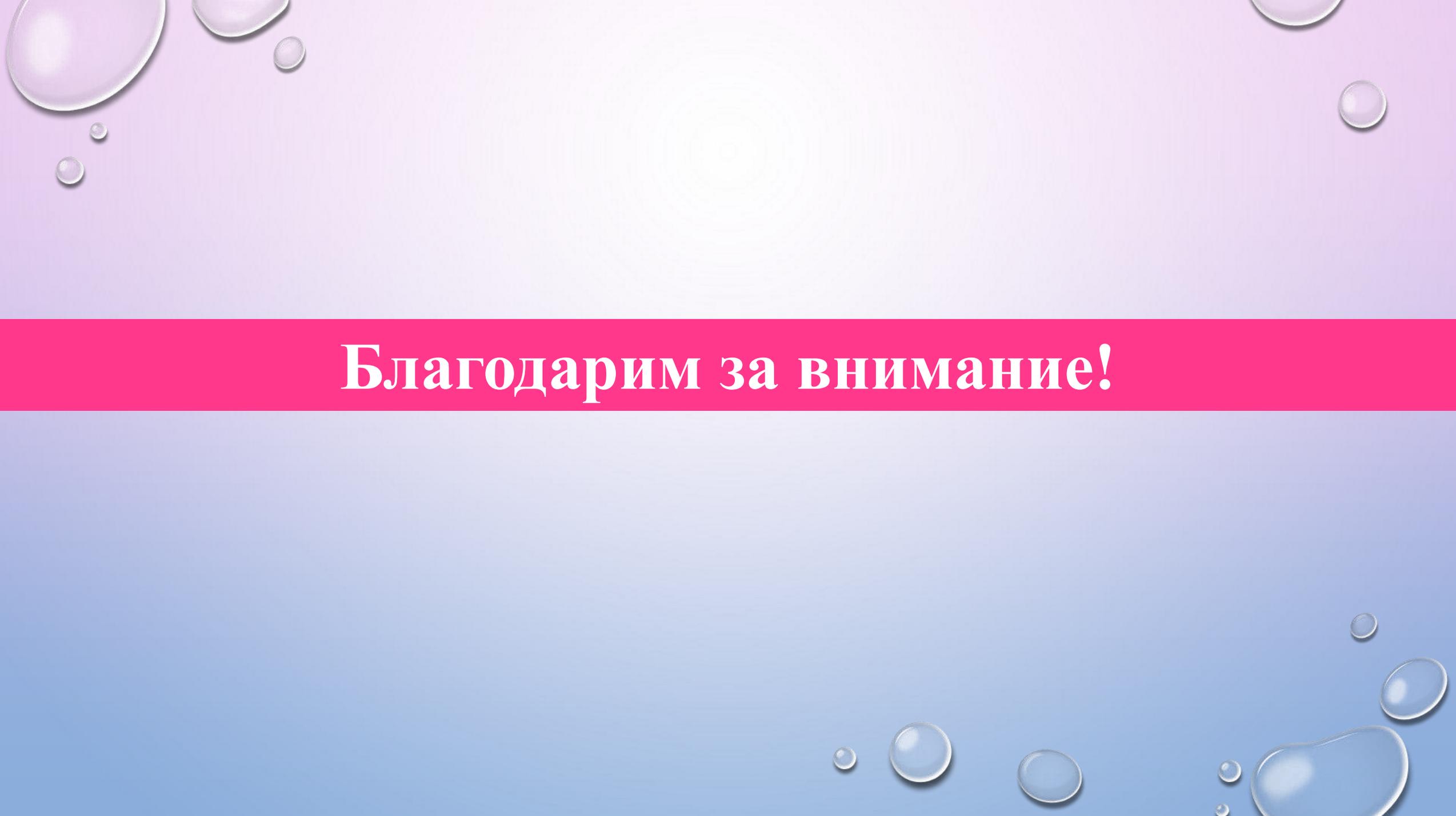


Эскиз открытки с арт-бумерангом



МОЕ ПОЖЕЛАНИЕ

Я желаю, чтобы игрушка приносила радость и тепло, чтобы человек не чувствовал себя одиноким



Благодарим за внимание!

