

Круги Луллия

«Круги Луллия» — дидактическое пособие, предложенное авторами технологии ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) для использования в дошкольных учреждениях. Название получило в честь французского монаха Раймунда Луллия, который в XIII веке создал логическую машину в виде бумажных кругов.

Основная цель работы с кругами Луллия — развитие логического мышления, навыков устной речи, внимания, воображения, формирование навыков, позволяющих самостоятельно решать возникающие проблемы.

Круги Луллия бывают двух видов:

- Горизонтальные — закрытого типа (состоят из основания и двух кругов, свободно вращающихся на стержнях, сверху круги закрывают крышкой с окошками).
- Вертикальные — по типу пирамидки: на стержень нанизывается несколько кругов разного диаметра, сверху устанавливается стрелка.

Методические рекомендации:

- 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.

Пособие может использоваться в различных образовательных областях, например:

- Познавательное развитие — упражнять соотносить цифру и количество предметов, развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.
- Речевое развитие — обогащать пассивный и активный словарь ребёнка, формировать способность решать проблемные ситуации, способствовать развитию связной речи.
- Художественно-эстетическое развитие — закрепить цвета, узнать, какие краски надо смешать для получения определённого оттенка.

- Социально-коммуникативное развитие — развивать общение и взаимодействие ребёнка со взрослыми и сверстниками, формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками.

Игры с «Кругами Луллия» можно условно разделить на четыре типа:

1-й тип: «Найти реальное сочетание».

В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго кольца. В этих играх одной картинке первого кольца обязательно должна соответствовать одна картинка второго кольца.

2-й тип: «Объясни необычное сочетание».

В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игр любая картинка первого кольца сочетается с любой картинкой второго кольца и наоборот. Именно из-за этого элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям.

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

Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку. Например, совпали картинки «зайчиха» и «лисята». Задаем вопросы: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она будет о них заботиться, чему станет учить?» Заранее договариваемся с детьми, что ситуации сказочные, нереальные, значит можно дать волю фантазии.

4-й тип: «Реши проблему».

В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению. Например: Как лисята вернутся к своей маме?

Вывод о внедрении кругов Луллия в работу:

1. Необычная форма заданий и элемент игры делают занятия увлекательными. Дети с удовольствием участвуют в деятельности, самостоятельно заменяют картинки, комбинируют задания и придумывают правила игры. Это помогает поддерживать мотивацию к обучению и снижает утомляемость.
2. Круги Луллия учат детей устанавливать логические связи между объектами, анализировать, сравнивать, обобщать и классифицировать информацию. Например, в игре «Профессии» дети учатся соотносить орудия труда с профессией людей, называть соответствующие профессии, предметы и их назначение.
3. Игры с кругами способствуют обогащению активного и пассивного словаря, развитию связной речи, грамматического строя, навыков словообразования и словоизменения.
4. Круги Луллия можно использовать в различных видах деятельности: ознакомление с окружающим миром, развитие речи, математика, художественно-эстетическое развитие, физическое воспитание и социально-коммуникативное развитие. Например, в математике — для соотнесения цифр и количества предметов, в художественно-эстетическом развитии — для изучения цветов и их смешения.