

Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение
детский сад №10 «Казачок» г. Новокубанска муниципального образования
Новокубанский район

Методическая разработка
«Занимательные круги Луллия»
для детей 4-7 лет



Разработала
воспитатель Авилова Г.О

г. Новокубанск
2023 г.

Содержание

1.Аннотация.....	3
2.Введение.....	3
3.Основная часть (описание разработки).....	7
4. Заключение	26
5.Список использованной литературы	26
6. Приложения	27

Аннотация

Данная методическая разработка поможет педагогам дошкольного учреждения организовать свою деятельность по освоению детьми мыслительных операций через преобразования признаков и их значений при познании окружающего мира и решении проблемных ситуаций.

Введение

В настоящее время происходит глобальный пересмотр принципов дошкольного образования. Уделяется большое внимание интеллектуально - творческому развитию детей. Одна из задач, находящихся в поле зрения — совершенствование способов общения с ребенком в направлении личностно - ориентированного взаимодействия, что способствует раскрытию творческого потенциала детей. В связи с этим, вопрос полноценного развития интеллектуальных, познавательных, творческих способностей у детей дошкольного возраста остается одним из первостепенных на сегодняшний день самостоятельно мыслящие люди, проще адаптируются в современном обществе.

Методы современной инновационной педагогической технологии ТРИЗ (Круги Луллия) формируют успешность в ребенке. Применение технологии ТРИЗ позволяет достичь наиболее высоких результатов в работе по развитию речи детей. Ведь методы и приемы технологии ТРИЗ направлены на развитие мышления, воображения, творческих способностей. Игра заключается в комбинировании разных вариантов характеристик определённого объекта при создании нового образа этого объекта.

Данная форма организации деятельности с детьми старшего дошкольного возраста актуальна, она отвечает требованиям Федерального Государственного Образовательного Стандарта (ФГОС), а именно реализации Программы «в формах специфических для детей данной возрастной группы в форме познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности.

Методика построена на изобретении Раймонда Луллия (14 в., Италия) и получила название «Круги Луллия». В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Оказывается, ее можно прекрасно использовать как средство развития речи и интеллектуально-творческих способностей у детей. «Круги 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.

На стержень нанизывается от 2 до 4 кругов разного диаметра. Сверху устанавливаются указатель, ограничитель или стрелку. Все круги разделяются на одинаковое число секторов (для детей раннего возраста круг делят на 4 сектора). На секторах располагают картинки (рисунки, предметы

окружающего мира). Круги и стрелка свободно двигаются независимо друг от друга. По желанию можно получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах, и объединить, казалось бы, несовместимые объекты.

В основу предлагаемой разработки положен опыт автора данной работы, воспитателя детского сада № 10 «Казачок» Авиловой Галины Олеговны, отработанный в течение 2 лет с группой детей компенсирующей направленности в возрасте 5-7 лет. Обучающихся можно научить восприятию проявлений признака в конкретном объекте, нахождению причинно-следственных связей между объектами; развить познавательную активность, представления о сенсорных эталонах, навыки фантастического преобразования объектов; сформировать способность решать проблемные ситуации, видеть суть проблемы.

Круги Луллия представляют детям дошкольного возраста, как чудесные кольца или загадочные круги. На общий стержень (болт) нанизано три подвижных фанерных круга разного диаметра, обклеенных самоклеящейся пленкой. Сверху установлена подвижная стрелка. Все круги разделены на одинаковое количество секторов - 8.

На них располагают разнообразные картинки: предметные, сюжетные, слова, цифры, фигуры, схематические изображения. Круг и стрелка свободно двигаются. Любой желающий может получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах и объединить, казалось бы несовместимые объекты. Для работы с детьми 4 - 5 лет целесообразно брать два круга разного диаметра и использовать 4 сектора на каждом. В работе с детьми 5-6 лет используют два - три круга (6 - 8 секторов на каждом). Дети 6 - 7-летнего возраста вполне справляются с заданиями, в которых используются три круга с 8 секторами на каждом.

Основным достоинством методической разработки является: доступность, мобильность (расположено на уровне глаз детей, в соответствии с требованиями СанПиНа, дети могут свободно подойти и выполнить любые игровые действия), многофункциональность (как со всей возрастной группой, так и индивидуально; применение, как в организованной образовательной деятельности, так и включение в режимные процессы, и в самостоятельную деятельность детей), возможность замены учебного материала, использование в качестве образовательной и игровой мотивации.

Использование пособия предполагается в нескольких образовательных областях, таких как: Познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическом, социально- коммуникативном.

Нельзя не отметить и универсальность игрового материала, используя лишь несколько колец, можно получить либо разные игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится данное пособие, он яркое, креативное, они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры.

Для данного пособия разработан цикл дидактических игр, тематические картинки и карточки для игр. Все игры разделены на группы: игры по формированию математических представлений, игры по речевому развитию, игры по познавательному развитию.

Дидактическое пособие можно использовать по всем темам недели : «Деревья», «Птицы», «Насекомые», «Грибы», «Времена года», «Транспорт», «Профессии», «Одежда» и т.д.

Цель работы: развитие познавательной активности дошкольников, логического мышления, внимания, навыков устной речи, воображения и фантазии.

Образовательные задачи:

- формировать элементарные математические представления;
- систематизировать знания об окружающем мире;
- развивать представления о сенсорных эталонах (восприятие цвета, формы);

Развивающие задачи:

- формировать умение свободно высказывать свои мысли;
- обогащать словарный запас;
- развивать связную речь;
- развивать мелкую моторику и координацию движений рук;
- формировать способность решать проблемные ситуации

Воспитательные задачи:

- продолжать воспитывать отзывчивость, понимание и доброту ко всем участникам работы.

Задачи образовательных областей в интеграции:

Познавательное развитие: создать условия для получения детьми знаний о преобразовании признаков и их значений при познании окружающего мира и решении проблемных ситуаций.

Физическое развитие: развивать общую и мелкую моторику.

Речевое развитие: продолжать развивать речь как средство общения, развивать стремление детей выражать свое отношение к окружающему.

Социально-коммуникативное развитие: воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми и отношение к окружающим; развивать желание помогать друг другу.

Формирование предпосылок учебной деятельности: формирование умений контролировать и оценивать свои действия.

Предварительная работа: рассматривание тематических альбомов к занятиям, проведение дидактических игр.

Материалы и оборудование : пособие «круги Луллия», дидактические игры к нему.

