**Балабақшада ТРИЗ технологиясы**

Мектеп жасына дейінгі балаларға арналған ТРИЗ - бұл бағдарламаның тиімділігін арттыруға, балалар қызметінің түрлерін әртараптандыруға, балаларда шығармашылық ойлауды дамыта алатын ойындар, іс-шаралар мен тапсырмалар жүйесі, технология жеке тұлғаға бағытталған тәсілді табиғи түрде жүзеге асыруға мүмкіндік береді, бұл әсіресе мектепке дейінгі білім берудің , мемлекеттік білім беру стандарты тұрғысынан маңызды.

ТРИЗ - бұл бірегей құрал:

- қарапайым емес идеяларды іздеу,

- көптеген шығармашылық мәселелерді анықтау және шешу,

- шығармашылық ойлауды дамыту, шығармашыл жеке тұлғаны қалыптастыру.

Балалармен жұмыс жасаудың негізгі құралы - педагогикалық ізденіс. Мұғалім балаларға дайын тапсырмалар бермеуі және оларға шындықты ашпауы керек, оны қалай табуға болатындығын үйретуі керек. Баланың сұрағына жауап беруге асықпау керек, балаға сұрақтың түбіне, сұрақтың шындығына жетуге мүмкіндік беру керек, жетекші сұрақтармен балаға өздігінен жаңалық ашуға көмектесу керек.

ТРИЗ-дің негізгі функциялары

1. Кез-келген күрделіліктегі шығармашылық және өнертапқыштық мәселелерді шешу және нұсқаларды қолдану.

2. Техникалық жүйелердің дамуын болжау және перспективалық шешімдер (соның ішінде принципиалды жаңаларын) алу.

3. Шығармашыл адамның қасиеттерін дамыту.

ТРИЗ, бір жағынан, ойын-сауық ойын, екінші жағынан, баланың ақыл-ой әрекетін шығармашылық арқылы дамыту.

ТРИЗ-дің оң аспектілері:

- идеялар шеңбері балаларда байыды, сөздік қоры артады, шығармашылығы дамиды.

- ТРИЗ диалектика мен логиканы қалыптастыруға көмектеседі, ұялшақтықты, оқшаулануды, жасқаншақтықты жеңуге көмектеседі; кішкентай адам өз көзқарасын қорғауды үйренеді, ал қиын жағдайларға тап болған кезде ол өзіндік шешімдерді өз бетінше табады.

- ТРИЗ көру арқылы қабылдау, себептік, эвристикалық ойлауды дамытуға ықпал етеді; есте сақтау, елестету, басқа психикалық процестерге әсер етеді.

ТРИЗ-әдіснамасының негізгі кезеңдері

1. Мәнін табу

Балалар проблемаға тап болады (шешуді қажет ететін сұрақ. Әркім әр түрлі шешім іздейді, шындық деген не?

2. «Дубльдің құпиясы» - қайшылықтарды анықтау: жақсы немесе жаман

Мысалы: күн жақсы және жаман. Жақсы - қызады, жаман - күйіп кетуін мүмкін

3. Қарама-қайшылықтарды шешу (ойындар мен ертегілердің көмегімен).

Мысалы: қолшатыр жаңбырдың астында бізді жасыру үшін үлкені керек, бірақ сонымен бірге сөмкеге салып жүру үшін ықшамды қолшатыр қажет. Бұл қарама-қайшылықтың шешімі - қолшатыр.

Опциондарды санауды белсендіру әдістері

Олар іс жүзінде шығармашылық процесті шектеулі түрде болса да басқаруға болатындығын дәлелдеді. Бұл әдістерге мыналар жатады:

• Фокустық нысандардың әдісі;

• морфологиялық талдау;

• Миға шабуыл;

• Жүйелік оператор;

• Қарама-қайшылықтар әдісі.

ФОКАЛДЫҚ НЫСАНЫҢ ӘДІСІ

Психологиялық инерцияны жоюға көмектесетін активтендіру әдістерінің бірі - фокалды нысандар әдісі.

