**Использование кругов Луллия в развитии речи детей дошкольного возраста**

В системе образования детей дошкольного возраста появились новые игры и развлечения. Дети легко осваивают информационно-коммуникационные средства, и традиционными наглядными средствами их сложно удивить. Поэтому педагог должен искать интересные детям и, в то же время несложные способы развития ребёнка.

Одной из эффективных педагогических технологий в дошкольном образовании является ТРИЗ - Теория решения изобретательских задач.

Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Вместе с тем, особую актуальность представляет выбор дидактических средств для детей, имеющих особые образовательные потребности.

Предлагаю вашему вниманию систему игровых заданий и упражнений, созданных на основе «***Кругов Луллия***». Дидактическое пособие может быть использовано как средство речевого и познавательного развития в работе как с нормально развивающимися детьми, так и с дошкольниками с ОВЗ.

Свое название изобретение получило в честь имени своего создателя – Раймунда Луллия (поэт, философ, мыслитель, 14 век, Италия).

Основная идея работы с дидактическим пособием – создание педагогических условий для освоения детьми мыслительных операций преобразования признаков и их значений при познании окружающего мира и для решения проблемных ситуаций.

Круги Луллия – одно из средств развития интеллектуально-творческих способностей детей, развития речи. Задачи в обучении ставятся в соответствии с содержанием образовательной деятельности на каждом возрастном этапе (возможно использование в работе с детьми от 3 до 7 лет).

В своей работе я использую **Круги Луллия** как игровую методику, направленную на обогащение словаря ребенка, развитие познавательной активности, расширение представлений о предметах. Они эффективно используются в педагогике для развития речи и интеллектуально-творческих способностей детей.

**Круги Луллия** представляют дошкольникам, как чудесные кольца или загадочные **круги**. 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 целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений *(индивидуально или с подгруппами детей)*. На секторах расположены картинки по теме занятия. На мой взгляд, именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя мир вокруг. Я считаю, что детям интересно играть в картинки, которые расположены особым образом на кругах. Необычная форма заданий позволяет научить ребенка не только различать признаки предметов, но и развивать цветовосприятие, умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание, формировать навыки устной речи, а также способствует активизации зрительных функций (навыков фиксации, прослеживания, зрительного соотнесения). А самое главное – они создают для ребенка условия для того, чтобы почувствовать себя творцом, умеющим объяснять, сочинять, решать пусть пока сказочные, но проблемы и обрести веру в свой успех.

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 игры:

1. На всех секторах **круга** картинками или знаками обозначаются какие-либо объекты.

2. Ставится задача.

3. **Круги раскручивают**, дети смотрят, какие изображения на **кругах** оказались под стрелкой, называют их.

4. На основе фантастического преобразования составляют рассказ.

5.По итогам преобразования организуется продуктивная деятельность *(лепка, рисование и т. п.)*

Игры с *«****Кругами Луллия****»* можно условно разделить на три типа:

1. Игры на подбор пар:

*«Найди, где живет и чем питается»,* *«Назови детеныша»*.

2. Игры с элементом случайности в установке колец:

Д/И *«Уменьшаем, увеличиваем»,* Д/И *«Найди по форме и назови, сколько»*.

3. Игры на развитие творческого воображения:

Д/И *«Чей детеныш?»,* Д/И *«Времена года»*

**Принцип изготовление кругов Луллия.**

Очень удобно изготавливать круги из картона, потолочной плитки или виниловых пластинок, а можно просто распечатать и заламинировать. В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора. Луллий на секторах размещал рисунки,   писал слова и целые изречения. Любой желающий мог задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо было расшифровать, подключив воображение. В настоящее время этот принцип, основанный на морфологическом анализе, активно используют педагоги для создания развивающий игр и головоломок для детей.

Таким образом, использовать **Круги Луллия**  можно в любых областях: закреплять знания цифр и умение пересчитывать предметы (на одном кольце группа предметов, на другом соответствующая ей цифра), знания геометрических фигур (соединять предмет определённой формы с эталоном), развивать фонематический слух (соединять картинку с буквой, обозначающей первый звук в слове, а на третьем кольце можно изобразить схему слогового анализа и считать слоги в словах).

Примерные игры с использованием кругов Луллия:

« Кто, что ест?» «Чей нос? Чей хвост?»

«Назови, сколько» «Подбери пару»

«Кто, где живет? «Подбери заплатку»

«Подбери по цвету», «Подбери по форме»

« Из какой сказки?» «С какого дерева листок?» и др.

«Из какого слова буква?»

Варианты использования этой методики безграничны.

В нашем сложном мире много проблем. Они окружают нас и наших детей. Не всегда легко и просто объяснить ребенку, почему происходят в мире те или иные ситуации и как из них выйти. Давайте поможем ему научиться думать, воображать и, главное – решать свои проблемы. Путь этот хоть и сложный, но интересный!