МБДОУ детский сад №55 «Белоснежка»

«Использование блоков Дьенеша в работе с детьми»



Подготовила: воспитатель
первой категории
Ефремова Т. А.

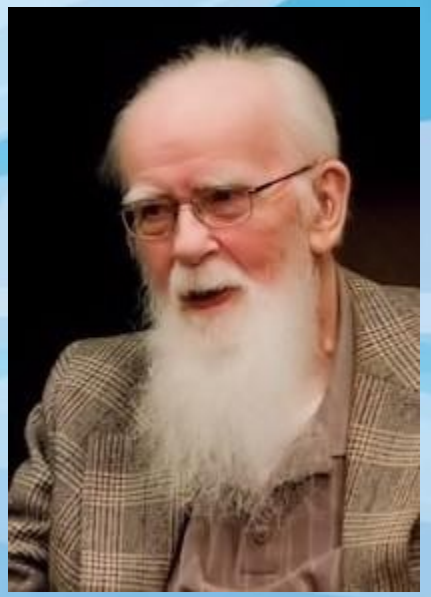
г. Йошкар-Ола, 2024

Блоки Дьенеша – универсальная развивающая игра!

Выдержки с одного из родительских форумов:

«У кого-то есть эти блоки? Нравятся детям или максимум для чего используют - это строят домики? Я вот думаю, заказать такую коробку или не надо? Опять только по всей квартире раскидают?»…

Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Пал Дьенеш (1916 — 2014) — венгерский математик, психолог и педагог, профессор Шербрукского университета. Автор игрового подхода к развитию детей, идея которого заключается в освоении детьми математики посредством увлекательных логических игр.



Что такое логические блоки? И зачем они нужны?

Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур:

а) четырех форм (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники);

б) трех цветов (красные, синие и желтые);

в) двух размеров (большие и маленькие);

г) двух видов толщины (толстые и тонкие).

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.



Что такое логические блоки? И зачем они нужны?

В зависимости от возраста детей можно использовать не весь комплект, а какую-то его часть:

сначала блоки разные по форме и цвету, но одинаковые по размеру и толщине (12 штук),

затем разные по форме, цвету и размеру, но одинаковые по толщине (24 штуки)

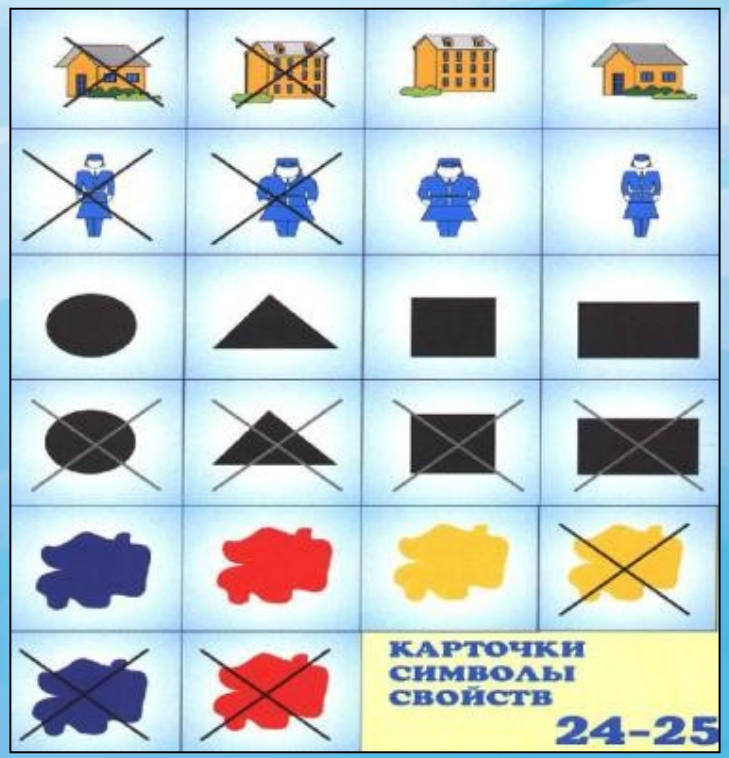
и в конце – полный комплект фигур (48 штук).



