

Как играть с «Кругами Луллия»



Лобанова С. Ю.

Из истории создания «Кругов Луллия»...

В массовой педагогической практике фиксируется проблема развития творческих способностей детей дошкольного возраста. Это больше всего связано с отсутствием системы методов, которыми можно было увлечь ребенка творческой деятельностью. Дети не могут пользоваться имеющимися у них знаниями, так как они разобщены, не востребованы в полной мере и, следовательно, не являются основой для дальнейших мыслительных операций. Развитие мышления невозможно без формирования умственных операций. Умение классифицировать – одна из составляющих творческих способностей человека.

Я хочу познакомить вас с давно забытым, но очень эффективным методом: игры на основе кругов Луллия.

Круги Луллия – это средство многофункционального характера, его можно применять для развития творческого мышления.

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

Раймонд Луллий поэт, философ, мыслитель (жил в 13 веке) создал приспособление в виде бумажных 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. На секторах Луллий размещал рисунки, писал слова и целые изречения. Если привести систему кругов во вращение, можно получить ответ на любой вопрос, связанный с аксиомами, начертанными на кругах. Он считал, что его вертушка охватывала все знания, которые может вместить наш разум.

Круги Луллия – одно из средств развития интеллектуально – творческих способностей детей, предложенное авторами ТРИЗ для использования в дошкольных учреждениях. Это пособие вносит элемент игры в образовательную деятельность, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу.

Пособие используется в работе с детьми 3-7 лет в непосредственной образовательной деятельности педагога с детьми, а также в режимных моментах.

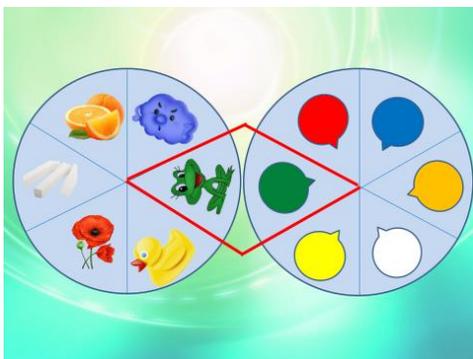
Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринужденной обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.



Игры с кругами Луллия можно условно разделить на три типа:

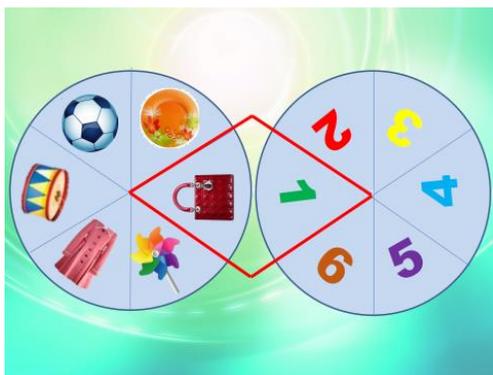
Игры на подбор пары

В этих играх одной картинке 1 круга обязательно должна соответствовать одна картинка 2 круга.



Игры с элементом случайности

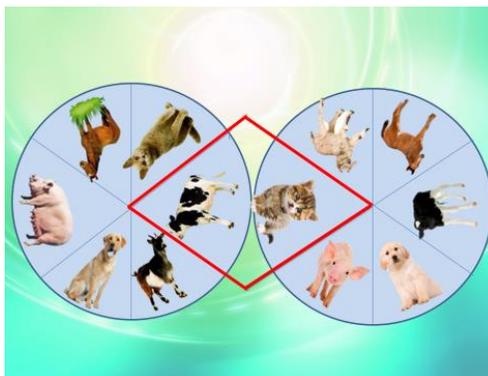
В этих играх дети одновременно раскручивают оба круга. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игр любая картинка 1-го круга сочетается с любой картинкой 2-го круга и наоборот.



Игры на развитие творческого воображения.

Обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Например, совпали картинки. Задаем вопросы: «Как могло случиться, что корова стала воспитывать котенка, как она о нем будет заботиться, чему станет его учить?». Заранее договариваемся с детьми, что ситуация сказочная, нереальная, а значит можно дать волю фантазии

Дети с удовольствием самостоятельно заменяют круги, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и ход игры.



Технологическая цепочка проведения занятия с «Кругами Луллия»

1. На всех секторах круга картинками или знаками обозначаются какие-либо объекты.

Например, на сектора первого, самого большого круга прикрепляют изображения деревьев (сосна, яблоня и др.); второго - мест их произрастания (сад, лес, болото и т.п.);

2. Ставится задача:

Детям предлагается найти соответствия на кругах. Например, по просьбе воспитателя они находят на нижнем круге изображение яблони, затем, поворачивая верхний круг, отыскивают изображение сада и располагают его над яблоней. Объясняют, что получилось.

3. Круги раскручивают, дети смотрят, какие изображения на кругах оказались под стрелкой, называют их.

Например: береза – болото.

Задача. Объяснить, как объект может расти в таком месте и приносить подобные плоды. С достаточной степенью достоверности объяснить правоту данного фантастического преобразования.

Например, хорошо ли иметь такую чудесную березу в унылой болотистой местности и каким обитателям леса особенно понравится, что она здесь растет.

4. На основе фантастического преобразования составляется рассказ.

5. По итогам преобразования организуется продуктивная деятельность (лепка, рисование и т.п.).

Ожидаемые результаты.

Подбор детьми карточек с изображением объектов для размещения на секторах, например: "Подберите карточки с изображением домашних животных".

Самостоятельное придумывание дошкольниками как реальных, так и фантастических заданий.

Составление рассказов о практической значимости объектов с необычными признаками.