Әдістің мәні келесіде. Біздің алдымызда жақсартуды қажет ететін нысан тұр. Жақсарту үшін басқа нысандардың қасиеттері осы нысанға ауысады, оған онымен ешқандай байланысы жоқ. Күтпеген комбинациялар қызықты нәтижелер береді.

Фокустық объект әдісін қолдана отырып, объектілерді немесе бөлшектерді жақсарту үшін келесі ережелерді сақтау қажет.

1. Нысанды, мысалы алманы қарастыра немесе өзгерте отырып, біз алмаға ешқандай қатысы жоқ басқа нысанды ерікті түрде таңдаймыз (2 - 3 нысан).

2. Мен басқа пәнді қалай таңдаймын? Бұл кез-келген кітаптан кез-келген сөз болуы мүмкін (оны оқи алатын балалар таңдай алады). Сіз суреттер салынған карточкаларды ұсына аласыз, ойыншықтарды немесе жарқын заттарды орналастыра аласыз және олардың кез-келгенін (кез-келгенін) тез атауды сұрай аласыз.

3. Табылған заттар 5-10 анықтаманы таңдай отырып, балаларды сипаттауға шақырамыз. Балаларға көмектесу үшін сіз олардан: «Ол кім (ол, олар?»), Мысалы, «пингвин» сөзін сұрай аласыз. Біз тақтаға жазамыз немесе (сурет, белгілер, ойыншықтар) қоямыз таңдалған анықтамаларды ілеміз ол оның қимыл әрекетін айтады: секіру, жүгіру, ұшу, жүзу, күлу, қамқорлық.

4. Нәтижесінде алынған тіркестерді ескере отырып, нысан үшін таңдалған анықтамаларды алмастырамыз: алма секіреді, алма ұшады, алма күледі, алма , өзгермелі алма, қамқор алма. Сіз барлық сөз тіркестерін талқылай аласыз немесе ең қызықтысын ала аласыз.

5. Қажетті (немесе қызықты) сөз тіркесі табылғаннан кейін, алмаға қажетті қасиеттерді беру керек. Ол үшін оған өзіне тән емес элементтерді «енгізу» керек, бұл балалар қарастыратын нысанды өзгертеді.

«Ұшатын алма» - сізге қанаттар керек, доп сияқты үрлеп, жіппен байлаңыз; алма ішінде бос, бір ғана қабығы қалды - ол жеңіл.

«Алма жүгіреді» - алманың аяғы өскен.

«Күліп тұрған алма» - оның аузы мен көзі болуы керек.

Сіз бағыттардың бірінде жұмыс жасай аласыз

- барлық сөз тіркестерін қарастыру, табиғатта олар үшін нақты аналогты табу, фантастикалық объект ойлап табу;

- көркем шығармалардың қайсысында ұқсас нысандар бар екенін есте сақтаңыз;

- өзіңізге ұнайтын сөз тіркестерінің бірін таңдаңыз (немесе әдеттен тыс) және ол туралы сипаттама (баяндау) әңгіме құрастырыңыз;

- нысан туралы сюжет құрастырған кезде анықтамаларды қолданыңыз (жартылай немесе толық).

**Морфологиялық талдау**

Бұл әдістің мақсаты - қарапайым санау арқылы ескерусіз қалуы мүмкін проблеманың барлық мүмкін болатын шешімдерін анықтау.

Мектепке дейінгі кезеңде морфологиялық қораппен жұмыс істеу үшін фланелеграфты қолдану да ыңғайлы.

**Миға шабуыл әдісі**

Психологиялық инерцияны жоюға және қысқа мерзімде жаңа идеялардың максималды санын алуға мүмкіндік беретін ең танымал әдіс - миға шабуыл.

Миға шабуыл жасауды бастамас бұрын міндетті түрде сұрақ қойылады.

Балалармен ми шабуылы кез-келген мәселені шешуде (күнделікті немесе ертегі, ойын кезінде - сабақ кезінде, актіні, өмірдегі оқиғаны немесе көркем шығармадағы оқиғаны талқылау кезінде жоспарланбаған түрде орын алуы мүмкін).

Балалармен ми шабуылының ерекшелігі - олардың өздері, талқылау кезінде айтылған ойларды түзетеді, талдайды.

