

Мастер класс

«По изготовлению и применению
многофункционального
дидактического пособия
Кольца Луллия»

Подготовила: Кондратенко Юлия Валерьевна

*Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад
общеразвивающего вида №22 «Айболит», г. Усть-Кут*



- Кольца 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. Идеи Раймонда Луллия можно использовать при проведении игровых обучающих ситуаций и в процессе совместной игровой деятельности, где необходимо получить ответы на имеющиеся вопросы



**Кольца Луллия -
многофункциональное пособие,
так как с его помощью можно
решать множество образовательных задач:**

- Развитие логического мышления.
- Развитие сенсорных способностей.
- Тренировать наглядно-образное мышление.
- Развивать представление о множестве.
- Тренировать в счёте, решение примеров.
- Закреплять знания о значении цифр и чисел, различать их.
- Формировать представления о математических понятиях.
- Знакомство с цифрой, цветом, размером.
- Развивать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.





Данное пособие «Кольца Луллия»
можно изготовить самостоятельно.

Предлагаем вашему вниманию пошаговую инструкцию.

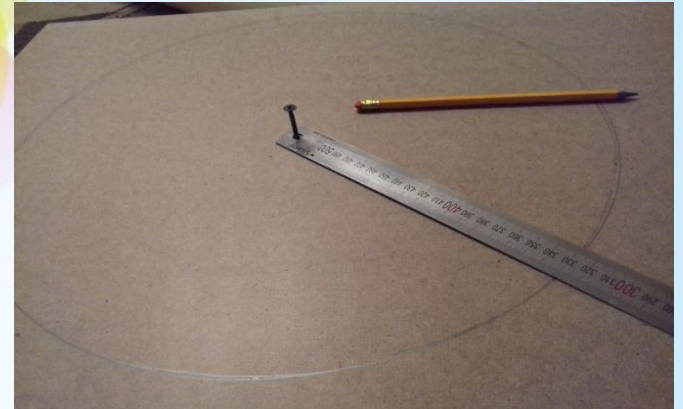
1. Выбор материала из которого можно изготовить пособие
2. Определить количество кругов
3. Подбор картинок

Материал для пособия «Кольца Луллия»

Для изготовления можно использовать разный материал:
лист фанеры, пластинки 3 размеров, картон, или
ламинированные круги с готовыми картинками.

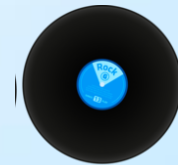
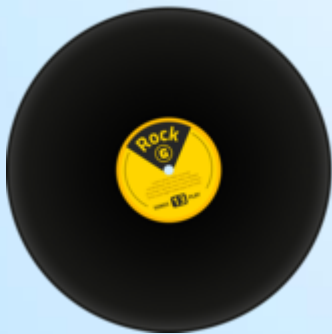


Размер колец «Луллия»



Если делать из картона или фанеры, размеры кругов могут быть диаметром 40; 30 и 20 см.

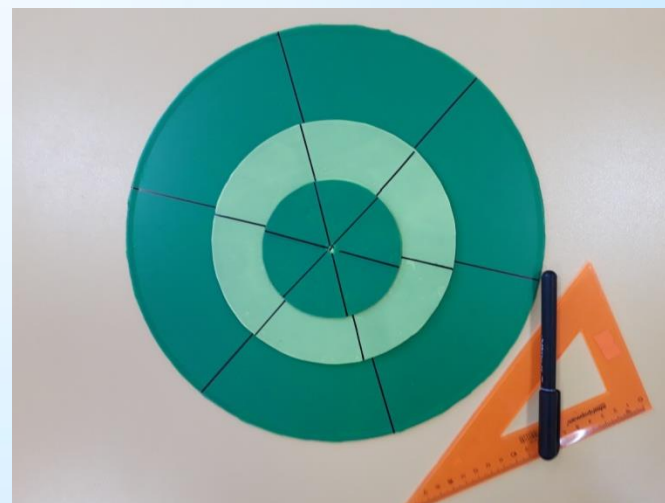
**Мы предлагаем сделать из пластинок разного диаметра.
(количество колец 2-3 шт.)**





Можно обклеить пластинки самоклеякой (лучше взять без рисунка). Можно наклеить на пластинки картинки.

С помощью маркера сделайте разметку на сектора.
Их может быть 4, 6 или 8.



