

Использование дидактических игр для развития речи детей раннего возраста. Круги Луллия.

Воспитатель: Захарченко А.В.

Одним из новообразований раннего возраста является речь. Формирование речи является одной из главных задач речевого воспитания ребенка, так как играет большую роль в формировании личности. Для развития речи ребенка необходимо использовать различные игры и занятия.

Среди огромного количества разнообразных игр важное место занимают дидактические игры. Дидактические игры созданы для обучения в игре. Главная их особенность состоит в том, что задание ребёнку предлагается в игровой форме. Дети играют, не подозревая, что осваивают знания, овладевают навыками действий с определёнными предметами, учатся культуре общения друг с другом. Каждая дидактическая игра имеет познавательную и воспитательную игровые составляющие, игровые действия, игровые и организационные отношения.

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

Одним из современных и интереснейших методов обучения является древнейшая логическая машина, которую авторы технологии ТРИЗ(теория решения изобретательных задач) применили в дошкольном образовании и назвали «Кругами Луллия». В 13 веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов, которую можно использовать как средство развития речи у детей дошкольного возраста.

Круги Луллия представляют собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень. В верхней части стержня устанавливается стрелка. Все круги 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.

Необычная форма заданий позволяет научить ребенка не только различать признаки предметов, но формировать навыки устной речи, развивать цветовосприятие, умение группировать, сравнивать, обобщать, концентрировать внимание.

Вариантов игр множество, так как все игры разработаны для многоцелевого использования. Картинки могут быть заменены на другие, в зависимости от возраста, поставленных задач, пройденного детьми материала.

1 вариант: «*Знакомство со сказкой*». *Цель*: способствовать закреплению народных сказок. *Ход игры*: детям предлагается соединить сказку, героя и атрибут, путем вращения кругов, при этом называя сказку, героя и атрибут (*предмет*).

2 вариант: «*Расскажи сказку*». *Цель*: совершенствование навыка речевого общения. *Ход игры*: дети, раскручивая круги, подбирают подходящие картинки и рассказывают сказку.

3 вариант: «*Отгадай и покажи сказку по описанию*». *Цель*: способствовать закреплению знаний знакомых сказок, учить отгадывать сказку по одному предложению. *Ход игры*: загадываем загадку по сказке, используя одно предложение из сказки, а ребенок, отгадывая, показывает сюжетную картинку по заданной сказке и подбирает к ней остальные атрибуты.

4 вариант: «*Помоги герою сказки*». *Цель*: совершенствование навыка речевого общения, закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания; развитие речевого творчества, синтетического мышления. *Ход игры*: дети раскручивают второй и третий круги и смотрят, что оказалось под стрелой. Сопоставляя героя из сказки и предмет, детям предлагается подумать и описать, как данный предмет может помочь герою сказки (например, под стрелой оказалась Маша из сказки «Маша и медведь» и скалка из сказки «Лисичка со скалочкой»). Детям предлагается подумать и описать, как скалка может помочь Маше убежать от медведя).

5 вариант: «*Новая сказка*». *Цель*: учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых субъектов, развивать творческое воображение. *Ход игры*: дети раскручивают круги и наблюдают, какие картинки оказались под стрелкой. Задача детей сочинить сказку, опираясь на картинки под стрелкой.

6 вариант: «*Впусти героя в сказку*». *Цель*: совершенствование навыка речевого общения, закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания, совершенствование умения изменять текст сказки в зависимости от введения новых героев, развитие речевого воображения. *Ход игры*: дети раскручивают первый и второй круги и смотрят, что оказалось под стрелой. Сопоставляя героя из сказки и сюжетную картинку, детям предлагается подумать и сказать, какое место может занять герой в данной сказке.

Таким образом, пополнение речевого центра развивающим, дидактическим пособием, с учетом возрастных особенностей детей, позволяет расширить речевую среду в группе, создать у детей эмоциональную отзывчивость и желание участвовать в речевом общении, в процессе игры, легко и непринужденно развивать и совершенствовать свои речевые навыки, посредством новой технологии дидактической игры по сказкам (по методике Луллия).