Педагог сможет организовать образовательную деятельность при помощи данного пособия в детском саду, которая, возможно, перерастет в постоянную и послужит основой для значимых проектов.

Игры с данным пособием научат детей элементарным математическим

представлениям, помогут систематизировать знания об окружающем мире, разовьют представления о сенсорных эталонах (восприятие цвета, формы).

Дети научатся свободно высказывать свои мысли, обогатят словарный запас, связная речь станет более развернутой и полной; продолжится формирование и развитие мелкой и общей моторики и речи, сформируется способность решать проблемные ситуации.

Круги Луллия позволят, создавая непринуждённую и увлекательную атмосферу процесса обучения, сделать занятия и свободную игровую деятельность детей увлекательными и эффективными.

Описание методической разработки.

Круги Луллия представляют детям дошкольного возраста, как чудесные кольца или загадочные круги. На общий стержень (болт) нанизано три подвижных фанерных круга разного диаметра, обклеенных самоклеящейся пленкой. Сверху установлена подвижная стрелка. Все круги разделены на одинаковое количество секторов - 8.

На них располагают разнообразные картинки: предметные, сюжетные, слова, цифры, фигуры, схематические изображения. Круг и стрелка свободно двигаются. Любой желающий может получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах и объединить, казалось бы несовместимые объекты. Для работы с детьми 4 - 5 лет целесообразно брать два круга разного диаметра и использовать 4 сектора на каждом. В работе с детьми 5-6 лет используют два - три круга (6 - 8 секторов на каждом). Дети 6 - 7-летнего возраста вполне справляются с заданиями, в которых используются три круга с 8 секторами на каждом.

1. На всех секторах первого круга картинками или знаками обозначаются какие-либо изображения деревьев (сосна, яблоня и др.); второго - места их произрастания (сад, лес, болото и т. п.); третьего - изображения плодов (апельсин, яблоко, шишки и др.).

2. Ставится задача - детям предлагается найти соответствия на кругах. Например, по просьбе воспитателя они находят на нижнем круге изображение яблони, затем, поворачивая средний круг, отыскивают изображение сада и располагают его над яблоней, на маленьком круге таким же образом находят яблоко. Объясняют, что получилось.

3. Круги раскручивают, дети смотрят, какие изображения на кругах оказались под стрелкой, называют их. Например: береза - болото - апельсин. Задача. Объяснить, как объект может расти в таком месте и приносить подобные плоды. С достаточной степенью достоверности объяснить правомерность данного фантастического преобразования. Например, хорошо ли иметь такую чудесную березу в унылой болотистой местности и каким обитателям леса особенно понравится, что на ней растут апельсины.

4. На основе фантастического преобразования составляется рассказ.

5. По итогам преобразования организуется продуктивная деятельность (лепка, рисование и т. п.)

Формы организации образовательной деятельности:

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

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.

Дидактические игры с кругами «Луллия»

Дидактические игры по ФЭМП:

«Найди фигуры»

Задачи: развивать у детей геометрическую зоркость, закрепить умение определять из каких фигур состоит предмет.

Ход игры: на нижнее кольцо разложим изображения, состоящие из геометрических фигур, на среднее и верхнее – отдельные геометрические фигуры. С помощью стрелки выбираем изображение, затем совмещаем с ним геометрические фигуры на среднем и верхнем кольце, из которых оно состоит.

«Продолжи цепочку»

Задачи: развивать логическое мышление.

Ход игры: на нижнее кольцо разложить карточки с цепочкой из геометрических фигур, на среднее и верхнее – отдельные геометрические фигуры. С помощью стрелки выбрать карточку и продолжаем цепочку, поворачивая средний и верхний круг.

«Подбери цифру»

Задачи: формировать умения соотносить цифру и количество предметов.

Ход игры: используем два кольца: большое и среднее. На среднее кольцо раскладываем цифры, на нижнее – картинки с предметами. С помощью стрелки выбираем цифру. Предлагаю детям рассмотреть цифру, правильно назвать её, затем подобрать картинку на нижнем круге, количество предметов на которой соответствует этой цифре.

"На что похоже"

Задачи: уточнить знания геометрических фигур; упражнять в употреблении слов «круглый», «квадратный», «треугольный»; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

Ход игры: предложить ребёнку рассмотреть предмет в окошке справа,

назвать его. Затем, путём вращения, подобрать геометрическую фигуру слева, соответствующую форме предмета, назвать геометрическую фигуру и обозначить словами признак предмета.

Дидактические игры по развитию речи и познавательного развития "Мамы и их детёныши"

Задачи: упражнять в соотношении 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.

"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: предложить 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.

"Кто что ест?"

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

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

«Какие бывают деревья?»

Задачи: закреплять умение различать лиственные и хвойные деревья, называть их, развивать мелкую моторику.

Материал: круги Луллия, карточки с изображением лиственных и хвойных деревьев, карточки с изображением листьев и плодов.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать дерево на ней. Определить лиственное или хвойное дерево. Подобрать картинку с нужным листом и плодом с правой стороны путём вращения круга. Правильно назвать их.

«Собери части реального дерева»

Задачи: закреплять знания детей о деревьях.

Материал: круги Луллия, карточки с изображением лиственных и хвойных деревьев, карточки с изображением листьев и цветов.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку в 1-ом секторе с левой стороны, назвать часть дерева. Определить с какого дерева. Подобрать недостающие картинки с правой стороны путём вращения круга. Правильно собрать дерево из частей (цветок, дерево).

«Вершки и корешки»

Задачи: Закреплять знания о том, что в овощах есть съедобные корни - корешки и плоды - вершки, у некоторых овощей съедобны и вершки и корешки. Упражнять в составлении целого растения из его частей.

Ход игры

Воспитатель раскладывает на первом круге корешки от овощей (морковь, картофель, свекла, репа, лук, редис, петрушка, сельдерей), на втором круге – вершки. Предлагает детям соотнести вершки с корешками и назвать получившийся овощ.

«Что из чего делают»

Задачи: закреплять знания о том, какие блюда изготавливают из разных овощей и фруктов, формировать представление об фруктах и овощах, их внешнем виде.

Ход игры

Воспитатель раскладывает на первом круге овощи и фрукты, на втором круге- эти же овощи и фрукты в разрезанном виде, на третьем круге- продукты и блюда, которые изготавливают из этих овощей. Дети должны соотнести все три кольца, чтобы получилось помидор- кетчуп, персик- варенье и т.д.

«От кого какая польза?»

Задачи: Формировать знания о животных, чем и как они помогают человеку.