Кроме логических блоков для работы необходимы карточки (5х5 см), на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина).

Использование таких карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий.

Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного мышления к наглядно-схематическому, а карточки с отрицанием свойств – мостик к словесно-логическому мышлению.

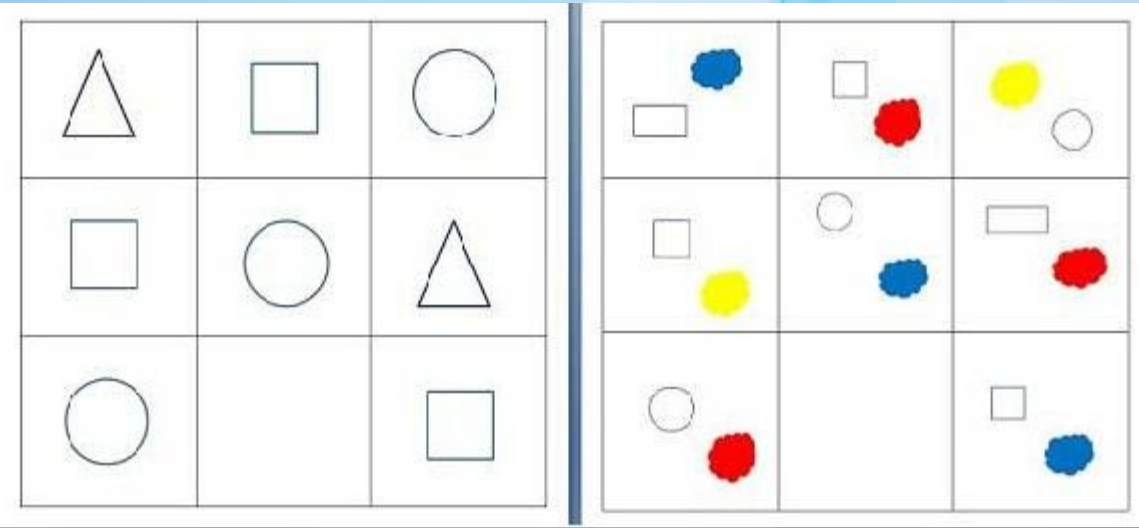


Начинаем с простого

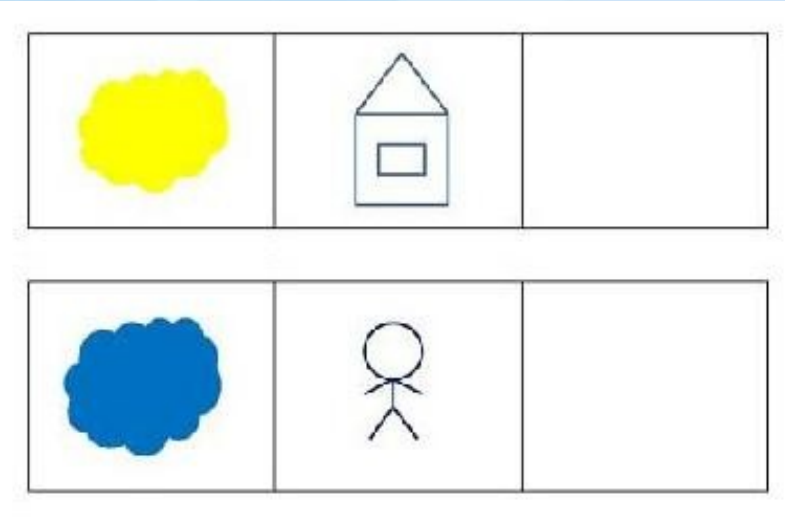
Для первого знакомства с карточками используют следующие упражнения:

1. Нужно выбрать все фигуры, соответствующие данному знаку (разложить по коробкам со значками)

2. “Какой фигуры не хватает” Квадрат разделите на 9 частей. В 8 из них определенные значки. ребенок должен понять и объяснить, какой фигуры не хватает. В квадрате может быть указан один или два признака фигурки.



