**Мастер – класс**

**«Игры с кругами Луллия»**

**Цель:** обобщение опыта по работе с Кругами Луллия.

**Задачи:**

- формировать представления коллег – педагогов об использовании методики «Круги Луллия» в работе с детьми по развитию мышления, речи, воображения.

- показать на личном примере использование пособия «Круги Луллия»

**Оборудование:** Картинки с изображением объектов и материалов; пособие Круги Луллия; мультимедийная презентация.

**Ход мероприятия**

1. **Слайд.** Уважаемые коллеги, члены жюри сегодня я хочу познакомить вас с уникальной методикой, представить вашему вниманию дидактическое пособие для детей дошкольного возраста по технологии ТРИЗ «Круги Луллия»
2. **Слайд.** Основоположником этого метода является Раймунд Луллий. В 12 веке французский монах изобрел круги, на которых можно было найти ответ на любой вопрос путем простого раскручивания.
3. **Слайд.** Современных авторов ТРИЗ очень заинтересовал этот метод, и они адаптировали его к образовательной деятельности дошкольников. Многофункциональное игровое пособие, которое применяется практически во всех образовательных областях. Целью использования данного пособия является: развитие познавательных интересов детей.
4. **Слайд.** Кольца или Круги Луллия прочно заняли свое место в педагогиге и в наше время. Они вносят элемент игры в занятие, помогают поддерживать интерес к изученному материалу. Такой методический прием, как кольца Луллия, является эффективным механизмом развития речи, воображения, логического мышления, произвольного внимания.
5. **Слайд**. Лелюх Светлана Викторовна, Сидорчук Татьяна Александровна разработали пособие для воспитателей и педагогов ДОУ. «Познаем мир и фантазируем с кругами Луллия» Технология ТРИЗ. Пособие по формированию у детей понятий, связанных с признаками объектов и изменением их значений, создано в рамках адаптации методов теории решения изобретательских задач (ТРИЗ).
6. **Слайд.**Круги бывают нескольких видов: горизонтальные, вертикальные. Уникальность игрового материала состоит в том что, используя лишь одно пособие можно получить разные варианты игры. Все зависит от возраста детей, пройденного материала и поставленных задач.
7. **Слайд**. Простота конструкции позволяет применять ее в детском саду и изготавливать своими руками. На стержень нанизывают несколько кругов разного диаметра. Сверху устанавливают стрелку. Все круги разделяют на одинаковое количество секторов. На них располагают картинки предметные, сюжетные, слова, цифры или фигуры. Круг и стрелка свободно двигаются.
8. **Слайд**. Круги Луллия представляют дошкольникам, как чудесные кольца или загадочные круги. Для работы с детьми 3-4 года целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом.
9. **Слайд.** В работе с детьми 5-6 лет используют два – три круга и (4-6 секторов на каждом).
10. **Слайд.** Дети 6-7 летнего возраста вполне справляются с заданиями, в которых используются 4 круга с 8 секторами на каждом. Вариантов игр множество. Все зависит от возраста, поставленных задач, пройденного материала.
11. **Слайд.** С помощью этой игры стало возможным обогатить условия для возрастающей роли интеллектуального развития ребенка и его познавательных интересов. Игры целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений. На сектора прикрепляются картинки по теме занятия.

 Игра должна состоять из двух частей:

1) Уточнение имеющихся знаний в определенных областях (реальное задание).

2) Упражнения на развитие воображения (фантастическое задание).

1. **Слайд.**Технологическая цепочка проведения игры:

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

- Ставится задача.

- Круги раскручиваются дети смотрят, какие изображения на кругах оказались под стрелкой, называют их. (реальное задание)

- На основе фантастического преобразования составляют рассказ. (фантастическое задание)

- По итогам преобразования организуется продуктивная деятельность (лепка, рисование и т.п.)

1. **Слайд.** Игры с «Кругами Луллия» можно разделить на три типа:

Игры на подбор пар: «Найди, где живет и чем питается», «Назови детеныша»

