

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 56»

(МАДОУ № 56)

40 лет Победы ул., д. 28а, г. Красноярск, 660132, тел./факс (8-391) 234–55–57,

e-mail: dou56@mailkrsk.ru, ОГРН 1162468094470, ИНН/КПП 2465149737/246501001

Паспорт Дидактической игры «Круги Луллия»



Автор-разработчик:

Воспитатель первой категории Михайлова Ю.М.

Красноярск, 2022

Пояснительная записка к дидактической игре «Круги Луллия»

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Одна из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных учреждениях, согласно вступившему в силу ФГОС - воспитание нового поколения детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Но проблема заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления у всех детей посещающих детские сады.

Дошкольный возраст уникален, поскольку как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка. Ум детей не ограничен «глубоким образом жизни» и традиционными представлениями о том, как всё должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере решить эту проблему. Необходимо применение новых форм, методов и технологий.

В системе образования детей дошкольного возраста появились новые игры и развлечения. Дети легко осваивают информационно-коммуникативные средства, и традиционными наглядными средствами их сложно удивить. Поэтому педагог должен искать интересные детям и в тоже время несложные способы развития ребенка. Вместе с тем, особую актуальность представляет выбор дидактических средств для детей, имеющих особые образовательные потребности.

Предлагаем вашему вниманию систему игровых заданий и упражнений, созданных на основе изобретения Р. Луллия - "Круги Луллия". Свое название изобретение получило в честь имени своего создателя - Раймунда Луллия (поэт, философ, мыслитель, 13 век). В 13 веке французский монах создал логическую машину в виде бумажных кругов.

Дидактическое пособие может быть использовано как средство познавательного развития в работе с детьми дошкольного возраста. Пособие предназначено для детей от 2-5 лет, по формированию у детей понятий, связанных с признаками объектов и изменением их значений и проявлений, создано в рамках адаптации методов теории решения изобретательных задач

(ТРИЗ). Данная методика - это игры на основе кругов Луллия и разнообразных картинок. Нас заинтересовали круги Луллия и захотелось сделать их. Мы изготовили их из фетра и картона. Разместили круги, картинки. И стали применять их в своей работе с детьми. Именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя окружающий мир.

Основная часть работы с дидактическим пособием - создание педагогических условий для освоения детьми мыслительных операций преобразования признаков и их значений при познании окружающего мира и для решения проблемных ситуаций.

Круги Луллия - одно из средств развития интеллектуально-творческих способностей детей, развития речи. Задачами в обучении ставятся в соответствии с содержанием образовательной деятельности на каждом возрастном этапе.



Пособие представляет собой круги закреплённые на картоне. Принцип изготовления игры заключается в следующем. Вырезанные из картона круги разбивают на 4.6.8 секторов. Для изготовления пособия возьмите 2 прямоугольных куска картона шириной, равной диаметру ваших колец (пластинок), и длиной на 2-4 см меньше двух диаметров колец. На нижней пластине, в местах предполагаемых центров колец, укрепите штыри. Вырежьте в крышке окошко так, чтобы были видны совмещенные картинки. Крышка свободно накрывается.

Оборудование необходимое для проведения любой игры может применяться вариативно, так как все игры разработаны для многоцелевого использования.



Актуальность: В современной педагогической практике всё больше используются устаревшие модифицированные пособия для детей младшего и среднего возраста. Умение классифицировать – одна из составляющих творческих способностей человека. Дети не могут пользоваться имеющимися у них знаниями, так как они разобщены, не востребованы в полной мере. Круги Луллия – одно из средств развития интеллектуально – творческих способностей детей, предложенное авторами ТРИЗ для использования в дошкольных учреждениях. Это пособие вносит элемент игры в образовательную деятельность, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу. Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.

Цель пособия:

- содействовать расширению представлений по формированию у детей понятий, связанных с признаками объектов и изменением их значений. Нельзя не отметить и универсальность игрового материала, используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится это пособие, оно яркое, креативное, они с удовольствием самостоятельно заменяют картинки на кольцах, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры.

