

*Круги Луллия -
средство активизации
речевой и мыслительной деятельности детей старшего дошкольного
возраста
с общим недоразвитием речи*

1 слайд: На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей.

2 слайд: В 13 веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Это что-то в виде компьютера, только для слов.

3 слайд: авторы теории ТРИЗ назвали эту машину кругами Луллия и предложили использовать в дошкольных учреждениях

4 слайд: целью использования кругов Луллия в работе логопеда является развитие основных компонентов языковой системы.

5 слайд: исходя из поставленных задач, игры с кругами Луллия можно разделить на 4 блока:

- игры на автоматизацию и дифференциацию звуков
- игры, совершенствующие звуковую сторону речи и обучение грамоте
- игры на развитие лексико-грамматических категорий
- игры на развитие связной речи

6 слайд: Использовать это пособие можно, как на индивидуальных, так и на подгрупповых занятиях. При этом педагог может непосредственно участвовать в игре, может косвенно воздействовать на поведение и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях, а может осуществлять обучающее руководство речевыми играми и создавать условия для проявления речевой активности детей

7 слайд:

Дидактическое пособие изготовлено двумя способами:

Первый способ:

Игра представляет собой два прямоугольника, равных диаметру колец.

В нижнем прямоугольнике вставляем крепления. В верхнем прямоугольнике вырезаем ромб так, чтобы были видны совмещенные картинки. Крышка свободно накрывается. Круги должны свободно вращаться

Второй способ:

Игра 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 равное количество секторов. При свободном вращении под стрелкой оказываются определенные сектора.

8 слайд:

Для работы с детьми 4-го года жизни целесообразно брать только два круга с 4 секторами. Детям старшего возраста предлагаются несколько кругов с большим количеством секторов.

9 слайд: 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

10 слайд: Предлагаю вашему вниманию свою систему игровых упражнений с использованием кругов Луллия.

Игры на автоматизацию и дифференциацию звуков

Цель: автоматизация и дифференциация поставленных звуков, формирование синтаксических конструкций.

Ход игры:

1 вариант.

На кругах предметные картинки с автоматизируемым звуком. Логопед просит придумать предложение с получившейся парой слов.

(например: весы, слива. (Слива лежит на весах.)

2 вариант

Ход игры:

На кругах предметные картинки с дифференцируемой парой звуков. Логопед просит придумать предложение с получившейся парой слов.

(например: санки – шкаф (Санки стоят в шкафу. Санки положили на шкаф)

11 слайд: Игры, совершенствующие звуковую сторону речи обучение грамоте

Игра «*Раздели на слоги*»

Цель: развитие слогового анализа и синтеза слов.

Ход игры:

Логопед выкладывает на одном **круге слоговые схемы**, на другом предметные картинки.

Предлагает детям объединить схемы с объектом, в названии которого такое же количество слогов.

12 слайд: Игры на развитие лексико-грамматических категорий

Игра «*Назови сколько*»

Цель: совершенствование грамматического строя речи. Согласование числительных с существительными.

Ход игры: на одном круге разные цифры, на втором предметные картинки. Дети, раскручивая круги, называют количество предметов (одна сова, пять собак).

13 слайд: Игры на развитие связной речи

Игра «*Фантастическая история*»

Цель: развитие творческого воображения, связной речи.

Ход игры:

На 1-ом и 2 круге картинки с изображением признаков времен года. На 3-ем круге картинки с изображением времен года. Ребенок раскручивает и подбирает нужные сектора. Затем составляет рассказ реальный или фантастический (например, Осенью опадают листья и идет дождь. ИЛИ Летом идет снег и мы лепим снеговика).

Существует множество комбинаций игр, нужно только хорошо пофантазировать.