

«Хочу всё знать»

Дидактическое пособие

(для детей 3-7 лет)



Авторы пособия:

**Лепехина Светлана
Викторовна**
учитель-логопед

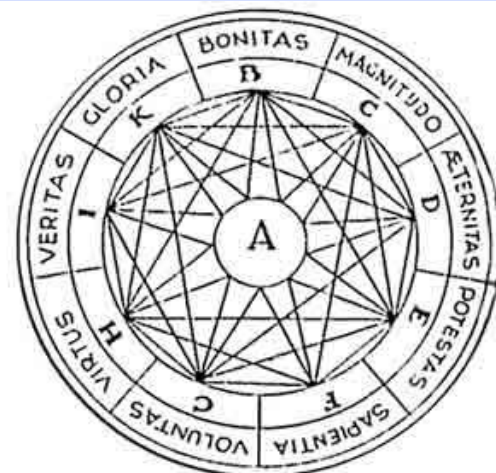
Машина Татьяна Васильевна
воспитатель

МДОУ «Детский сад № 19
Ворошиловского района

В основе игрового пособия- теория Раймонда Луллия. Раймонд Луллий французский монах XIII в., создавший логическую машину в виде бумажных кругов. Простота конструкции позволяет применять ее даже в детском саду, как средство развития речи у детей. 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.



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.

Дидактическое пособие состоит из пластмассового корпуса и 2-ух кругов, в качестве которых служат старые пластинки, свободно вращающиеся на металлических стержнях. Длину дидактического пособия рекомендуется сделать чуть меньше диаметра 2-х пластинок для того, чтобы их удобно было вращать за выступающие части.



В комплекте пособия несколько парных кругов с картинками, собранными по лексическим темам. Картинки наклеены так, чтобы на левой пластинке они располагались по часовой стрелке, а на правой - против часовой стрелки. Парные пластинки помечены, например, путём наклеивания в центр



о
плё



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 двух диаметров кругов



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 подбирает правильный 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;**
- обогащать и расширять пассивный и активный словарь.**

Образовательная
область "

«Познавательное
развитие»

Развитие элементарных
математических
представлений

Задачи. формировать элементарные математические представления, упражнять соотносить цифру и количество предметов в пределах 10-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»



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»



«На что похоже?»



«Что получится, если объединить.....»



Образовательная область «Познавательное развитие»

Задачи:

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



**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»

Задачи: 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.

**«Игра- это искра, зажигающая
огонёк пытливости и
любопытности». В.А.
Сухомлинский**

Благодарим за внимание!