

## **«Круги Луллия» - современная образовательная технология ТРИЗ в развитии детей дошкольного возраста**

Мы с детьми любим сочинять удивительные истории, придумывать чудесные вещи, из обыкновенных предметов делать необыкновенные, учимся решать творческие задачи. Не всегда легко и просто объяснить ребенку сложившиеся ситуации и как их можно разрешить. В этой связи необходимо развивать в ребенке качества активного созидателя, формировать навыки, позволяющие самостоятельно решать свои проблемы, учить думать.

Для того чтобы первичные представления детей о себе и окружающем мире соответствовали целевым ориентирам, необходимо создавать такие условия организации видов деятельности, которые бы способствовали развитию любознательности, речи, общения, воображения и детского творчества. А самая близкая, доступная и увлекательная деятельность дошкольников – это игра.

Дошкольник в силу своей возрастной специфики - искатель. Его внимание всегда направлено на то, что ему интересно. Не смотря на то, что в настоящее время дети ориентированы на цифровые технологии, ребёнку не должна интересовать компьютерная игра больше, чем игра со сверстниками, живое общение или наблюдения за окружающим миром. Поэтому, одной из главных задач педагога дошкольного образования считаю повышение познавательной активности детей с применением инновационных педагогических технологий.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования ориентирует на использование методик и технологий, которые не только результативны, но и увлекательны. Одна из самых эффективных - теория решения изобретательских задач.

ТРИЗ сегодня - универсальный метод решения любой нестандартной задачи практически во всех сферах деятельности человека: наука, искусство, политика, менеджмент, реклама и педагогика.

В дошкольной педагогике это современная технология, которая в корне способна изменить подход к воспитанию и развитию детей, помогает развивать воспитанников под девизом: «Творчество во всем!». Педагог создает условия для самостоятельного поиска решения творческих проблем, не дает детям готовые задания, не торопится отвечать на вопросы, предоставляет им возможность самим дойти до сути. Это пригодится детям в школе, и во взрослой жизни.

На основе методов ТРИЗ разработано много дидактических игр, которые хорошо зарекомендовали себя в работе с детьми дошкольного возраста. Идея использования **дидактического пособия «Круги Луллия»**, стала моей педагогической находкой.

Методика построена на изобретении Раймунда Луллия, который создал логическую машину в виде шести бумажных кругов, со словами на секторах. Если привести систему кругов во вращение, можно получить ответ на любой вопрос, который надо было расшифровать, подключив воображение.

В современном образовательном процессе это дидактическое пособие, которое представляет круги разного диаметра с картинками, подобранные по изучаемым темам. Все круги разделяются на одинаковое число секторов и вращаются относительно друг друга с помощью пальчиков ребенка, перемещая картинки с целью поиска нужного результата, например в следующих дидактических играх:

«Подбери цвет» (в темах «Овощи», «Фрукты», «Ягоды»), «Чей малыш?» (в теме «Животные»), «Соедини части в целое» (в темах «Посуда», «Одежда») и так далее.

Я использую многофункциональное пособие, где карточки с картинками, схемами и рисунками для проведения любой игры применяются вариативно. Особенностью моего дидактического пособия является то, что оно состоит из четырех кругов, разделенных на восемь секторов, что позволяет использовать его в зависимости от возрастных особенностей детей и выбранной тематики игры.

Рекомендуемое количество кругов и секторов.

Возраст детей	Количество кругов	Максимальное количество секторов на одном круге
4-5 лет	2	4
5-6 лет	3	4-6
6-7 лет	4	8

Дети придумали много названий для дидактической игры – «Крутилкавертелка», «Волшебные колёса», «Супер круги». Путём голосования мы остановились на названии «Загадочные круги».

### **Как играем?**

Раскладываем картинки на кругах.

Обозначаем игровую ситуацию или проблему.

Раскручиваем круги.

Даем ответ или составляем рассказ, по «выпавшим» под стрелкой изображениям - правдивый или фантастический.

Подводим итоги.

Я либо непосредственно участвую в игре, либо на второстепенных ролях или корректирую деятельность детей.

