

# Игровая технология

## «ТРИЗ»

### в детском саду.

### Кольца Луллия



5  
Б

**Подготовила:**

**Альмяшева Ольга Александровна –  
воспитатель муниципального  
дошкольного образовательного  
учреждения  
«Детский сад №359 Советского района  
Волгограда»**

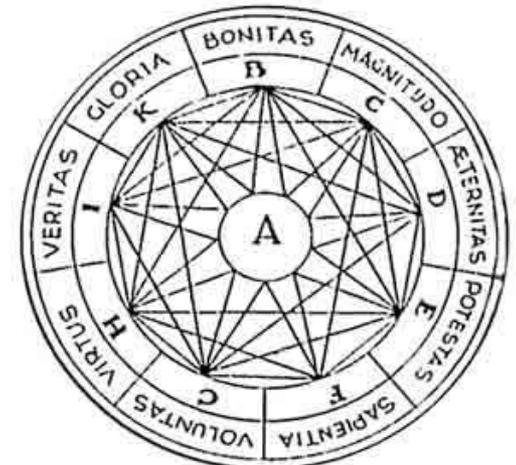


В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Оказывается, ее можно прекрасно использовать как средство развития речи у детей. «Кольца Луллия» — это что-то вроде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять ее даже в детском саду. А эффект огромен — познание языка и мира в их

## ВЗАИМОСВЯЗИ



Раймонд  
Луллий



В массовой педагогической практике фиксируется проблема развития творческих способностей детей дошкольного возраста. Это больше всего связано с отсутствием системы методов, которыми можно было увлечь ребенка творческой деятельностью. Дети не могут пользоваться имеющимися у них знаниями, так как они разобщены, не востребованы в полной мере и, следовательно, не являются основой для дальнейших мыслительных операций. Развитие мышления невозможно без формирования умственных операций. Умение классифицировать – одна из составляющих творческих способностей человека.

**Кольца Луллия – это средство многофункционального характера, его можно применять для воспитания и развития детей по всем разделам программы. С помощью этой игры стало возможным обогатить условия для возрастающей роли интеллектуального развития ребенка и его познавательных интересов**

## **Кольца Луллия – одно из**

**средств развития интеллектуально – творческих способностей детей, предложенное авторами ТРИЗ и РТВ для использования в дошкольных учреждениях. Это пособие вносит элемент игры в образовательную деятельность, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу.**



**Игра предназначена как для работы с подгруппой детей, так и для самостоятельной детской деятельности**

**Пособие используется в работе с детьми 3-7 лет в непосредственной образовательной деятельности педагога с детьми, а также в режимных моментах. Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.**

Для изготовления пособия были взяты два прямоугольных куска фанеры шириной, равной диаметру колец (так же вырезанных из фанеры), и длиной на 2—4 см меньше двух диаметров колец