Ход игры: На первом кольце домашние животные, на втором – чем они помогают людям (молоко, шерсть, яйца, мед и т.д). Надо правильно соотнести животные с их пользой людям. Например, на нижнем круге изображена корова. Воспитатель предлагает найти на верхнем круге то, что это животное дает человеку. Корова дает молоко и мясо. А какую пользу приносят эти продукты человеку? (Ответ) После того, как ребенок справился с этим заданием, можно переходить к следующему сектору.

«Расскажи сказку»

Задачи: формировать навыки речевого общения, навыки самостоятельного высказывания, развивать: речевое творчество, сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности.

Ход игры: На 1 круге герои сказок, на 2 круге сюжетные картинки из знакомых сказок, на 3 круге атрибуты из тех же сказок. Дети, раскручивая круги, подбирают подходящую пару и рассказывают сказку. Можно

свободно раскрутить оба круга. Далее обсуждается несовместимая, на первый взгляд, комбинация.

«Придумай сказку»

Задачи: помочь сформировать умение самостоятельно придумывать событие, явление, определять его место и время прохождения.

Ход игры: предложить детям рассмотреть сюжетные картинки знакомых сказок и придумать свою сказку.

«Найди чья тень»

Задачи: учить находить заданные силуэты. Развитие приемов зрительного наложения, внимания, памяти, логического мышления.

Ход игры: дети рассматривают картинки с силуэтами животных на первом круге. Затем с помощью зрительного наложения дети должны найти, среди имеющихся у них карточек на втором круге, нужный силуэт.

Карточки со словами для игры:

1 круг: животные

2 круг: силуэты животных

«Составь предложения»

В игре используется 2 круга (большой и малый), по 4 картинки на каждом круге.

Задачи: Формировать навыки составления предложения, согласования слов в предложении. Развивать умение сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание. Активизировать зрительные функции (навыки фиксации, прослеживания, зрительного соотнесения).

Ход игры.

- Ребёнку предлагается раскрутить малый круг колец Луллия. Выпавшие случайно друг против друга картинки рассмотреть и составить предложения.

- Ты составил предложение. А теперь скажи, так бывает или не бывает?

- Самостоятельно соотносить картинки на кругах, составлять предложения.

Материалы для игры.

1. Слова-картинки малого круга: лиса, сумка, тигр, гном.

Слова-картинки большого круга: пальма, шарф, ёлка, грузовик.

2. Слова-картинки малого круга: лев, волк, лиса, удав.

Слова-картинки большого круга: цветы, пароход, Колобок, клоун.

3. Слова-картинки малого круга: медведь, уж, ёж, лошадь.

Слова-картинки большого круга: ежата, медвежата, ужата, жеребёнок.

4. Слова-картинки малого круга: черепаха, лягушка, кукушка, мышь.

Слова-картинки большого круга: мышата, кукушонок, черепашата, лягушата.

5. Слова-картинки малого круга: шкатулка, шмель, школьник, шлем.

Слова-картинки большого круга: швея, швейная машинка, школа, шкаф.

6. Слова-картинки малого круга: жук, мяч, кошка, шар.

Слова-картинки большого круга: лес, дом, кит, пчела.

7. Слова-картинки малого круга: окно, телефон, белка, крот.

Слова-картинки большого круга: лист, ананас, дом, гриб.

8. Слова-картинки малого круга: ракета, замок, шалаш, лимон.
Слова-картинки большого круга: робот, чайник, книга, ящик.
9. Слова-картинки малого круга: дятел, цветок, мальчик, Колобок.
Слова-картинки большого круга: мухомор, эскалатор, дерево, дом.
10. Слова-картинки малого круга: юбка, дудка, конфета, книга.
Слова-картинки большого круга: репа, дети, собака, девочка.

«Соедини слова, начинающиеся на одинаковый звук»

В игре используется 2 круга (большой и малый). По 4 картинки на каждом круге.

Задачи: Учить выделять первый звук в слове. Развивать фонематический слух, умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание. Активизировать зрительные функции (навыки фиксации, прослеживания, зрительного соотнесения).

Ход игры.

- Ребёнку предлагается рассмотреть любую картинку, произнести слово, «растягивая» звуки. Выделить в слове первый звук.
- Рассмотреть другие картинки, произнести слова, «растягивая» звуки. Найти из четырёх слов пару для первого слова.
- Самостоятельно соединить картинки. Объяснить выбор.

Материалы для игры.

1. Слова-картинки малого круга: утка, лампа, кот, аист.
Слова-картинки большого круга: арбуз, удочка, лыжи, карандаш.
2. Слова-картинки малого круга: бабочки, ананас, мяч, обруч.
Слова-картинки большого круга: арбуз, бусы, мишка, облако.
3. Слова-картинки малого круга: крокодил, гриб, самолёт, жёлудь.
Слова-картинки большого круга: гармонь, кораблик, жираф, стол.

«Времена года»

Задачи: закреплять названия времен года, последовательность и приметы.

Ход игры: на первом круге- картинки с временами года, на втором приметы времен года, на третьем – игры, которые можно играть в это время года.

Варианты: Весна- птицы прилетели- кораблики в луже

Зима- сосульки- катание на санках

Лето- бабочки- купание в реке

Осень- листья- школа

«Декоративная роспись»

Игра проводится по различным видам декоративной росписи: дымковской, городецкой, хохломской, жостовской, гжельской.

Задачи : закрепление знаний о названии росписи, об элементах росписи по мотивам народного декоративного искусства.

Ход игры: рассмотреть композицию на нижнем круге, выделить основные элементы узора. Подобрать соответствующие элементы на среднем и верхнем круге.

Варианты игры:

- рассмотреть композицию на нижнем круге, найти картинку с элементом этой композиции на верхнем круге, на среднем круге определить, с помощью чего ребенок будет выполнять данный узор или раскрашивать силуэт картинки.

«Кому что нужно»

Задачи: учить детей называть членов семьи; расширять представления о том, какие предметы нужны разным членам семьи; воспитывать любовь и уважение к своей семье.

Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть картинку на нижнем круге и назвать члена семьи. Затем, путём вращения верхнего круга, подобрать предмет, который нужен этому члену семьи. Игра предназначена для детей 3-5 лет.

Например, на нижнем круге изображена бабушка, давайте на верхнем круге найдём, что нужно бабушке. (Клубок ниток с иголками).

«Назови вид спорта».

