**Слайд 2.** В своей работе я использую игровое пособие, которое авторы технологии ТРИЗ (*теории решения изобретательских задач*) назвали Кругами Луллия.

 **Круги Луллия -** одно из средств развития интеллектуально-творческих способностей детей. Использовать круги Луллия можно очень широко: в познавательной деятельности, развитию речи, математике, рисованию, художественному творчеству и, конечно в сочинительстве и фантазировании.

Данное пособие позволяет решить следующиезадачи**:**

- развивать познавательную активность;

- сенсорное развитие *(восприятие цвета, формы)*;

- формировать элементарные математические представления;

- совершенствовать грамматический строй речи;

- развивать моторику и координацию рук.

**Слайд 3.** Своё название изобретение получило в честь мыслителя европейского Средневековья Раймунда Луллия, который в 13 веке создал логическую машину для открытия новых истин и умозаключений.

**Слайд 4.** *Принцип изготовления пособия состоит в следующем:*

- из фанеры или плотного картона надо вырезать несколько кругов разного диаметра, очень удобно использовать старые виниловые пластинки разных размеров;

- далее разбить их на нужное количество секторов;

**Слайд 5.** - вырезать серединку и нанизать на один общий стержень по принципу пирамидки, в качестве стержня удобно использовать обычный болт с гайкой;

- в верхней части стержня установить стрелку или контур по величине сектора;

- на секторах поместить изображения, знаки или символы.

**Слайд 6.** Если на сектора прикрепить прозрачные кармашки, прищепки или липучки, то пособие станет универсальным, вам останется только менять картинки по теме.

 При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора.

Эту игровую методику целесообразно проводить вне занятий индивидуально или с подгруппой детей. Такое пособие удобно брать на прогулку.

Круги Луллия можно использовать как на закрепление и уточнение уже имеющихся знаний, так и для развития воображения, фантазии и творчества детей.

**Слайд 7.** Авторы методики «Кольца Луллия» используют такое понятие, как тренинг. Это серия игр, объединенных одной темой. Тренинги состоят из заданий 4 типов**.**

Я сейчас познакомлю вас с вариантами творческих заданий на основе тренинга  **«Всё состоит из частей».**

*Цели* данного тренинга: формировать обобщённое понятие о том, что:

- каждый объект состоит из частей;

- количество частей и сами части могут меняться в зависимости от разных условий;

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

Возьмём два круга разного диаметра и выделенный сектор.

На 1-ом круге разместим объекты (чайник, машина, дерево, река, книга, пальто, телевизор, кошка).

На 2-ом круге – части этих объектов (крышка от чайника, колесо, ветка, рыба, буква, пуговица, антенна, хвост).

**Слайд 8.** 1 вариант использования: **«Найди реальное сочетание – соедини правильно».**

В окошке контура необходимо соединить объект и его часть; рассказать, какая часть объекта видна; предложить ребёнку назвать другие части объекта, не нарисованные на картинке. Например, если в выделенном секторе оказываются картинки *котёнок – хвост,* ребёнок может сказать: *«У котёнка есть хвост, и это его часть. У котёнка есть ещё части: голова, туловище, лапы».* Если воспитанник выбрал картинки: *телевизор – антенна,* соответственно ответ будет, что *«Антенна – это часть телевизора. Частью телевизора являются также экран, кнопки» и т.д.*

*Делаем вывод:* у любого объекта есть часть.

**2 вариант творческого задания: «Объясни необычное сочетание».**

После раскручивания кругов рассматриваем полученное сочетание и предлагаем ребёнку достоверно объяснить это объединение. *Например: река – крышка от чайника. «Бывает, что люди бросают мусор в реку. Вот крышка от чайника и оказалась на дне реки. В этом случае крышка от чайника – часть реки».*

После соединения в окошке объекта и частей от другого объекта можно предложить ребёнку: **«Придумай фантастическую историю или сказку».**

Например*: «Однажды туристы захотели поужинать у реки. Один мальчик пошёл к воде и нечаянно уронил крышку от чайника в реку. Лежит на дне крышка и «плачет». Рыбки плавают рядом и хотят ей помочь выбраться из воды».*

**4 вариант: «Реши проблему».**

В этом тренинге решаются реальные задачи.

*Например*: если крышка от чайника останется в воде, какие проблемы появятся у реки? «*В воде металлическая крышка от чайника покроется ржавчиной. Вода будет портиться, плохо будет всем жителям».*

- Как можно достать крышку из воды? «*Всё железное из воды можно достать магнитом».*

Аналогично можно проводить тренинги по признакам: «Цвет», «Форма (объёмная, плоскостная)», «Количество», «Изменения во времени», «Материал», «Место».

