**Творческий отчет педагога Мурзиной Л. А. по самообразованию.**

**Тема:** Использование колец Луллия для работы с детьми 4 – 5 лет.

**Цель:** Обогатить знания по использованию игр с кольцами Луллия.

**Задачи:** 1. Изготовить пособия и систему работы по ним.

 2. Создать картотеку игр.

**Оборудование:**  Кольца Луллия, картотека игр.

**Актуальность:**

Дети нашей группы нуждались в работе развития интеллекта и развития познавательной активности, поэтому я решила взять эту тему. Я изучила вопрос о кольцах Луллия и внедрила в работу с детьми.

Круги Луллия могут использоваться в работе с дошкольниками и не только как метод развития воображения, но и в качестве приспособления для репродуктивной деятельности по ознакомлению с окружающим, развитию речи, математике и др.

 **Этапы реализации:**

**Подготовительный:**

1. Изучение методической литературы.

Ответ на данный вопрос я нашла в работах Н. Н. Хоменко «Использование игр при обучении ТРИЗ», Тихонова В. И. «Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ», Альтшуллера Г. С., Злотина Б.Л., Зуемана А. В., Филатова В. И. «Теория и практика решения изобретательских задач», Кудряковой И.Г., Кузнецовой В. В., Пыстиной Л. А. «Развитие интеллекта дошкольников средствами теории решения изобретательских задач при ознакомлении с окружающим миром» и т.д.

Я опиралась на пособие Кудряковой И.Г., Кузнецовой В. В., Пыстиной Л. А. «Развитие интеллекта дошкольников средствами теории решения изобретательских задач при ознакомлении с окружающим миром».

Данное пособие – опыт работы по использованию ТРИЗ – технологии как средства развития умственных способностей дошкольников.

Авторами разработана примерная программа, методические рекомендации к ней и блоки конспектов для всех возрастных групп.

В данном пособии прослеживаются пути разрешения некоторых проблем развивающего обучения (содержание, методы, отношения педагога с детьми), в частности развитие интеллекта ребенка.

Проблема изменения содержания рассматривается через призму развития познавательной активности (наблюдательности, любознательности, внимательности, самостоятельности и др.), обучения дошкольников умению воспринимать различные картины мира (сказочную, научную) и оперировать полученными знаниями.

2. Оснащение педагогического процесса.

* Изготовление колец и картотеки игр.
* Подбор картинок к играм: «Частью чего является», «Отгадай-ка сказку», «Что было раньше, а что сейчас», «Что за чем», «Времена года», «Кто, где живет и чем питается», «Что из чего сделано?», «Домашние животные».
* Разработка конспектов НОД.
* Составление консультаций для родителей.

**Деятельностный:**

 1. Проанализировала методическую литературу, на основании этого выбрала игры для работы с детьми.

2. Обучала детей как играть с кольцами Луллия.

3. Проводила беседы с детьми о домашних и диких животных, о эволюции, о временах года, о составных частях объектов, о материале объектов.

4. Провела НОД с использованием этих игр.

5. Знакомила детей с обобщающими понятиями.

6. Чтение художественной литературы по программе и её анализ. **Взаимодействие с родителями:**

* Выступление на родительском собрании.
* Консультация «Как играть с кольцами Луллия».
* Индивидуальные беседы детей, испытывающие трудности.
* Рекомендации.
* Открытое занятие.
* Отзывы родителей.

**Завершающий:**

* Повысила свою педагогическую компетентность по этому вопросу.
* Обогатила развивающую среду.

Мною была изготовлена картотека игр по кольцам Луллия.

* Повысила у детей познавательный интерес, они освоили правила игры с кольцами, теперь могут самостоятельно использовать эти игры и любят это делать.

На будущее я отметила игру «**Ателье мод**».

Цель: Уточнить знания детей об элементах одежды современного и старинного времени.

На 3 кольцах в 3 секторах расположены картинки.

