

Использование пособия «Круги Луллия» в речевом развитии детей дошкольного возраста

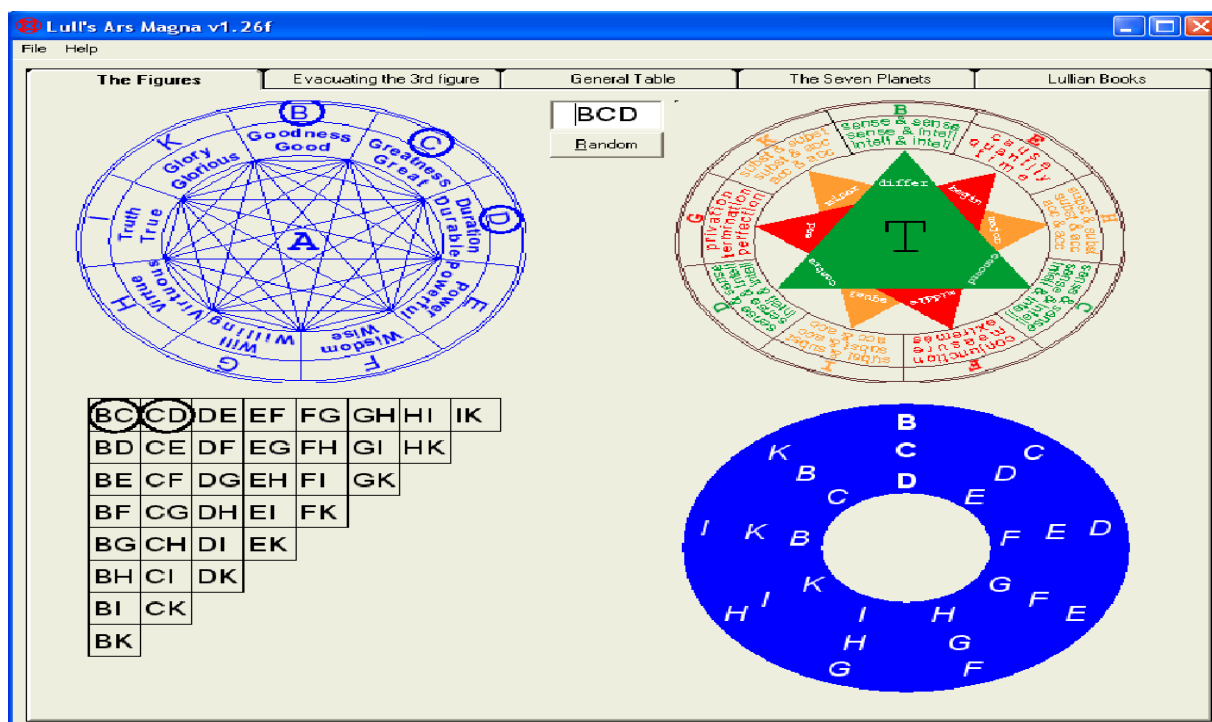
На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей. Самая близкая, доступная деятельность дошкольников - игра.

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.



В 13 веке французский монарх Раймонд Луллия создал логическую машину в виде бумажных кругов. Оказалось, её можно прекрасно использовать как средство развития речи у детей дошкольников.

"Кольца Луллия" или "Волшебные круги" - это что-то вроде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять её в детском саду.



Круги Луллия – это средство многофункционального характера, его можно применять по всем разделам программы.

С помощью этой игры стало возможным обогатить условия для возрастающей роли интеллектуального развития ребенка и его познавательных интересов.

Пособие используется в работе с детьми 3-7 лет в организованной образовательной деятельности педагога с детьми, для индивидуальной, подгрупповой и работе в парах.

Цель использования пособия:

- формирование представлений дошкольников об окружающем мире;

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;
- развивать креативные способности дошкольников;
- развивать навыки фантастического преобразования объектов.

Круги Луллия бывают двух видов: горизонтальные и вертикальные.



Горизонтальное пособие бывает закрытого типа и по типу пирамидки.

