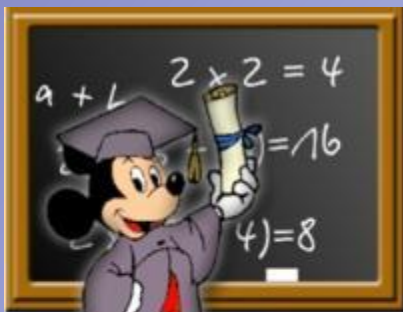




Игровая технология «ТРИЗ»

в детском саду.

Кольца Луллия



5
Б



Подготовила:

Альмяшева Ольга Александровна –
воспитатель муниципального
дошкольного образовательного
учреждения
«Детский сад №359 Советского района
Волгограда»



В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Оказывается, ее можно прекрасно использовать как средство развития речи у детей. «Кольца Луллия» — это что-то вроде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять ее даже в детском саду. А эффект огромен — познание языка и мира в их

ВЗАИМОСВЯЗИ



Раймонд
Луллий



В массовой педагогической практике фиксируется проблема развития творческих способностей детей дошкольного возраста. Это больше всего связано с отсутствием системы методов, которыми можно было увлечь ребенка творческой деятельностью. Дети не могут пользоваться имеющимися у них знаниями, так как они разобщены, не востребованы в полной мере и, следовательно, не являются основой для дальнейших мыслительных операций. Развитие мышления невозможно без формирования умственных операций. Умение классифицировать – одна из составляющих творческих способностей человека.

Кольца Луллия – это средство многофункционального характера, его можно применять для воспитания и развития детей по всем разделам программы. С помощью этой игры стало возможным обогатить условия для возрастающей роли интеллектуального развития ребенка и его познавательных интересов

Кольца Луллия – одно из

средств развития интеллектуально – творческих способностей детей, предложенное авторами ТРИЗ и РТВ для использования в дошкольных учреждениях. Это пособие вносит элемент игры в образовательную деятельность, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу.



Игра предназначена как для работы с подгруппой детей, так и для самостоятельной детской деятельности

Пособие используется в работе с детьми 3-7 лет в непосредственной образовательной деятельности педагога с детьми, а также в режимных моментах. Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.

Для изготовления пособия были взяты два прямоугольных куска фанеры шириной, равной диаметру колец(так же вырезанных из фанеры), и длиной на 2—4 см меньше двух диаметров колец



В верхнем прямоугольнике вырезано окошечко так, чтобы были видны совмещенные картинки. Крышка укреплена на небольших петельках.. Круги удобно вращать за выступы, которые образуются в результате того, что ширина пособия на 2—4 см меньше



Правила игры (одинаковые во всех темах):

1. Установить пособие на столе.
 2. Поднять крышку.
 3. На круги сверху уложить выбранные кольца с картинками.
 4. Закрыть крышкой.
 5. Прокрутив первый диск в окошечке устанавливается картинка, а прокручивая второй диск, ребенок
- ный ответ.



Цель использования пособия: формирование представлений дошкольников об окружающем мире; развитие творческого мышления и воображения; обогащение словарного запаса; формирование элементарных математических и экологических представлений



Нельзя не отметить универсальность игрового материала. Используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится это пособие. Они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры

Вариантов игр множество. Всё зависит от возраста, поставленных задач , пройденного детьми материала.

Пособие позволяет решать задачи:

- развивать познавательную активность;**
- сенсорное развитие (восприятие цвета, формы);**
- формировать элементарные математические представления;**
- совершенствовать грамматический строй речи;**
- развивать мелкую моторику и координацию движений рук.**
- Развивать креативные способности дошкольников.**
- Развивать навыки фантастического преобразования объектов.**

Образовательная область "

«Познавательное развитие»

Развитие элементарных математических представлений

Задачи: формировать

элементарные

математические

представления, упражнять

соотносить цифру и

количество предметов в

пределах 5-ти; развивать

мелкую моторику пальцев

рук, внимание. Закреплять

умение различать цвета;

умение соотносить предмет

и цвет; совершенствовать

грамматический строй речи;

развивать мелкую моторику

пальцев рук, внимание.

«Счет»



«Цвет»



«Сериация»



Образовательная область "

«Познавательное развитие»

Развитие элементарных математических представлений

Задачи: 1. Закрепить умение различать и называть пространственные отношения: справа — слева.

2. Упражнять детей в определении правой руки и правой стороны; левой руки и левой стороны



«Ориентация»



«Какой фигуры не хватает?»



Формирование целостной картины мира

Задачи: Развитие у детей познавательных интересов, интеллектуального развития у детей через формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей.



