

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Тополек» с. Кольчугино»
Симферопольского района Республики Крым
297551, Республика Крым, Симферопольский р-н, с. Кольчугино ул. Новосадовая, дом 2а
тел. 315296, e-mail: sadik_topolek-kolchugino@crimeaedu.ru

**«Познавательное-речевое развитие дошкольников средствами
кругов Луллия»**

Доклад из опыта работы на семинар
по преемственности со школами с. Кольчугино.

Выполнила:
Воспитатель Медведева И.С.

С. Кольчугино, 2025 г.

«Игра пронизывает всю жизнь ребёнка. Это норма даже тогда, когда малыш делает серьёзное дело. У него есть страсть, и её надо удовлетворить. Более того, следует пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра».

А. С. Макаренко

Мы живем в стремительно меняющемся мире, в эпоху информации и уже не представляем нашу жизнь без компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи и Интернета. Наше время отличается насыщенностью событий и быстротой происходящих перемен.

Уделяется большое значение развивающим играм для детей дошкольного возраста. 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 детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Главная проблема для современного педагога - научиться выбирать из того обилия и разнообразия игр, которое предлагает сейчас образовательный рынок, именно то, что нужно ему для его конкретной работы. При подборе игр и игровых заданий необходимо учитывать общие задачи познавательного развития, охватить множество конкретных тем, касающихся устройства окружающего мира, а также сделать содержание привлекательным для ребенка. Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере раскрыть творческий потенциал ребенка. Необходимо применение новых форм, методов и технологий.

Основоположником данного метода был французский философ Раймонд Луллий, богослов и алхимик 14 века, создал приспособление, логическую машину для открытия новых истин и умозаключений. Круги Луллия - это

Что- то вроде компьютера только для слов. Простота конструкции позволяет легко использовать её даже в детском саду. Это пособие многофункционального характера и делает процесс обучения не только интересным, но и увлекательным. Современных авторов ТРИЗ очень заинтересовал метод луллизма и они решили адаптировать его к образовательной деятельности дошкольников. Круги Луллия прочно заняли свое место в педагогике. В настоящее время этот метод активно используют педагоги для создания развивающих игр и головоломок для детей. На

сегодняшний день они являются универсальным дидактическим средством, формирующим мыслительные процессы у детей. Их можно многопланово использовать при решении разных задач у дошкольников. Круги Луллия вносят элемент игры в занятие, помогают поддерживать интерес к изучаемому

материалу. Данное пособие представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (*по принципу пирамидки*). Сверху устанавливается указатель или стрелка. Круги и стрелка двигаются независимо друг от друга. Все круги разделены на одинаковое количество секторов. На них располагают картинки (рисунки, слова, предметы окружающего мира, которые объединены какой – то определённой темой. Все картинки съёмные, легко заменяемые, что позволяет мне использовать одну и ту же основы для разных игр. Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 4 кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8. В данный момент я работаю с детьми младшей и средней группы. Для детей 3-4 лет рекомендуется брать только два круга с 4 секторами на каждом. Для детей 4-5 лет – можно использовать два-три круга с 4-6 секторами. Пособие можно использовать в работе с детьми в основной образовательной деятельности педагога с детьми, а также в режимных моментах.

Основная идея 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.

Работая с детьми, я заметила, что многие воспитанники испытывают затруднения при усвоении новых знаний и при проведении основной образовательной деятельности, часто отвлекаются, не запоминают учебный материал. Поэтому максимального эффекта при усвоении нового материала и закреплении знаний, полученных ранее, я добиваюсь, используя именно это пособие. Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.

С помощью этой игры стало возможным обогатить условия речевого развития детей и их познавательных интересов.

В своей работе я использую данное дидактическое пособие, сделанное на основе кругов Луллия, как игровую методику, направленную на обогащение словаря ребенка, развитие познавательной активности, расширение представлений о предметах и явлениях. С использованием кругов Луллия занятия превращаются в увлекательную игру-путешествие по бескрайнему миру предметов, явлений, событий. В процессе ознакомления детей с данным методическим пособием, я представляю его как волшебные загадочные круги, волшебные кольца, которые помогут детям попасть в увлекательный мир знаний.

Пособие в игровой форме позволяет решать следующие образовательные задачи:

- развитие логического мышления и познавательной активности;
- развитие представлений о сенсорных эталонах (*восприятие цвета, формы, размера*);
- тренировать наглядно-образное мышление, внимания, воображения

- ориентировка в пространстве, во времени
- тренировать в счёте
- формировать представления о математических понятиях.
- обогащение активного и пассивного словаря
- развития связной речи
- развитие мелкой моторики и координации движения рук
- развивать умения устанавливать простейшие взаимосвязи, самостоятельно делать вывод
- воспитание умения общаться и взаимодействовать со взрослыми и сверстниками.

