

«КОЛЬЦА ЛУЛЛИЯ»

Работу выполнили: Илькина Наталья
Алексеевна, Кондратьева Екатерина
Николаевна, Краскова Алла Валентиновна,
Лисичина Юлия Анатольевна.

РАЙМУНД ЛУЛЛИЙ (1235-1315ГГ.) -ПОЭТ, ФИЛОСОФ

- В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов.

- «Кольца Луллия» - это что-то вроде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять ее даже в детском саду. А эффект огромен - познание языка и мира в из взаимосвязи.



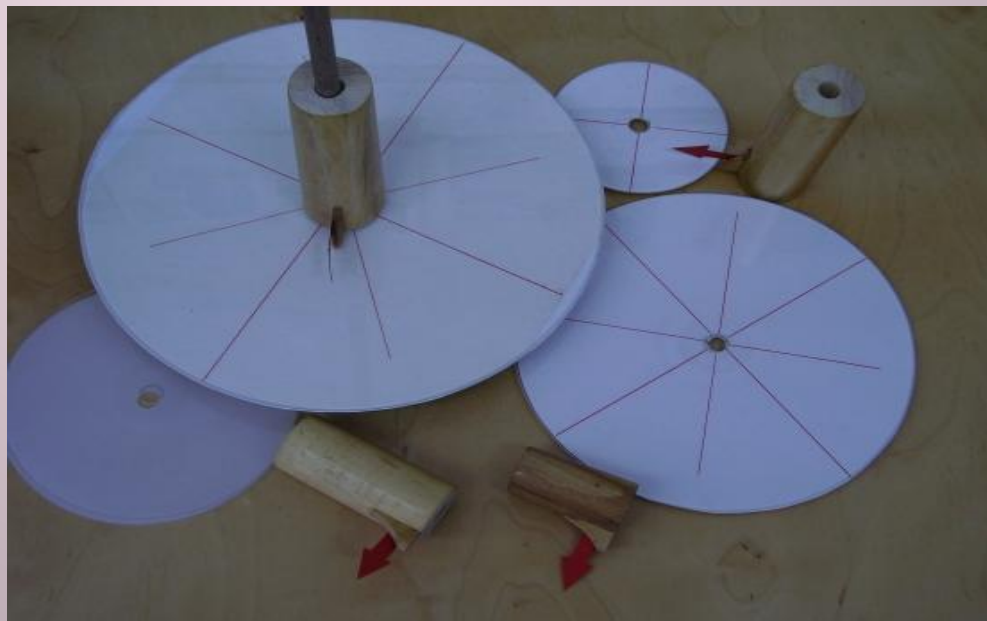
МЕТОДОЛОГИЯ ТРИЗ - КОЛЬЦА ЛУЛЛИЯ

- «ВОЛШЕБНЫЕ КОЛЬЦА ЛУЛЛИЯ»

Такой известный методический прием, как Кольца Луллия, является эффективным механизмом развития речи, воображения и совершенствования грамматической стороны речи.

- Цель: Развитие познавательных интересов ребенка.
- Задачи:
 - Развивать творческое мышление дошкольника.
 - Формировать ассоциативность, диалектичность и системность мышления.
 - Постепенное расширение и углубление познавательных интересов; обогащение опыта ребенка; насыщение знаний о различных областях действительности.

- Принцип изготовления игры заключается в следующем. Вырезанные из картона круги разбиваются на 4, 6, 8 секторов. В каждый сектор помещается картинка. Принцип подбора картинок может быть разный. Например на одном кольце - разнообразные деревья, на другом - их листья, или семена. На одном - животные: домашние, дикие, рыбы, птицы, на другом - их «дома».



ИГРЫ НА ПОДБОР ПАРЫ

- В одном из окошек устанавливаются картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго кольца. В этих играх одной картинке 1-го кольца обязательно должна соответствовать одна картинка 2-го кольца.