**Жүйелік оператор**

Жүйе - бұл жекелеген элементтердің қасиеттеріне төмендетілмейтін белгілі бір қасиеттері бар өзара байланысты элементтер мен объектілер жиынтығы. Мысалы, вазадағы гүлдер - белгілі бір тәртіпте жиналған заттар жүйесі. Қабылдауды үш экран арқылы ұсынуға болады: жүйе,белсенді, кіші жүйе.

Өмірде мектеп жасына дейінгі балалар күн сайын көптеген мәселелерге тап болады, оларды бағалаудың өзіндік критерийлерін жасайды және шешімін табады. Балаларды объектімен немесе құбылыспен жан-жақты таныстыруға, әдетте, жүйелік талдау әдісі көмектеседі. Ол сізге, мысалы, ойыншықтың жасалу тарихына үңіліп, оны егжей-тегжейлі бөлшектеуге, тіпті болашақ ойыншықтың «дизайнын» жасауға мүмкіндік береді.

Сіз жүйелік анализді кіші топта қолдана аласыз.

**Қарама-қайшылық әдісі:**

1. «Жақсы-жаман» ойыны

«Жақсы-жаман» ойыны мектеп жасына дейінгі баланы үнемі бір затты, әрекетті, жаман және жақсы жақтарын табуға мәжбүр етеді. Мұндай ойын біртіндеп балаларды қоршаған әлемдегі қарама-қайшылықтар туралы түсінікке жеткізеді.

«Жақсы немесе жаман» ойыны бірнеше кезеңде жүзеге асырылады.

І кезең. Балада тұрақты ассоциацияларды, жағымды немесе жағымсыз эмоцияларды тудырмайтын объект таңдалады. Мұндай нысандар мыналар болуы мүмкін: қарындаш, шкаф, кітап, шам және т.с.с. Барлық ойыншылар ұсынылған нысан кем дегенде бір рет «жаман» және «жақсы» дегенді атауы керек; сізге ұнайтын және ұнамайтын нәрсе; бұл ыңғайлы және қолайсыз және т.б.

II кезең. Балаларға ойынға арналған заттар немесе құбылыстар ұсынылады, олар баланың бойында тұрақты жағымды немесе жағымсыз эмоцияларды тудырады, бұл бірмәнді бағалауға әкеледі: қуыршақ - «жақсы», дәрі - «жаман» және т.с.с. бұл жағдайда пікірталас жалғасады бірінші сатыдағы тәртіпті және сол сияқты, ересек адам ғана балаға заттың немесе құбылыстың басқа, жақсы немесе жаман жағын көруге көмектесуі керек.

III кезең. Балалар қарапайым заттар мен құбылыстардың қарама-қайшылықты қасиеттерін бөліп көрсетуге үйренгенде, олар осы заттар мен құбылыстардың орналасу жағдайларына байланысты жағымды және жағымсыз қасиеттерді қарастыруға ауыса алады.

IV кезең. Ойын балалар тобын екі командаға бөлумен өткізіледі. Ойын барысында бір команда тек оң, ал екіншісі талқылауға ұсынылған заттың немесе құбылыстың тек жағымсыз жақтарын атайды.

 **«Қарама-қарсы мағыналар» қабылдауы.**

«Қарама-қарсы мағыналар» әдістемесі - балаларға қоршаған шындықтағы заттар мен құбылыстар арасындағы қайшылықтарды түсінуге мүмкіндік беретін тағы бір ТРИЗ құралы. Бұл техниканы мектеп жасына дейінгі балалар өте жақсы меңгереді.

ТРИЗ-дің кез-келген әдістер мен теориялардан түбегейлі айырмашылығы - бұл жеке әдістердің, іс-әрекеттердің, дағдылардың жиынтығы емес және оларды рәсімдеу емес, көптеген әдістерді, соның ішінде педагогикалық мәселелерді шешуге болатын әдіс жасауға тырысу, жаңа идеяларды табу және үнемі шығармашылықта болу.Ойлау дағдыларын игере отырып, балалар проблемалары деңгейінде мәселелерді шешу принципін дамыта отырып, бала үлкен өмірге толық қаруланған болады.