

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ТЕХНОЛОГИИ «КОЛЬЦА ЛУЛЛИЯ» КАК СРЕДСТВО ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Мухаметдинова Д. С., воспитатель
МБДОУ № 9 «Метелица»
(г. Сургут)

Проблема познавательной активности - одна из самых значимых в современном обществе. К сожалению, в настоящее время всё большее количество детей ориентированы на цифровые технологии. Это неплохо для человека XXI века, но всё должно быть в меру. Ребёнка не должна интересовать компьютерная игра больше, чем игра со сверстниками или наблюдения за окружающим миром. Поэтому, я считаю, что одной из главных задач педагога дошкольного образования является повышение познавательной активности детей через применение различных инновационных педагогических технологий.

Одним из главных документов, регламентирующих работу дошкольных образовательных организаций, является ФГОС ДО, согласно которому познавательное развитие трактуется как образовательная область, включающая развитие любознательности и познавательной мотивации, формирование познавательных действий, развитие воображения и творческой активности и др. В рамках непрерывности и преемственности дошкольной и школьной ступенями образования, я бы акцентировала внимание педагогического сообщества на важность и значимость формирования у детей дошкольного возраста предпосылок к универсальным учебным действиям. Разделяю взгляд на миссию дошкольного образования - «Научить учиться».

Кольца Луллия – это дидактическое пособие многофункционального характера, обогащающее условия для интеллектуального развития детей и формирования познавательной активности дошкольников, их творческого мышления и воображения.

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

Задачи:

- расширять познавательные способности ребенка;
- развивать креативные способности дошкольников;
- развивать навыки фантастического преобразования объектов;

- формировать потребность к активной умственной деятельности.

1. Описание пособия

Пособие (Рис 1.) представляет собой круги диаметром, нанизанные на стержень с возможностью свободного вращения. Сверху конструкции устанавливается стрелка.

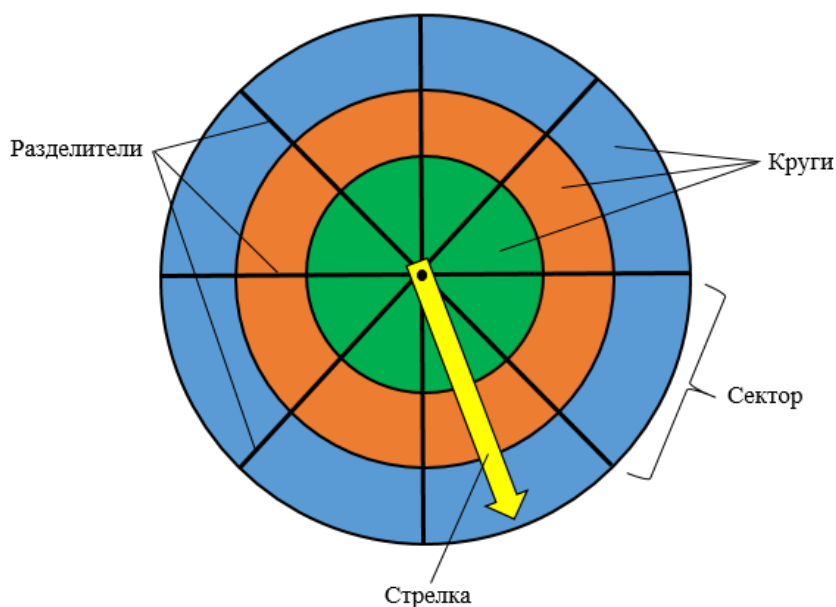


Рис 1. Дидактическое пособие Кольца Луллия

Работать с данным пособием можно с детьми от 4-го года жизни. Рекомендуемое количество кругов и секторов показано в Таблице 1.

Таблица 1

Возраст детей	Количество кругов	Максимальное количество секторов на одном круге
4-5 лет (средняя группа)	2	4
5-6 лет (старшая группа)	3	8
6-7 лет (подготовительная к школе группа)	3	10

Примечание. Количество кругов и секторов на Кольцах Луллия зависит от возрастных особенностей детей.

2. Методические рекомендации по построению системы игр

Условно игры с Кольцами Луллия можно разделить на два типа:

1. Игры на подбор соответствия.

2. Игры на развитие творческого воображения с элементом случайности в установке кругов.

Причём одну и ту же игру можно проиграть с детьми по двум типам. Например, игры «Волшебная сказка», «Времена года», «Кто, где живёт и чем питается», «Обозначь цифрой» (Комплект дидактических игр для Колеса Луллия).



Данное дидактическое пособие можно использовать в совместной с детьми организованной и свободной деятельности, в том числе как игровые упражнения (индивидуально или с подгруппой детей) по образовательным областям: социально-коммуникативное, речевое, познавательное и художественно-эстетическое развитие.

