**МЕТОДЫ ТРИЗ**

***ЭВРОРИТМ***- ЭТО ЭТАЖНОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИДЕЙ.

Данный метод позволяет развивать мышление и фантазию детей, позволяет детям побыть в роли изобретателя. Эвроритм даёт возможность научить детей системно мыслить направляет мыслительные действия дошкольников на поиск новых, не шаблонных решений.

И сейчас мы попробуем с вами на практике применить данный метод к обучению детей финансовой грамоте

Перед вами на экране модель Эвроритма состоящая из 9 этажей. У каждого этажа есть свой код: 1 этаж это –«дело», 2 этаж это- «части»…..

НО ТАК КАК ДЕТИ МНОГИЕ НЕ УМЕЮТ ЧИТАТЬ ПРЕДЛАГАЮ ВАМ МОДЕЛЬ ЭВРОРИТМА ЗАКОДИРОВАННОГО В КАРТИНКАХ

Сейчас мы с вами используя Эвроритм выстроим 9 этажный дом к понятию «БАНК»

1. ЭТАЖ «ДЕЛО»- зачем нужен банк каким важным делом он занимается.

2.ЭТАЖ «ЧАСТИ»- из чего состоит, какие части входят в банковскую систему.

3. «ДРУЗЬЯ»- разновидности банков.

4. «SOS» - система не выполняет свою функцию из за отключения электроэнергии

5. «ВОЛШЕБНИК»- как можно улучшить работу банка .

6 «НЕУДАЧНИК»- банк есть, но почему-то нет клиентов.

7. «ОДИН»- если бы в мире остался один единственный банк

8. «ПОМОЩНИК»- как люди могут помочь друг другу без банка

9. «ДЕЛО НЕ НУЖНО»- что было бы если бы не было банков .

***2. СИСТЕМНЫЙ ОПЕРАТОР -*** это один из методов развития системного логического мышления дошкольников , позволяющее видеть объект одновременно в структурном , функциональном, временном аспектах. Данный метод мы не однократно с вами рассматривали , ну а сейчас мы попробуем его применить в освоении азов финансовой грамотности.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 6 Прошлое надсистемы | 3 Надсистема Массовое использование внутри и вне помещений | 9 Будущее надсистемы |
| 4 Прошлое системы | 1 Система  ДЕНЬГИ | 7 Будущее системы |
| 5 Прошлое подсистемы  Золото, серебро, бронза  медь и др. | 2 Подсистемы | 8 Будущее подсистемы |

***3.МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ.***

**Метод** морфологического ящика (морфологический анализ) основан на подборе возможных решений для отдельных частей задачи (так называемых морфологических признаков, характеризующих устройство) и последующем систематизированном получении их сочетаний (комбинировании). Определение не очень понятное, но дальше на примерах мы его проясним.

Знакомство с морфологической таблицей следует начинать с простой одномерной таблицы – «Волшебной дорожки». На ней можно установить любые показатели: цвет, **форму**, размер, материал и др. в зависимости от цели занятия. По этой дорожке путешествует Герой (объект) и с ним происходят самые невероятные изменения.

Постепенно работа с морфологическими таблицами усложняется: вводятся новые показатели, увеличивается их количество. Так как малыши еще не умеют читать, очень хорошо **использовать** моделирование для обозначения необходимых элементов или **использовать предметные картинки**.









