**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад комбинированного вида № 19 «Рябинка»**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

658204 г. Рубцовск, ул. Комсомольская, 65

тел.: (38557) 7-59-69

Е -mail: ryabinka.detskiysad19@mail.ru

**Мастер - класс**

**«Развитие познавательных способностей детей с помощью загадочных кругов Луллия»**

 Подготовила воспитатель:

 Левченко С.А.

«Развитие познавательных способностей детей с помощью загадочных кругов Луллия» (ТРИЗ технология)

В ХIII веке французский поэт, философ Раймонд Луллий создал приспособление, которое представляет собой несколько кругов разного диаметра (из картона), подвижно соединенных на центральной оси, а также накладного сектора по диаметру самого большого круга. Все круги разделены на сектора, на которых Луллий размещал рисунки, писал слова и разные изречения. Любой желающий мог задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо было расшифровать, подключив воображение. Так Луллий создал логическую машину в виде кругов. Современных авторов ТРИЗ заинтересовал метод «Луллизма». Они решили адаптировать этот метод в образовательной деятельности дошкольников с помощью пособия «Круги Луллия».

Использование игр с кругами Луллия в познавательном развитии детей позволяет сформировать у детей понятия «объект» - «признак» - «проявления признака»; развивать воображение, гибкость мышления; формировать способность увидеть суть проблемы.

**Методические рекомендации по построению системы тренингов**.

 Круги Луллия представляют дошкольникам как чудесные кольца или загадочные круги. На стержень нанизывают несколько кругов разного диаметра. Сверху устанавливают стрелку. Все круги разделяют на одинаковое число секторов. На каждом секторе диска есть кармашки, куда вставляются картинки. Круги и стрелка свободно двигаются. Вращая круги, можно получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах, и объединить, несовместимые признаки объектов.

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

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

- Для детей старшего дошкольного возраста используются четыре круга с 8 секторами на каждом.

- Тренинги проводятся вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппой детей).

Тренинг состоит из двух частей

1. Уточнение имеющихся знаний в определенных областях (реальное задание – РЗ);
2. Упражнение на развитие воображения (фантастическое задание – ФЗ).

На основе фантастического преобразования составляется рассказ. Заранее договариваемся с детьми, что ситуации сказочные, нереальные.

 Пособие используется в работе  с детьми от 3 до 7 лет. Задачи в обучении ставятся в соответствии с каждым  возрастом .«Кольца Луллия» можно использовать в любой организованной совместной деятельности педагога с детьми, интегрируя задачи с другими образовательными областями.

 Для образовательной деятельности по образовательной области «Познание» используются тренинги по признакам: «*Цвет*» (объекты одноцветные и разноцветные), «*Форма*» (у каждого объекта есть форма, которая может меняться под влиянием разных условий), «*Части»* (объекты состоят из частей), «*Количество*» (у каждого объекта есть признак «количество»), «*Изменения во времени*» (объект изменяется во времени по-разному под воздействием разных условий), «*Материал*» (каждый объект создан из какого-либо материала), «*Место*» (каждый объект имеет свое местонахождение).

 Для игровых упражнений по образовательной области «Речевое развитие»  используются сказки : «Волшебная лампа Алладина», «Золушка», «Красная шапочка», «Аленький цветочек», «Царевна-лягушка», «Кот в сапогах», «Гуси-лебеди». Используются круги с изображением сказочных героев и их жилищ или предметов. Для работы с детьми по развитию фонематического слуха и звуковой культуры речи используются  круги с изображением звуков и предметов с этими же звуками (в конце, середине, начале слов). Существует множество комбинаций, нужно только хорошо пофантазировать.

 Игры с «Кругами Луллия» можно условно разделить на три типа:

**1.Игры на подбор пары.**

В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго круга. В этих играх одной картинке 1-го круга обязательно должна соответствовать одна картинка 2-го круга.

*Игры экологического содержания.*

Игра «Найди, где живет» - первый круг ( лиса, пчелы, медведь, белка, собака, птица),

 второй круг (нора, гнездо, дупло, улей, будка, берлога).

Цель: учить находить типичное место обитания живых объектов, развивать речь.

Игра «Назови детеныша» - первый круг (собака, кошка, коза, свинья, белка, ежик, медведь), второй круг: щенок, котенок, козленок, поросенок, бельчонок, ежонок.

Цель: пополнять словарный запас названиями животных и их детенышей.

Игра «С чьей ветки детки?» - первый круг ( сосна, береза, клен, ель, дуб, рябина);

 второй круг (семена и плоды вышеперечисленных деревьев; можно добавить третий круг (листья вышеперечисленных деревьев).

Цель: учить узнавать разные виды деревьев по плодам (листьям), использовать в речи прилагательные, образованные от существительных.

«Птицы - ноги и клювы» - первый круг сова, цапля, утка, ласточка, аист, ворона орел, соловей), второй круг: разные формы птичьих ног; третий круг: разные виды птичьих ног).

Цель: закрепить названия частей тела птицы, развивать умение различать их по частям тела, активизировать в речи названия птиц.

«Подбери место обитания» - первый круг (сова, цапля, утка, ласточка, аист, чайка, орел, ворона), второй круг (город, деревня, лес, море, горы, болото, река).

*Игры на формирование сенсорных способностей*

По признаку **«**Цвет» - первый круг : объекты одноцветные и разноцветные (радуга, желтый цыпленок, зебра, пестрая рубашка, яблоко, клумба алых тюльпанов, голубое море, разноцветные бусы);

второй круг: кляксы разного цвета (оранжевая, желтая, красная, голубая, зеленая и т.д.)