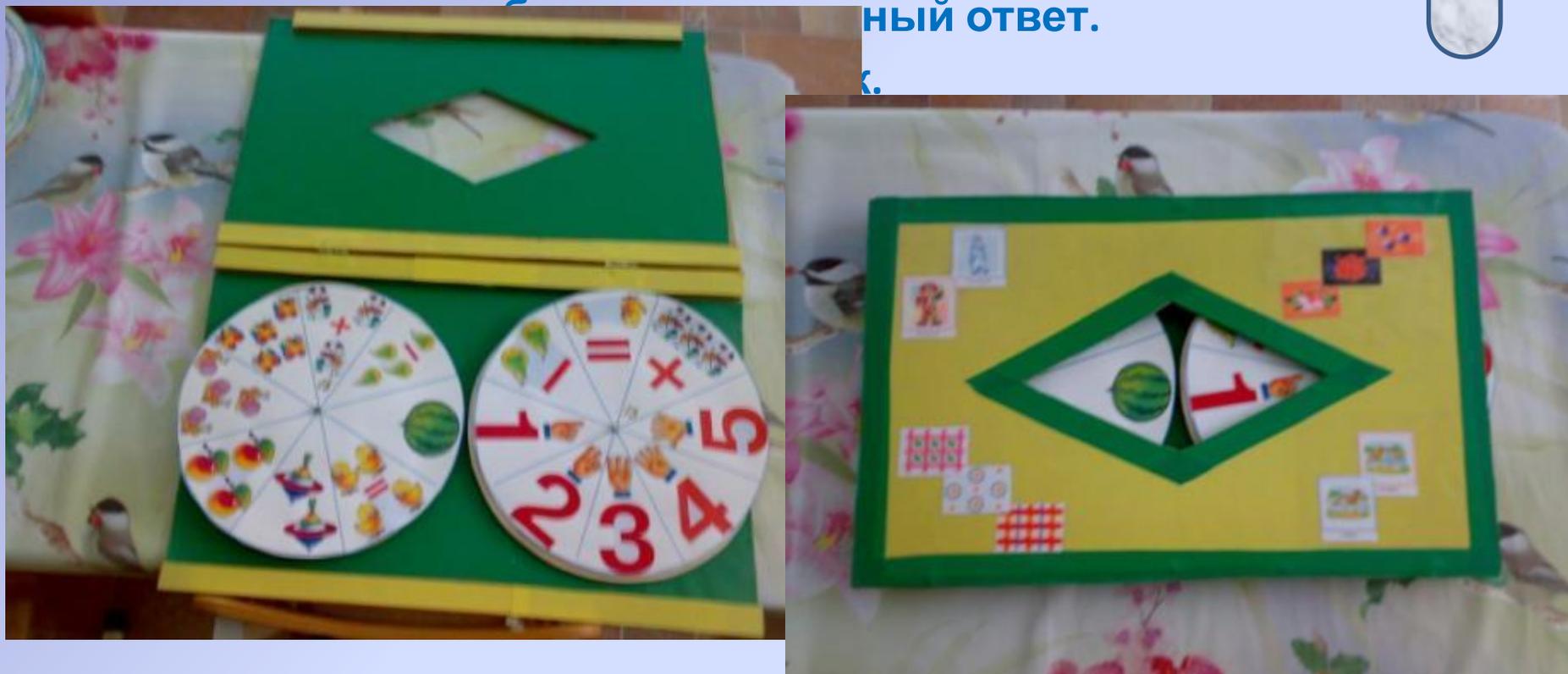


**В верхнем прямоугольнике вырезано окошечко так, чтобы были видны совмещенные картинки. Крышка укреплена на небольших петельках.. Круги удобно вращать за выступы, которые образуются в результате того, что ширина пособия на 2—4 см меньше**



## Правила игры (одинаковые во всех темах):

1. Установить пособие на столе.
2. Поднять крышку.
3. На круги сверху уложить выбранные кольца с картинками.
4. Закрыть крышкой.
5. Прокрутив первый диск в окошечке устанавливается картинка, а прокручивая второй диск, ребенок дает ответ.



**Цель использования пособия:** формирование представлений дошкольников об окружающем мире; развитие творческого мышления и воображения; обогащение словарного запаса; формирование элементарных математических и экологических представлений



**Нельзя не отметить универсальность игрового материала. Используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится это пособие. Они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры**

**Вариантов игр множество. Всё зависит от возраста, поставленных задач, пройденного детьми материала.**

## **Пособие позволяет решать задачи:**

- развивать познавательную активность;**
- сенсорное развитие (восприятие цвета, формы);**
- формировать элементарные математические представления;**
- совершенствовать грамматический строй речи;**
- развивать мелкую моторику и координацию движений рук.**
- Развивать креативные способности дошкольников.**
- Развивать навыки фантастического преобразования объектов.**

# Образовательная область "

## «Познавательное развитие»

### Развитие элементарных математических представлений

**Задачи:** формировать элементарные математические представления, упражнять соотносить цифру и количество предметов в пределах 5-ти; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание. Закреплять умение различать цвета; умение соотносить предмет и цвет; совершенствовать грамматический строй речи; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

«Счет»



«Цвет»



«Сериация»



# Образовательная область "

## «Познавательное развитие»

### Развитие элементарных математических представлений

- Задачи: 1. Закрепить умение различать и называть пространственные отношения: справа — слева.
2. Упражнять детей в определении правой руки и правой стороны; левой руки и левой стороны



«Ориентация»







**Образовательная область**  
**«Познавательное развитие»**

**Безопасность**

**Цель:**

- Способствовать развитию аналитического мышления посредством нахождения общего и различного между похожими предметами и ситуациями.
- Закреплять виды транспорта



**«Что быстрее»**



**«Ездит-плавает»**



**«Плавает-летает»**



**«Третий лишний»**

# Образовательная область «Социально-личностное развитие» и « Развитие речи»

**Задача:** Уточнить представления детей о труде взрослого, опираясь на «модели труда»



«Профессии»

## Задачи:

Закреплять умение узнавать отдельные сказки по отдельным признакам;  
активизировать речь, обогащать словарный запас.