Новая игрушка - многофункциональный осьминожка - обнимашка

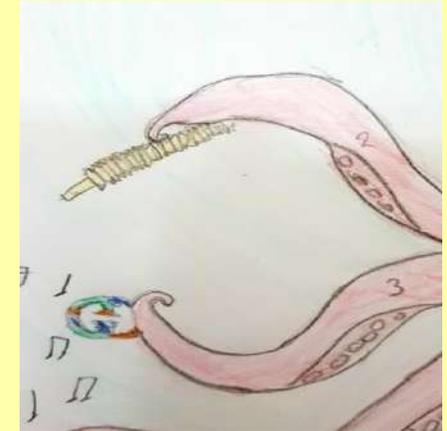
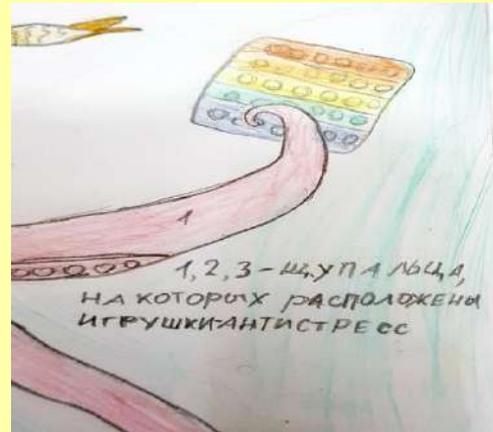


Работу выполнил:
Краснощёков Захар
ученик 2В класса
МБОУ «СОШ №9 г.Йошкар-Олы»

Одно щупальце у него
интерактивное.



На трех других находятся
различные игрушки - антистресс.



Два щупальца выполняют
функцию ног.

И еще двумя
он управляет, как руками

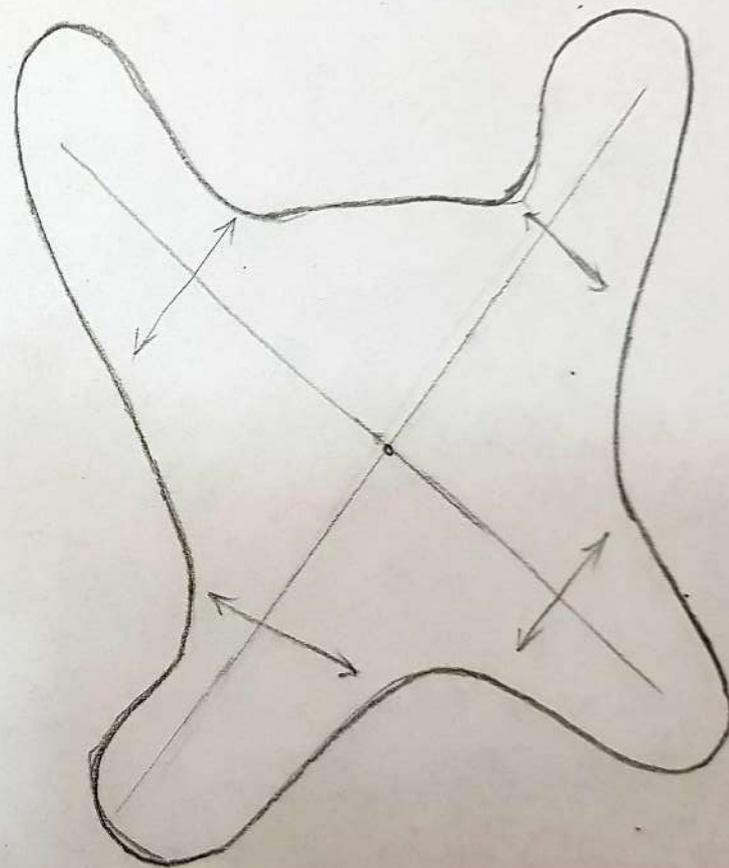


Разбор по изобретометру:

- Вред +2балла
- Польза +2 балла
- Эффективность +1балл
- Новизна +1 балла
- Оригинальность +1балл

Итого: 7 баллов

Прототип в виде бумеранга

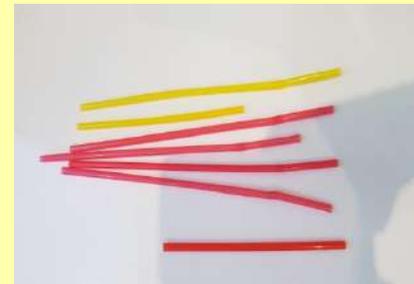


Эскиз открытки



Будьте здоровы телом и духом.
Просыпайтесь с улыбкой и
радуйтесь каждому новому дню.
Верьте в добро и совершайте
чудеса своими руками!

