

## Кольца Луллия. Создание речевой среды на основе ТРИЗ-технологии.



Каким образом создать благоприятные условия для развития детей? Как научить ребенка жить в окружающем его мире? Как развивать в нем качества активного созидателя? Как сформировать навыки, позволяющие самостоятельно решать проблемы? Вопросы, которые ставит перед нами Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования.

И там и здесь на помощь приходит «ТРИЗ-технология». Чем хороша эта технология? Как помогает ТРИЗ-технология решать коррекционные задачи учителя-логопеда?

Основателем этой технологии является Генрих Саулович Альтшуллер. Вопросами «ТРИЗ и дошкольники» занимались такие педагоги как Страунинг А.М., Нестеренко А.А., Самойлова О.Н, Дьяченко О.М., Веракса Н.Е., Гуткович И.Я. и другие. Поиск содержания, доступного для восприятия и понимания детей, привел к появлению «Сказочных задач» (С.Н. Ладошкина), игры с «Маленькими человечками» (Г.И. Иванов), к игре обучающих приемам разрешения противоречий (И.Н. Мурашковская); были разработаны авторские методики создания творческого решения: алгоритм сочинения загадок (А.А. Нестеренко), алгоритм придумывания метафор (Т.А. Сидорчук), приемы синтеза подвижных игр (М.С. Гафитулин, С.В. Сычев).

Ум детей не ограничен «глубоким опытом жизни» и традиционными представлениями о том, как все должно быть, что позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание. Адаптированная к дошкольному возрасту ТРИЗ-технология позволяет воспитывать и обучать ребенка под девизом **“Творчество во всем”**. Основным средством работы с детьми является **педагогический поиск**. Педагог не дает детям готовую информацию, а учит ее находить. Вот и деятельностный подход!

Одним из основных показателей уровня развития ребёнка можно считать богатство его речи. И от этих данных во многом зависит его общее психическое развитие и будущая успешность в школе. Именно методы ТРИЗ позволили создать методики по развитию речи дошкольника, которые наилучшим образом позволяют педагогам решать проблемы речевого развития: морфологический анализ (МА), метод Синектики (аналогии); метод каталога (МК); моделирование



(метод маленьких человечков, ММЧ); мнемотехника; мозговой штурм (МШ), противоречия и др.

Одним из современных и интереснейших методов обучения технологии ТРИЗ является древнейшая логическая машина, которую авторы применили в дошкольном образовании и назвали *«Кольцами Луллия»*. Именно этот метод меня и заинтересовал.

Еще в 14 веке поэт, философ, один из родоначальников европейской комбинаторики Раймонд Луллий создал логическую машину для открытия новых истин и умозаключений, которое представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). 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. Оказалось, ее (*логическую машину*) можно прекрасно использовать как средство развития речи у дошкольников.

*«Кольца Луллия»* - это что-то в виде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять ее в детском саду. Данный метод я начала использовать в работе с детьми и нахожу его эффективным. Нами изготовлены методическое пособие *«Совунья»* и *«Каруселька»* (пирамида колец) на основе колец Луллия.

Пособия изготовлены из фанеры толщиной 6 мм, края гладкие, высокая прочность и экологическая безопасность.



МБДОУ «Детский сад «Солнышко»  
Учитель-логопед: Т.Н. Назарова

Пирамида колец легко собирается и разбирается. Для «Карусельки» и «Совуны» подбираются картинки по разным темам (в зависимости от целей и задач, которые ставит педагог). Эти 2 пособия предполагают быструю замену картинок. Картинки взаимозаменяемы, могут использоваться на любом круге. Представленные пособия вполне можно изготовить как из фанеры, так и из пластика и других подручных материалов: пластинок, картона, дисков и пр. Главное, проявить креативность.

Пособия можно многопланово использовать при решении задач развития речи у дошкольников с ФФНР, ОНР. Круги Луллия вносят элемент игры в занятие, помогают поддерживать интерес к изучаемому материалу.

Работая логопедом с детьми старшего дошкольного возраста, я использую их для решения следующих задач:

- \*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 вниманию несколько игровых упражнений для индивидуальных и подгрупповых логопедических занятий с использованием пособий, созданных на основе кругов Луллия.

<p><b>Закрепление произношения поставленных звуков в речи</b></p>	<p>1) 1 круг - символ звука (например змея), на другом - предметные картинки с автоматизируемым звуком «Колесо крути, слова со звуком Ш произноси».</p> <p>2) 1 круг - предметные картинки с автоматизируемым звуком (<i>неживые предметы</i>), 2 круг - предметные картинки с автоматизируемым звуком (<i>живые предметы</i>) «Называй предметы парами т.о., чтобы у живого предмета в паре был неживой предмет».</p>
<p><b>«Придумай предложение с получившейся парой слов».</b></p>	<p>1) На кругах предметные картинки с дифференцируемой парой звуков. Например: кошка, шкаф (<i>Кошка спряталась под шкаф. На шкафу нарисована кошка.</i>), слон – снежинка (<i>Слон поймал снежинку.</i>)</p>
<p><b>Развитие фонематических процессов</b></p>	<p>1) 1 круг - синие, зеленые, красные круги, на другом - предметные картинки, начинающиеся на гласные, твердые – мягкие согласные.</p> <p>2) «Объедини картинки с символами первых звуков».</p> <p>3) «Объедини картинки, сходные по звучанию» Например: ложки – рожки, колобок – коробок, мишка – миска и т. д.</p> <p>4) 1 круг - схемы нахождения звука в слове, 2 круг – предметные картинки: «Объедини картинки с подходящими схемами».</p>