«Герои сказок»

# Образовательная область «Развитие речи»

**Цель игры:** Развитие речи, внимания, образной и смысловой памяти, логического мышления.  
Научить детей находить предметы, противоположные по значению.

## «Противоположности»



# Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие»

**Задачи:** Закреплять умение различать и называть цвета, умение составлять узор, обозначать результат словами "такой", "не такой"

Подбери по цвету



**Образовательная  
область  
«Художественно-  
эстетическое развитие»  
Музыка**

**Задача:** Закрепить умение детей различать и называть музыкальные инструменты

**«Кто на чем играет»**



## Игры на внимание

«Что перепутал художник»



«Определи эмоции»



**Задачи:** развивать внимание, зрительное восприятие, память, связную речь.

# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

В этом случае раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация.

**Можно самостоятельно изобретать свои варианты колец и способы игр и заданий к ним. К этому процессу также могут подключиться и воспитанники.**

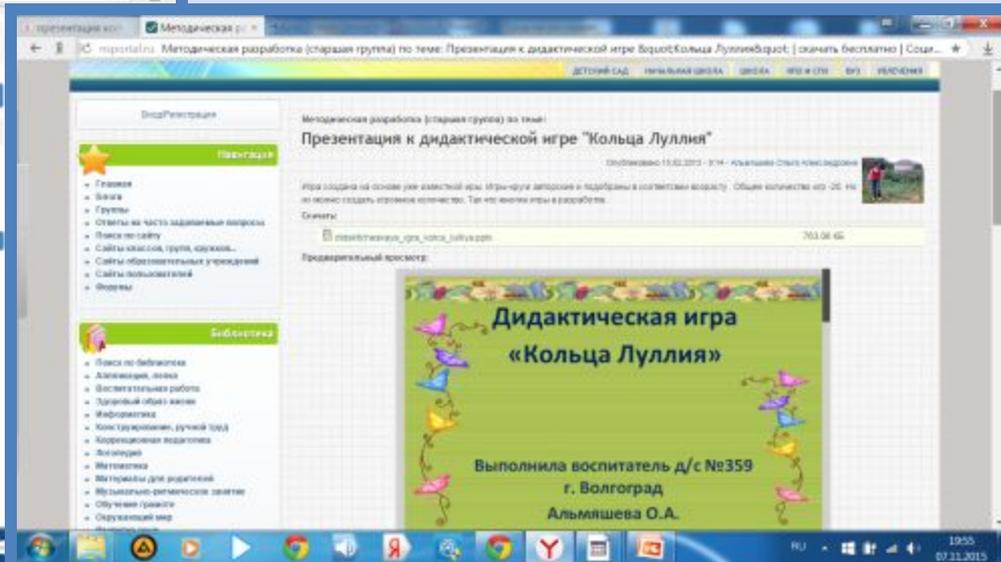
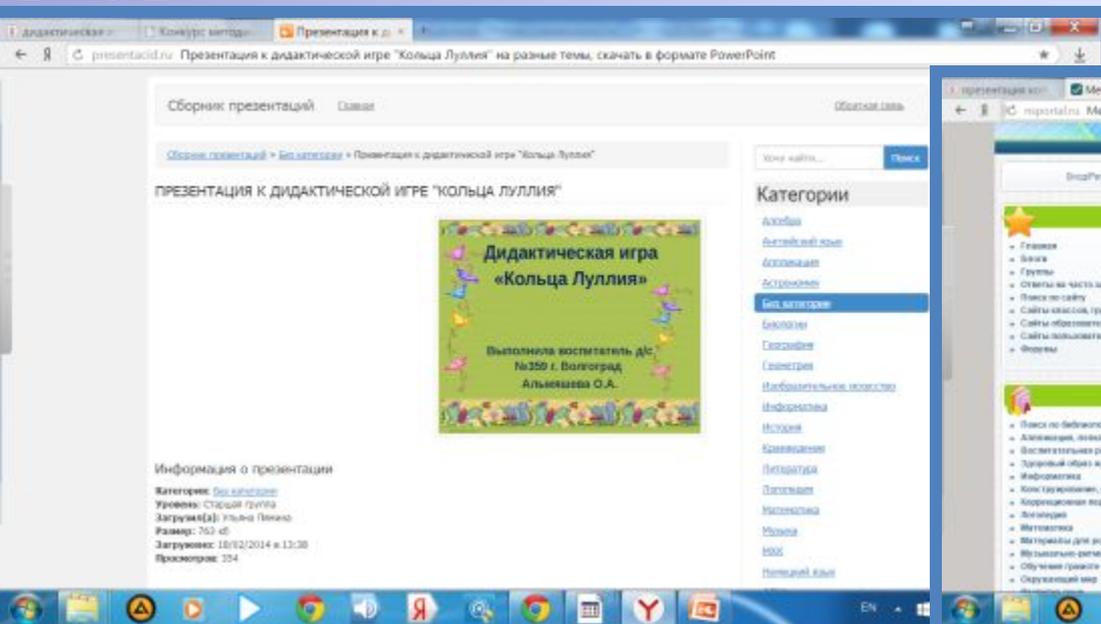
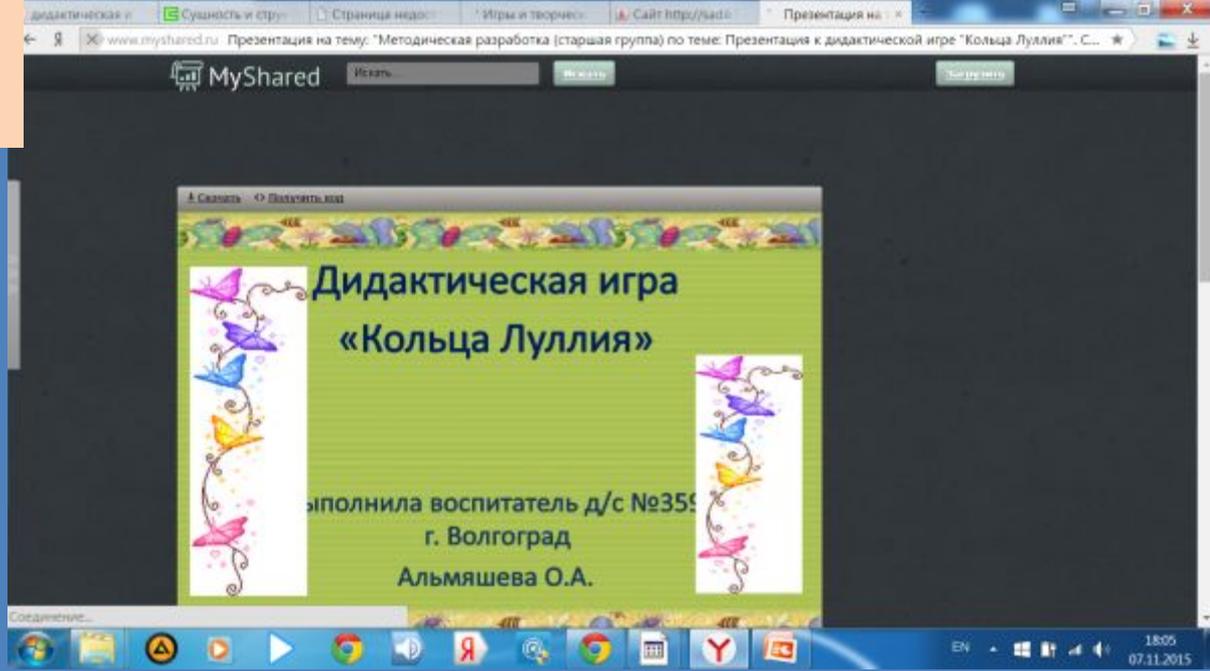
Например, совпали из взрослых животных зайчиха - из детенышей лисята: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она будет о них заботиться, чему станет учить». Заранее сказать детям, что ситуации сказочные, нереальные, значит можно дать волю фантазии.

# Презентацию моей игры можно найти на сайтах :

<http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2013/02/15/prezentatsiya-k-didakticheskoj-igre-koltsa-lulliya>

<http://www.myshared.ru/slide/1003660/>

<http://presentacid.ru/ppt/4905-prezentatsiya-k-didakticheskoj-igre-koltsa-lulliya>



**«Игра- это искра, зажигающая  
огонёк пылливости и  
любознательности». В.А.  
Сухомлинский**

**Спасибо  
за внимание!**