Я решил попробовать сделать подобное изобретение, совместить в одной несколько игрушек – антистресс, вот что у меня получилось.





**Спасибо
за внимание!**

Республиканский конкурс «Давайте изобретать!» в рамках социального проекта
«Экспериментальная образовательная творческая
площадка ТРИЗ. Lab. Изучай. Твори. Изобретай».

Шахматы – познавательно и весело!

Выполнил:

Тымбаев Захар, ученик 2 «в» класса

МОУ «Сернурская СШ №2 имени Н.А.Заболоцкого»

Руководитель:

Мухачева Ю.М., учитель начальных классов

Йошкар-Ола,
2021

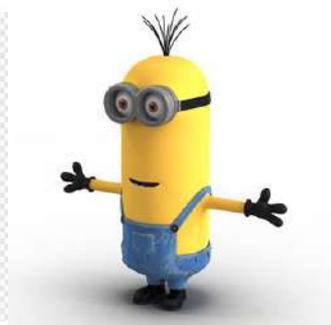
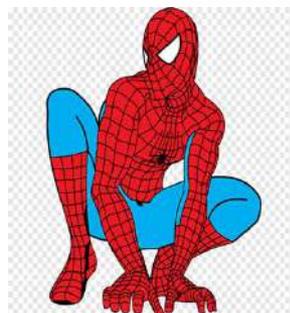