ИГРЫ:

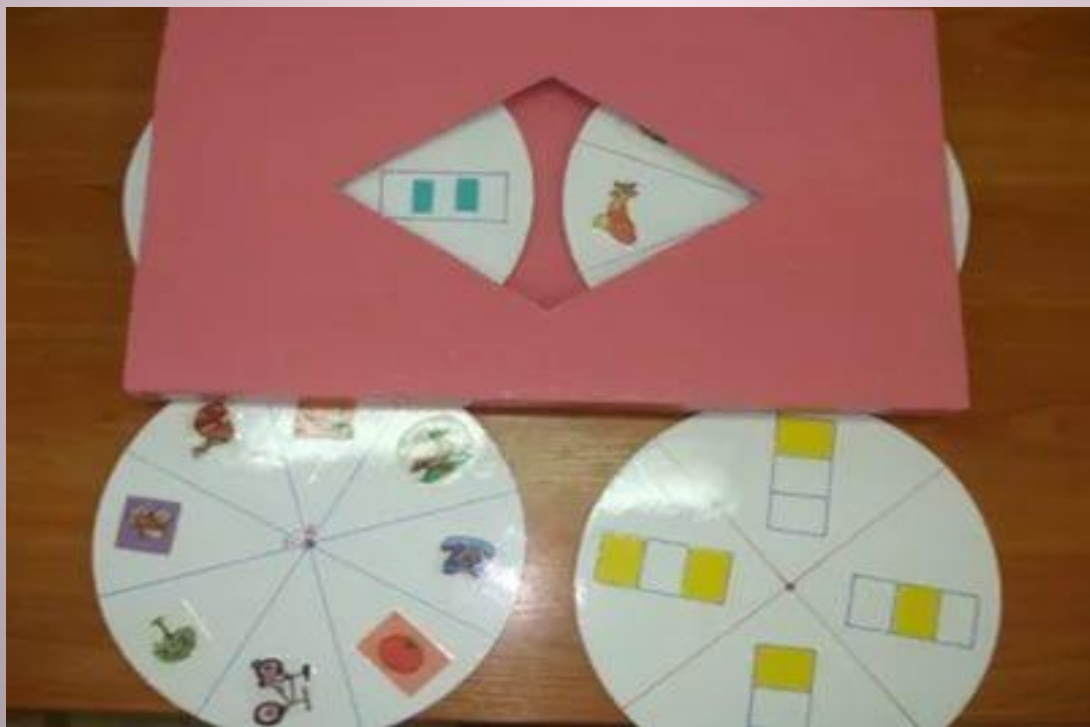
- «Найди, где живет»
- «Назови детеныша»
- «С чьей ветки детки?»
- «Крылья, ноги и клювы»

ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ СЛУЧАЙНОСТИ В УСТАНОВКЕ КОЛЕЦ

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

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ

- Для этих игр подбираются кольца как и для первого типа игр, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация.



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ

- Например, совпали из взрослых животных зайчиха из детенышей лисята: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она будет о них заботиться, чему станет учить». Заранее сказать детям, что ситуации сказочные, нереальные. Значит можно дать волю фантазии.

- Нельзя не отметить универсальность игрового материала. Используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнение к используемой игре.



ВАРИАНТЫ КОЛЕЦ: ДЛЯ ИГР С ЭКОЛОГИЧЕСКИМ СОДЕРЖАНИЕМ:

- №1 Сосна, березка, орешник, липа, ель, дуб, рябина, клен.
- №2 Семена и шишки вышеперечисленных деревьев.
- №3 Листья вышеперечисленных деревьев.
- №4 Лиса, пчелы, медведь, белка, собака, птица.
- №5 Нора, гнездо, дупло, улей, будка, берлога.
- №6 Орел, цапля, соловей, ворона, чайка, гусь, ласточка, аист.
- №7 разные формы птичьих клювов, ног, крыльев.
- №8 город, деревня, лес, моря, горы, болото.

ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЕ ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ, ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ И ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ:

- №13 Картинки с изображением предметов со звуками Р, Л, Ш, Ч и т.д. в начале, середине и конце слова.
- Символы: нос, глаз, зубы, уши, хвост, лапы.
- Цифры от 1 до 8.

- Вы самостоятельно можете изобретать свои варианты колец и способы игр и заданий к ним. К этому процессу могут подключиться и ваши воспитанники.



Спасибо за внимание!