

Ковалёва
Светлана Сергеевна,
воспитатель МБДОУ ЦРР «Радуга»,
п. Кысыл-Сыр Вилюйского улуса

Круги Луллия как средство развития речи детей дошкольного возраста.

Проблема речевого развития детей дошкольного возраста на сегодняшний день очень актуальна. Процент дошкольников с различными речевыми нарушениями остаётся стабильно высоким. Большинство детей, поступающих в школу, не владеют навыками связной речи в полном объёме. Овладение родным языком является одним из важных приобретений ребёнка в дошкольном детстве. Речь является основанием всех остальных видов детской деятельности: общения, познания, познавательного исследования предметов и даже игровой деятельности. На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей. Важнейшим условием совершенствования речевой деятельности дошкольников является создание речевой среды, способствующей возникновению желания активно развивать свою речь и участвовать в речевом общении. В дошкольном возрасте большое значение в речевом развитии детей имеет игра.

В 13 веке французский мыслитель Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Современных авторов ТРИЗ очень заинтересовал этот метод, и они решили применить его в образовательной деятельности с дошкольниками. На его основе учёные разработали методику для детского сада, центральное место в ней занимает пособие Круги Луллия. Это средство многофункционального характера для развития детей по всем образовательным областям, это универсальное дидактическое средство, формирующее логическое мышление, связную речь, внимание, воображение, а также навыки, позволяющие самостоятельно решить возникающие проблемы.

«Круги Луллия» - это что-то вроде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять её в детском саду.

Круги Луллия бывают двух видов : горизонтальные и вертикальные. Горизонтальное пособие бывает закрытого типа и по типу пирамидки.

Горизонтальные круги Луллия закрытого типа состоят из основания и двух кругов, свободно вращающихся на стержнях. Сверху круги закрывают крышкой с окошками. Парные круги разделены на сектора с картинками.

Конструкция горизонтального пособия по типу пирамидки тоже очень проста: на стержень нанизывается несколько кругов разного диаметра, сверху устанавливается стрелка. Все круги разделены на одинаковое количество секторов.

Технология работы с данным пособием заключается в том, что ребёнок, раскручивая круги, объясняет сочетание картинок, которые попадают под стрелочкой, либо в свободный сектор.

Методические рекомендации при использовании этого метода

- Для работы с детьми 4-го года жизни целесообразно брать только 2 круга разного диаметра с 4 секторами на каждом.
- В работе с детьми 5-го года жизни используют 2-3 круга по 4-6 сектора на каждом.
- Дети 7-го года вполне справляются с заданиями, в которых используются 3-4 круга с 8 секторами на каждом.

В чём отличие двух вариантов? Особых отличий нет. Хотите придать игре эффект таинственности и неожиданности? Выбираем игру с окошком, детям очень нравится появление чуда. Ставите перед собой цель научить детей обзорному видению? Берём конверты с выбранной темой и встаём вокруг второго варианта.

Игры по данному пособию могут быть подобраны по двум направлениям:

1. Уточнение имеющихся знаний в определенных областях
- 2) Упражнения на развитие воображения, фантазии и творчества

.Авторы методики предлагают 4 типа игр на основе одного набора кругов :

1-й тип: *«Найди реальное сочетание»*

Дети объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы. Например:

Картинка реки- картинка рыбы.(Дети составляют предложение по этим двум картинкам)- В реке живёт много разной рыбы.

2-й тип; *«Объясни необычное сочетание»*

При раскручивании кругов рассматриваются случайные соединения объектов и как можно достовернее объясняются необычность их взаимодействия. Например:

Картинка реки- картинка крышки от чайника. (Дети составляют предложение)-На дне реки лежит крышка от чайника.

3-й тип: *«Придумай фантастическую историю или сказку»*

В данном типе объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку. Неправильных ответов в этой игре быть не может, важно принять любой ответ ребёнка. Например, дети придумывают рассказ о том, как крышка от чайника попала в речку.