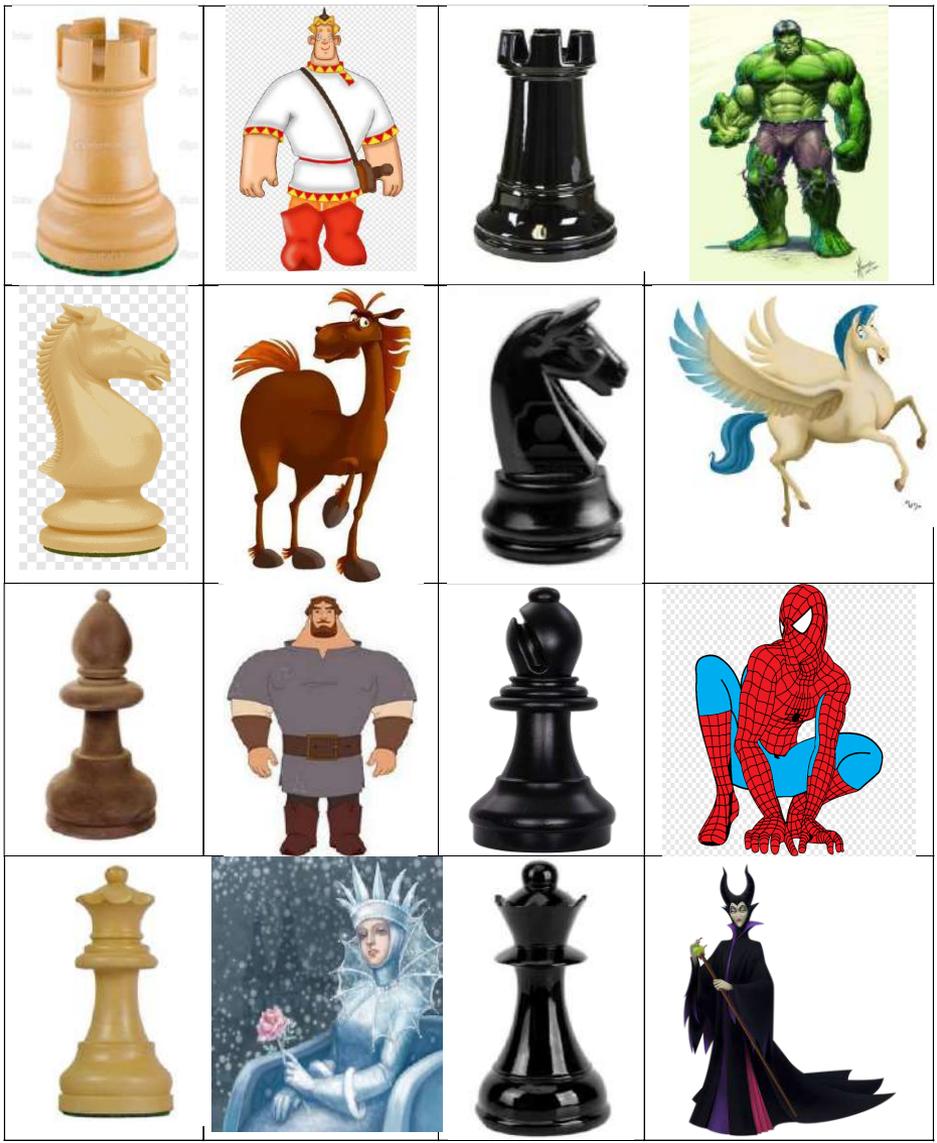


После проведения мастер-классов по курсу ТРИЗ у меня возникла идея улучшить игру шахматы. Сделать ее немного понятнее для детей. Особенно для тех детей, которые находятся в больницах и у которых есть серьезные проблемы со здоровьем. Часто нам, детям, сложно запомнить названия фигур и их разрешенные ходы.



Чтобы облегчить задачу и сделать обучение более увлекательным я соотнес шахматные фигуры с героями современных мультфильмов.





Белые фигуры – это российские герои, а черные – диснеевские.

ИЗОБРЕТОМЕТР (ПРИБОР ДЛЯ ОЦЕНКИ ИЗОБРЕТЕНИЙ)



- ✓ Вред данного улучшения минимальный. Оно не приносит вреда ни автору, ни другим людям, не вредит природе, не загрязняет окружающую среду.(+2)
- ✓ Пользу приносит всем. (+2)
- ✓ Эффективность – максимальная. В данном случае траты времени, денег и места небольшие.(+2)
- ✓ Новизна небольшая, т.к. это улучшенный вариант классической игры.(+1)
- ✓ Оригинальность, по нашим исследованиям – авторская. (+2)

Таким образом, проведя оценку по изобретометру, можно сделать вывод, что данное изобретательское решение приемлемое. Оно имеет 9 баллов.

Социальная открытка с арт-бумерангом





**Шахматы –
познавательно и весело!**

Мы очень надеемся, что наше изобретательское решение будет полезным детям. Игра в шахматы станет увлекательной и полезной. И ребята хоть ненадолго отвлекутся от своих проблем со здоровьем.



Спасибо за внимание!





Ёлка-обучалка

Выполнил:

ученик 2 «Г» класса

МОБУ «Медведевская СОШ №2»

Стрельников Александр

Руководитель:

учитель начальных классов

Этюева Аида Николаевна



АКТУАЛЬНОСТЬ

1. Все дети любят:

Праздник – Новый Год

Украшать ёлку

Получать сладкие подарки

Играть с мягкими игрушками

Играть и успокаивать себя с помощью игрушек-антистрессов

2. Не все дети любят:

Сидеть за книжками и учить цифры, буквы

Составлять, придумывать тексты, рассказы, описания

Проблема

- Как научить детей читать, считать, составлять рассказы в непринуждённой обстановке?

Основная идея решения проблемы с помощью «Ёлки-обучалки»

- 1. Игрушка – антистресс*
- 2. Возможность украшения ёлки:*
 - ✓ Конфетами*
 - ✓ Цифрами*
 - ✓ Буквами*
- 3. Составление сюжета сказок у ёлки с помощью других игрушек*