Цель: формировать обобщенное понятие о том, что у каждого объекта есть цвет, и он может меняться в результате разных условий.

«Найди реальное сочетание» (Цыпленок – клякса желтого цвета и т.д.)

По признаку*«Форма»* **(**объемная, плоскостная)» - первый круг (эталоны плоских форм(круг, квадрат, треугольник, трапеция, овал, прямоугольник, пятиугольник, восьмиугольник); второй круг (книга, мяч, парусник, квадратное окно, цветок с овальными лепестками и круглой серединкой, плитка шоколада, звезда, страз с разными по форме гранями)

«Найди реальное сочетание».

Цель: соединить картинки объектов с реальной формой.

*Игры по формированию элементарных математических представлений.*

По признаку «*Количество*».

Первый круг (числа, расположенные не по порядку), второй круг (объекты: стая из 8 птиц, 1 слон, 2 банана, 3 гриба, 4 тарелки, 5 пирожков, 6 цветных карандашей, 7 цветов в букете, 9 пчел).

Игра «Найди реальное сочетание»,

Цель: подбери число под картинку.

*Игры для формирования фонематического слуха, грамматического строя речи*

Игра «Чей дом?» - первый круг ( лиса, пчелы, медведь, белка, собака, птицы), второй круг (нора, гнездо, дупло, улей, будка, берлога) (Берлога чья? Медвежья)

**2. Игры с элементом случайности в установке кругов**

В этих играх дети одновременно раскручивают все круги. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в накладном секторе. В таком варианте игр любая картинка 1-го круга сочетается с любой картинкой 2-го круга и наоборот. Именно из-за элемента случайности в установке картинок, эти игры больше нравятся детям.

*Игры на формирование сенсорных способностей*

По признаку*«Форма»* **-**  первый круг (эталоны плоских форм (круг, квадрат, треугольник, трапеция, овал, прямоугольник, пятиугольник, восьмиугольник); второй круг – (книга, мяч, парусник, квадратное окно, цветок с овальными лепестками и круглой серединкой, плитка шоколада, звезда, страз с разными по форме гранями)

Игра «Объясни необычное сочетание»

Цель: объяснить необычное сочетание( книга для детей круглой формы).

*Игры по формированию элементарных математических представлений.*

По признаку «*Количество*» - первый круг (числа, расположенные не по порядку), второй круг (объекты: стая из 8 птиц, 1 слон, 2 банана. 3 гриба, 4 тарелки, 5 пирожков, 6 цветных карандашей, 7 цветов в букете, 9 пчел).

«Назови сколько» - первый круг (цифры от 1 до 8). второй круг – картинки птиц (деревьев, животных, насекомых).

Игра «Объясни необычное сочетание».

Цель: соедини любые цифры и объекты ( цифра 8 и картинка слона).

*Игры на формирование звуковой культуры речи, грамматического строя речи*

«Чей нос, чей хвост» - первый круг: символы (нос, глаза, зубы, уши, хвост, лапы); второй круг 9 картинки любых животных)

**3.Игры на развитие творческого воображения.**

Цель: развивать навыки фантастического преобразования объектов.

По признаку «*Цвет*»

По признаку «Цвет» - первый круг: объекты одноцветные и разноцветные(радуга,желтый цыпленок, зебра, пестрая рубашка, яблоко, клумба алых тюльпанов, голубое море, разноцветные бусы);второй круг: кляксы разного цвета (оранжевая, желтая, красная, голубая, зеленая и т.д.)

Игра « Придумай фантастическую историю или сказку» Придумать фантастическую историю про фиолетовые яблоки.

*Игры по формированию элементарных математических представлений.*

По признаку *«Количество».*

Первый круг(числа, расположенные не по порядку; второй круг (объекты: стая из 8 птиц, 1 слон, 2 банана. 3 гриба, 4 тарелки, 5 пирожков, 6 цветных карандашей, 7 цветов в букете, 9 пчел).

Игра «Придумай фантастическую историю или сказку». Добавляется третий круг – место

(болото, озеро, квартира, футбольное поле и т.д.) (Цифра 4 – слон – футбольное пале).

*Игры экологического содержания.*

«Найди, где живет» - первый круг: лиса, пчелы, медведь, белка, собака, птица;

 второй круг: нора, гнездо, дупло, улей, будка, берлога.

Цель: учить находить типичное место обитания живых объектов, развивать речь.

На основе фантастического преобразования составляется рассказ. Например, совпали картинки «зайчиха» и «лисята». Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Задаем вопрос: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят. Как она будет о них заботиться». Заранее договариваемся с детьми, что ситуации сказочные, нереальные.

 Нельзя не отметить универсальность пособия «Круги Луллия», используя лишь несколько кругов  можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к использованной игре.

Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение детей, обеспечивает восприятию  нового материала. В результате применения «Кругов Луллия» в играх разной тематической направленности дети легко вступают в групповые беседы, учатся отвечать на проблемные вопросы, отстаивать свою точку зрения, учатся использовать в речи грамматически правильные предложения, делать умозаключения, обогащается словарь; у детей развивается логическое мышление и творческое воображение. Все это также влияет на развитие личностных проявлений детей – развивается уверенность в себе, способность принимать позицию другого, воспитывается культура общения. Эффект игры огромен – познание языка и мира в их взаимосвязи, развитие творческого мышления и воображения, развитие культуры общения.

Используемая литература.

1. Андреева Е. В., Лелюх С. В., Сидорчук Т. А., Яковлева Н. А. Творческие задания “Золотого ключика”. Самара-2001.-108с.
2. Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Познаем мир и фантазируем с кругами Луллия: Практическое пособие для занятий с детьми 3-7 лет. – М.: АРКТИ, 2015