

Кольца Луллия -

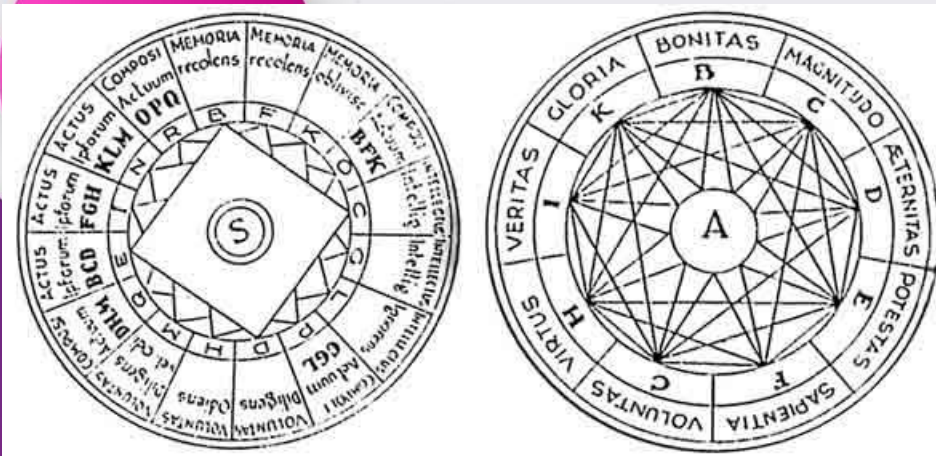
средство активизации речевой и мыслительной деятельности детей с задержкой психического развития

Подготовила: учитель-логопед
Виноградова Оксана Сергеевна
МДОУ « Детский сад №14
комбинированного вида»
Ивановская область, г.о. Шуя

В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. «Кольца Луллия» — это что-то вроде компьютера, только для слов.



Раймонд
Луллий



Простота конструкции позволяет применять ее даже в детском саду. А эффект огромен — познание языка и мира в их взаимосвязи.

Цель использования:

▸ Развитие основных компонентов языковой системы:

1

Фонематического восприятия

2

Звукового анализа

3

Грамматического строя речи

4

Словарного запаса

5

Связной речи

Задачи:



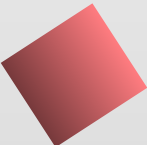
Уточнять, пополнять и активизировать словарный запас.



Совершенствовать слоговую структуру слова.



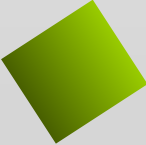
Автоматизировать звуки речи



Развивать фонематические процессы



Формировать структуру предложения



Совершенствовать развитие связной речи

Обучать грамоте

ФОРМЫ РАБОТЫ

НА ИНДИВИДУАЛЬНЫХ
ЗАНЯТИЯХ

НА ПОДГРУПОВЫХ ЗАНЯТИЯХ

В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



Этапы участия педагога

Педагог непосредственно участвует в игре



Педагог косвенно воздействует на поведение и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях



Педагог осуществляет общий контроль на занятии или в свободной игровой деятельности



Педагог осуществляет обучающее руководство речевыми играми и создает условия для проявления речевой активности детей

Для изготовления кругов Луллия применяются 2 способа

1 способ

Вырезаем два круга, в середине проделываем отверстия.

Разделяем на 8 секторов. Берём два прямоугольника. В нижнем прямоугольнике вставляем крепления. В верхнем прямоугольнике вырезаем ромб так, чтобы были видны совмещенные картинки. Крышка свободно накрывается.