Плюсы и минусы изобретения

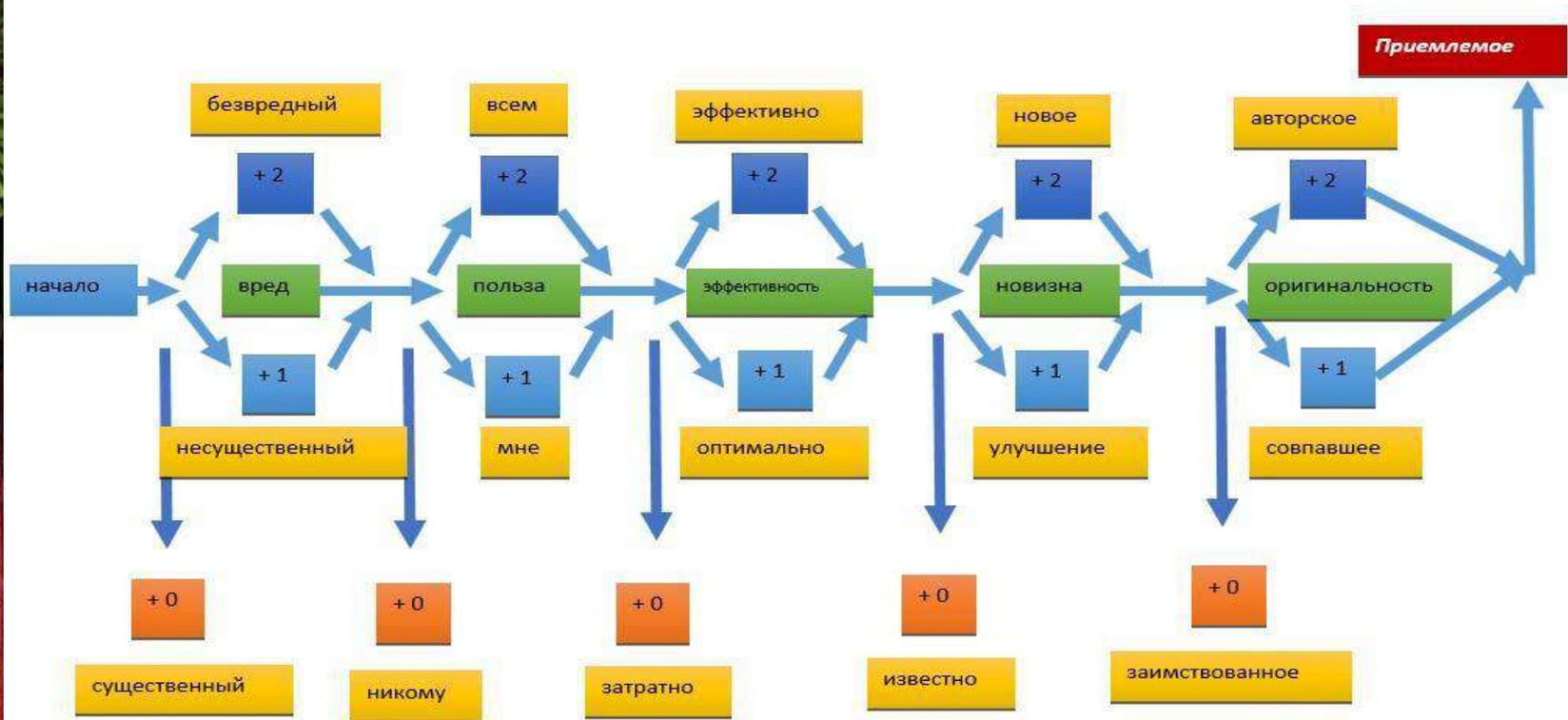
- + Тактильные ощущения;
- + Возможность украшения ёлки детьми по их желанию;
- + Возможность изучения цифр, развития вычислительных навыков;
- + Возможность изучения букв, развитие читательских навыков
- + Развитие коммуникативных навыков;
- + Развитие умений составлять рассказы;
- После долгого использования игрушка может порваться и могут рассыпаться все крупы

The background is a dark red, wood-grained surface. In the top-left corner, there are several green pine branches. In the top-right corner, there is a golden bell with a red and white patterned ribbon tied around its handle. The ribbon also appears in the bottom-right corner.