Начинаем с простого



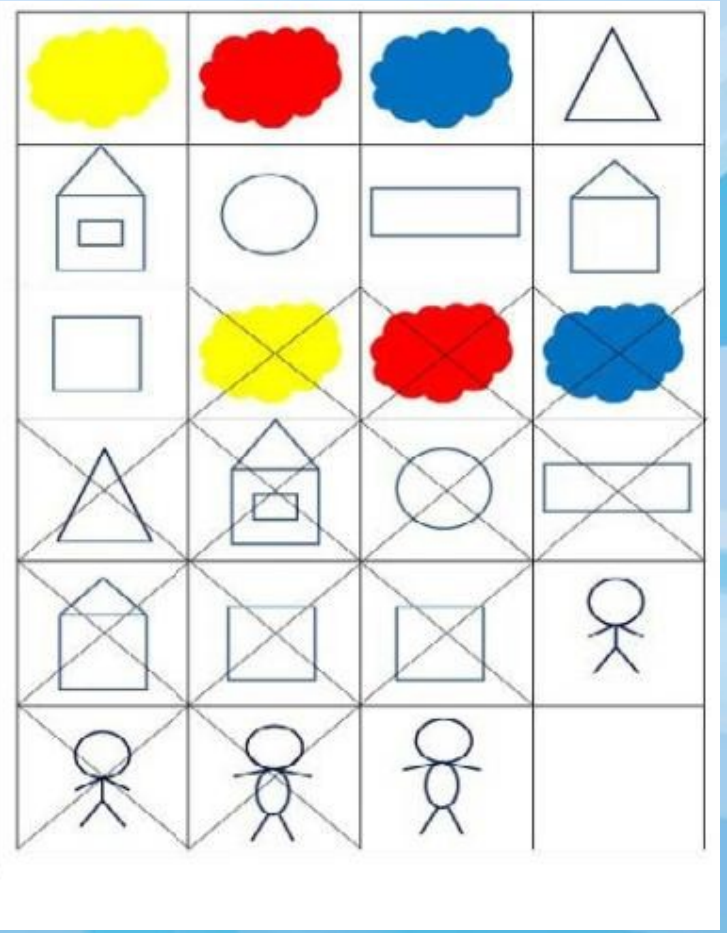
3. “Загадки” Для этой игры понадобятся карточки-загадки, на которых нарисованы 2 свойства фигуры. В пустое окошко ребенок должен положить подходящую фигуру.

4. “Волшебный кубик” На грани кубика наклейте символы-знаки. Ребенок бросает кубик и выбирает соответствующие фигуры. Если кубиков 2,3,4 можно усложнять игру и выбирать фигуры с опорой на 2,3,4 свойства.

Усложняем

Второй набор карточек – отрицаний: те же карточки, но знаки перечеркнуты.

Например: красная клякса перечеркнутая означает, что фигурка не красная. А значит она может быть синей или желтой. Перечеркнутый треугольник означает не треугольную фигурку (квадратную, круглую или прямоугольную).



ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ

- Непрерывно образовательная деятельность , обеспечивающая наглядность, системность и доступность, смену деятельности.
- Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).

а) в подвижных играх (предметные ориентиры, обозначения домиков, дорожек, лабиринтов);
б) как настольно-печатные (изготовить карты к играм “Рассели жильцов”, “Найди место фигуре”);
в) в сюжетно-ролевых играх: “Магазин” - деньги обозначаются блоками. “Почта” - адрес на доме обозначается кодовыми карточками. Аналогично, “Поезд” - билеты, места.

- Вне непрерывно образовательной деятельности, в предметно-развивающей среде (ИЗО-деятельность, аппликация, режимные моменты, предметные ориентиры).

Логические блоки Дьенеша в НОД по ФЭМП можно использовать:

В разделе « количество и счет» - в работе по выявлению общих свойств отдельных предметов и групп предметов, выделению из множества отдельных его частей, в которые входят предметы, отличающиеся от других тем или иным признаком,

по совершенствованию навыков счета и отсчета в пределах 10, по усвоению понятий поровну, не поровну, больше, меньше;

в упражнениях на закрепление знаний о составе числа из единиц в пределах десяти и из двух меньших чисел.