Разновидность стрелок



Вырезаем из картона стрелку с отверстием и обклеиваем её самоклеякой или делаем из цветного картоны (лучше взять бумагу другого цвета, чтобы стрелка не сливалась с основным полем).

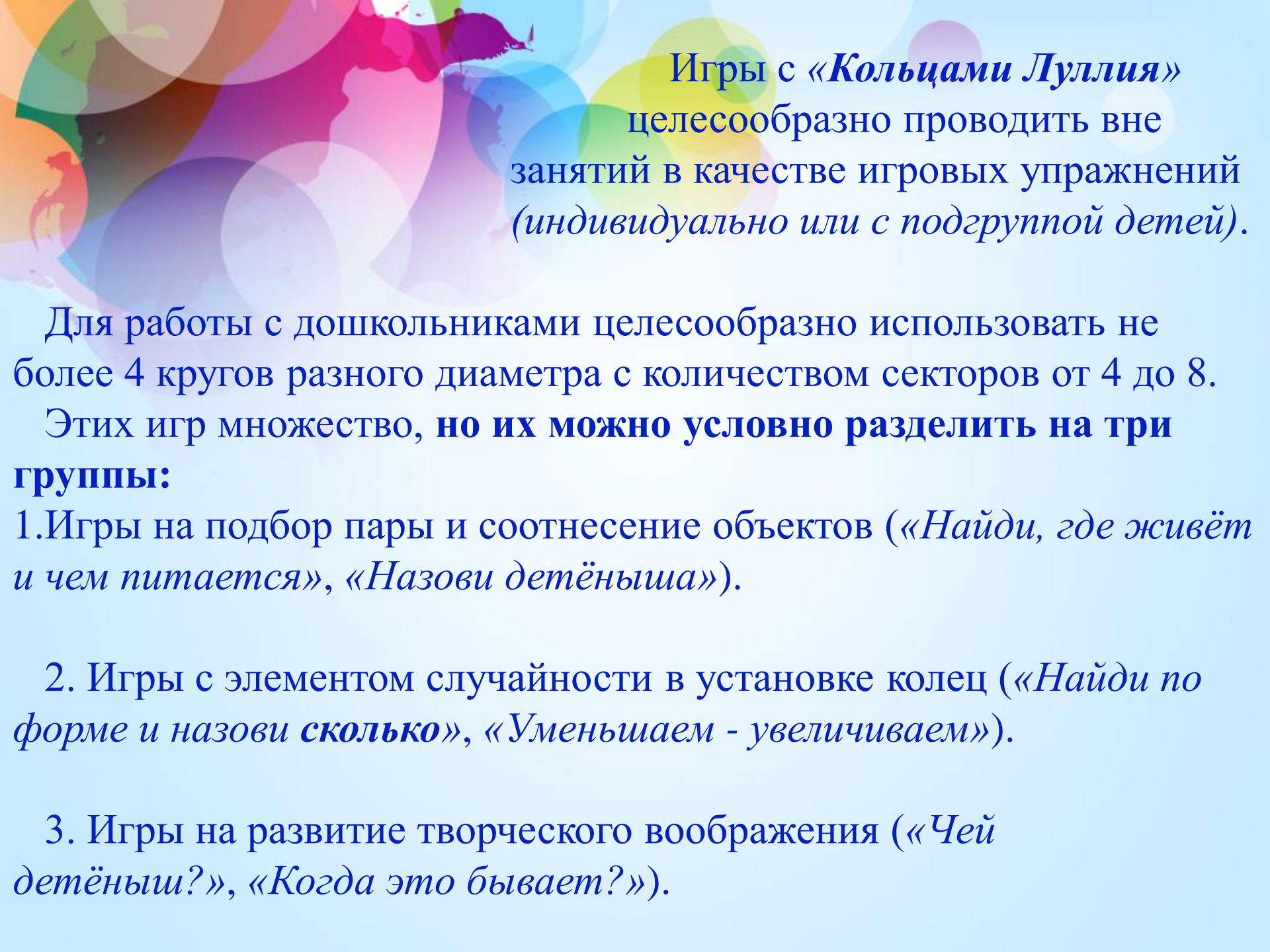


Соединение пластинок между собой



С помощью болта и гаек скрепите между собой три круга, и стрелку (вам понадобится 1 болт и три гайки).