Главное, что при проведении тренингов дети должны быть свободны в своих высказываниях, а взрослые – приветствовать самые неожиданные предложения детей.

**Слайд 9.** Варианты использования этой методики безграничны. За основу можно взять брошюру авторов  [Сидорчук Татьяны Александровны](https://www.labirint.ru/authors/141656/) и [Лелюх Светланы Викторовны](https://www.labirint.ru/authors/141657/) **«Познаём мир и фантазируем с кругами Луллия»,** но каждый творческий педагог может распорядиться этим пособием по своему усмотрению: внести свои замыслы и задумки, пополнить его своими творческими находками.

Например, для того, чтобы научить детей запоминать изображения, их названия и расположение в пространстве; развивать внимание и связную речь; учить отвечать на вопрос полным предложением, я взяла круг с разделёнными секторами, а вместо второго яруса – один плотный сектор. Подобрала картинки музыкальных инструментов так, что при ответе на вопрос: **«Чего не стало?»,** будут разные окончания существительных, что позволяет ребёнку думать, а не давать аналогичные ответы. *Не стало ложек (рояля, пианино, баяна, погремушек, гитары).*

Аналогично можно играть в игру **«Кого не стало?»,** используя картинки с изображением людей разных профессий, сказочных героев или животных.

Раскручивание и совмещение кругов иногда может быть затруднительным для детей, да и обилие картинок перед глазами отвлекает внимание дошкольников. В таком случае можно использовать коробку с вырезанным посередине окошком, а в коробку поместить только два круга одинакового диаметра. Края кругов должны выходить за края коробки, что будет обеспечивать удобное вращение, а в окошках будут видны только два изображения.

**Слайд 10.** Детям интересно играть в картинки, которые расположены особым образом на кругах. А необычные задания и способы их решения позволяют ребёнку почувствовать себя творцом, умеющим объяснять, сочинять, решать, пусть пока сказочные, но проблемы и обрести веру в свой успех. Выдвигая необычные идеи, у ребёнка активно формируется гибкость мышления, развивается воображение.

Для любой игры можно придумать как реальное задание, так и фантастическое. Например, в игре **«В гостях у сказки»** можно использовать реальное задание: подобрать сказочному герою предмет, которым он пользовался, а можно предложить фантастическое задание: например, подумать, каким образом у бабы Яги оказался чемоданчик Доктора Айболита, и как она могла бы применить его у себя в сказочном лесу. В игре **«Чей хвост?»** предложите ребёнку пофантазировать, как у лисы оказался обезьяний хвост. Например, волшебник решил наказать лису за то, что она обманывает всех в лесу.

Закрепляя признак «Количество», используем реальное задание **«Подбери число под картинку»**; либо предлагаем объяснить необычное сочетание (например, цифра 8 и картинка слона). «*У слона восемь частей тела: четыре ноги, два уха, хобот и хвост».*

**Слайд 11.** Вот варианты некоторых игр:

- математические представления у детей развиваем с помощью игр **«Подбери цифру», «Количество и счёт»,**

**Слайд 12.** **«Помоги птичкам найти свои гнёзда», «На что похоже?»;**

**Слайд 13.** – формируем знания о природе и прививаем интерес к окружающему миру с играми: **«Кто где живёт?», «Кто оставил следы», «Чей хвост?», «С какой ветки детки»;**

**Слайд 14.** – Круги Луллия подойдут и для упражнений в художественно-эстетическом развитии - игры **«Разноцветные карандаши», «Нарисуй вазу»;**

**Слайд 15.** **- для закрепления нотной грамоты игра «Назови нотку»;**

- для закрепления знаний детей о музыкальных инструментах игра **«Найди, чья тень»;**

**Слайд 16.** - для обогащения знаний детей в области физической культуры и спорта игра **«Спортландия»;**

**Слайд 17.** - с помощью кругов Луллия можно изучать и закреплять с детьми правила дорожного движения в игре **«Детям знать положено правила дорожные»;**

**Слайд 18.** **-** развивать умение подбирать созвучные слова, развивать чувство ритма можно с помощью игры **«Рифмочки и нерифмушки**», знакомиться со словами-омонимами в игре **«Подбери пару»,** а закреплять знания текстов знакомых сказок и учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых персонажей в игре **«В гостях у сказки»;**

**Слайд 19.** **-** Круги Луллия можно использовать и для обучения детей грамоте. Игры **«Звуковой состав слова»,**

**Слайд 20.** **«Определи первый звук в слове», «Составь слово»;**

**Слайд 21.** Иными словами, Круги Луллия могут использоваться во всех взаимодополняющих образовательных областях, что способствует успешной реализации задач ФГОС ДО.

Как сказал Джанни Родари: *«Если мы хотим научить думать, то, прежде всего мы должны научить придумывать».*