



Конспект занятия «Жилой дом»

Цель: освоить игры на основе универсальной модели описания объекта "Жилой дом"

Программное содержание:

- упражнять в подборе антонимов, объяснении возможностей сочетания противоположностей в одном объекте;
- выявлять в существующих знакомых объектах недостатки, рассматривать их как основу для творческой задачи; учить строить прогноз развития объекта на разных уровнях идеальности;
- формулировать на полуактивном этапе ИКР (идеальный конечный результат для решения творческой задачи), выдвигать идеи технической реализации решения.

Блок 1. Игра "Наоборот" (проводится с мячом)

Задача: назвать слово с противоположным значением. Объяснить каждую пару: как сделать дом ярким? И чтоб тот же дом был бледным? (Яркие краски снаружи, бледные - изнутри); оригинальная архитектура и оформление в пастельных тонах; на освещённом солнечном пригорке и с малым числом приборов освещения...

- яркий - бледный,
- тусклый, темный,
- новый - старый,
- ясный - мрачный,
- на юге - на севере,
- в шумном месте - в тихом месте,
- ширящийся - сужающийся,
- широкий - узкий,
- шершавый - гладкий,
- чистый - грязный,
- часто встречающийся - редко встречающийся,
- упрощенный - усложненный,
- построенный - разрушенный,
- сухой - мокрый,
- свой - чужой,
- светлый - темный,
- купленный - проданный,
- полный (людей) - пустой,
- опускает (лифт) поднимает,
- красивый - безобразный,
- изнутри - снаружи,
- дорогой - дешевый,





"Перевертыши"

В доме можно в тишине заниматься любимым делом, это хорошо, почему?

Потому что можно сделать интересную поделку.

Можно сделать интересную поделку, это плохо, почему?

Она может сломаться.

Поделка сломается, это хорошо, почему?

Потому что есть возможность потрудиться над чем-нибудь еще.

Блок 2. Логика системного мышления по объекту

Основная функция - защита человека от неблагоприятных внешних факторов.

Подсистема: стены, пол, двери, лестницы, потолки.

Надсистема:

- по месту: находится в населенных пунктах;

- по назначению: здания и сооружения.

Прошлое: пещеры, землянки, шалаши.

Будущее (три уровня идеальности - разрешение имеющихся проблем, прогнозирование идеальной системы, свёртывание функции).

Творческие задачи по улучшению имеющегося:

Дом маленький. Как сделать его большим, без дополнительных затрат строительных материалов? (Повесить кругом зеркала: это зрительно увеличит помещение).

Дом периодически нужно часто ремонтировать, это требует затрат. Как их уменьшить? (Дом-строитель, сам себя ремонтирует).

В доме должно быть тепло, но батареи выглядят некрасиво. (Отопительная система спрятана в пол и стены).

Много мебели в квартире, она занимает много места. (Мебель multifunctional или встроенная).

Идеальная система: жилища нет, а его основная функция выполняется:

■ человек сам может вокруг себя создавать поле, которое защитит его, если понадобится;

■ человек будет реагировать на внешние воздействия таким образом: когда холодно, он перемещается туда, где светит солнце и нет дождя;

■ одежда будет водо- и холодоустойчивая;

■ целые города - комплексы межгалактические, внутри такого комплекса люди и живут;

■ подземные бункеры, где живут люди, а на земле - чистый воздух и леса, по которым не ездят машины;

■ подводный город на морском дне.





Свертывание функции: объекта нет, потому что отпадает потребность:

планета - дом, друг.

каждой семье по отдельной планете.

Окна должны быть большими, чтобы было светло, и должны быть маленькими, чтобы было тепло, и не задувал ветер (стеклянные стены и потолки).

Дом должен быть большим, чтобы могло жить много людей, и должен быть маленьким, чтобы занимать на земле мало места (высотные дома).

Дом должен быть, чтобы давать людям кров, и не должен быть, чтобы на земле было много деревьев (подземные и подводные города, межгалактические станции).

У дома должны быть стены, чтобы было тепло, и не должно быть стен, чтобы был хороший вид из окна, чтобы было больше света. Окна должны быть большими, чтобы в доме было много солнца, и не должны быть большими, чтобы не было видно, что делается в доме (тонируемые стекла).

В доме нужно убирать, чтобы был порядок, и не нужно убирать, потому что не хочется и чтобы не уставать (игрушки с магнитами, летающие, управляемые голосом: поиграл - и она сама на место встала).

Дверь в доме должна быть закрыта, чтобы не пускать чужих и не должна быть открыта, чтобы могли пройти хозяева (двери нет, стена реагирует на биополе хозяина).

Воспитатель подводит итог: дети вместе с воспитателем выявили много противоречий, задач, на которые нужны ответы. А чтобы легче было ответить, они будут изучать архитектуру и в процессе изучения постараются решить все задачи.