### **Игры могут быть подобраны по двум направлениям:**

**1. На закрепление и уточнение уже имеющихся знаний** - под стрелкой объединяются картинки, формирующие реальную картину мира.

В игре «Профессии» для детей 4-5 лет на сектор первого круга располагаются картинки с изображением людей различных профессии, на втором круге предметы, которые используют люди этих профессий. На усложнение для детей 6-7 лет вводится набор карточек с изображением продуктов труда людей разных профессий. Дети составляют предложения, делают выводы.

При помощи стрелки выбирается профессия на малом круге. Дети поворачивают круги, находят нужный инструмент к этой профессии и совмещают два сектора. Затем находят продукт труда и совмещают три сектора. Составляют рассказ:

- название профессии;
- место работы (где работает);
- что делает человек данной профессии;
- что ему нужно для работы (какие предметы);
- какая спецодежда, головной убор;
- что производит повар, каков его продукт труда.

Например: Профессия – повар. Работает в ресторане, столовой, кафе (дети перечисляют все известные им варианты). Готовит вкусную еду – торт (дети могут дополнить и назвать другие блюда, которые готовит повар: салаты, горячее, десерты). Ему для работы нужны миксер и т.д. (дети перечисляют свои варианты инструментов, которые использует повар) Спецодежда: колпак, костюм повара.

**2. На развитие воображения, фантазии и творчества** - при раскручивании кругов дети рассматривают случайновыпавший набор карточек под стрелкой. Например, когда врачу как инструмент для работы достанется пожарная машина, а как результат труда торт. Дети как можно достовернее объясняют необычность взаимодействия предметов и объектов, или придумывают фантастический рассказ или сказку. Приветствуются самые неожиданные предложения.

В вариантах игры «Доложи...», «Подбери...», «Обозначь...» рабочее поле игры можно использовать для самостоятельного выбора ребёнком.

Например, ребенок старшего дошкольного возраста в обучающей ситуации по изобразительности самостоятельно выбирает, какую чашку для мамы он будет рисовать: на первом круге прикрепляются различные формы чашек, на среднем – цвет, а на маленьком – варианты узора.

В своей педагогической деятельности, я использую круги Луллия по разным темам в непрерывной образовательной и совместной деятельности с детьми, в том числе как игровые упражнения индивидуально или с подгруппой детей по всем образовательным областям.

Хочется отметить универсальность игрового материала. Используя лишь несколько кругов, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к одной проводимой игре.

№ п/п	Название, цель игры	Организация игры	Варианты заданий
1	«Обозначь цифрой»  Закреплять умение соотносить цифру и количество предметов	1 круг – цифры 2 круг – карточки с разным количеством точек 3 круг – карточки с разным количеством предметов.	1. Подобрать количество предметов и точек к заданной цифре. 2. Подобрать количество предметов и цифру к определённому количеству точек. 3. Подобрать количество точек и цифру к определённому количеству предметов. 4. Подбери к цифре карточку с таким же количеством точек, а карточку с предметами на 1 больше (меньше). 5. Заменить карточки с точками на втором круге на места обитания из игры «Кто, где живёт и чем питается». Выбирается случайное сочетание всех трёх кругов. Придумай фантастическую историю или сказку (Например: цифра 4, поле, слон. «Семья из четырёх слонов пошла гулять в поле»)
2	«Найди геометрические фигуры»  Закреплять навык счёта и умение	1 круг – цифры в случайном порядке 2 круг – карточки с геометрическими фигурами (в сочетании)	1. Определи, из каких геометрических фигур составлена сюжетная картинка и подсчитай их количество 2. На втором круге заменить карточки на отдельные геометрические фигуры (круг, квадрат, прямоугольник, полукруг, овал,