Остановимся на пособии по типу пирамидки. Оно представляет 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 определённые сектора. Луллия на секторах размещал рисунки, писал слова и целые изречения. Любой желающий мог задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо было расшифровать, подключи воображение.

Принцип изготовления игры заключается в следующем:

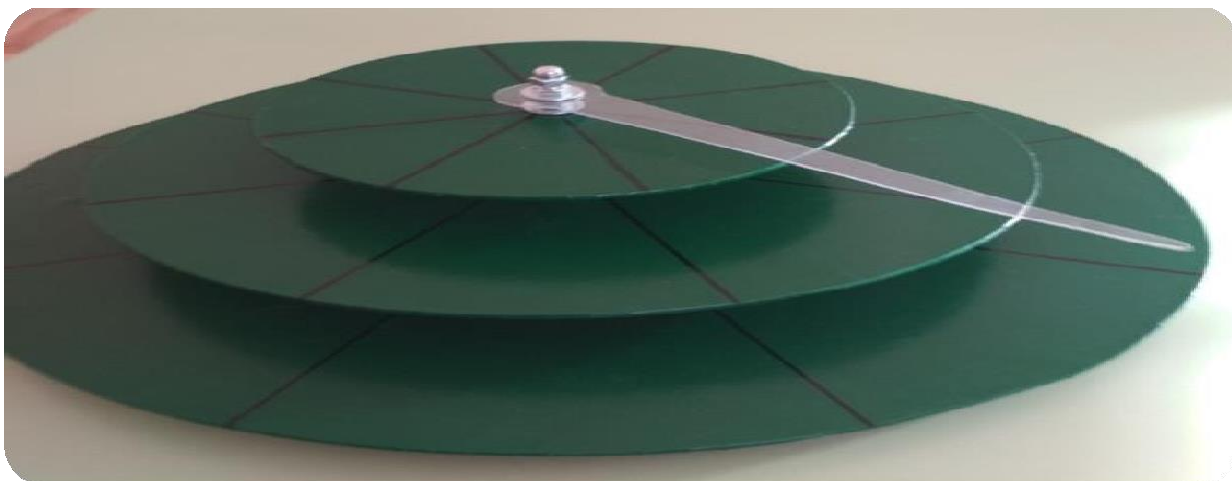
Вырезанные из картона круги разбиваются на 4, 6, 8 секторов. В каждый сектор помещается картинка.

Принцип подбора картинок может быть разный.

Например на одном кольце - разнообразные деревья, на другом – их листья , или семена. На одном – животные: домашние, дикие, рыбы, птицы, на другом – их «дома».

Для детей 3 лет целесообразно брать только два круга с 4секторами на каждом.

Для детей 3 лет целесообразно брать только два круга с 4секторами на каждом.



Для детей 3 лет целесообразно брать только два круга с 4секторами на каждом.



Для детей 4-5 лет – можно использовать два-три круга с 4-6 секторами



Дети 6-7-летнего возраста справляются с заданиями, в которых используется четыре круга с 8 секторами.



Игры могут быть подобраны по двум направлениям:

1. На закрепление и уточнение уже имеющихся знаний
2. На развитие воображения, фантазии и творчества

Автор методики предлагает 4 типа игр на основе одного набора кругов:

1-й тип: «Найди реальное сочетание»

Дети под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

Например:

Дидактическая игра: «Чей малыш?»

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

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-й тип; «Объясни сочетание»

При раскручивании кругов рассматриваются соединения объектов и ребенок должен объяснить их взаимодействия.

Дидактическая игра: «Чей хвост?»

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

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.

3-й тип: «Придумай фантастическую историю или сказку»

В данном типе объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку. Неправильных ответов в этой игре быть не может, важно принять любой ответ ребёнка.

Ребенок раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения белки и волчий хвост.

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)

4-й тип: «Реши проблемы»

В фантастическом мире с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

Для работы с кругами Луллия мной были изготовлены разнообразные игры, некоторые из них я представляю вам сегодня.

Данная методика универсальна - применяя лишь несколько кругов, можно получить разные варианты игры. Дошкольники вовлечены в игру, они самостоятельно заменяют круги, а также придумывают новые варианты выполнения заданий.

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

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