

Консультация для педагогов

«Круги Луллия как средство формирования познавательного интереса детей дошкольного возраста»

Подготовила:
воспитатель
МБДОУ № 47 г. Невинномысска
Майфет Ирина Евгеньевна

В настоящее время происходит глобальный пересмотр принципов дошкольного образования. В системе образования детей дошкольного возраста появились новые игры и развлечения. Дети легко осваивают информационно-коммуникативные средства, и традиционными наглядными средствами их сложно удивить.

Поэтому ФГОС предлагают интеграцию образовательных областей, которая способна сделать развитие способностей и умений детей дошкольного возраста более успешными.

Интеграция гармонично объединяет образовательные области в единый образовательный процесс, что гарантирует высокие результаты в развитии и воспитании детей дошкольного возраста. Но проблема речи во всем ее видовом разнообразии все же продолжает оставаться актуальной в дошкольном возрасте.

На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей. Самая близкая, доступная и увлекательная деятельность дошкольников - игра. Между игрой и речью существует двусторонняя связь: с одной стороны речь ребёнка развивается и активизируется в игре, с другой сама игра совершенствуется под влиянием и обогащением речи.

Со своей стороны, педагог должен искать интересные и в то же время несложные способы развития личностных и речевых особенностей ребёнка. В своей работе я стремлюсь использовать разнообразные приёмы и методы. Одним из современных и интереснейших методов обучения является древнейшая логическая машина, которую авторы технологии ТРИЗ применили в дошкольном образовании и назвали «Кольцами Луллия».

В 13 веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую



машину в виде бумажных кругов. Оказалось, ее можно прекрасно использовать как средство развития речи у дошкольников. Простота конструкции позволяет применять ее в детском саду. Данный метод я начала использовать в работе с детьми и нахожу его эффективным.

А представляют они собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора.

В современном образовательном процессе это круги с картинками, подобранные по изучаемым темам («Фрукты», «Овощи», «Одежда», «Деревья» и др.). Круги вращаются относительно друг друга с помощью пальчиков ребенка, перемещая картинки с целью поиска нужного результата, например, в следующих Д/И: «Подбери цвет» (в темах «Овощи», «Фрукты», «Ягоды»), «Найди нужный хвост», «Чей малыш?» (в теме «Животные»), «Соедини части в целое» (в темах «Посуда», «Обувь», «Одежда») и пр.

На мой взгляд, именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя мир вокруг. Я считаю, что детям интересно играть в картинки, которые расположены особым образом на кругах. Необычная форма заданий позволяет научить ребенка не только различать признаки предметов, но и развивать цветовосприятие, умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание, формировать навыки устной речи. А самое главное – они создают для ребенка условия для того, чтобы почувствовать себя творцом, умеющим объяснять, сочинять, решать, пусть пока сказочные, но проблемы и обрести веру в свой успех.

Педагоги детского сада используют круги Луллия в познавательном развитии, как на занятиях (ознакомление с окружающим, развитие речи, математика и др.), так и в индивидуальной работе с детьми, представляя их детям как чудесные кольца или загадочные круги.

Методические рекомендации при использовании этого метода

Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 4-х кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8.

Для работы с детьми 4-го года жизни целесообразно брать только 2 круга разного диаметра с 4 секторами на каждом.

В работе с детьми 5-го года жизни используют 2-3 круга по 4-6 сектора на каждом.

Дети 7-го года вполне справляются с заданиями, в которых используются 4 круга с 8 секторами на каждом.

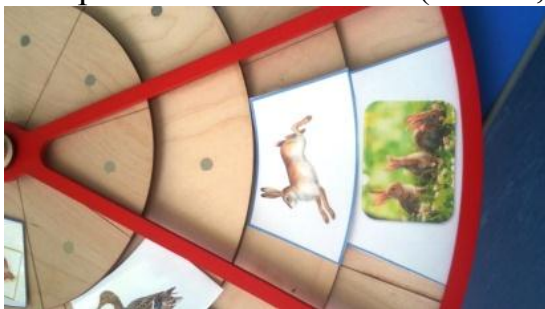
Сами круги желательно изготовить из пластика или толстого картона. На сектора прикрепляются картинки по теме занятия с помощью, например, скотча, чтобы можно было легко поменять их.

Варианты игр с использованием Кругов Луллия

Младший возраст (3-4 года)

Дидактическая игра: «Чей малыш?»

1 вариант. На малом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (собака, курица, лиса и т.д.), на большом - их детенышей.



Реальное Задание: найти маме детеныша. Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на верхнем круге, затем отыскивает на нижнем круге изображение его детеныша, называет его и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2 вариант. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.

Фантастическое Задание: подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согревать, гулять и т.д.).

Дидактическая игра: «Чей хвост?»

1 вариант. На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (белка, медведь, волк, лиса и т.д.), на маленьком - их хвосты.

Реальное Задание: найди, чей хвост?

Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на нижнем круге, затем отыскивает на верхнем круге изображение его хвоста и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2 вариант. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения белки и волчий хвост.

Фантастическое Задание: подумать и сказать, каким образом у белки оказался волчий хвост, например: захотел волк поменяться хвостами. Здесь необходимо обращать внимание на употребление прилагательных в правильной форме (беличий, волчий...)

Средний возраст (4-5 лет)

Дидактическая игра «гостях у сказки».

1 вариант. На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением сказочных героев (б. Яга, Буратино и т.д.), на маленьком – предметы, которыми они пользовались.

Реальное Задание: Подбери нужный предмет

Ребенок по просьбе взрослого называет одного из сказочных персонажей, изображенных на нижнем круге, затем отыскивает на верхнем круге изображение необходимого для него предмета.