Задачи: Познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность. Учить соотносить предмет на нижнем круге с видом спорта, совершенствовать грамматический строй речи; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть картинку на нижнем круге и назвать её. Затем, путём вращения верхнего круга, подобрать картинку с видом спорта, который бы относился к нижнему кругу. Игра предназначена для детей 5-7 лет. Например, на нижнем круге изображена шайба, давайте на верхнем круге найдём, к какому виду спорта она относится. (Хоккей).

Игры на развитие творческого воображения

Для этих игр подбираются кольца, как для предыдущего типа игры, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация.

Например: круги с животными и детенышами – совпали картинки с медведем и зайчатами. **Спрашиваем:** «*Как будет воспитывать медведь зайчат, чему учить?*»

Или иллюстрация из сказки "Три поросенка" и сковорода из сказки "Федорино горе" К. Чуковского. Как сковорода может помочь поросётам справиться с волком?"

Заранее договариваемся с детьми, что ситуация сказочная, нереальная, а значит можно дать волю фантазии. На основе фантастического преобразования составляется рассказ.

Также, можно использовать Круги Луллия, например, при закреплении у детей представлений о различных видах спорта.

Вариант игры №1

1-й круг – 4 сектора (картинки - лед, снег, вода, земля)

2-й круг – от 4-х до 8 –ми секторов в зависимости от возраста детей (картинки с различными видами спорта)

Задание: соотнести картинки по принципу «вид спорта – на какой площадке им занимаются»

Пример:

хоккей (фигурное катание, коньки) – лед,

футбол (конный спорт, легкая атлетика) – земля (трава),

синхронное плавание (прыжки в воду, водное поло) – вода,

лыжные гонки (фристайл, биатлон) – снег

Вариант игры №2

1-й круг – картинки со спортивным снаряжением

2-й круг – картинки с фотографиями спортсменов

Задание: соотнеси картинки «Кто из спортсменов каким видом спорта занимается»

Вариант игры №3

1-й круг – картинки со спортивным снаряжением

2-й круг – картинки с изображением спортсменов в характерной спортивной одежде (хоккей – клюшка и шайба; спортивная гимнастика – бревно, брусья; футбол – ворота, футбольный мяч; баскетбол – кольцо, баскетбольный мяч; бокс – груша и перчатки, биатлон – лыжи и винтовка и т.д.)

Варианты дидактических игр на основе кругов Луллия.

Дидактическая игра "Что из чего сделано?"

Цель:

- самостоятельное придумывание заданий как реального, так и фантастического плана через призму воображения и фантазии;
- составление рассказов о практической значимости объекта с необычными признаками и их значениями,
- обогащение и активизация словаря ребенка, развитие познавательных способностей;
- учить различать признаки, сравнивать предметы, развивать воображение детей.

1 круг - изображение рукотворных объектов (стул, стол, ракета, компас, шуба)

2 круг - образцы материалов (металл, стекло, пластмасса, ткань, дерево)

3 круг - изображение различного местонахождения объектов (квартира, лес, космос, космический корабль, улица)

4 круг - цвет золотой, белый, серебристый, голубой, зеленый, желтый

1 часть: Задание по реальным ситуациям:

- выбери какой-либо объект
- подбери материал из которого он изготовлен
- выбери цвет
- определи местонахождение предмета

Например:

шуба - (ткань) - белая - улица
телефон - пластмасса - голубой - дом
ракета - металл - серебристый - космос
компас - пластмасса - золотой - лес
стол - стеклянный - черный - космический корабль
стул - деревянный - белый - дом

2 часть: Задание на развитие фантазии:

Наугад выбери по одному показателю с каждого круга и объясни практическую значимость данного объекта. Например:

Под стрелкой оказались следующие сектора: стекло, стул, космический корабль.

Обсуждается ситуация: На космическом корабле остро необходим стеклянный стул золотого цвета, почему? - потому чтонапример жители планеты носят золотые костюмы и это их корабль.

Например:

В: У мамы есть шуба. (пальто) Какая она может быть?

Дети: Из меха (меховое), из ткани (драп) - драповое.

В: Цвет какой может быть?

Дети: Белый.

В: А красным может быть шуба? (пальто)

Дети: Да, только мех нужно покрасить краской.

В: Где носят?

Дети: На улице.

В: А в лес можно надеть шубу?

Дети: Да.

В: А для чего носят шубу?

Дети: Чтобы было тепло.

В: А еще для чего?

Дети: Чтобы было красиво.

В: А еще?

Д: ответы детей.

В: А еще у мамы есть телефон. Какой он может быть?

Д: Металлический, красивый, многофункциональный.

В: А еще какие бывают телефоны?

Дети: пластмассовые, игрушечные и там могут быть разные игры и т.д.

В: А стеклянный может быть?

Дети: ответ детей.

В: А где может быть стеклянный телефон? Место нахождения объекта?

Д: В космическом корабле.

В: А для чего нужен телефон на космическом корабле?

Дети: ответы детей.

Дети: Это средство общения, передачи информации друг другу, на Землю.

В: А где еще может быть телефон?

Дети: Дома, в больнице, на улице, в магазине и т.д.

В: Для каких целей телефон в больнице, на улице, в магазине и т.д.

3 часть: Придумать фантастическую историю:

- про потерянный телефон,
- путешествие шубы;
- сказку о том как герои попали в будущее и т.д.

Вывод.

Дидактическая игра

"Все профессии нужны, все профессии важны"

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.

В: Ребята, что такое профессия?

Д: Профессия – это работа, которую человек делает для людей.

В: А какие вы знаете профессии?

Д: ответы детей.

В: Сейчас, когда мы живём в большом городе, требуется труд людей разных профессий, для того, чтобы в городе было всё в порядке.

Как вы думаете:

Если бы не было строителей, то...

Если бы не было водителей, то...

Если бы не было парикмахеров, то...

Если бы не было дворников, то...

Если бы не было учителей, то...

Если бы не было милиционеров, то...

Значит, можно сделать вывод:

Все профессии нужны, все профессии важны!

1 часть. Практическая значимость профессий.

Наугад выбирается по одному показателю с каждого круга и объясняется практическая значимость данного объекта.

- название профессии?
- место работы (где работает?)
- что делает человек данной профессии?
- что ему нужно для работы? (какие предметы)
- какая спецодежда, головной убор? (часть)

Например:

Профессия - повар - ресторан, столовая, кофе - готовит вкусную еду - колпак, костюм повара, посуда, продукты и т.д.