Технологическая цепочка проведения игры:

1. Раскладка предметных картинок по всем секторам и кругам.
2. Постановка задачи.
3. Раскручивание кругов.
4. Познавательная деятельность детей.

4.1. Установка соответствия путём поворота кругов таким образом, чтобы под стрелкой расположились требуемые изображения. Составление правдивого рассказа или формулировка ответа.

4.2. Составление фантастического рассказа по случайно «выпавшим» под стрелкой изображениям.

5. Рефлексия и подведение итогов.

Также дидактическое пособие Кольца Луллия можно использовать как рабочее поле для самостоятельного выбора ребёнком («Доложи...», «Подбери...», «Обозначь...») требуемого изображения из предложенного множества.

3. Комплект дидактических игр для Колес Луллия.

№ п/п	Название игры	Цель игры	Количество секторов	Организация игры	Варианты заданий
1	Кто, где живёт и чем питается	Расширять представление детей об объектах окружающего мира; закреплять навык составления рассказа по картинкам. Д/и «Кто где живёт?» Задачи: закреплять умение различать домашних и диких животных, правильно называть их, знать место обитания, название жилища; развивать мелкую моторику пальцев рук. Д/и «Кто что ест?» Задачи: закреплять знания детей об образе жизни животных, об их питании; развивать мелкую моторику пальцев рук.	10 секторов	1 круг – карточки с изображением животными 2 круг – карточки с изображением мест обитания 3 круг – карточки с изображением рациона питания животных	1. Установить соответствие животного, его места обитания и рациона питания. Составить правдивый рассказ о животном. 2. Устанавливается случайное сочетание всех трёх кругов. Составить фантастический рассказ о животном.
2	Волшебная сказка	закреплять навык составления пересказа известных сказок и фантастических историй по картинкам. Задачи: совершенствование навыка речевого общения, закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания; развитие речевого творчества; формирование навыка сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности Ход игры: на 1 круге атрибуты из сказок, на 2 круге сюжетные	8 секторов	1 круг – карточки с изображением сказочных героев 2 круг – карточки с изображением места, где происходят сказочные события 3 круг – карточки с изображением сказочных	1. Соедини картинки. Отгадай сказку. Расскажи о главных героях. Какие события происходят в сказке? Чем закончилась сказка?.. 2. Устанавливается случайное сочетание всех кругов. Составь новую сказку с «выпавшими» героем,

		картинки из знакомых сказок. Дети, раскручивая круги, подбирают подходящую пару и рассказывают сказку. Можно свободно раскрутить оба круга. Далее обсуждается несовместимая, на первый взгляд, комбинация. <i>Например: Золушке достается «золотая рыбка». Какой будет сюжет этой сказки?</i>		предметов	предметом и местом событий.
--	--	--	--	-----------	-----------------------------

Игры с элементом случайности в установке колец

В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игр любая картинка 1-го кольца сочетается с любой картинкой 2-го кольца и наоборот. Именно из-за элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям. Если каждое ваше кольцо имеет 8 картинок, то возможны 64 комбинации!

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 пороссятам справиться с волком?"

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

В чем отличие двух вариантов? Особых отличий и нет. Хотите придать игре эффект таинственности и неожиданности? Ставите перед собой цель научить детей обзорному видению? Выбираем вариант игру с окошком: детям очень нравится появление чуда.

Для удобства использования игры классифицированы и пронумерованы.

Варианты кругов:

№ 28-27. Величина

№26-25. С какого дерева лист?

№24-23. Подбери цифре количество предметов (счет от 6-10).

№21–22. Цветные картинки (3 цвета).

№20-19. Противоположности.

№18-17. Подбери по цвету (дополнительные цвета).

№ 16-15. Подбери по цвету (основные цвета).

№ 13-14. Подбери цифре количество предметов (счет от 1-5).

№ 11-12. Найди тень (игрушки).

№ 9-10. Кто где живет?

№ 8-7. На что похоже?

№ 6-5. Мамы и их детеныши.

№ 3-4. Кто что ест?

№ 1-2. Профессии.

Варианты игр:

- Чей, чья, чьё?
- Образуя слово
- Один – много
- Сосчитай
- Подбери пару.
- Согласование имен числительных.
- Кто кем управляет?
- С чьей ветки детки?
- Разгадывание ребусов
- Расскажи сказку
- Кто чем управляет?
- Подбери пару и составь предложение
- Электрические приборы-вещи
- Часть-целое
- Что быстрее? (транспорт)
- Что к чему? (корабль-якорь) и др.