<p><b>Совершенствование слоговой структуры слова</b></p>	<p>1) 1 круг - разное количество точек, на 2-ом и 3-ем – предметные картинки: «Объедини количество точек со словом с таким же количеством слогов».</p> <p>2) На обоих кругах предметные картинки: «Объедини картинки с одинаковым количеством слогов». Например: шап-ка – ча-сы, са-мо-вар – мо-ло-ток: «Придумай предложение с получившейся парой слов». Например: шап-ка – ча-сы Шапку надел на часы.</p> <p>3) 1 круг - слоги, 2 круг – слоги: «Прочитай получившееся слово». Например: МА, ПА- МАПА, ЛО, ТА- ЛОТА. «Сложи названное мной слово». Например: КА, ША - КАША, РО, ЗА – РОЗА. «Придумай предложение с получившимся словом»</p>
<p><b>Формирование лексико-грамматических категорий</b></p>	<p>1) 1 круг - разные цифры, на 2-ом цвет и на 3-ем – предметные картинки. «Придумай предложение с получившейся парой слов». Например: 8 – розовый – лампа (8 розовых ламп.)</p> <p>2) 1 круг - схемы предлогов, на 2-ом и 3-ем – предметные картинки: «Придумай предложение с получившейся парой слов». Например: Буратино выглядывает из-за берёзы.</p>

По данному пособию предполагается также самостоятельное придумывание дошкольниками как реальных, так и фантастических заданий. Детям очень нравится это пособие. Цели ставятся разные, в зависимости от той индивидуальной работы, которую запланировал педагог.

#### **Младший возраст (3-4 года)**

<p>1. На малом круге воспитатель располагает картинки с изображением животных (собака, курица, лиса и т.д.), на большом - их детенышей.</p>	
<p><b>Реальное Задание (РЗ):</b> найти маме детеныша. Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на верхнем круге, затем отыскивает на нижнем круге изображение его детеныша, называет его и, поворачивая этот круг, совмещает их.</p> <p>2. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.</p>	<p><b>Фантастическое Задание (ФЗ):</b> подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согревать, гулять и т.д.)</p>

#### **Средний возраст (4-5 лет)**

<p>1. На стержне - три круга. На маленьком - изображения объектов (ягода вишни, портфель, автомобиль и т.д.); на среднем круге - геометрические формы (треугольник, овал, круг и т. д.); на большом - цифры.</p>
--



<p><b>РЗ:</b> выбрать объект (ягода вишни), подобрать соответствующую ему геометрическую форму (круг) и количество (например, цифра 2).</p> <p>2. Раскрутить круги. Например, под стрелкой оказались: ягода вишни, треугольник, цифра 8 (результат - восемь вишен треугольной формы).</p>	<p><b>ФЗ:</b> какую пользу из этого можно извлечь? (Такие плоды удобно укладывать в ящик - треугольник к треугольнику.)</p>
---	---

### Старший возраст (5-6 лет)

<p>1. Первый (верхний) круг - образцы материалов (металл, ткань, стекло и т.д.). Второй круг - изображения объектов (стул, телефон, пылесос и т.д.). Третий круг - изображения местонахождения объектов (квартира, улица, космический корабль).</p>	
<p><b>РЗ:</b> выбрать объект, подобрать материал, из которого он изготовлен, его цвет и определить место его нахождения (телефон - пластмасса - фиолетовый - квартира).</p> <p>2. Раскрутить круги. Например, под стрелкой оказались: стекло, стул, космический корабль.</p>	<p><b>ФЗ:</b> объяснить практическую значимость получившегося объекта. Обсуждается ситуация: на космическом корабле необходим стеклянный стул потому что... (Ответы детей.)</p>

### Варианты колец:

- № 1: Сосна, береза, орешник, липа, ель, дуб, рябина, клён.
- № 2: Семена и плоды вышеперечисленных деревьев и кустарника.
- № 3: Листья вышеперечисленных деревьев и кустарника.
- № 4: Лиса, пчёлы, медведь, белка, собака, птица.
- № 5: Нора, гнездо, дупло, улей, будка, берлога.
- № 6: Орел, цапля, соловей, ворона, чайка, гусь, ласточка, аист.
- № 7: Разные формы птичьих клювов.
- № 8: Разные виды птичьих ног.
- № 9: Разные виды птичьих крыльев.
- № 10: Город, деревня, лес, море, горы, болото.
- № 11: Любые животные.
- № 12: Детеныши животных кольца № 11. И т.п.
- № 13.1: Картинки с изображением предметов со звуком «Р» в начале, середине, конце слова.
- № 13.2: ...со звуком «Л», «Ш», «Ч» и т.д.
- № 14: Схемы для поиска заданного звука.
- № 15: Символы, обозначающие большой и маленький размер.
- № 16: Цифры от 1 до 8.
- № 17: Символы: нос, глаз, зубы, уши, хвост, лапы.
- № 18: Любые предметы.



**Примерные игры:**

«Найди, где живёт» (№ 4,5)

«Назови детёныша» (№ 11,12)

«С чьей ветки детки?» (№ 1,2; 2,3; 1-3)

«Крылья, ноги, клювы» (№ 6,9; 6,8; 6,7)

«Подбери место обитания» (6,10)

«Найди заданный звук в начале, середине, конце слова» (№ 14,13.1, 13.2)

«Чей дом?» (№ 4,5)

«Чей нос, чей хвост?» (№ 17,11)

«Назови сколько» (№ 16,6; 16,1; 16,4; 16,18)

«Уменьшаем-увеличиваем» (№ 15,17) и т.п.