Проверьте, легко ли вращаются круги между собой



Игры с «Кольцами Луллия» целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппой детей).

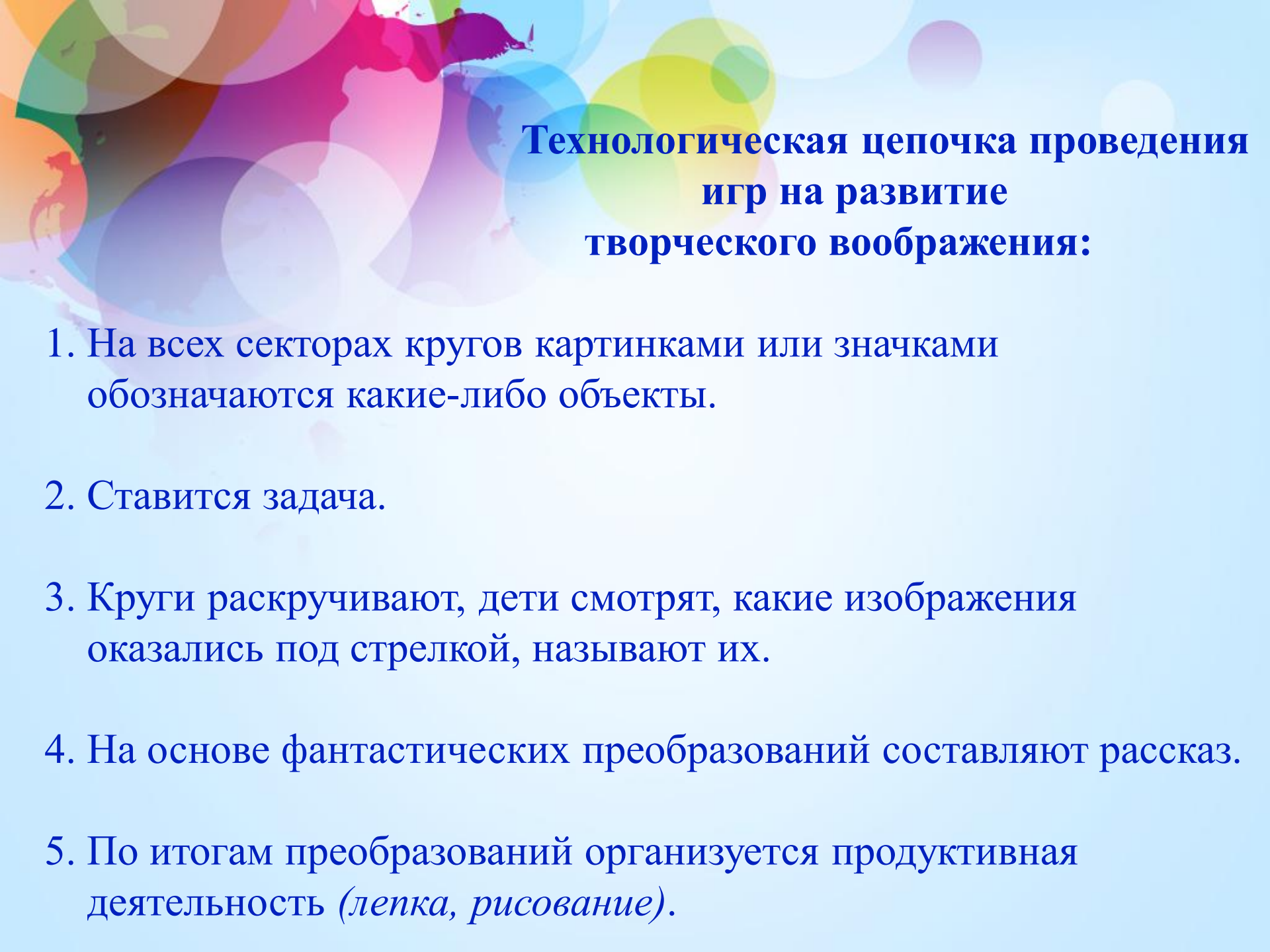
Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 4 кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8.

Этих игр множество, но их можно условно разделить на три группы:

1. Игры на подбор пары и соотнесение объектов («Найди, где живёт и чем питается», «Назови детёныша»).

