3 октября 2022 г.

22:52

**«Круги Луллия (технология ТРИЗ) как средство развития мыслительных способностей детей старшего дошкольного возраста с ТНР в соответствие с ФГОС ДО»**

**Автор:** Феденкова Милана Алексеевна – воспитатель

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Одна из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных учреждениях, согласно вступившему в силу ФГОС - воспитание нового поколения детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Но проблема заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления у всех детей, посещающих детские сады.

Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере решить эту проблему. Необходимо применение новых форм, методов и технологий.

   Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей 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.

Обратившись к опыту философов и мыслителей прошлого современные авторы одной из передовых педагогических технологий ТРИЗ, очень заинтересовались методом луллизма и решили адаптировать его к образовательной деятельности дошкольников. Основоположником этого метода является Раймунд Луллий –поэт, философ, мыслитель, живший в 13 в.

Раймонд Луллий создал логическую машину в   виде бумажных кругов. Оказывается, ее можно прекрасно использовать как средство развития речи и интеллектуально-творческих способностей у детей. Простота конструкции позволяет применять ее даже в детском саду. А эффект огромен — познание языка и мира в их взаимосвязи

 На стержень нанизывается 2 круга разного диаметра. Сверху устанавливают указатель ограничитель или стрелку. Все круги разделяют на одинаковое число секторов, на них располагают картинки (рисунки, предметы окружающего мира). Круги и стрелка свободно двигаются независимо друг от друга. По желанию можно получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах, и объединить, казалось бы, несовместимые объекты.

Игровые упражнения с детьми по кругам Луллия решают следующие задачи:

* + Формируют понятие «признак», знакомят с именами признаков;
	+ Учат восприятию проявлений признака в конкретном объекте, нахождению причинно-следственных связей между объектами;
	+ Развивают навыки фантастического преобразования объектов;
	+ Формируют способность увидеть суть проблемы.

Обычно используется четыре типа игровых тренингов:

1-й тип: «Найди реальное сочетание».

Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Ребенок составляет предложения, объединяющие в себе эти объекты и делает выводы.

Цель: формировать обобщенное понятие о том, что:

- каждый объект состоит из частей;

- число частей и сами части могут меняться в разных условиях;

- при изменении частей объекта и их числа возникают проблемы, которые необходимо решать.

Оборудование: двойной круг Луллия

1-й круг – объекты (чайник, вертолёт, дерево, река, книга, шуба, стол, кошка).

2-й круг – части этих объектов (крышка от чайника, колесо, ветка, рыба, буква, пуговица, ножка от стола, хвост).

*Один из детей раскручивает первый круг, и под стрелкой у него выделяется картинка с изображением объекта, участники тренинга соединяют объект и его часть; рассказывают какую часть объекта показывает стрелка, также им предлагается назвать другие части объекта не нарисованные на картинке. Например: котёнок – хвост. У котёнка есть хвост, и это его часть. У него есть еще части: голова, туловище, лапы.*

Вывод: у любого объекта есть часть.

2-й тип: «Объясни необычное сочетание».

При раскручивании кругов мы с детьми рассматриваем случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняем необычность их взаимодействия.

*Один из участников игрового тренинга раскручивает оба круга и рассматриваем полученное сочетание, участникам предлагается достоверно объяснить это объединение. Например: дерево – рыба, когда вялят рыбу ее можно повесить на дерево во дворе, в этом случае рыба – часть дерева.*

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

Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Рассмотрев получившиеся картинки. Сочиняем фантастический рассказ или сказку.

Цели: развивать у детей воображение на примерах изменения места действия в сюжете сказки

Оборудование:

1-й круг – место, где происходят сказочные действия: арабский город; дворец короля; лес; заколдованный сад; чердак замка; болото; замок Людоеда; избушка на курьих ножках.

2-й круг – сказочные герои: Алладин; Золушка; Красная шапочка; чудище; Спящая красавица; Лягушка-царевна; Кот в сапогах; Иванушка.

3-й круг – предметы: волшебная лампа; хрустальная туфелька; корзинка с пирожками; аленький цветочек; веретено; стрела; сапоги; печь.

Для игрового тренинга используются сказки: «Волшебная лампа Алладина», «Золушка», «Красная шапочка», «Аленький цветочек», «Спящая красавица», «Царевна – лягушка», «Кот в сапогах», «Гуси лебеди».

*Один из детей раскручивает все три круга, и ему предлагается придумать историю, объединяющую все три объекта. Например – как Золушка очутилась на болоте и её спасли сапоги Кота в сапогах.*

4-й тип: «Реши проблему».

В фантастических сказках с героями происходят разные истории. С помощью этого тренинга мы учим ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

*Один из участников игрового тренинга крутит все три круга, из получившейся комбинации картинок предлагается составить краткую историю, подумать какая может произойти проблема и найти её решение.*

*Например: Спящая красавица оказалась в избушке на курьих ножках и у нее есть корзинка с пирожками. Как ей спастись от бабы – яги?*

Данные игры могут найти продолжение в художественной деятельности так как дети полученный сюжет или новый предмет зарисовать, слепить, а также обыграть в режиссёрской и сюжетно-ролевых играх, что способствует развитию творческого мышления и соответствует задачами ФГОС ДО.