

Козюн Маргарита Борисовна

учитель-логопед

МАДОУ «Детский сад №34»

г. Рязань

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ «КРУГИ ЛУЛЛИЯ В РЕЧЕВОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ С ТНР»

Проблема речевого развития является актуальной в дошкольном возрасте. Важнейшим условием совершенствования речевой деятельности дошкольников с ТНР является создание эмоционально благоприятной ситуации, речевой среды способствующей возникновению желания активно развивать свою речь и участвовать в речевом общении. Самая близкая, доступная и увлекательная деятельность дошкольников – игра.

На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно контролировать процесс развития речи у детей с ТНР. Такая ТРИЗ-технология, как «Круги Луллия», в дошкольном образовании популярный, занимательный и эффективный прием.

Круги Луллия являются универсальным дидактическим средством, формирующим мыслительные процессы у детей. Их можно многопланово использовать при решении задач развития речи у дошкольников с ТНР. Они вносят элемент игры в занятие, помогают поддерживать интерес к изучаемому материалу, посредством которого можно достичь развития у дошкольников познавательных, речевых, интеллектуальных, личностных качеств.

Для детей 3-4 лет рекомендуется брать только два круга с 4 секторами на каждом.

Для детей 4-5 лет – можно использовать два-три круга с 4-6 секторами.

Дети 6-7-летнего возраста справляются с заданиями, в которых используется четыре круга с 8 секторами.

Методические рекомендации по построению системы тренингов:

- Круги Луллия представляют дошкольникам как чудесные кольца или загадочные круги.

- Тренинги целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами детей).
- Сами круги желательно изготовить из пластика (или толстого картона). На сектора прикрепляются картинки по теме занятия (с помощью мастики или скотча, чтобы педагог и дети могли легко поменять их).
- Тренинг должен состоять из двух частей: 1) уточнение имеющихся знаний в определенных областях (реальное задание - РЗ); 2) упражнения на развитие воображения (фантастическое задание - ФЗ).

Этапы участия педагога в играх с Кругами Луллия:

- педагог непосредственно участвует в игре. Предлагает ее, рассказывает правила, ее развитие, окончание, распределяет участие, помогает оформить ее словесно;
- педагог косвенно воздействует на поведение и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях. Дети выбирают ведущего, устанавливают очередность в игровых действиях, и оформляют результат игры в речи;
- педагог осуществляет общий контроль на занятии или в свободной игровой деятельности. Дети самостоятельно планируют, развивают и завершают игру, сопровождая ее высказываниями и используя речевые умения и навыки, полученные в работе с кругами;
- педагог осуществляет обучающее руководство познавательными играми и создает условия для проявления речевой активности детей, углубления и расширения их игровых интересов, для усвоения навыков произвольного поведения и воспитания правильной речи.

Игры могут быть подобраны по двум направлениям:

1. На закрепление и уточнение уже имеющихся знаний – например, на сектора самого большого круга прикрепляются изображения деревьев (дуб, яблоня, сосна и т.д.), на меньший по величине – изображение листьев этих деревьев, на третий – плодов или семян (желудь, яблоко,

шишка и т.п.), а на самый маленький – места произрастания (опушка леса, сад, сосновый бор и др.)

2. На развитие воображения, фантазии и творчества – например, на занятии по изобразительности ребенок самостоятельно выбирает, какую вазу он будет рисовать: на первом круге прикрепляются различные формы вазы, на среднем – цвет, а на маленьком – варианты росписи.

Тренинги с Кругами Луллия бывают 4 типов:

1-й тип: «Найти реальное сочетание». Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

2-й тип: «Объясни необычное сочетание». При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.

3-й тип: «Придумай фантастическую историю или сказку». Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

4-й тип: «Реши проблему». В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

Пример игры: дидактическая игра «Кто что ест и где живет?»

Задачи: Познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность. Познакомить с образом жизни животных, их питанием; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку на верхнем круге, назвать, что на ней изображено, также на среднем круге. Подобрать картинку с животным, которое ест эту еду, и найти где обитает. Например, на верхнем круге нарисован орех, на среднем лес, давайте на нижнем круге найдём животного, который любит кушать орехи (3 круга).

Таким образом, эффект игр огромен –развитие речи и познание мира в их взаимосвязи, развитие творческого мышления и воображения, обогащение словарного запаса, развитие грамматического строя речи. Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринужденной обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.