

Использование метода «Круги Луллия» как элемента педагогической технологии ТРИЗ в работе педагогов ДОУ

Современная ситуация в образовании характеризуется поиском инновационных технологий, направленных на достижение позитивного результата за счет динамических изменений в личностном развитии ребенка в современных социокультурных условиях.

Одной из популярных педагогических технологий, адаптированной к дошкольному детству является Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ), созданная Генрихом Альтшулером в 1954 году.

Данная технология развивает у детей системное мышление, обеспечивает умение работать с любыми информационными потоками, систематизировать, классифицировать и преобразовывать объекты и явления окружающей действительности, решать проблемы.

Принципы и аксиомы ТРИЗ позволяют педагогам учить детей решать проблемные ситуации в различных видах деятельности.

Одним из средств развития интеллектуально – творческих способностей детей, предложенное авторами ТРИЗ для использования в дошкольных учреждениях является метод «Круги Луллия». Эта методика вносит элемент игры в занятие, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу.

В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. «Круги 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 их взаимосвязи, развитие воображения и совершенствование лексико-грамматической стороны речи.

Пособие представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня устанавливаются стрелки. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. При свободном вращении кругов под стрелками оказываются определенные сектора.

В работе с детьми дошкольного возраста целесообразно использовать 2-4 круга разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8. Использовать круги Луллия можно очень широко – в познавательной деятельности, математике, рисовании, художественном творчестве и, конечно, в развитии речи.

Игровые упражнения, с применением кругов Луллия позволяют решать следующие **задачи**:

- ✓ развитие познавательной активности;
- ✓ развитие навыков фантастического преобразования объектов.
- ✓ развитие представлений о сенсорных эталонах (восприятие цвета, формы);
- ✓ формирование элементарных математических представлений;
- ✓ обогащение активного и пассивного словаря;

- ✓ развитие связной речи;
- ✓ развитие мелкой моторики и координации движений рук.

Типы задания с «Кругами Луллия»

✓ «Найти реальное сочетание»

Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

✓ «Объясни необычное сочетание»

При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.

✓ «Придумай фантастическую историю или сказку»

Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

✓ «Реши проблему»

В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

Изучив методику, варианты предложенных упражнений и используя собственный многолетний опыт, мною разработаны варианты использования «Кругов Луллия» при коррекции речи дошкольников. Содержание игр позволяет использовать их как на логопедических занятиях, так и в игровой деятельности. Оборудование, необходимое для проведения любой логопедической игры, может применяться вариативно, так как все игры разработаны для многоцелевого использования в процессе коррекционного обучения и становления правильной речи дошкольников.

Хочется отметить универсальность игрового материала. Используя лишь несколько колец и картинки, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой игре. Очень удобно то, что можно использовать любые картинки, подходящие по формату из арсенала микрокабинета педагога.

Рассмотрим примеры использования «Кругов Луллия» в работе по коррекции речи дошкольников.

Игра «Бабушка и внук»

Цель: автоматизация звука [ш] в предложениях; развитие внимания, памяти, мышления. Воспитание интереса к живому русскому слову.

Ход игры: в кармашки большого (зеленого) круга помещаются картинки: ложка, кошка, шапка, лошадка, лягушка, Петрушка, сережки, мошка. В кармашки среднего (голубого) круга логопед по одной вкладываются картинки: каша, подушка, макушка – голова малыша, конюшня, лужа, ширма, ушки,

ромашка. При этом логопед поясняет свои действия, например: «В кашу...ложку», - договаривают дети, глядя на картинку, к которой прикладывается картинка с «кашей», и т. д. В целом комментарий к началу игры выглядит так:

Бабушка Алла весь день прибирала:

В кашу – (ложку), на подушку – (кошку),

На макушку – (шапку), в конюшню – (лошадку),

В лужу – (лягушку), на ширму – (Петрушку),

На ромашку – (мошку), на ушки – (серезжку).