	определять геометрические фигуры	3 круг – сюжетные картинки из геометрических фигур	треугольник). Определить количество кругов (овалов, треугольников...) на сюжетной картинке и обозначить их количество цифрой. 3. Эту игру можно использовать для определения варианта изготовления аппликаций.
3	<b>«Кто, где живёт и чем питается»</b>  Расширять представление детей об объектах окружающего мира (тема «Животные»); закреплять навык составления рассказа по картинкам.	1 круг – карточки с изображением животными 2 круг – карточки с изображением мест обитания 3 круг – карточки с изображением рациона питания животных	1. Установить соответствие животного, его места обитания и рациона питания. Составить правдивый рассказ о животном. 2. Устанавливается случайное сочетание всех трёх кругов. Составь фантастический рассказ о животном.
4	<b>«Составь дерево»</b>  Расширять представление детей об объектах окружающего мира (тема «Деревья»).	1 круг – карточки с изображением деревьев 2 круг – карточки с изображением плодов деревьев 3 круг – карточки с изображением листьев деревьев	1. Установить соответствие дерева, характерных для него плодов и листьев. Назвать дерево.
5	<b>«Времена года»</b>  Расширять представление детей об объектах окружающего мира (тема «Времена года»); закреплять навык составления рассказа по картинкам.	1 круг – карточки с изображением пейзажа, характерного для определённого времени года 2 круг – карточки с изображением занятий людей 3 круг – карточки с изображением признаков времён года	1. Установить соответствие времени года, признаков и занятий людей, характерных для этого времени года. Составь рассказ о времени года. 2. Устанавливается случайное сочетание всех трёх кругов. Составь фантастическую историю о событии, происшедшем летом (зимой, весной...).
6	<b>«Где спрятался звук»</b>  Закреплять умение определять местоположение звука в слове (начале, конце, середине)	1 круг – буквы 2 круг – карточки с изображением предметов 3 круг – карточки с изображением схем расположения звука (начало, середина, конец слова)	1. Установить соответствие предмета, буквы и её местоположения в слове. 2. Определить по заданной схеме и предмету звук в слове и обозначить его буквой. 3. Определить местоположение звука по заданным предмету и букве.
7	<b>«Волшебная сказка»</b>  Закреплять навык	1 круг – карточки с изображением сказочных героев 2 круг – карточки с	1. Соедини картинки. Отгадай сказку. Расскажи о главных героях. Какие события происходят в сказке? Чем закончилась сказка?..

	составления пересказа известных сказок и фантастических историй по картинкам	изображением места, где происходят сказочные события 3 круг – карточки с изображением сказочных предметов	2. Устанавливается случайное сочетание всех трёх кругов. Составь новую сказку с «выпавшими» героем, предметом и местом событий.
--	--	--	--

Детям интересно играть в картинки, которые расположены особым образом. Именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя мир вокруг. Самые простые и привычные предметы таят в себе массу необычного – нужно лишь уметь это увидеть.

Мною разработана картотека «Методическая копилка дидактических игр с кругами Луллия» с учётом интеграции образовательных областей.

Для педагогов детского сада и родителей провела мастер-классы, в ходе которых мои коллеги отметили эффективность пособия и решили использовать его в своей практике, а родители узнали, как можно самим сделать такую игру.

Благодаря игровым упражнениям с одной стороны развиваются: гибкость, подвижность, системность мышления, а с другой стороны речь, творческое воображение, поисковая активность, навыки взаимодействия. Яркое и интересное пособие не остаётся без внимания детей.

Использование «Кругов Луллия» даёт поразительные результаты в плане развития речи, воображения, фантазии и творчества детей:

- интерес к поисковой деятельности, дети составляют разные варианты задач и решают их;
- высокий уровень сформированных представлений о целостной картине мира;
- развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи у детей. Используя воображение и фантазию, дети составляют интересные рассказы и придумывают сказки;
- проявление творчества и воображения, инициативы в создании замысла, придумывании игр;
- развитие мелкой моторики, координации движений;
- дети стали чаще помогать друг другу, взаимодействовать друг с другом, переносить свой опыт из игр в реальную жизнь.

Необычная форма заданий позволяет научить ребенка не только различать признаки предметов, но и развивать умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание.

А самое главное - создает для ребенка условия для того, чтобы почувствовать себя творцом, умеющим объяснять, сочинять, решать, пусть пока сказочные, но проблемы и обрести веру в свой успех.