

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад №4

Мастер-класс «Занимательные круги Луллия»

Подготовила:
Лобанова Светлана
Юрьевна

Цель:

формировать представление педагогов об использовании методики «Круги Луллия» в работе по развитию активного словаря дошкольников.



Круги Луллия - это игровая методика, направленная на обогащение словаря ребенка, развитие познавательной активности, расширение представлений о предметах. Они эффективно используются в педагогике для развития речи и интеллектуально-творческих способностей детей.

Актуальность

Основоположником этого метода является французский монах Раймонд Луллий, который в 18 веке создал логическую машину в виде бумажных кругов. Простота конструкции позволяет применять её даже в детском саду.

А эффект огромен – познание языка и мира в их взаимосвязи. На сегодняшний день круги Луллия являются универсальным дидактическим средством, формирующим мыслительные процессы у детей. Круги Луллия вносят элемент игры в занятия, помогают поддерживать интерес к изучаемому материалу.

Круги Луллия бывают двух видов:
закрытого типа и по типу
пирамидки.



Закрытого типа



По типу пирамидка

В своей практике я использую пособие с тремя кругами по 8 секторов на каждом с кармашками для сменных картинок, что позволяет мне использовать одну и ту же основу для разных игр. Технология работы с кругами заключается в том, чтобы ребёнок раскручивая круги, объяснял сочетания картинок, которые попадают под стрелкой.



Круги Луллия представляют дошкольникам, как чудесные кольца или волшебные круги. Для работы с детьми 3-4-го года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом.



В работе с детьми 5-6-го года жизни используют два - три круга (4 -6 секторов на каждом).





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



Игры целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами).

На сектора прикрепляются картинки по теме занятия.

Игра должна состоять из двух частей:

- 1) уточнение имеющихся знаний в определённых областях (реальное задание);
- 2) упражнения на развитие воображения (фантастическое задание).

Технологическая цепочка проведения игры:

1. На всех секторах круга картинками или знаками обозначаются какие-либо объекты.
2. Ставится задача.
3. Круги раскручивают, дети смотрят, какие изображения на кругах оказались под стрелкой, называют их.
4. На основе фантастического преобразования составляют рассказ.
5. По итогам преобразования организуется продуктивная деятельность (лепка, рисование и т.п.)

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.

2-й тип; «Объясни необычное сочетание»

При раскручивании кругов рассматриваются случайные соединения объектов и как можно достовернее объясняются необычность их взаимодействия.

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.

Спасибо за внимание!