

Консультация для родителей

Использование Кругов Луллия в речевом развитии детей.

На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей.

Важнейшим условием совершенствования речевой деятельности дошкольников является создание эмоционально благоприятной ситуации, речевой среды способствующей возникновению желания активно развивать свою речь и участвовать в речевом общении. 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.

Детей трудно заинтересовать абстрактными понятиями и уж тем более невозможно заставить их выучить материал, если цель его изучения непонятна и не интересна. 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. «Кольца Луллия» - это что-то в виде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять ее в детском саду. Данный метод очень интересен для детей и эффективен в совершенствовании речевой деятельности.

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. Луллий 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, подключив воображение.

В современном образовательном процессе это круги с картинками, подобранные по изучаемым темам («Фрукты», «Овощи», «Одежда», «Деревья» и др.), которые накрыты прозрачным экраном с ромбовидным окошком. 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.

Именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя мир вокруг. 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 также способствует активизации зрительных функций (навыков фиксации, прослеживания, зрительного соотнесения). 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.

Использовать круги Луллия можно в речевом развитии, на занятиях (ознакомление с окружающим, развитие речи, математика и др), и в индивидуальной работе с детьми, представляя их детям как чудесные кольца или загадочные круги.

Дидактическая игра: «Чей малыш?»

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

Дидактическая игра: «Где, чей домик?»»

На малом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (лиса, муравей, белка, змея, галка и т.д.), на большом - их домики. Задание: подбери домик?



Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на малом круге, затем отыскивает на большом круге изображение его домика и, поворачивая этот круг, совмещает их.

Дидактическая игра «С какого дерева листок»».

На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением деревьев (береза, ель, дуб и т.д.), на маленьком – их листья.

Задание: Подбери лист к дереву.



Ребенок по просьбе взрослого называет дерево, изображенное на большом круге, затем отыскивает на малом круге изображение подходящего к дереву листа и называет его (у березы, лист березовый и т. д.).

Дидактическая игра: «Где спрятался зайка?»

На малом круге воспитатель располагает схемы расположения предмета, на большом – где находится зайка.



Задание: назови, где спрятался зайка?

Воспитатель предлагает ребенку одну из схем, изображенных на малом круге, затем ребенок отыскивает на большом круге изображение соответствующее схеме, поворачивая этот круг, совмещает их и называет местоположение зайки (зайка сидит в коробке, зайка спрятался за пенечком и т.д.).

Вот перечень примерных тем для использования на кругах Луллия:

- Герои знакомых сказок.- Волшебные предметы
- Любые животные - Детёныши животных
- Любые животные - Место обитания
- Любые животные - Чем питаются
- Времена года - Признаки времен года
- Туловища различных животных - Головы животных
- Туловища различных животных - Хвосты животных
- Туловища различных животных - Варианты ног
- Количество различных предметов - Цифры
- Разноцветные коврики - Заплатки
- Деревья - Листья деревьев
- Геометрические фигуры - Овощи/фрукты
- Геометрические фигуры - Похожие предметы
- Цвет - Предметы соответствующего цвета