1 кольцо: русский сарафан; старинное бальное платье; современный наряд девочки.

2 кольцо: лапти, босоножки, старинные туфли.

3 кольцо: старинная шляпка, кокошник, современный берет.

Ход игры. Ребенок, закручивая кольца, подбирает для куклы одежду старинного и современного стиля.

**Картотека игр по кольцам Луллия для работы с детьми 4 – 5 лет.**

1. **Игра «Частью чего является».**

Цель: Уточнить знания детей о составных частях объекта и их местонахождении.

На 3-х кольцах в 6 секторах расположены картинки.

1 кольцо: дерево, самолет, птица, цветок, корабль, дом.

2 кольцо: крылья, хвост, лист, корень, труба, иллюминатор.

3 кольцо: море, небо, земля, лес, город, ветка дерева.

**Ход игры**. Ребенок, поворачивая второе кольцо, останавливает его напротив объекта, например «до». При совпадении объекта и его части, проговариваем: «Труба, есть часть дома». Затем, так же крутит 3 кольцо и находит местонахождение данного объекта, проговаривая «Дом часть города».

1. **Игра «Кто, где живет и чем питается».**

Цель: Уточнить знания детей о жилище животных и их питании.

На 3-х кольцах в 6 секторах расположены картинки.

1 кольцо: кошка, рыба, медведь, паук, корова, белка.

2 кольцо: дом, паутина, река, дупло, сарай, берлога.

3 кольцо: молоко, муха, трава, ягоды, червяк, шишка.

**Ход игры.** Ребенок, раскручивая, кольца, должен правильно подобрать к каждому животному, насекомому, птице их место обитания и то чем они питаются.

1. **Игра «Отгадай-ка сказку».**

Цель: Уточнить знания детей о названиях сказок и героев, действующих в них.

На 2-х кольцах в 6 секторах расположены картинки.

1 кольцо: Золушка, Дюймовочка, Буратино, Красная Шапочка, Аленушка.

2 кольцо: иллюстрации к сказкам.

**Ход игры.** Ребенок, поворачивая кольца, подбирает сказочного героя и иллюстрацию к сказке. Называет сказку.

1. **Игра «Что из чего сделано?»**

Цель: Уточнить знания детей о материале объектов и их местонахождении.

На 3-х кольцах в 6 секторах расположены картинки.

1 кольцо: бумага, шерсть, дерево, резина, ткань, пластмасса.

2 кольцо: книга, шуба, карандаш, мяч, пуговица,платье.

3 кольцо: книжный шкаф, вешалка, пенал, коробка с игрушками, рубашка.

**Ход игры.** Ребенок, закручивая кольца, подбирает к каждому материалу соответствующий предмет и местонахождение данного предмета. Например: дерево – карандаш - пенал.

1. **Игра «Что было раньше, а что сейчас».**

Цель: Учить детей видеть, что есть старинные и современные объекты,выполняющие одну и ту же функцию.

На 2 кольцах в 6 секторах расположены картинки.

1 кольцо: паровоз, телеграф, перо, карета, пароход, патефон.

2 кольцо: ручка, электровоз, телефон, автомобиль, магнитофон, теплоход.

**Ход игры.** Ребенок, раскручивая кольца, должен правильно подобрать к старинному объекту объект современный. Например: паровоз – электровоз, телеграф – телефон, перо – ручка и т.д.

1. **Игра «Что за чем».**

Цель: Учить детей выстраивать линию развития любого живого объекта.

На 3 кольцах в 5 секторах расположены картинки.

1 кольцо: яйцо, икра, личинка.

2 кольцо: черепаха, цыпленок, малёк, головастик, гусеница.

3 кольцо: лягушка, бабочка, курица, рыба, черепаха.

**Ход игры.** Ребенок, раскручивая кольца, выстраивает линию развития любого живого объекта (например: яйцо- цыпленок – курица; икра – головастик – лягушка и т. д.).