4-й тип: *«Реши проблемы»*

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

Например: задаю детям вопрос: «Как можно достать со дна реки крышку от чайника?» (с помощью магнита)

Содержание игр позволяет использовать их:

- при организации индивидуальной работы;
- в организованной воспитателем игровой деятельности вне занятий;
- на занятиях НОД в качестве игровых упражнений и заданий;
- в самостоятельной игровой деятельности детей.

В ходе использования игрового пособия можно решить следующие задачи:

Изучив методику, варианты предложенных упражнений и используя собственный многолетний опыт, я разработала авторские варианты использования «Речевых кругов» по развитию речи дошкольников. В ходе использования игрового пособия можно решить следующие задачи:

- *закрепление произношения поставленных звуков в речи;*
- *развитие фонематических процессов;*
- *уточнение и активизация словарного запаса;*
- *совершенствование слоговой структуры слова;*
- *формирование структуры предложений;*
- *совершенствование развития связной речи.*

Предлагаю Вашему вниманию свою систему игровых упражнений для индивидуальных, подгрупповых и фронтальных занятий с использованием «Кругов Луллия», которые помогут ребёнку автоматизировать звуки, повысить артикуляционную моторику, самоконтроль, развить фонематический слух, научат рассказывать, отыскивать интересные слова, а в итоге сделать речь ребёнка богаче и разнообразнее.

Эти игры могут быть интересны и полезны всем педагогам ДОУ

| | |
|--|--|
| <p>Игра «Какой звук поменялся»</p> <p>Цель: развитие фонематических процессов.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На обоих кругах картинки- паронимы. Воспитатель предлагает детям объединить картинки, сходные по звучанию, найти звук, который поменялся.</p> <p><i>(например: мишка – миска, жук-лук, коза-коса, кит-кот, бинт-бант, печка-речка, удочка-уточка, гора-кора и т.д.)</i></p> |
| <p>Игра «Составь слоги»</p> <p>Цель: формировать умение складывать слоги из звуков, читать слоги.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На одном круге согласные звуки, на другом гласные.</p> <p>Дети складывают звуки, читают слог, придумывают слово с заданным слогом.</p> <p><i>(например: звук М и звук Ы, получился слог МЫ, слово</i></p> |

| | |
|---|---|
| | <i>МЫЛО)</i> |
| <p>Игра «Образуй словечко»</p> <p>Цель: формировать у детей интерес к чтению, умение складывать слова из слогов, развивать внимание, мышление, речь.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На кругах картинки со слогами. Воспитатель просит найти совместимость слогов, придумать предложение с получившимся словом.</p> <p><i>(например: ли-са, лиса живёт в лесу и носит рыжую шубу.)</i></p> |
| <p>Игра «Подбери слово к заданному звуку»</p> <p>Цель: умение придумывать слова на заданный звук, умение выявлять первый звук в слове.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На одном круге – символы звуков, на втором- картинки. Воспитатель предлагает найти слово к заданному звуку.</p> <p><i>(например: звук З-зонт)</i></p> |
| <p>Игра «Подбери слово к схеме»</p> <p>Цель: упражнять в умении подбирать соответствующую картинку к звуковой схеме.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На одном круге- картинки, на другом слоговые схемы.</p> <p>Дети произносят слово и находят соответствующую схему.</p> <p><i>(например: зелёный, красный, синий-КИТ, Синий, красный, синий, красный- ЛУНА)</i></p> |
| <p>Игра «Чей, чья, чьи»</p> <p>Цель: научить правильному употреблению притяжательных прилагательных.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На одном круге картинка животного или птицы, на втором круге части его тела (хвост, лапы, уши, нос, крылья...). Дети, раскручивая круги, подбирают пару, закрепляя знания о животном мире и лексико-грамматические категории.</p> <p><i>(например: белочки уши, кошачья лапа, лисий хвост и т.д)</i></p> |
| <p>Игра «Наоборот»</p> <p>Цель: обучение умению находить предметы и явления, что противоположны по значению.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На обоих кругах картинки животных, людей, явлений, предметов. Дети находят противоположные предметы .</p> <p><i>(например: камень тяжёлый, а пушинка лёгкая, дедушка старый, а внук молодой)</i></p> |
| <p>Игра «Назови пословицу»</p> <p>Цель: учить детей, используя картинки, называть пословицы.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На обоих кругах картинки, соответствующие содержанию пословицы. Дети находят соответствие картинок и называют пословицу. Объясняют её значение.</p> <p><i>(например: 1 круг- дети с удочкой, 2 круг- рыбка. Без труда не вынешь и рыбку из пруда)</i></p> |