1. **Слайд.** 2. Игры с элементами случайности в установке колец: Д/И «Уменьшаем и увеличиваем» Д/И «Найди по форме и назови сколько»
2. **Слайд.**3. Игры на развитие творческого воображения: Д/И «Чей детеныш?», Д/И «Времена года»
3. **Слайд.** Комплект игровых тренажеров для подготовки к школе «Обучение грамоте»
4. **Слайд.** Комплект игровых упражнений по математике, «Учимся считать» для детей старшего дошкольного возраста и подготовительного.
5. **Слайд.** Развивающая игра «Чей домик?» (небесные просторы, савана, пустыня, горы, река, море, ферма, ледовая пустыня) Это пособие помогает мне сделать занятие увлекательным, эффективным, помогает обучать играя.
6. **Слайд.** «Игра часы и время» Любой желающий может получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах и объединить, казалось бы, не совместимые объекты.
7. **Слайд.** Игра «Гнездо, улей, нора…» Знакомство со средой обитания и жилищем. Ребенок должен иметь представление о том, где зимует медведь и где живет овца, куда несет мед пчела и где выводит потомство скворец. Игра расширяет знания дошкольника о живой природе, формирует его бережное отношение ко всему живому. Беседа о животных, птицах, насекомых, известные факты, о них, их польза для человека, и природы в целом. Составление рассказа о животных, их повадках. Эти занятия формируют чуткое отношение ко всему, что окружает нас.
8. **Слайд.** Пособие «Кольца Луллия» обеспечивает яркость, необычность, занимательность заданий, что ведет к успешному решению дидактических задач.

 Таким образом, мы можем сделать вывод, что методика «Кольца Луллия» Соответствует стандарту образования и вполне успешно может применяться в детском саду, делая процесс обучения увлекательным и интересным для наших детей.

***Практическая часть***

*Дидактическая игра по математике «Геометрические фигуры» для детей старшего дошкольного возраста.*

Цель: Закрепление знаний детей о геометрических фигурах по форме и цвету.

Задача: Нахождение фигуры, в других предметах по форме, цвету.

1. *Реальное задание:* раскручиваем стрелку, по секторам. Смотрим на картинку большого круга. Задаем вопросы, какая фигура изображена на картинке? какого цвета? Рассматриваем картинки второго круга, ищем похожий предмет на соответствующую фигуру по форме и цвету, поворачиваем второй круг с нужной картинкой. Далее рассматриваем третий круг, так же выбираем нужный предмет, по форме и цвету, поворачиваем круг. Проверяем правильно ли выполнено задание.
2. *Фантастическое задание:* Раскрутить стрелку или повернуть круги. Какое сочетание выпадет, рассмотреть. Фантазируем, задаем вопросы (похожи ли фигура и предмет на картинку, что ты можешь сказать об этом предмете, свойства, применение, и т.д.)

*Задание 1:* Составить фантастический рассказ об одном из предметов.

*Задание 2:* Нарисовать похожие предметы по форме, цвету. По желание ребенка выбрать фигуру.

*Задание 3*: Лепка из пластилина предметы по форме и цвету по желанию ребенка (какой формы будет лепить предмет)

***Игра тренинг «Гнездо, улей, нора…»***

*Подобные игры можно организовать и не имея под рукой пособия. И сейчас мы с вами попробуем это сделать. Я приглашаю вас принять участие в тренинге.*

Цель: Знакомство со средой обитания и жилищем.

Игрокам раздаются карточки. Первый круг внешний получает карточки жилище, второй круг, внутренний обитатели жилища. В центре круга стоит «игрок – стрелка».

*«Найди реальное сочетание»*. Задание: Определить жилище и его обитателя. Рассказать о нем. Составляя предложения, делать выводы.

По команде «игрока – стрелки» внешний круг, идет по кругу на право, «игрок – стрелка» называя имя ребенка, останавливает круг. Ребенок которого назвали поднимает карточку с жилищем, ребенок рассматривает ее, задаем вопросы, что изображено на карточке? «игрок – стрелка» дает команду, внутреннему кругу пойти на лево по кругу и рассматривая картинки, останавливает нужную ему картинку с обитателем жилища. Задаем вопросы, ребенок «игрок – стрелка» рассказывает, что знает. Если затрудняется, просим помощи у ребят или дополняем ответ «игрока – стрелки».

*«Объясни необычное сочетание»* Круг внешний идет по кругу в одну сторону. Внутренний круг в другую. При раскручивании кругов рассматриваем случайное соединение обьектов и как можно достовернее объясняем необычность их взаимодействия, обсуждаем.

*«Придумай фантастическую историю или сказку»*, в данном случае объединение случайных объектов картинок служит для фантазирования.

Дети могут сказать все что угодно, важно принять любой ответ ребенка и не оценивать его с точки зрения «правильно – неправильно». Неправильных ответов в этой игре не бывает не может быть.

«Реши проблему». В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребенка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

Придумываем фантастические рассказ.

На этом мастер класс закончился.

Благодарю всех за внимание!