Профессия - космонавт - космос - проводит опыты, исследования, технические разработки на орбите - снаряжение, оборудование, ракета - одежда - скафандр, баллон с кислородом и т.д.

Профессия - полицейский - министерство внутренней безопасности, патрульно-постовая служба полиции - защита населения и охрана

общественного порядка - форма, оружие, наручники и т.д. - одежда - полицейская форма, фуражка, специальная обувь, погоны и т.д.

Профессия - военный - военные организации, части Вооруженных сил, "горячие точки" - защита и удержание территории от врага - оружие, снаряжение, машины - одежда: форменная одежда с отличительным знаком, камуфляжная, маскировочная форма, обувь, знаки отличия и т.д.

Профессия - пожарный - пожарная часть, тушение и спасание и эвакуация людей при пожарах - специальное оборудование: машина, огнетушитель (пена, вода), противогаз, лестница и т.д. - специальная куртка, комбинезон, обувь.

Профессия - регулировщик транспортного движения - патрульно-постовая часть ГИБДД - используют специальные сигналы, которые регулируют движение на дорогах - полосатый жезл, свисток - одежда - специальная форма со светоотражающими полосками, фуражка, перчатки.

Профессия - ученый - научно-исследовательских институтах - изучают определенные науки, проводят различные исследования - лабораторное оборудование: микроскоп, колбы, пробирки, весы, измерители, испытательные приборы, маски и т.д. - специальный халат, фартук, перчатки, очки и т.д.

Или использовать вариант игры:

Для чего эти предметы?

Взрослый предлагает называть варианты использования предметов по кругу, чтобы каждый ребенок мог хоть раз ответить первым. Если будут затруднения, взрослый может помогать детям. Принимаются и подсказки других детей.

Дети выбирают на круге один предмет и рассказывают по очереди как его можно использовать. Детям предлагается подумать, пофантазировать и назвать как можно больше вариантов использования предъявляемых предметов.

2 часть. Придумать ответ реального и фантастического плана.

Кем бы ты хотел стать в будущем, когда вырастишь и почему?

Вывод.

Чтобы освоить любую профессию, надо много знать, уметь. А для этого нужно хорошо учиться. Человек должен выбирать ту профессию, которая ему нравится, тогда работа выполняется легко и качественно.

Дидактическая игра "Растительный мир"

Цель:

- углубление и совершенствование знаний детей о деревьях наших лесов.
- учить детей различать и узнавать деревья по внешним признакам, плодам и листьям; закреплять знания о строении деревьев и их значении в жизни человека.
- закреплять знания о культурных и дикорастущих растениях.

- учить детей находить части объектов растительного мира;
- стимулировать развитие познавательных способностей;
- побуждать детей к фантазированию.

1 часть. Какие бывают деревья.

Воспитатель: Сегодня мы с вами отправимся в лесную сказочную страну.
(чтение стихотворения)

Сказка леса

Из душистых веток сплетена завеса,
Не пускают ветра сосны к сердцу леса...
Там в тиши прохладной есть ручей журчащий,
Свежий и прохладный, чистый и блестящий...
И, пугливо прячась в травке бережной,
В тот ручей глядится ландыш белоснежный,
И хранит из веток крепкая завеса
Дремлющую сказку — сказку в сердце леса...

В: Ребята, а кто главные жители этой сказочной страны? (ответы детей)

Дети: Конечно деревья!

В: А какую пользу деревья приносят лесу? (ответы детей). Молодцы!

Дети: Деревья – это основной источник кислорода на планете. Они вдыхают грязный запах, а выдыхают чистый!

В: Наши леса богаты разными деревьями. Давайте рассмотрим некоторые из них.

Стоит над кручей

Богатырь могучий:

Плечи он раздвинул,

Руки пораскинул. (Дуб)

В: Правильно! Дуб! (показ картинки с изображением дуба)

Скажите дети, а какой ствол у дуба? (ответы детей)

Дети: Ствол толстый, покрыт коричнево-серой корой с извилистыми трещинами. В: Чем старше дерево, тем глубже трещины. Дуб считают олицетворением богатырской силы, могущества и знатности. А как называются плоды дуба?

Дети: Желуди!

В: А какие лесные жители любят полакомиться желудями?

Дети: Желудями любят полакомиться кабаны, олени, полевые мыши, сойки.

В: А какую пользу дуб приносит для человека?

Дети: Его используют в кораблестроении, мебельном и столярном производстве.

Теперь давайте послушаем с вами следующую загадку:

Что же это за девица:

Не швея, не мастерица,

Ничего сама не шьет,

А в иголках круглый год. (Ель)

Какое дерево мы всегда наряжаем игрушками на Новый год?

Д: Ёлку!

В: Скажите, а какую пользу ёлка приносит для человека?

Дети: Из неё получается красивая мебель. Также из еловой древесины делают бумагу, музыкальные инструменты.

В: Давайте послушаем с вами следующую загадку:

Почки - пахучие,

Листья - липучие,

Плоды - летучие (Тополь)

В: Тополь! Скажите, в чём польза листочков?

Дети: Они очищают воздух от пыли и копоти и выделяют в атмосферу большое количество кислорода.

В: Лес дарит нам волшебную красоту, даёт тень и прохладу в жаркий день, кислород для дыхания. А какой чудесный в лесу воздух – целительный. Все деревья выделяют особые летучие вещества – фитонциды, которые убивают вредные бактерии. Смолистые запахи сосны и ели, аромат берёзы, дуба, лиственницы очень полезны для человека.

Весной и летом деревья расцветают, ветерок переносит пыльцу, насекомые перелетают с дерева на дерево, опыляя растения, а к концу лета на деревьях образуются семена. Осенью листья на деревьях высыхают, желтеют, опадают, устилая землю под деревьями пёстрым ковром. Как называется это явление?

Дети: Листопад.

В: А какие бывают деревья?

Д: Деревья бывают лиственными.

В: Почему их так называют? (ответы детей)

Д: Назовите лиственные деревья. (ответы детей)

В: А еще какие?

Д: Бывают и хвойные деревья.

В: Почему их так называют? (ответы детей)

В: Назовите хвойные деревья. (ответы детей)

Посмотрите на деревья.

В: Что у них общее? Какое сходство? Что есть у каждого дерева? Для чего дереву нужны корни? Для чего нужна кора на стволе? (ответы детей)

Физминутка.

Игра с мячом “Какой лист?”