«Чей малыш»
«Кто где живет?»

«Найди по силуэту»



Домашние животные



Дикие животные

«Что для чего»



«Что получится, если объединить.....»



Образовательная область «Познавательное развитие»

Безопасность

Цель:

- Способствовать развитию аналитического мышления посредством нахождения общего и различного между похожими предметами и ситуациями.
- Закреплять виды транспорта



«Что быстрее»



«Ездит-плавает»



«Плавает-летает»



«Третий лишний»

Образовательная область «Социально-личностное развитие» и «Развитие речи»

Задача: Уточнить
представления детей о труде
взрослого, опираясь на «модели
труда»



«Профессии»

Задачи:

Закреплять умение узнавать
отдельные сказки по отдельным
признакам;
активизировать речь, обогащать
словарный запас.



«Герои сказок»

Образовательная область

«Развитие речи»

Цель игры: Развитие речи, внимания, образной и смысловой памяти, логического мышления.
Научить детей находить предметы, противоположные по значению.



«Противоположности»



Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие»

Задачи: Закреплять умение различать и называть цвета, умение составлять узор, обозначать результат словами "такой", "не такой"

Подбери по цвету



**Образовательная
область
«Художественно-
эстетическое развитие»
Музыка**

Задача: Закрепить умение детей различать и называть музыкальные инструменты

«Кто на чем играет»



Игры на внимание

«Что перепутал художник»



«Определи эмоции»



Задачи: развивать внимание, зрительное восприятие, память, связную речь.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

В этом случае раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация.

Можно самостоятельно изобретать свои варианты колец и способы игр и заданий к ним. К этому процессу также могут подключиться и воспитанники.