Круги должны свободно вращаться



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Установить
пособие на
столе

Поднять
крышку

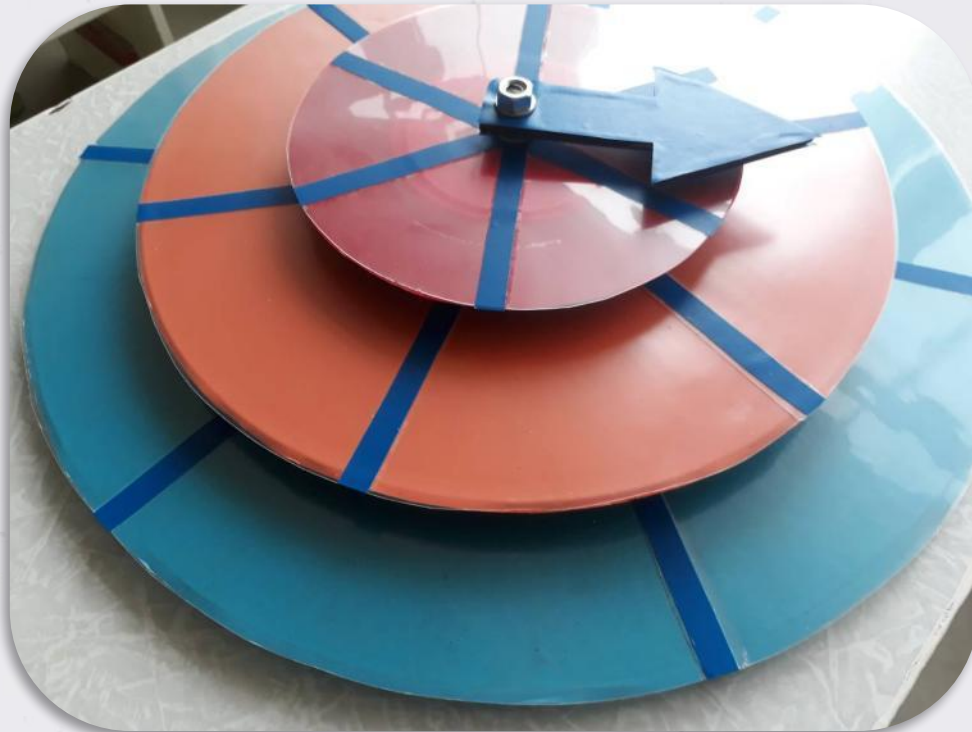
Уложить
картинки

Заккрыть
крышку

Подбираем
картинки по
заданию

2 СПОСОБ

На стержень нанизываются два или три круга разного диаметра по типу пирамидки. Сверху устанавливают стрелку. Все круги разделяют на одинаковое количество секторов. На них располагают картинки предметные, сюжетные, буквы, цифры, схемы или слова. Круги и стрелка свободно двигаются.



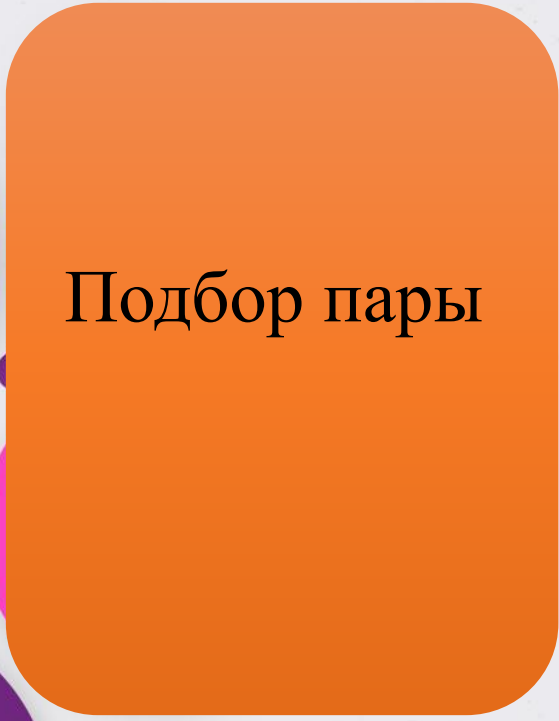


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Установить пособие на столе
- На секторах располагаем картинки
- Подбираем пару по заданию



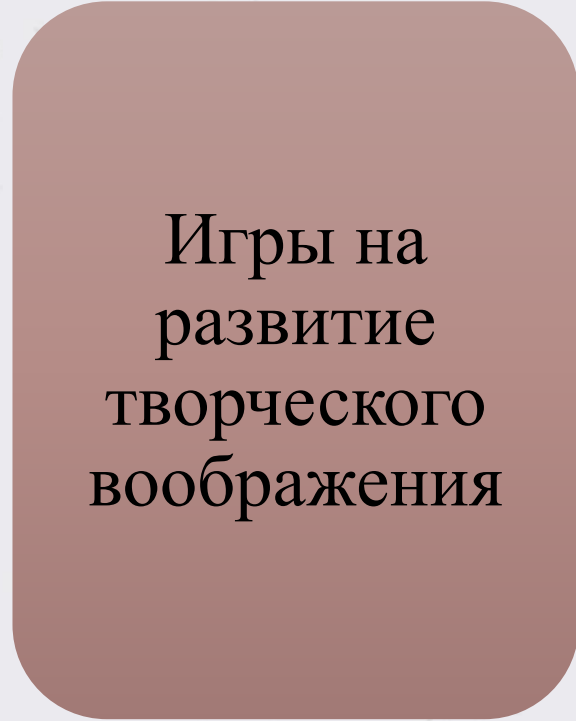
Игры с «Кольцами Луллия» условно можно разделить на три типа



Подбор пары



Игры с
элементами
случайности



Игры на
развитие
творческого
воображения

ИГРЫ НА ПОДБОР ПАРЫ



«Найди схему»



«Где спрятался звук»



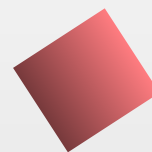
«Составь слог»



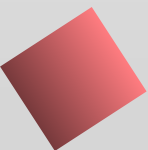
«Один — много»
Маленький — большой»



«Найди семью»



«Чей след?»



