Здравствуйте уважаемые члены жюри, меня зовут Асхабова З.Х., я воспитатель первой квалификационной категории представляю «Детский сад им. С. Билимханова»

 Сегодня я хочу поделиться с вами своей педагогической находкой –Круги Луллия.

 Проблема **развития связной речи** во всем ее видовом разнообразии является актуальной в **дошкольном возрасте**. Важнейшим условием совершенствования речевой деятельности **дошкольников** 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**.

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

 Одним из занимательных методов обучения является игровое пособие *«****Круги Луллия****»*

 В 13 веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде шести бумажных кругов, нанизанных на стержень в виде пирамидки. Луллий считал, что его вертушка охватывала все знания, которые может вместить наш разум!

 Современных авторов ТРИЗ очень заинтересовал этот метод и они решили адаптировать его к образовательной деятельности дошкольников. В настоящее время этот метод, основанный на морфологическом анализе, используют для создания развивающих игр и головоломок для детей.

 Данное пособие меня заинтересовало и я изготовила его самостоятельно.

Круги Луллия могут быть не универсальными, а уже изначально выполнены на какую то конкретную тему, например: на восприятие цвета или формы. Но мне захотелось изготовить круги именно универсальные, с возможностью имея только одно дидактическое пособие, менять картинки разной тематики, в зависимости от поставленной цели.

Игровые упражнения с детьми по кругам этого пособия решают следующие задачи:

- обогащают активный и пассивный словарь ребенка;

- формируют способность решать проблемные ситуации;

 - развитие словесно-логического мышления,

- развитие памяти, внимания, тактильного восприятия,

- развивают навыки фантастического преобразования объектов;

- формируют способность увидеть суть проблемы;

- развивают познавательную активность;

 В представленном мною пособии три круга по 6 секторов на каждом. На занятии могут быть задействованы например только два круга.

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

1-й тип: *«Найти реальное сочетание»*.

В одном из кругов устанавливается картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго кольца. В этих играх одной картинке первого кольца обязательно должна соответствовать одна картинка второго кольца.

2-й тип: *«Объясни необычное сочетание»*.

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

кольца сочетается с любой картинкой второго кольца и наоборот. Именно из- за

этого элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям.

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

Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку. Например, совпали картинки *«зайчиха»* и *«лисята»*. Задаем вопросы: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она будет о них заботиться, чему станет учить?» Заранее договариваемся с детьми, что ситуации сказочные, нереальные, значит можно дать волю фантазии.

4-й тип: *«Реши проблему»*.

В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению. Например: Как лисята вернутся к своей маме?

Далее хочу подробнее остановиться на играх на подбор пары. Первая игра

Игра *«Назови одним словом»*

Цель: развитие внимания, мышления, сообразительности. Формирование умения классифицировать предметы. Расширение кругозора. Пополнение словарного запаса, развитие мелкой моторики.

Возраст играющих: дети 4-7 лет.

Оборудование: круги Луллия.

*«Подбери по цвету»*

Цель игры: закреплять с детьми названия разных цветов *(красный, желтый, зеленый, синий)*. Развивать память, внимание, речь детей.

Возраст: 3-5 лет.

*«Подбери по форме»*

Цель: Закреплять представления детей о геометрических формах, упражнять в их названии. Учить подбирать к заданному образцу геометрической фигуры предмет окружающего мира похожий на данную фигуру.

Возраст:4-7 лет

*«Найди хозяина питомца»*

Цель: Развивать способность распознавать и выражать разные эмоции

Возраст: 3-7 лет

*«Найди тень»*

Цель: Развитие приемов зрительного наложения, внимания, памяти, логического мышления.

Возраст: 3-5 лет.

*«Найди недостающий фрагмент»*

Цель: развитие познавательной активности, зрительного внимания

Возраст: 4-7 лет.

*«Кто что ест»*

Цель: развитие познавательной активности, пополнение словарного запаса.

Возраст:3-5 лет

*«Кто где живет»*

Цель: развитие зрительного внимания, активизация словарного запаса.

Возраст: 3-5 лет.

*«Мамы и их детеныши»*

Цель: расширение словарного запаса, развитие мышления и речи.

Возраст: 3-5 лет.

*«Что сначала, что потом»*

Цель: развивать понимание простых причинно-следственных отношений.

Возраст: 4-7 лет.

*«Собери матрешку»*

Цель: развитие мышления, мелкой моторики.

Возраст: 4-7 лет.

 Игр с кольцами очень много. Свою картотеку я пополняю с учетом образовательных потребностей детей.

И хотелось бы еще привести пример игры с элементом случайности

"Новая сказка"

Цель: Закреплять знание текстов знакомых сказок. Учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых объектов.

Материал. Два круга (на первом - изображения сюжетов знакомых сказок; на втором- предметов из этих сказок).

РЗ: "Посмотри, иллюстрация к какой сказке оказалась под стрелкой". ("Красная Шапочка" Ш. Перро.) "Вспомни героев сказки, найди подходящий предмет".

Золушке достается *«волшебная палочка»*. Как поступит Золушка с палочкой?

На мой взгляд, игры с картинками на кругах 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.

Актуальность выбранной темы представленного мной опыта работы определяется тем, что оно помогает мне не только успешно решать многие задачи, но и быстро осуществлять контроль уровня знаний и развития детей; в игровой форме закреплять и систематизировать освоенный материал, учитывая индивидуальные особенности  каждого ребёнка; комплексно  развивать логическое мышление, внимание, память, воображение и речь.

Вся это работа проводилась в тесном сотрудничестве с родителями. Познакомила их с методами и приемами развития речи. Способствовала созданию в домашних условиях речевой предметно-развивающей среды.

Также делилась опытом с коллегами: проводила мастер-классы, открытые просмотры.

 Видя результат моей работы, коллеги заинтересовались этой методикой и стали применять на практике.

 Новизна использования заключается в том, что:

 Работа по этой методике способствует выполнению главной задачи предшкольного образования – выравниванию стартовых возможностей детей, благодаря формированию у них универсальных начальных умений, предшествующих учебным действиям.

 Представленное пособие я нахожу эффективным и рекомендую в работу педагогам.

 Благодарю за внимание!