Цель использования пособия: обеспечение успешного развития познавательных и речевых способностей у детей дошкольного возраста, развитие и навыки устной речи, освоения способа познания мира, формирование навыков позволяющих самостоятельно решать возникающие проблемы.

Игры, которые я подбираю для детей можно разделить на две категории:

1. Игры на закрепление и уточнения пройденного материала

2. Игры на развитие воображения, фантазии и мышления.

В своей практике я использую следующие формы работы:

- на индивидуальных, подгрупповых и фронтальных занятиях.
- в ООД по речевому, познавательному развитию *(как часть занятия)*.
- в игровой деятельности вне занятий.
- в самостоятельной деятельности детей.
- в показе мастер-классов для педагогов и родителей с учетом ФГОС ДО.

В процессе ознакомления детей с данным методическим пособием, я представляю его как волшебные загадочные круги, волшебные кольца, которые помогут детям попасть в увлекательный мир знаний.

Я считаю, что детям интересно играть в картинки, которые расположены особым образом на кругах. Умело подобранные задания, позволят научить ребенка различать признаки, сравнивать предметы, развивать логическое мышление, внимание, навыки устной речи, воображения. Я считаю, что обогащение и активизация словаря ребенка, развитие познавательной активности, расширение представлений о предметах через признаки и их проявления – вот далеко не полный перечень возможностей игр с кругами Луллия. А самое главное – они создают для ребенка условия для того, чтобы

почувствовать себя творцом, умеющим объяснять, сочинять и обрести веру в свой успех.

Опираясь на свой опыт работы, я с уверенностью могу констатировать, что методы современной инновационной педагогической технологии ТРИЗ (*Теория решения изобретательских задач*) формируют успешность в ребенке.

В заключении хочу вам сказать словами Василия Александровича Сухомлинского: «Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

Игра «Наоборот»

Цель: расширение словаря антонимов.

Ход игры:

Педагог выставляет на двух кругах картинки, противоположные по значению. Просит детей подобрать пару объектов противоположных по значению (*например: здоровый – больной, тепло – холодно и т. д.*).

Игра «Оденемся на прогулку»

Цель: закрепление знания детей о временах года, сезонных изменениях в природе и в одежде.

Ход игры:

Педагог предлагает выбрать картинку с изображением времени года и спрашивает детей: «Какое время года изображено на картинке?» Затем предлагает детям собрать вещи на прогулку в соответствии с временем года, изображенным на картинке. Дети крутят круги и подбирают головной убор и одежду по сезону. На первом круге – головные уборы, на втором – одежда.

Игра «Чей, чья, чьё?»

Цель: закрепление навыка словообразования и словоизменения.

Ход игры:

1 вариант. На одном круге картинка животного или птицы, на втором круге части его тела (хвост, лапы, уши, нос, крылья...). Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о животном мире и лексико-грамматические категории, с которыми познакомились на занятии.

2 вариант. На одном круге картинка животного, на втором круге детёныши. Дети, раскручивая круги, подбирают пару.

Игра «Один - много»

Цель: совершенствование лексико-грамматического строя речи.

Ход игры:

На одном круге картинка с изображением одного предмета, на другом круге – с изображением нескольких предметов. Педагог просит подобрать пару (*например: дерево – деревья, ведро – вёдра и т. д.*).

Игра «Сосчитай-ка»

Цель: совершенствование лексико-грамматического строя речи.

Ход игры:

На одном круге разные цифры, на втором предметные картинки разные по цвету. Дети, раскручивая круги, называют количество предметов, не забывая про цвет (*например: три синих чайника*).

Игра «Кто чем питается?»

Цель: расширение и активизация словаря.

Ход игры:

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

Игра «Кто где живёт?»

Цель: расширение и активизация словаря.

Ход игры:

Педагог 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.

Игра ««Рифмуй-ка»

Цель: развитие связной речи.

Ход игры:

На одном круге, предметные картинки, на втором круге картинки, подходящие по рифме. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, подходящую по рифме, и придумывают с ней предложения (например: коза-коса, мишка- шишка, и т.д.).

Игра «Сочиняй-ка»

Цель: закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания.

Ход игры:

На одном круге предметные картинки (животные, птицы, люди, времена года), на втором круге картинки, с изображением действий, явлений природы. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, придумывают предложения, рассказы, сказки.

