

Консультация для педагогов

"Развитие познавательной и речевой активности дошкольников посредством "Кругов Луллия""

Многие педагоги знакомы с технологией Г.С. Альтшуллера - теорией решения изобретательских задач (ТРИЗ), которая подразумевает возможность для детей самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а не повторять сказанное взрослыми. Эффективным методом использования технологии ТРИЗ является система игровых заданий и упражнений «Круги Луллия». Данная игровую методика направлена на обогащение словаря ребенка, развитие познавательной активности, расширение представлений о предметах.

Круги Луллия представляют 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. 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 проводятся как во время организованной образовательной деятельности, так и вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами детей). На сектора прикрепляются картинки по определенной теме («Фрукты», «Овощи», «Одежда», «Деревья» и др.).

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 на примере использования трех кругов:

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

Детям предлагается найти соответствия на кругах. Например, по просьбе воспитателя они находят на нижнем круге изображение яблони, затем, поворачивая средний круг, отыскивают изображение сада и располагают его

над яблоней, на маленьком круге таким же образом находят яблоко. Объясняют, что получилось.

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

Например, хорошо ли иметь такую чудесную березу в унылой болотистой местности и каким обитателям леса особенно понравится, что на ней растут апельсины.

Варианты игр с использованием Кругов Луллия

Младший возраст (3-4 года)

Дидактическая игра: «Чей малыш?»

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

Реальное 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.

2 вариант. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.

Фантастическое Задание: подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согревать, гулять и т.д.).

Дидактическая игра: «Чей хвост?»

1 вариант. На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (белка, медведь, волк, лиса и т.д.), на маленьком - их хвосты.

Реальное Задание: найди, чей хвост?

Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на нижнем круге, затем отыскивает на верхнем круге изображение его хвоста и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2 вариант. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения белки и волчий хвост.

Фантастическое Задание: подумать и сказать, каким образом у белки оказался волчий хвост, например: захотел волк поменяться хвостами. Здесь необходимо обращать внимание на употребление прилагательных в правильной форме (беличий, волчий...)

Средний возраст (4-5 лет)

Дидактическая игра «В гостях у сказки».

На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением ска-зочных героев (Баба Яга, Буратино и т.д.), на маленьком – предметы, которыми они пользовались.

Реальное Задание: Подбери нужный предмет

Ребенок по просьбе взрослого называет одного из сказочных персонажей, изображенных на нижнем круге, затем отыскивает на верхнем круге изображение необходимого для него предмета.

Дидактическая игра «Соотнеси предмет с формой и количеством»

1. На стержне - три круга. На маленьком - изображения объектов (ягода вишни, портфель, автомобиль и т. д.); на среднем круге - геометрические формы (треугольник, овал, круг и т. д.); на большом - цифры.

Реальное Задание: выбрать объект (ягода вишни), подобрать соответствующую ему геометрическую форму (круг) и количество (например, цифра 2).

Старший возраст (5-7 лет)

1. Первый (верхний) круг - образцы материалов (металл, ткань, стекло и т. д.). Второй круг - изображения объектов (стул, телефон, пылесос и т. д.). Третий круг - изображения местонахождения объектов (квартира, улица, космический корабль). Четвертый круг - образцы цветов (малиновый, голубой и т. д.).

Реальное Задание: выбрать объект, подобрать материал, из которого он из-готовлен, его цвет и определить место его нахождения (телефон - пластмасса - фиолетовый - квартира).

2. Раскрутить круги. Например, под стрелкой оказались: стекло, стул, космический корабль, малиновый цвет.

Фантастическое Задание: объяснить практическую значимость полученного объекта. Обсуждается ситуация: на космическом корабле необходим стеклянный стул малинового цвета, потому что... (Ответы детей.)

Игры по признаку «Количество»

Цель: формировать обобщенное понятие, что у каждого объекта есть признак – количество. Развивать интерес ребенка к проблемам, связанным с изменением количества объектов, либо количества его частей. Количество – это множество объектов, либо множество частей объекта. Цифры – это знаковое обозначение чисел от 0 до 9.

Оборудование:

1 круг – числа, расположенные не по порядку;

2 круг – объекты (стая птиц из 6 штук, 1 слон, 2 банана, 3 гриба, 4 тарелки, 5 пирожков в корзинке, 6 цветных карандашей, 7 цветов в букете, 9 пчел.)

1. «Найди реальное сочетание»

Подбери число под картинку (два банана – цифра 2. К картинке с двумя бананам находится цифра 2 на втором круге). Нужно обратить внимание на количество объектов и количество частей объектов, изображенных на картинках. Если ребенок соотносит не сами объекты, а их части, это правильный ответ и его необходимо поощрить за это.

При подборе картинки слон – не обязательно выставлять цифру 1. Цифра четыре – правильный ответ при условии, если ребенок объяснит, что у слона четыре ноги.

2. «Объясни необычное сочетание»

Соедини любые цифры и объекты (цифра 8 – картинка слона. У слона восемь частей тела – 4 ноги, 2 уха, хобот и хвост). 3. «Придумай фантастическую историю или сказку» Добавляется 3 круг – место (болото, море, фут-больное поле, пустыня, театр, небо, Антарктида, квартира).

3. Придумай историю (цифра 4 – слон - футбольное поле. Команда слонов из 4 игроков играла на футбольном поле. Цифра 6 – пчелы – море. История о том, как пчелиная семья из 6 пчел построила себе подводный замок).