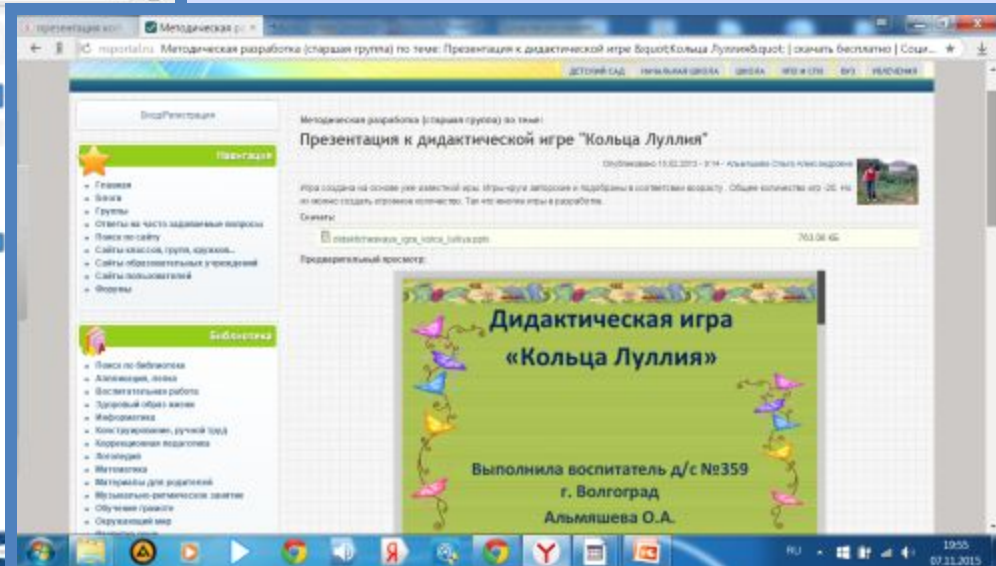
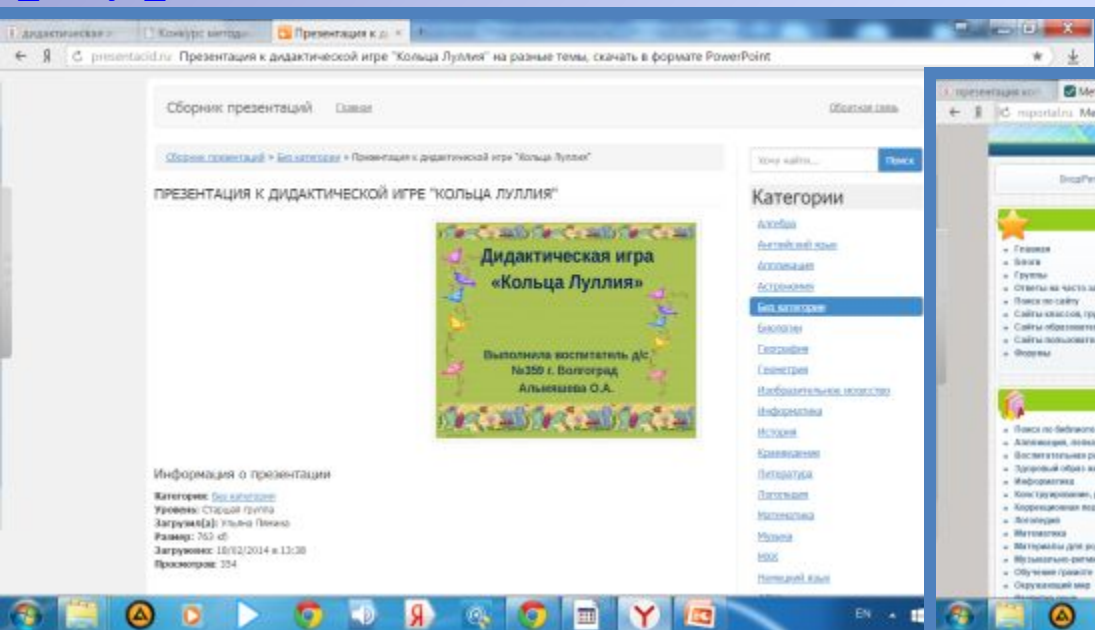
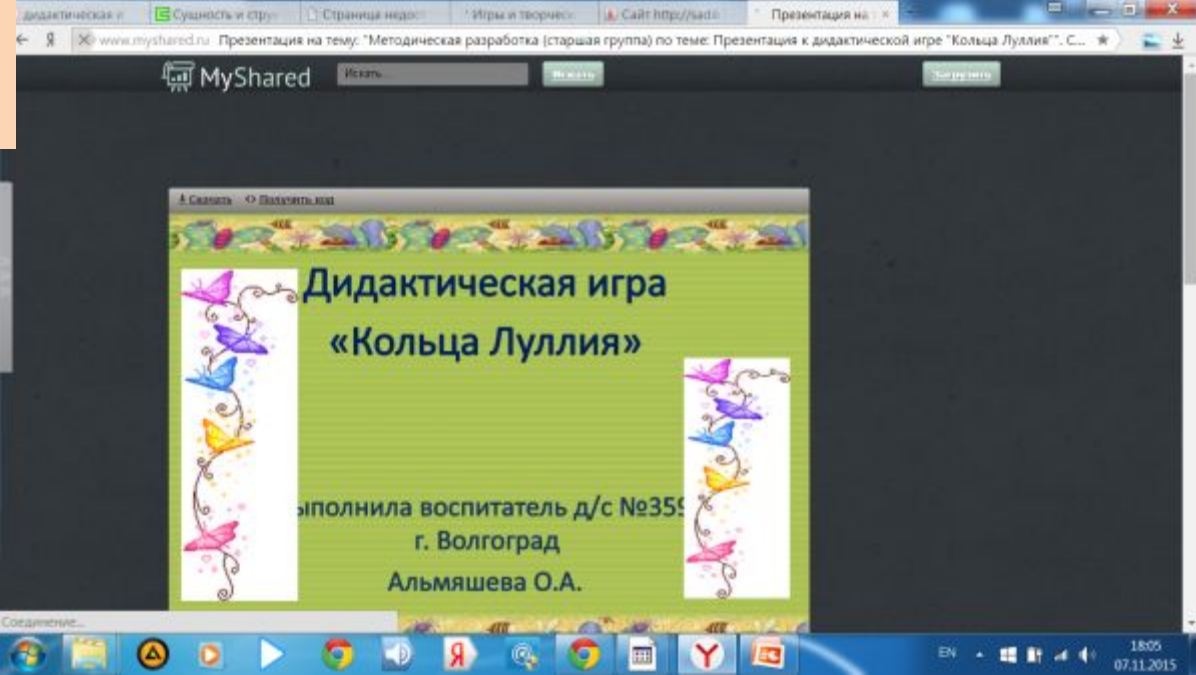
Например, совпали из взрослых животных зайчиха - из детенышей лисята: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она будет о них заботиться, чему станет учить». Заранее сказать детям, что ситуации сказочные, нереальные, значит можно дать волю фантазии.

Презентацию моей игры можно найти на сайтах :

<http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2013/02/15/prezentatsiya-k-didakticheskoj-igre-koltsa-lulliia>

<http://www.myshared.ru/slide/1003660/>

<http://presentacid.ru/ppt/4905-prezentatsiya-k-didakticheskoj-igre-koltsa-lulliia>



**«Игра- это искра, зажигающая
огонёк пытливости и
любопытности». В.А.
Сухомлинский**

**Спасибо
за внимание!**

