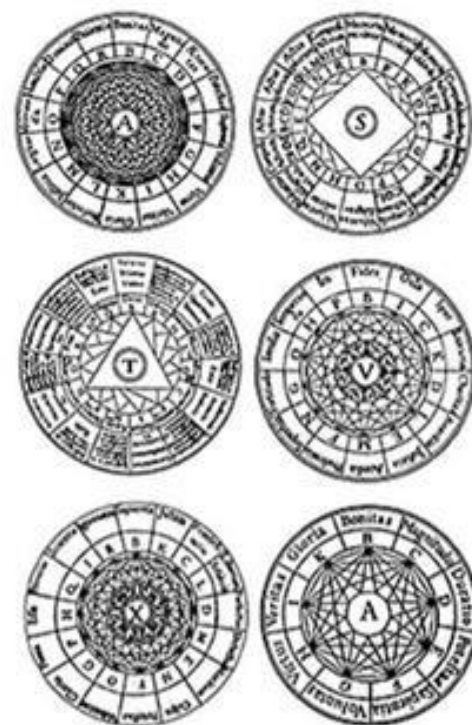


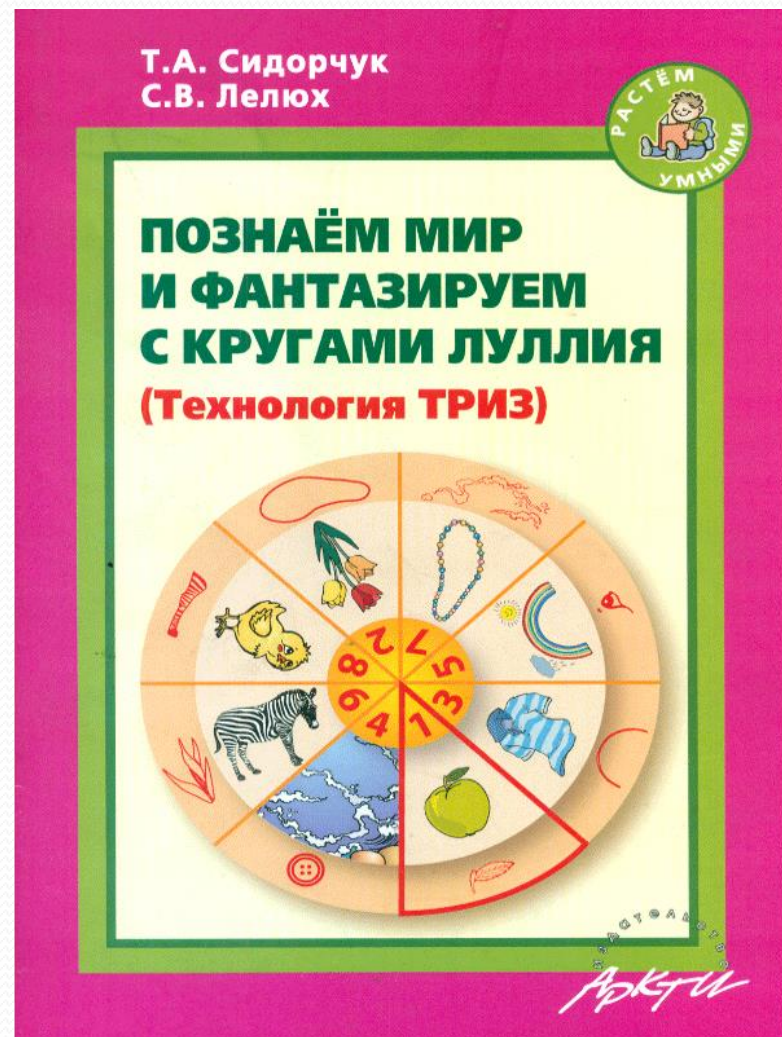
КРУГИ ЛУЛЛИЯ



Раймонд Луллий в XIV веке изобрел круги, на которых можно было найти ответ на любой вопрос путем простого раскручивания.



Современных авторов ТРИЗ (ТЕОРИЯ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ) очень заинтересовал этот метод, и они решили адаптировать его к образовательной деятельности с дошкольниками. Лелюх Светлана Викторовна, Сидорчук Татьяна Александровна и Хоменко Николай Николаевич на основе метода луллизма разработали методику для детского сада - «Кольца Луллия». Центральное место в ней занимает многофункциональное пособие - круги Луллия.



На сегодняшний день круги Луллия являются универсальным дидактическим средством, формирующим мыслительные процессы у детей. Они вносят элемент игры в занятия, помогают поддерживать интерес к изучаемому материалу.

Основная цель работы с кругами Луллия – развитие логического мышления, навыков устной речи, внимания, воображения. Освоение способа познания мира, формирование навыков, позволяющих самостоятельно решать возникающие проблемы.

Пособие позволяет решать задачи:

- развивать познавательную активность; мелкую моторику и координацию движений рук.
- формировать элементарные математические представления;
- совершенствовать грамматический строй речи;
- развивать внимание детей;
- развивать навыки воображения;
- обогащение активного и пассивного словаря;
- развитие связной речи;

Круги Луллия бывают двух видов: горизонтальные и вертикальные. Горизонтальное пособие бывает закрытого типа и по типу пирамидки.



Авторы методики предлагают 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: Солнышко – жёлтое, квадрат жёлтого цвета. Солнышко всегда жёлтое, и зимой, и летом.

2-й тип; «Объясни необычное сочетание»

При раскручивании кругов рассматриваются случайные соединения объектов и как можно достовернее объясняются необычность их взаимодействия. Например: Солнышко и квадрат синего цвета. Солнышко может быть синего цвета, когда на небе тёмные синие тучи.

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.

4-й тип: «Реши проблемы»

В фантастическом мире с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению. На практике можно использовать все 4 этапа или включать отдельные этапы в игру. Всё зависит от того, какие задачи вы ставите на данном этапе игры.

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.