«На что похоже»



«С какого дерева детки?»

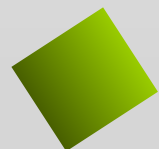
ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ СЛУЧАЙНОСТИ



«Назови сколько»



«Придумай слово»



«1 – 2 – 5»



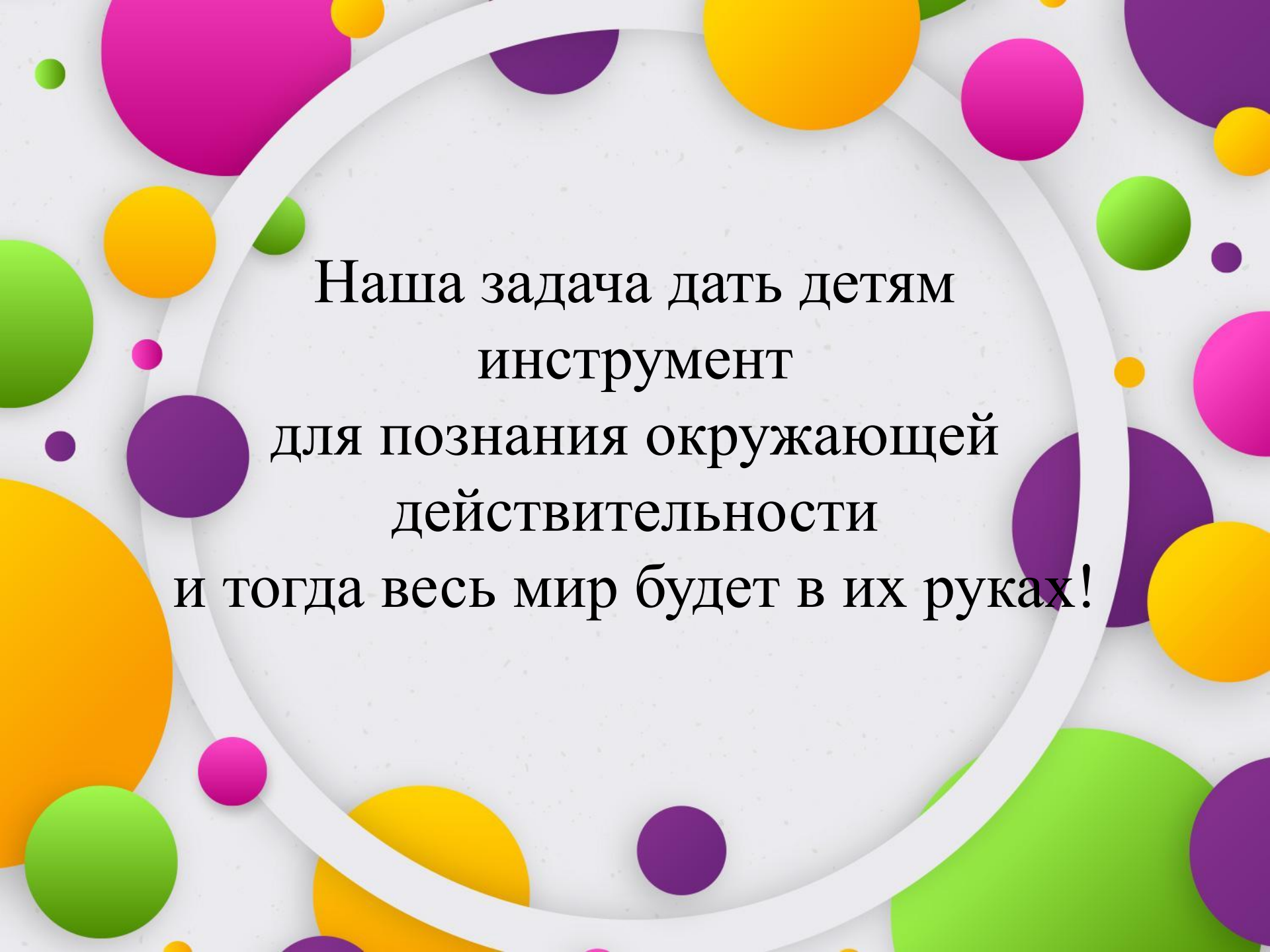
ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



«Фантастическая история»



«Расскажи сказку»

The background is white and filled with numerous overlapping circles of various sizes and colors, including magenta, yellow, green, and purple. A large, white, circular frame with a subtle drop shadow is centered on the page, enclosing the text.

Наша задача дать детям
инструмент
для познания окружающей
действительности
и тогда весь мир будет в их руках!