

Доклад к презентации «Использование в своей работе инновационной технологии «Круги Луллия» для познавательного развития дошкольников».

Сабитова Гульфия Фаритовна

(слайд 1)

В системе образования детей дошкольного возраста появились инновационные технологии для познавательного развития дошкольников. Дети легко осваивают информационно-коммуникационные средства, и традиционными наглядными средствами их сложно удивить. Поэтому педагог должен искать интересными для детей и, в то же время несложными способами развития ребёнка.

(слайд 2)

Предлагаю вашему вниманию систему игровых заданий и упражнений - "**Круги Луллия**", которые я использую в своей работе. Своё название изобретение получило в честь имени своего создателя Раймунда **Луллия** (*поэт, философ, мыслитель, 13 век*). В 13 веке французский монах создал логическую машину в виде бумажных **кругов**.

Оказывается, её можно прекрасно использовать как средство для познавательного развития детей. «*Кольца Луллия*» — это что-то вроде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять её даже в детском саду. А эффект огромен — **познание** мира в их взаимосвязи.

(слайд 3)

Круги Луллия – универсальное дидактическое средство, формирующее мыслительные процессы у детей. Это пособие вносит элемент игры в образовательную деятельность, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу.

Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.

Пособие используется в работе с детьми 3-7 лет как с нормально развивающимися детьми, так и с дошкольниками с ОВЗ. В этом году использую это пособие в младшей группе с детьми 3-4 лет.

(слайд 4)

Основная цель работы с **кругами Луллия**:

Освоение способа **познания мира**, формирование навыков, позволяющих самостоятельно решать возникающие проблемы.

Пособие позволяет решать следующие задачи:

- развитие **познавательной активности**;
- развитие представлений о сенсорных эталонах (*восприятие цвета, формы*);
- формирование элементарных математических представлений;
- обогащение активного и пассивного словаря;
- развитие связной речи
- развитие навыков фантастического преобразования объектов.

(слайд 5)

Формы организации образовательной деятельности:

- образовательные ситуации, (например, в рамках образовательной деятельности по **познавательному и речевому развитию**).
- игровые обучающие ситуации;
- самостоятельная игровая деятельность детей.

(слайд 6)

В своей практике в этом году для детей возраста 3-4 лет я использую пособие с двумя **кругами** по 8 секторов на каждом. В верхней части стержня устанавливается стрелка. **Круги подвижны**. При свободном вращении **кругов** под стрелкой оказываются определенные сектора. На секторах размещены рисунки.

(слайд 7)

Игра «*Чей домик*»

Задачи закреплять умение различать домашних и диких животных, правильно называть их, знать место обитания, название жилища; развивать мелкую моторику пальцев рук.

(слайд 8)

Игра «*Чей детеныш*» (*домашние и дикие животные*)

Задачи: упражнять в соотношении взрослого животного и детёныша, в правильном образовании названия детёнышей, используя суффиксы –онок-, -ёнок-, -ата-, -ята-, -ок-; развивать логическое мышление, мелкую моторику пальцев рук, словарный запас. Пример с 2-я **кругами**

(слайд 9)

Игра «*Найди пару*»

Задачи: формировать умение сравнивать, сопоставлять, группировать; учить находить одинаковые по размеры предметы.

(слайд 10)

Игра «*Вредно-полезно*»

Задачи: расширять представления и закреплять знания детей о вреде и пользе продуктов питания, формировать основы здорового образа жизни и валеологической культуры, расширять словарь дошкольников, развивать коммуникативные навыки, внимание, память.

(слайд 11)

Игра «*На что похоже*»

Задачи: закреплять знание фигур; умение соотносить предмет и форму; совершенствовать грамматический строй речи, внимание.

(слайд 12)

Игра «*Игра «Изучаем цвета*

(слайд 13)

Игра «*Из какой сказки*»

Задачи: закрепить с детьми названия и персонажей знакомых детям сказок, творческое воображение; воспитывать у детей интерес к сказкам.; развивать память, мышление, наблюдательность, речь.

(слайд 14)

Игра «*Кто чем питается?*»

Задачи: формировать познавательные интересы; продолжать знакомить детей с цепочками питания; способствовать развитию речи, мелкой моторики, памяти, внимания, сообразительности.

(слайд 15)

Игра «*Изучаем профессии*»

Задачи: продолжать знакомить детей с различными профессиями; учить осознавать значимость профессии; расширять словарный запас.

Спасибо за внимание!