| | |
|--|--|
| <p>Игра «Сравнение»</p> <p>Цель: обучение составлению сравнений по признаку, действию.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На одном круге объект, воспитатель просит детей назвать его признак или действие, затем найти объект на другом круге и сравнить два объекта.</p> <p><i>(например: апельсин круглый, как мяч; гусь летает, как самолёт).</i></p> |
| <p>Игра «В гости к сказкам»</p> <p>Цель: формировать умение узнавать и называть героев сказки, предметы из сказок</p> <p>(используется пособие в виде пирамидки, состоящее из 3 кругов)</p> | <p>Ход игры:</p> <p>Загадываем загадку по сказке, а ребёнок, отгадывая, показывает картинку по заданной сказке и подбирает к ней остальные атрибуты.</p> <p><i>например: Уплетая калачи</i></p> <p><i>Едет парень на печи.</i></p> <p><i>Едет прямо во дворец,</i></p> <p><i>Кто же этот молодец? (Емеля)</i></p> <p><i>Дети находят героя сказки на малом верхнем круге, называют название сказки, затем находят на втором и третьем круге соответствующие сказке картинки, составляют предложение, рассказывают сказку.</i></p> |
| <p>Игра «Новая сказка»</p> <p>Цель: учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых субъектов, развивать воображение.</p> <p>(используется пособие в виде пирамидки, состоящее из 3 кругов)</p> | <p>Ход игры:</p> <p>Дети раскручивают круги и наблюдают, какие картинки оказались под стрелкой. Задача детей сочинить рассказ или новую сказку, опираясь на картинки под стрелкой.</p> <p>Неправильных ответов в этой игре быть не может, важно принять любой ответ ребёнка.</p> |
| <p>Игра «Что сначала, что потом?»</p> <p>Цель: учить детей связно выражать свои мысли, составлять сложные предложения, определять причину и следствие в предложенной ситуации.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На обоих кругах бытовые и природные процессы по любой тематике. Каждая группа отражает, что представляет собой объект или явление сначала, что с ним происходит потом, что становится результатом.</p> <p><i>(например, Сначала цветочек был маленький, потом он вырос, потому что за ним ухаживали.)</i></p> |
| <p>Игра «Сосчитай-ка»</p> <p>Цель: совершенствование лексико-грамматического строя речи.</p> | <p>Ход игры:</p> <p>На одном круге предметные картинки, на втором цифры. Дети, раскручивая круги, считают количество предметов, выпавших в окошке и соотносят с цифрой. Составляют предложение с данными объектами. Добавляем слова НЕТ, ВИЖУ, РАССКАЖУ</p> <p><i>(например: Девочка нарисовала четыре ёлочки.</i></p> <p><i>Нет четырёх ёлочек.</i></p> |

| | |
|--|--|
| | <p><i>Вижу четыре ёлочки.</i> <i>Расскажу о четырёх ёлочках.</i></p> |
|--|--|

Эффект данного пособия огромен, так как познание языка и мира протекает в тесной их взаимосвязи. Такой методический приём, как «Круги Луллия» является эффективным механизмом развития связной речи, познавательного развития, воображения, а также совершенствования грамматической стороны речи.

Таким образом, я сделала вывод, что данная методика соответствует ФГОС дошкольного образования и вполне успешно может применяться в детских дошкольных учреждениях, делая процесс обучения увлекательным и интересным.