Приёмы фантазирования

- Изменяй признак*
- Найди помощника*
- Добавь работу*
- Объединяй*

Оценка изобретения «Ёлки-обучалки»



Вред	Польза	Эффективность	Новизна	Оригинальность	ИТОГО
2	2	2	2	2	10

Прототип игрушки в виде бумеранга

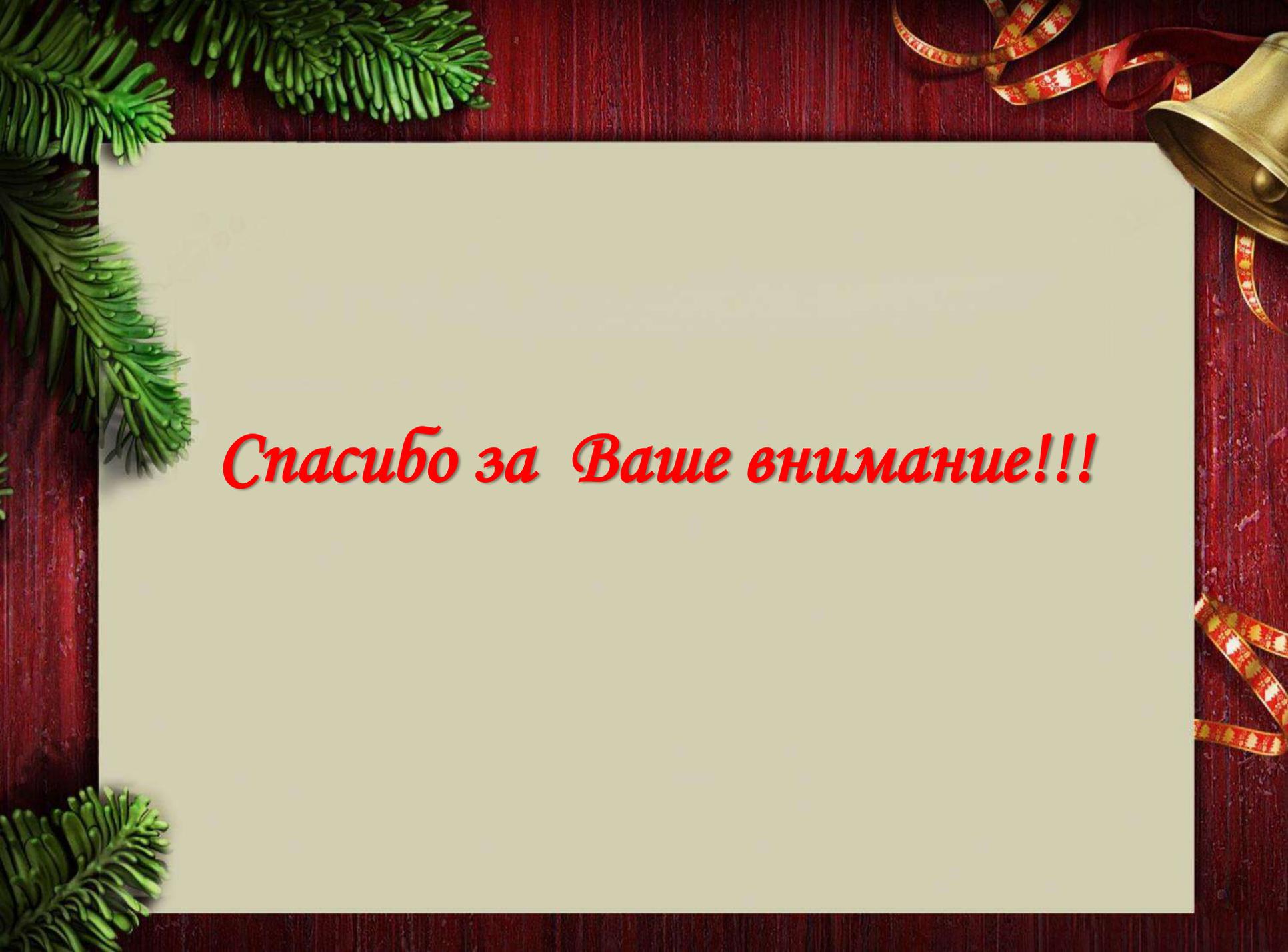


Социальная открытка с бумерангом – игрушкой



Социальная открытка с бумерангом – игрушкой





Спасибо за Ваше внимание!!!