

Познаём мир с «Кругами Луллия»



Выполнили:
воспитатели МБДОУ №45 «Малыш»
Старегородцева Наталья Юрьевна
Левченко Ольга Евгеньевна

В XIII веке **Раймунд Луллий** создал логическую машину в виде бумажных кругов. Этот механизм он использовал для открытия новых истин и умозаключений. На основе этой идеи ученые разработали методику для детского сада - «*Круги Луллия*».

Центральное место в ней занимает одноименное многофункциональное пособие - *круги Луллия*. Такой известный методический прием, как *Круги Луллия*, является эффективным механизмом развития речи, воображения и совершенствования грамматической стороны речи. С их помощью стало возможно обогатить условия для возрастающей роли интеллектуального развития ребёнка и его познавательных интересов.

Актуальность: *Круги Луллия* являются универсальным методическим средством развития ребенка в процессе ведущей деятельности любого возраста - *игре*. С помощью кругов дети учатся классифицировать и устанавливать взаимосвязи, например, между природными объектами, местом их обитания, способом питания. Они также учатся составлять задачи на сложение и вычитание, слоги, слова. Кроме того, расширяется и активизируется словарный запас детей, развивается речь, логическое мышление, воображение, восприятие, память, ощущения, внимание и представление детей об окружающем мире.



Раймонд
Луллий





Дидактическая игра «Расскажи сказку»

Цель: создание условий для восприятия и закрепления знаний русских народных сказок, побуждение к активному речевому общению.

Ключевые задачи:

Образовательные: формировать умение узнавать и называть героев сказки, предметы из сказок; умение рассказывать по картинкам знакомые сказки, соотносить предметы и героев с соответствующими сказками, активизировать словарный запас детей, коммуникативные навыки.

Развивающие: продолжать развивать способность детей к эмпатии; умение мыслить с помощью приемов анализа, синтеза, сравнения, развивать познавательную активность, внимание, память, креативное мышление, творческое воображение.

Воспитательные: воспитывать любознательность, дружелюбие, желание прийти на помощь, вызвать у детей позитивные эмоции; воспитывать у детей представление о добре и зле, о хороших и плохих поступках.



- ▶ Данная игра состоит из набора картинок по теме «Русские народные сказки»: «По щучьему велению», «Маша и медведь», «Царевна-лягушка», «Лисичка со скалочкой», «Сивка-бурка», «Пёрышко Финиста - ясного сокола», «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка», «Иван-царевич и Серый волк». Картинки заламинированы и оснащены липучкой. Предназначены для многофункционального пособия «Круги Луллия», состоящие из 3 кругов разного диаметра с 8 секторами на каждом.
- ▶ На первом маленьком круге закрепляются картинки с героями сказок «Емеля», «Иван-царевич», «Лисичка», «Иванушка-дурачок», «Марьюшка», «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка», «Маша», «Серый волк». На среднем круге закрепляются картинки с волшебными предметами, животными или атрибутами из этих сказок: «Щука», «Царевна-лягушка», «Скалочка», «Сивка-бурка», «Пёрышко Финиста Ясного сокола», «Копытце», «Медведь», «Жар-птица». На третьем самом большом круге закрепляются сюжетные картинки из представленных сказок.
- ▶ Также можно предложить детям самим доставать из мешочка картинку, называть, что на ней изображено, к какой сказке относится.
- ▶ При первых знакомствах с игрой, можно использовать цитаты из сказок, либо загадки по ним. Ребёнок отгадывает сказку, ищет картинку и прикрепляет к кругам. Но заранее готовятся картинки для первого круга, потом для второго, а затем для третьего круга.
- ▶ Прежде чем играть рекомендуется предварительно ознакомиться с данными сказками.
- ▶ Игроки могут распределить очередь по считалочке.



Ход игры:

1 вариант «Знакомство со сказкой». Детям предлагается соединить сказку, героя и атрибут, путем вращения кругов, при этом называя сказку, героя и атрибут (предмет).

2 вариант «Расскажи сказку». На первом круге сюжетные картинки из знакомых сказок, на втором круге герои из тех же сказок, на третьем круге – предметы из сказок. Дети, раскручивая круги, подбирают подходящие картинки и рассказывают сказку.

3 вариант «Отгадай и покажи сказку по описанию». Загадываем загадку по сказке, используя одно предложение из сказки, а ребенок, отгадывая, показывает сюжетную картинку по заданной сказке и подбирает к ней остальные атрибуты.





4 вариант «Помоги герою сказки». Дети раскручивают второй и третий круги и смотрят, что оказалось под стрелой. Сопоставляя героя из сказки и предмет, детям предлагается подумать и описать, как данный предмет может помочь герою сказки (например, под стрелой оказалась Маша из сказки «Маша и медведь» и скалка из сказки «Лисичка со скалочкой»). Детям предлагается подумать и описать, как скалка может помочь Маше убежать от медведя).

5 вариант «Новая сказка». Дети раскручивают круги и наблюдают, какие картинки оказались под стрелкой. Задача детей сочинить сказку, опираясь на картинки под стрелкой.

6 вариант «Впусти героя в сказку». Дети раскручивают первый и второй круги и смотрят, что оказалось под стрелой. Сопоставляя героя из сказки и сюжетную картинку, детям предлагается подумать и сказать, какое место может занять герой в данной сказке.



Дисциплинарные правила: не нарушать последовательность игры, не ссориться, не кричать, не перебивать друг друга. Играть дружно и слушать товарищей. В каждой из этих игр можно ввести фишки. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры дети подсчитывают фишки и определяют победителей.

Рекомендации педагогу: при работе по данной игре обращайтесь внимание детей на мораль сказки, чему может научить каждая сказка.

Дидактическая игра «Ателье»



Цель: создать условия для создания дизайна одежды.

Задачи:

- развивать фантазию, творчество, воображение;
- развивать художественно-эстетические навыки;
- совершенствовать умение аккуратно закрашивать рисунок, не выходя за контур.
- воспитывать доброжелательные взаимоотношения между детьми.

Ход игры:

На малом круге расположены карточки с украшением для предмета одежды, на среднем круге расположены карточки предметов одежды, на третьем круге расположены виды ткани из которых может состоять одежда.

Детям предлагается раскрутить круги и придумать необычную модель одежды, по трём карточкам которые выпали в секторах под стрелкой. Ещё как вариант, а может ли существовать одежда из выпавших сочетаний на карточках (шуба-лён-пайетки.)

Помимо карточек на круге, детям были предоставлены виды тканей, чтобы было понимание, что на самом деле из себя представляет ткань, которая выпала.

Перед самым началом игры с кругами, детям было рассказано, что такое ателье и какие профессии можно встретить и в чём различие этих профессий (портной, швея, модельер, дизайнер). Так же дети узнали, что такое манекен, выкройка, что такое снять мерки.

Ну и уже после игры с кругами, дети попробовали себя в роли портных. Было предложено: «манекен», выкройка определенной модели одежды, ткань.



**В результате работы с кругами
Лулия дети учатся:**

- группировать предметы по общим признакам, находить причинно-следственные связи между объектами;
- у детей происходит систематизация знаний об окружающем мире,
- развивается творческое воображение и мышление, обогащается словарный запас.



Значимость практики для ДОУ

Практика направлена на:

- 1. на повышение эффективности познавательных процессов дошкольников,***
- 2. повышение профессиональной компетенции педагогов в области разных направлений воспитания, речевого развития и творческих способностей дошкольников.***