(Лебедева И. Л. «Трудный звук, ты наш друг»)

Затем логопед раскручивает один из кругов. При этом комбинация картинок получается самой неожиданной, например:

Внук прибежал – все разбросал:

В кашу – (лошадку), на подушку - ... (лягушку) и т. д.

Игра повторяется несколько раз.

По этому же принципу проводятся игры «Что к чему подходит» (не подходит), «Кто с кем дружит» (не дружит), «Чепуха», целью которых является автоматизация и дифференциация разных звуков.

Игра «Слоготочки»

Цель: слоговой анализ и синтез слов, автоматизация звуков в словах и словосочетаниях.

Ход игры: Логопед размещает на маленьком (желтом) круге карточки с точками, обозначающими количество слогов в слове. На голубой круг выкладывает предметные картинки.

1 вариант. Педагог предлагает детям объединить точки с объектом, в названии которого такое же количество слогов. (*Применить «стрелки»*)

2 вариант. Логопед предлагает объяснить, как можно объединить количество точек с случайно выпавшим словом, т. е. изменить слово так, чтобы оно стало состоять из заданного количества слогов: *две точки – стол – столы.*

Когда дети научатся делить слова на слоги и соотносить их со схемой, усложняем задание – выкладываем картинки еще и на третий круг. Ребенок должен будет подобрать два слова к заданной схеме.

Игра «Слоγοпары»

Цель: слоговой анализ и синтез слов, автоматизации я звуков в словах, словосочетаниях, предложениях.

Ход игры: Логопед выкладывает на кругах предметные картинки и предлагает объединить объекты с одинаковым количеством слогов с помощью «стрелок». В отличие от игры «Слоготочки», схема слова не дается – дети должны сами сосчитать количество слогов в слове и объединить картинки.

Игра «Букварик»

Цель: звуковой анализ слов и связь звука с буквой.

Игра «Кто где живет»

Цель: Развивать грамматический строй речи.

Учить детей составлять предложения с предлогом В. Уточнить и активизировать словарь по темам «Животные», «Птицы», «Насекомые».

Ход игры: логопед помещает на голубой круг картинки с изображением животных, птиц, насекомых, а на зеленый – их жилища. Дети совмещают пары и составляют предложения с предлогом В. Например: собака живет В конуре.

Игра «Помоги Растеряйке»

Цель: Развивать грамматический строй родного языка. Учить детей составлять предложения по двум опорным картинкам и схемам предлогов.

Ход игры: логопед помещает на желтый круг схемы предлогов В, НА, НАД, ПОД, а на зеленый и голубой круги – картинки. Предлагает детям помочь Растеряйке найти его вещи. Дети по очереди выбирают схему предлога (маленькое слово), подбирают нужные картинки и составляют предложения.

Игра: «Оденемся на прогулку»

Цель: Закреплять знания детей о временах года, сезонных изменениях в природе и в одежде. Уточнить и активизировать словарь по темам «Времена года», «Одежда». Упражнять в составлении распространенных предложений.

Ход игры: Логопед предлагает выбрать картинку с изображением времени года и спрашивает детей- какое время года изображено на картинке. Затем предлагает детям собрать вещи на прогулку в соответствии со временем года, изображенным на картинке. Дети крутят круги и подбирают головной убор, одежду и обувь по сезону. На первом круге – головные уборы, на втором – одежда, на третьем – обувь.

Игра «Путешествие птиц»

Цель: формирование синтаксических конструкций. Образование глаголов с приставками В, ВЫ, НА, ВЫ, ПРИ, С, У, ПО, ПОД, ОТ, ПЕРЕ, ЗА, ДО; - закрепление предложно – падежных конструкций

Таким образом, на логопедических занятиях игровые упражнения, с применением кругов Луллия помогают

- автоматизировать звуки речи;
- развивать фонематические процессы;
- совершенствовать слоговую структуру слова;
- уточнять и активизировать словарный запас;
- формировать структуру предложений;
- совершенствовать развитие связной речи;
- поддерживать внимание и интерес к изучаемому материалу на протяжении всего занятия.