- Лист берёзы – берёзовый лист.
- Лист дуба – дубовый лист.
- Лист липы – липовый лист.
- Лист осины – осиновый лист.
- Лист клёна – кленовый лист.
- Лист тополя – тополиный лист.
- Лист рябины – рябиновый лист.
- Хвоя ели – еловая хвоя.
- Хвоя сосны – сосновая хвоя.

В: Растения принято делить на культурные и дикорастущие. Посмотрите внимательно на картинку (изображены яблоня, томатный куст, листья салата, вишневое дерево и сосна)

В: Какое растение здесь лишнее? Объясните свой выбор.

Дети: Лишняя – сосна. Она дикорастущая. Остальные растения относятся к культурным. Их выращивает человек.

В: Знаете ли вы историю появления культурных растений?

Человек пробовал плоды разных растений. Те, которые нравились, люди стали высаживать возле своих домов. Они ухаживали за ними, поливали, рыхлили почву, удобряли и подкармливали растения. Постепенно такие растения привыкли, что о них заботятся. Так появились культурные растения. Вспомните, какие фрукты растут у нас. (яблоки, вишни, груши, персики, абрикосы, сливы, апельсины), а какие растут в других странах. Есть много фруктов, которые нам привозят из других стран.

Выставляются карточки: апельсин, лимон, киви, ананас, манго, банан, дыня.

Бананы - Юго-Восточная Азия. Бананы растут не на пальме, а на банановом растении, которое относится к травам; манго - в Индии; киви - в Китае; лимон - в Японии, Азии, Крыму; дыни - в средней Азии.

2 часть. Игра "Верю – не верю"

Воспитатель читает предложения. Если дети согласны с утверждением, они кивают головой, не согласны - топают.

- Яблоки растут на кустах.
- Лук и картофель – это овощи.
- Киви - это ягода
- Бананы растут на пальмах.
- В саду растут овощи.
- Сад – это участок земли, где растут фруктовые деревья.
- Чеснок растет в огороде.
- Кабачок – растение сада.
- Вишни растут в огороде.
- Огород – это участок земли, где растут дикорастущие растения.

3 часть. Собрать части реального дерева.

1 круг - деревья (дуб, пальмовое растение, сосна, апельсиновое дерево, вишневое дерево, рябиновый куст, яблочное дерево)

2 круг - листья

3 круг - плоды (желудь, бананы, шишка, апельсин, рябина, вишня, яблоко)

Плод - лист - дерево в реальной картине мира. Например: желудь и дубовый листок растут на дубе.

4 часть. Объедини под стрелкой любой плод с любым деревом.

Объясни, как такое может быть. Например: Апельсин - елка (сосна). Апельсин может оказаться на елке (сосне) при условии, что это новогодняя елка (сосна).

5 часть. Придумай фантастическую историю про них.

Например: Как на елке вырос апельсин? ...Жил был гном в глухом еловом лесу. В книге он прочитал про апельсины и захотел их вырастить. Он много трудился и на лесной полянке вырастил на елке апельсины.

Какие проблемы должен был решить гномик, чтобы у него на елке выросли апельсины? (Для роста деревьев необходим свет, тепло, уход) и т.д.

Аналогично проводятся игры с другими классификационными группами.

Дидактическая игра "Бытовая техника"

Цель:

- сформировать представления о предметах бытовой техники, широко используемой дома и в детском саду (пылесос, стиральная машина и др.); о значимости их использования для ускорения получения результата, улучшения его качества, облегчения труда человека; воспитывать бережное обращение с бытовой техникой.

- формировать обобщенное понятие о том, что каждый объект состоит из частей, а количество частей и сами части могут меняться в зависимости от разных условий (обращать внимание ребенка на проблемы, связанные с изменением частей).

1 часть. Игровой сюрпризный момент.

В группу приходит Незнайка и говорит детям, что ему на день рождения подарили очень интересные предметы, но как они называются и как ими пользоваться он не знает. Просит помощи у детей. "Я их сфотографировал и покажу вам". Выставляются картинки-фотографии техники (пылесос, холодильник, стиральная машина, посудомоечная машина, фен, кофемолка, утюг, чайник)

Дети по очереди рассматривают и рассказывают: как называется предмет, что им делает человек, как облегчает труд человека его использование. Незнайка создает проблемные ситуации: «А я мусор и руками б собрал или веником, можно вещи и под водой постирать» и т. п. Дети доказывают, что все эти предметы ускоряют получение результата, улучшают его качество, облегчают труд человека.

В: Почему лучше пользоваться пылесосом, а не пыльной тряпкой и щеткой?

Д: Пылесос очищает воздух.

В: Во время работы он прогоняет через ряд фильтров, в том числе и через микрофильтры, десятки кубометров воздуха, задерживая мельчайшие пылинки. Пылесос извлекает из воздуха не только пыль, но и разные бактерии. А работать с пылесосом легко и приятно. Множество всяких приспособлений прилагается к нему.

Есть щетки, которыми чистят ковры, половики, диваны. Специальным наконечником хорошо высасывать пыль из узких щелей в полу, из-под плинтусов – вообще из мест, не доступных для обычной половой щетки. А большой овальной щеткой очень удобно подметать полы. Специальные

исследования показали, что после получасовой работы пылесоса число бактерий в воздухе уменьшается вдвое.

Дети: А работать с пылесосом легко и приятно. Множество всяких приспособлений прилагается к нему.

В: Есть щетки, которыми чистят ковры, половики, диваны. Специальным наконечником хорошо высасывать пыль из узких щелей в полу, из-под плинтусов – вообще из мест, не доступных для обычной половой щетки.

2. Игра «Что у меня есть дома».

Дети садятся в круг, Незнайка передает «волшебную палочку». Ребенок, у которого оказалась палочка, должен назвать один предмет бытовой техники, который есть у него дома, рассказать, какие функции он выполняет (не повторяя уже названных).

Если дети затрудняются, воспитатель помогает вопросами.

В: У кого дома есть утюг? Кто расскажет о нем? Холодильник, посудомоечная машина и т. д.

Или провести игру: "Волшебник" (составление коротких описательных рассказов о бытовых приборах).

Например Маша хотела как можно больше узнать о бытовых приборах и предложила детям "превратиться" в бытовые приборы и рассказать о них. Я стиральная машина - я большая, электрическая, нужна людям для того, чтобы стирать белье и т.д.

3 часть. Найти реальное сочетание.

В: Ребята, а еще у Незнайки есть волшебные круги. Нужно помочь определить объект с которым взаимодействует прибор. (реальное сочетание).