2. Игры с элементом случайности в установке колец («Найди по форме и назови **сколько**», «Уменьшаем - увеличиваем»).

3. Игры на развитие творческого воображения («Чей детёныш?», «Когда это бывает?»).



Технологическая цепочка проведения игр на развитие творческого воображения:

1. На всех секторах кругов картинками или значками обозначаются какие-либо объекты.
2. Ставится задача.
3. Круги раскручивают, дети смотрят, какие изображения оказались под стрелкой, называют их.
4. На основе фантастических преобразований составляют рассказ.
5. По итогам преобразований организуется продуктивная деятельность (*лепка, рисование*).

Методические рекомендации по построению системы.

Для работы с детьми четвертого года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом.

В работе с детьми пятого года жизни используются два – три круга (4 – 6 секторов на каждом).

Дети седьмого года жизни используются четыре круга с 8 секторами на каждом.

Игра может проводиться вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппой детей).

Игра может состоять из двух частей: 1) уточнение имеющихся знаний в определенных областях (реальное задание); 2) упражнения на развитие воображения («фантастическое» задание).

Технологическая цепочка проведения игры.

1. На всех секторах круга картинками или знаками обозначаются какие-либо объекты.

Например, на сектора первого, самого большого

круга прикрепляются изображения животных (заяц, кот, лиса, и др.); второго – мест их обитания (дом, нора, куст и т. д.); третьего – чем питаются (рыба, молоко, мышка и др.)

2. Ставится задача.

Детям предлагается найти соответствие на кругах.

Например, по просьбе воспитателя они находят на нижнем круге изображение лисы, затем, поворачивая средний круг, отыскивают изображение норы и располагают его над лисой, на маленьком круге таким же образом находят мышку или зайчика. Объясняют, что получилось.

3. Круги раскручивают, дети смотрят, какие изображения на кругах оказались под стрелкой, называют их.

Например, кот – улей – шишка.

Задача. Объяснить, как объект может жить в улье и питаться шишками. С достаточной степенью достоверности объяснить правомерность данного фантастического преобразования.

4. На основе фантастического преобразования составляется рассказ.

5. По итогам преобразования организуется продуктивная деятельность (лепка, аппликация, рисование).



Младший возраст (3 – 4 года)

1. На малом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (курица, собака, заяц, лиса и др., на большом – их детенышей.

Задание: найти маме детеныша. Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на большом круге, затем отыскивает на маленьком круге детеныша, называет его и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.

Задание: подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за цыпленком (кормить, согревать, гулять с ним и т. д.).



Средний возраст (5 – 6 лет)

1. На стрелке – три круга. На маленьком – изображения объектов (ягода вишни, картофель, автомобиль и др.); на среднем круге – геометрические фигуры (треугольник, круг, овал и т. д.); на большом – цифры.

Задание: выбрать объект (вишня, подобрать соответствующую ему геометрическую форму (круг) и количество (например, цифра 2).

2. Раскрутить круги. Например, под стрелкой оказались: вишня, треугольник, цифра 8 (результат – 8 вишен треугольной формы).

Задание: какую пользу из этого можно извлечь? (Такие плоды удобно укладывать в ящик – треугольник к треугольнику).

Старший возраст (6 – 7 лет)

1. Первый круг – образцы материалов (металл, стекло, ткань и т. д.); второй круг – изображения объектов (пылесос, стул, телефон); третий круг – изображения местонахождения объектов (улица, квартира, космический корабль и др.); четвертый круг – образцы цветов (фиолетовый, зеленый, желтый и др.)

Задание: выбрать объект, подобрать материал, его цвет и определить место его нахождения (телефон – пластмасса – фиолетовый – квартира).

2. Раскрутить круги. Например, под стрелкой оказались: стекло, стул, космический корабль, желтый цвет.

Задание: объяснить практическую значимость получившегося объекта. Обсуждается ситуация: на космическом корабле необходим стеклянный стул желтого цвета, потому что (ответы детей).

Использование данного метода в работе с детьми позволяет в процессе игровой деятельности:

- уточнять знания детей в различных предметах и объектах животного и растительного мира,
 - развивать вариативность воображаемых образов,
 - развивать связную речь, совершенствовать грамматический строй речи;
- развивать словообразование, а также решать воспитательные задачи.

Желаем Вам творческих успехов!

