

**«Круги Луллия»
(технология ТРИЗ)
для детей младшего, среднего
и старшего дошкольного возраста**

Выполнила: Титова Л.А. –
воспитатель высшей кв. категории

Дидактическое пособие «Круги Луллия»

Самая близкая, доступная и увлекательная деятельность дошкольников - игра.

Детей трудно заинтересовать абстрактными понятиями и уж тем более невозможно заставить их выучить материал, если цель его изучения непонятна.

Одним из современных и интереснейших методов обучения является древнейшая логическая машина, которую авторы технологии ТРИЗ применили в дошкольном образовании и назвали «Кругами Луллия».

Цель: Формирование и развитие познавательного интереса детей дошкольного возраста.

Задачи:

- Создать условия для развития познавательных способностей детей в процессе игры.
- Способствовать развитию речи, речевого общения детей, умению правильно оформлять речевое высказывание.
- Формирование самостоятельности и инициативы в процессе самостоятельной деятельности детей или совместной с педагогом.
- Развивать логическое мышление, воображение.
- Формировать социально-коммуникативные умения и навыки.

Предполагаемые результаты:

- У детей сформированы навыки устной речи, общения со сверстниками и взрослыми согласно возрастным нормам.
- Дети различают признаки предметов, у них развито чувство восприятия цвета, умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание.
- Дети могут самостоятельно организовать игру, развить ее, дополнить содержание и правила игры.

Описание методического пособия

«Круги Луллия» - это круги с картинками, подобранные по изучаемым темам («Фрукты», «Овощи», «Одежда», «Деревья» и др.). Круги вращаются относительно друг друга с помощью пальчиков ребенка, перемещая картинки с целью поиска нужного результата, например, в следующих д/и: «Подбери цвет» (в темах «Овощи», «Фрукты», «Ягоды»), «Найди нужный хвост», «Чей малыш?» (в теме «Животные»), «Соедини части в целое» (в темах «Посуда», «Обувь», «Одежда») и пр.

Именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя мир вокруг.

Необычная форма заданий позволяет научить ребенка не только различать признаки предметов, и развивать восприятие цвета и т.п., но также способствует активизации зрительных функций (навыков фиксации, прослеживания, зрительного соотнесения). А самое главное – они создают для ребенка условия эмоционально благоприятной ситуации, речевой среды, способствующей возникновению желания активно развивать свою речь и участвовать в речевом общении для того, чтобы почувствовать себя творцом, умеющим объяснять, сочинять, решать, пусть пока сказочные, но проблемы и обрести веру в свой успех. Между игрой и речью существует двусторонняя связь: с одной стороны речь ребёнка развивается и

активизируется в игре, с другой сама игра совершенствуется под влиянием и обогащением речи

Круги Луллия используются как на занятиях (ознакомление с окружающим, развитие речи, математика и др.), так и в индивидуальной работе с детьми.

Дигра: «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...)

Дигра «В гостях у сказки»

1 вариант. На большом круге воспитатель располагает картинки с изображением сказочных героев (Б.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.

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 рекомендуется брать только 2 круга разного диаметра с 4 секторами на каждом, с детьми 5-го года жизни использовать 2-3 круга по 4-6 сектора на каждом.

Картинки для игр можно сделать на липучках, для удобства замены на кругах, как самостоятельно детьми, так и со взрослыми.

Игры с кругами Луллия можно условно разделить на:

Игры на подбор пары

В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго кольца. В этих играх одной картинке кольца №1 обязательно должна соответствовать одна картинка кольца №2

Игры экологического содержания: «Найди где живет?», «Назови детеныша?», «С чьей ветки детки?», «Крылья, ноги, клювы», «Подбери место обитания».

Игры с элементом случайности в установке колец

В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игр любая

картинка 1-го кольца сочетается с любой картинкой 2-го кольца и наоборот. Именно из-за элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям.

Игры на формирование звуковой культуры речи, грамматического строя речи и обучения грамоте: «Чей нос, чей хвост?», «Назови сколько?», «Уменьшаем, увеличиваем».

Игры на развитие творческого воображения

Для этих игр подбираются кольца как для первого типа игры, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Задаем вопросы: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она о них будет заботиться, чему станет их учить?». Заранее договариваемся с детьми, что ситуация сказочная, нереальная, а значит можно дать волю фантазии.

Игры на развитие связной речи. «Сочиняй-ка», «Рифмуй-ка»

Цель игр: совершенствование навыка речевого общения, закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания, развитие речевого творчества, формирование навыка сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности

Описание: организация и условия проведения игр те же. На 1 круге, предметные картинки животные, птицы, люди, времена года, на 2 круге картинки, подходящие по рифме (коза-коса, мишка-шишка, ковёр-забор и т.д.), с изображением действий, явлений природы. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, подходящую по рифме, придумывают короткие стихи и читают их. В другом варианте придумывают предложения, рассказы, сказки. В игре дети иногда подбирают не совместимые на первый взгляд комбинации, но они и побуждают к проявлению творчества, воображения, фантазии активизации речевого общения.

Существуют разные варианты использования «Речевых кругов».

Игры на формирование лексико-грамматических категорий: (Например: «Чей, чья, чьё?», «Образуй словечко», «Один - много», «Называй-ка», «Сосчитай-ка»)

Цель игр: совершенствование лексико-грамматического строя речи, закрепление навыка словообразования и словоизменения, расширение и активизация словаря, развитие связной речи.

Описание: Организация и условия проведения игр те же. На 1 круге картинка животного или птицы, на 2 круге части его тела (хвост, лапы, уши, нос, крылья...) или детёныши, или место обитания, или несколько животных и птиц. Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о животном мире и лексико-грамматические категории, с которыми познакомились на занятии у логопеда.

Данные игровые упражнения закрепляют формирование связного самостоятельного высказывания у детей.

Игры, совершенствующие навык развития артикуляционной моторики: (Например: «Зарядка для язычка», «Посмотри и покажи»)

Цель игр: совершенствование артикуляционных способностей детей, формирование навыков сотрудничества и самостоятельности

Описание: Игра проводится в паре или двумя подгруппой детей. Берутся круги 1 с изображением артикуляционного упражнения, 2 с картинками,

соответствующими артикуляционным упражнением (грибок, качели, заборчик, часики, чашечка). В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путём прокручивания второго кольца. В этих играх обязательно одной картинке круга 1 должна соответствовать картинка круга 2. Дети, находя и подбирая картинки, одновременно закрепляют навыки выполнения артикуляционных упражнений, называют артикуляционные упражнения и закрепляют стихи, разученные к данному упражнению.