Например: чайник - крышка, фен - насадки, стиральная машина - отверстие куда кладут белье, посудомоечная машина - дверца, утюг - регулятор температуры, пылесос - шланг, холодильник - шнур, кофемашина (кофеварка) - таймер. Незнайка: А, что нужно чтобы эти все приборы работали?

Д: Нужно, чтобы они были целыми, исправными.

В: А еще?

Д: Чтобы прибор работал нужно, чтобы было электричество. Бытовые приборы часто ломаются, если нет электричества - не будут работать приборы, можно поранить себя, если не быть осторожными.

Незнайка: А без какой части не сможет работать не один прибор?

Дети: Без электрошнура и электрического тока.

В: Электрический ток используется как для освещения помещения, так и для питания различных бытовых приборов, включается при помощи соединительного электрошнура (провод) и вилки.

В: А что было бы если бы не было холодильника? Не было пылесоса?

Д: Ответы детей.

4 часть: Незнайка: Объясните с чем взаимодействуют приборы?

Например:

фен - волосы, стиральная машина - с грязным бельем, холодильник - с продуктами, кофемашинка - с кофе, пылесос - с пылью, утюг - с чистым бельем, посудомоечная машина - с посудой, чайник - с чашкой.

5 часть: Объяснить необычное сочетание.

В: Объясните необычное сочетание: объектов и частей других объектов.

Например: холодильник - шланг пылесоса, утюг - насадка для фена и т.д.

6 часть. Придумать реальную историю про объект.

Например: Девочка Маша гуляла зимой без варежек, промокла, куртка грязная, очень замерзла. Пришла домой. Что нужно сделать Маше чтобы согреться и не заболеть?

Дети: Чтобы согреться нужно выпить горячего чая, сделать зарядку, попрыгать, побегать.

В: А чтобы попить чай, что нужно?

Дети: Нужна вода и чайник.

В: А чтобы вода в чайнике была горячей, что нужно?

Дети: Ее нужно вскипятить.

В: А если нет чайника в доме? Можно ли его заменить другим предметом? Каким?

Д: Кастрюлей. Можно вскипятить воду в кастрюле.

Д: А чтобы Машина одежда была чистой ее надо постирать или высушить на батарее.

В: А чтобы постирать грязную одежду, что нужно?

Д: Нужно чтобы была стиральная машинка.

В: А еще?

Д: Вода и стиральный порошок.

В: А если нет стиральной машины?

Д: Можно постирать белье в тазу.

Как вы думаете, могут ли бытовые приборы быть опасными? В каких случаях? Почему иногда при пользовании электрическими бытовыми приборами возникают пожары? например: Девочка Маша пригласила детей попить чай. Мама ставит чайник на плиту. Плита горит, она какая? - горячая Вода в чайнике кипит, она какая? -....Крышка стучит о чайник, он какой?...Вот чайник уже засвистел, он какой?... Можно ли самостоятельно включать электрический чайник, пылесос? Почему?

В: Ребята, а какие советы вы бы дали малышам, чтобы не случилось беды?

Дети: Не подходить близко к работающей газовой плите.

Быть осторожным с электроприборами и электропроводами.

Не трогать руками светящую лампочку.

Перед уходом выключить свет и все бытовые приборы.

7 часть: Придумать фантастическую историю по бытовой прибор.

Например: история о том, как волшебник заколдовал пылесос и он стал печь пирожки или как холодильник стал делать мороженное и т.д.

Вывод:

В: Бытовые приборы настолько прочно вошли в нашу жизнь, что мы уже не знаем, как обходиться без них. Беспольных электронных помощников не бывает – все они сделаны, чтобы облегчить нам наш быт и сделать пребывание в доме более комфортным. А без некоторых видов бытовой техники вообще не обойтись – они обязательно должны быть в доме.

В: Чем удобны современные приборы?

Дети: Можно быстро убрать квартиру, сварить вкусный суп, включить лампу, играть на компьютере и т.д.

Дидактическая игра

"Путешествие по сказкам"

Цель: развивать у детей воображение на примерах изменения места действия в сюжете сказки.

- развивать у детей творческое мышление, фантазию при составлении сказок по иллюстрациям, по сюжету, по названию сказки.

- учить связно, последовательно излагать ход придуманной сказки.

- развивать желание детей участвовать в совместных игровых действиях, укреплять навыки содружества педагога и детей.

Оборудование:

1 круг сказочные герои: Аладдин, Золушка, Красная Шапочка, чудище, Спящая красавица, заколдованная лягушка, Кот в сапогах, Гуси-лебеди

2 круг: место, где происходят сказочные действия: арабский город, дворец короля, лес, заколдованный сад, чердак замка, болото, замок Людоеда, избушка на курьих ножках.

3 круг: предметы: волшебная лампа, хрустальная туфелька, корзинка с пирожками, аленький цветочек, веретено, стрела, сапоги, Иванушка.

Для игровых упражнений используются сказки "Волшебная лампа Аладдина", "Золушка", "Красная Шапочка", "Аленький цветочек", "Спящая красавица", "Царевна лягушка", "Кот в сапогах", "Гуси-лебеди".

1 часть:

Ведущий:

Ребята, знаете ли вы, кто такие путешественники? А вы хотели бы ими стать? Сегодня я предлагаю вам отправиться в путешествие.

Ребята, послушайте такие выражения и скажите, где вы можете встретить такие выражения: Жили-были; В некотором царстве, в некотором государстве; Давным-давно; И я там был, мёд, пиво пил. Правильно, ребята, эти выражения встречаются в сказках.

- Ребята, мы сегодня вспомним сказки, которые вам знакомы.

Ребята, есть у меня хитрые сказки, имена героев сказаны неверно, только вы и сможете мне помочь.

1. В этой сказке живут братец Козленочек, и сестрица Гуленушка. (Аленушка)
2. Как зовут закадычных врагов Ивана Царевича? Змей Равниныч и Кощей Бесстрашный? (Змей Горыныч и Кощей Бессмертный).
3. А вот эту сказку вы знаете? Называется «Царевна-индюшка» (Царевна-лягушка)

4. Она красива и мила, а имя ее от слова зола. (Золушка) и т.д.

2 часть:

- Собери картинки. Угадай сказку. Расскажи, в каких местах происходят действия и с какими предметами.

- Соедини картинки. Объясни необычное соединение.

Избушка на курьих ножках - Кот в сапогах - аленький цветочек. Все это может быть в одном месте, если это сборник мультфильмов на диске или книга "Сборник сказок".

3 часть:

Решение сказочных проблем.