Игровые упражнения с детьми по кругам этого пособия решают следующие задачи:

- формирует понятие "признак", знакомит с именами признаков.
- учит восприятию проявлений признака в конкретном объекте, его типичности и парадоксальности, нахождению причинно-следственных связей между объектами.
- развивает навыки фантастического преобразования объектов;
- формирует способность увидеть суть проблемы;
- развивает познавательную активность;
- развивает представления о сенсорных эталонах;
- обогащает активный и пассивный словарь ребенка;
- формирует способность решать проблемные ситуации;

Формы организации образовательной деятельности:

- образовательные ситуации (например по речевому и познавательному развитию);
- игровые обучающие ситуации;
- самостоятельная игровая деятельность детей.

Подготовка к игре:

1. Установить пособие на столе.
2. Поднять крышку.
3. На круги сверху уложить выбранные картинки.
4. Закрыть крышкой.
5. Раскручивать за выступающие справа и слева края пластинок и подбирать картинки по заданию.

Можно выделить этапы участия педагога в играх с "кругами":

- педагог непосредственно участвует в игре. Предлагает ее, рассказывает правила, ее развитие, окончание, распределяет участие, помогает оформить ее словесно.
- воспитатель косвенно воздействует на поведение и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях. Дети выбирают ведущего, устанавливают очередность в игровых действиях, и оформляют результат игры в речи.
- воспитатель осуществляет общий контроль на занятии или в свободной игровой деятельности. Дети самостоятельно планируют, развивают и завершают игру, сопровождая ее высказываниями и используя речевые умения и навыки, полученные в работе с кругами.
- воспитатель осуществляет обучающее руководство познавательными играми и создает условия для проявления речевой активности детей, углубления и расширения их игровых интересов, для усвоения навыков произвольного поведения и воспитания правильной речи.

Варианты дидактических игр на основе кругов Луллия.

- **Дидактическая игра "Кто где живёт?"**

Задачи: закреплять умение различать домашних и диких животных, правильно называть их, знать место обитания, название жилища; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать животного на ней. Определить домашнее или дикое животное. Подобрать картинку с нужным жилищем с правой стороны путём вращения круга. Правильно назвать жилище.

- **Дидактическая игра "Кто что ест?"**

Задачи: закреплять знания детей об образе жизни животных, об их питании; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку слева, назвать животного на ней. Подобрать картинку с едой для этого животного справа путём вращения круга.

- **Дидактическая игра "Мамы и их детёныши"**

Задачи: упражнять в соотнесении взрослого животного и детёныша, в правильном образовании названия детёнышей, используя суффиксы –онок-, -ёнок-, -ата-, -ята-, -ок-; развивать логическое мышление, мелкую моторику пальцев рук, словарный запас.

Ход игры: сначала ребёнок рассматривает изображение взрослого животного слева, узнаёт и правильно называет его. Определяет, к каким животным относятся: к домашним или диким. Затем вращает правый круг с картинками детёнышей животных. Находит нужного детёныша, останавливает круг, правильно называет детёныша.

- **Дидактическая игра «Чей хвост?»**

Цель игры: расширение и активизация словаря, использование прилагательных.

Ход игры : игра проводится с парой детей. На первом круге картинки животных, а на втором круге хвосты этих животных. По правилам игры нужно подобрать хвост. Все действия сопровождать речью,

- **Дидактическая игра «Профессии»**

Цель: формировать представление о том, что такое профессия; вызвать интерес к разным профессиям; обогащать словарный запас детей; совершенствовать умение чётко отвечать на поставленные вопросы; воспитывать уважение и значимость к людям разных профессий.

Ход игры : игра проводится с парой детей. На первом круге картинки профессий, а на втором круге предметы этих профессий. По правилам игры нужно подобрать правильный предмет к профессии. Все действия сопровождать речью.

- **Дидактическая игра «Что к чему»**
- **Дидактическая игра «Часть-целое»**
- **Дидактическая игра «Кто чем управляет»**
- **Дидактическая игра «Найди тень»**
- **Дидактическая игра «Времена года»**