Воспитатель: Вы хорошо знаете сказки. А сейчас вы сами будете придумывать разные сказки.

У меня в руках волшебное колечко. Мы будем произносить слова, и у кого окажется колечко, тот и будет рассказывать сказку.

Покатилось, покатилось, светлое колечко

Покатилось, покатилось, с нашего крылечка.

Кто колечко возьмёт, тот и сказку начнёт.

- Придумай историю - сказку о том, как Кот в сапогах оказался в избушке на курьих ножках и как ему помог спастись от Бабы-Яги аленький цветочек.

- Придумай как Золушке вовремя уйти с бала, а дворцовые часы вдруг остановились.

- Машенька из сказки Гуси-лебеди.

Машенька просит нас помочь найти дорогу через лес к избушке Бабы-Яги, чтобы быстрее спасти братца.

3 часть:

Игра "Перевертывание сказки"

Дети выбирают на круге одну сказку и взрослый предлагает ее перевернуть, по очереди рассказывая ее и заменяя в каждой фразе известное на противоположное или новое. Дети рассказывают сказку по очереди по кругу, начинает же перевертывание сам взрослый.

Например: "Сказка про Красную Шапочку".

Жил-был мальчик, которого звали Желтый Беретик. Позвал его как-то папа и говорит: "Сходи-ка, сыночек, к бабушке и отнеси ему книги и газеты".

Пошел Желтый Беретик, а навстречу ему медведь..." и т.д. Взрослый наравне с детьми участвует в перевертывании и должен следить, чтобы во всех ключевых моментах сказка была переделана, но в целом получилась бы некая новая история, моделирующая более или менее логично развивающую ситуацию.

Воспитатель:

А теперь я предлагаю вам рассказать эту сказку своему другу по телефону.

Вы должны постараться правильно передать содержание сказки по телефону, чтобы ваш друг понял какая эта сказка и кто в ней главные герои.

Вывод:

Вспомните, какие сказки вы сегодня придумали?

Чья сказка понравилась больше все?

Назовите свои любимые сказки.

Чем они вам нравятся?

А чему учат сказки?

Заключение

Если эту работу взять за систематическую практику (разработать план нескольких занятий) и научить детей играть по данной методике, совмещать обучающие занятия с игровой деятельностью, закреплять пройденный темы с помощью кругов Луллия, то можно проследить насколько ребенок усвоил пройденный материал по определенной лексической теме. Варианты использования этой методики безграничны.

Методическую разработку можно использоваться для организации и решения задач различных образовательных областей в самостоятельной деятельности дошкольников и работы осуществляемой под руководством взрослого. Все представленные материалы носят развивающий характер.

Список использованной литературы

<https://vospitatelyu.ru>

<http://ext.spb.ru>

<https://konspektiruem.ru>

<https://moluch.ru>





Рецензия

на авторское дидактическое пособие по познавательному развитию дошкольников «Занимательные круги. Луллия», представленное воспитателем муниципального дошкольного образовательного автономного учреждения детского сада № 10 «Казачок» г. Новокубанска муниципального образования Новокубанский районн Авиловой Галиной Олеговной

Автор предлагает дидактическое пособие «Занимательные круги Луллия» для использования в работе с детьми от 4-7 лет. Пособие предназначено педагогам с целью создания педагогических условий для освоения детьми мыслительных операций преобразования признаков и их значений при познании окружающего мира и решении проблемных ситуаций. Пособие создано на основе адаптации методов теории решения изобретательных задач (ТРИЗ). Дидактическое пособие повышает результативность работы воспитателя при формировании активной любознательности у детей и проявлению интереса к игровой деятельности.

Данное пособие состоит из трех фанерных подвижных кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (болт), обклеенных самоклеящейся пленкой. Сверху установлена подвижная стрелка. Все круги разделены на одинаковое количество секторов - 8.

На них располагают разнообразные картинки: предметные, сюжетные, слова, цифры, фигуры, схематические изображения. Круг и стрелка свободно двигаются. Любой желающий может получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах и объединить, казалось бы - несовместимые объекты.

Основным достоинством дидактического пособия «Занимательные круги Луллия» является: доступность, мобильность (расположено на уровне глаз детей, в соответствии с требованиями СанПиНа, дети могут свободно подойти и выполнить любые игровые действия), многофункциональность (как со всей возрастной группой, так и индивидуально; применение, как в организованной образовательной деятельности, так и включение в режимные процессы, и в самостоятельную деятельность детей), возможность замены обучающего материала, использование в качестве образовательной и игровой мотивации.

Использование пособия предполагается в нескольких образовательных областях, таких как: познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое, социально- коммуникативное.

Нельзя не отметить и универсальность игрового материала, используя лишь несколько колец, можно получить либо разные игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится данное пособие, он яркое, креативное, они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры.

Для данного пособия разработан цикл авторских дидактических игр, тематические картинки и карточки. Все игры разделены на группы: игры по формированию математических представлений, игры по речевому развитию, игры по познавательному развитию.

Дидактическое пособие можно использовать по всем темам недели: «Деревья», «Птицы», «Насекомые», «Грибы», «Времена года», «Транспорт», «Профессии», «Одежда» и т.д.

В методическом пособии достаточно подробно и методически верно описаны приемы обучения детей и технологии развития самостоятельности, креативности, представлены формы и виды игр и игровых упражнений, решающие различные задачи: учить восприятию проявлений признака в конкретном объекте, нахождению причинно-следственных связей между объектами; развивать познавательную активность, представления о сенсорных эталонах, навыки фантастического преобразования объектов; формировать способность решать проблемные ситуации, видеть суть проблемы.

Представленный к рецензированию материал грамотно и уместно объединён по тематическому и целевому принципу. Он может использоваться для организации и решения задач различных образовательных областей в самостоятельной деятельности дошкольников и работы осуществляемой под руководством взрослого. Все представленные материалы носят развивающий характер.

Рецензируемое авторское пособие выполнено в соответствии со всеми требованиями ФГОС к организации образовательной деятельности в дошкольной образовательной организации, соответствует возрастным и индивидуальным возможностям воспитанников.

Таким образом, дидактическое пособие «Занимательные круги Луллия», разработанное воспитателем Авиловой Г.О., может быть рекомендовано к использованию педагогами дошкольных образовательных учреждений и родителями в групповой и индивидуальной работе с детьми.

Дата: 16.01.2023 г.

Специалист МБУ «ЦРО»

Директор МБУ «ЦРО»



И.В. Иванова

С.В. Давыденко