Также блоки помогут усвоить смысл арифметических действий сложения и вычитания, научить детей составлять арифметические задачи в одно действие.

В разделе « величина»

- сравнение предметов по размеру (большие, маленькие), по толщине (толстые, тонкие) путем непосредственного соизмерения и сравнения на глаз.



В разделе «форма»

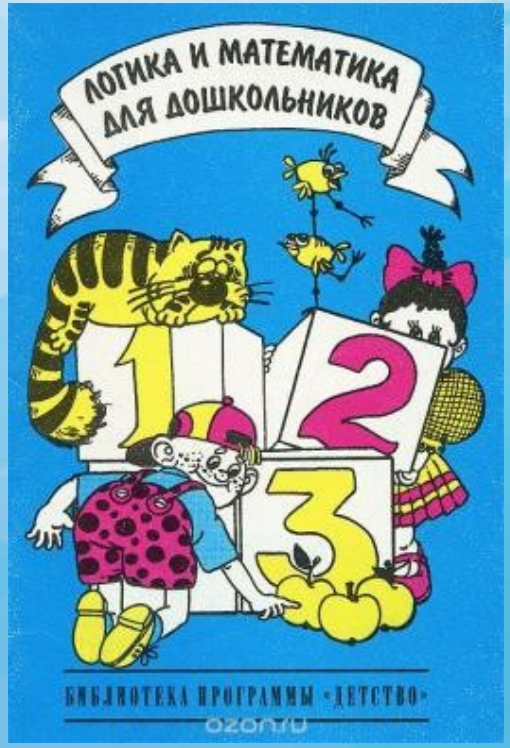
блоки помогут углубить и расширить представления о геометрических фигурах и формах предметов. Полезны задания типа «Найди предмет такой же формы», «Найди, какая фигура в ряду лишняя», «Найди свой значок», «Подбери фигуры по форме и размеру (цвету) и др. В процессе организации упражнений с блоками у детей развивается наблюдательность, они учатся видеть особенности различных фигур, подмечать их сходство и различие, обобщать.

«Ориентировка в пространстве»

Например, задание взять в левую руку квадратный красный блок, а в правую – круглый желтый; расставить предметы по порядку, так чтобы слева был большой, а справа маленький блок (или наоборот, вариантов может быть множество). Обучая детей ориентироваться на плоскости (умение раскладывать определенное количество фигур в указанном направлении в верхней, нижней части, слева, справа, в середине, в левом верхнем (левом нижнем), в правом верхнем (правом нижнем) углу), можно дать детям задания: слева положить пять тонких фигур, а справа – толстых на один больше и т.д.

В пособии Е.А. Носовой и Р.Л. Непомнящей "Логика и математика для дошкольников" представлены 4 группы постепенно усложняющихся игр и упражнений с логическими блоками:

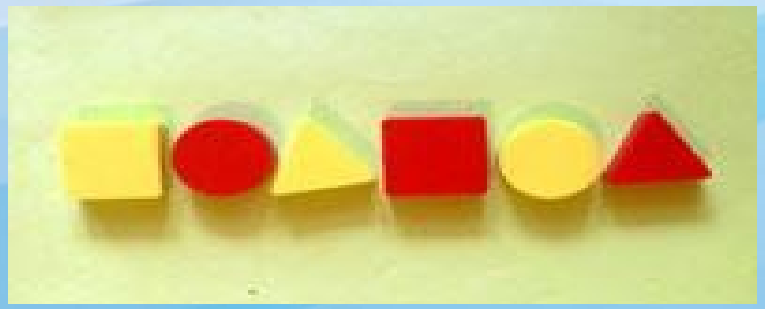
- для развития умений выявлять и абстрагировать свойства
- для развития умений сравнивать предметы по их свойствам;
- для развития действий классификации и обобщения;
- для развития способности к логическим действиям и операциям .

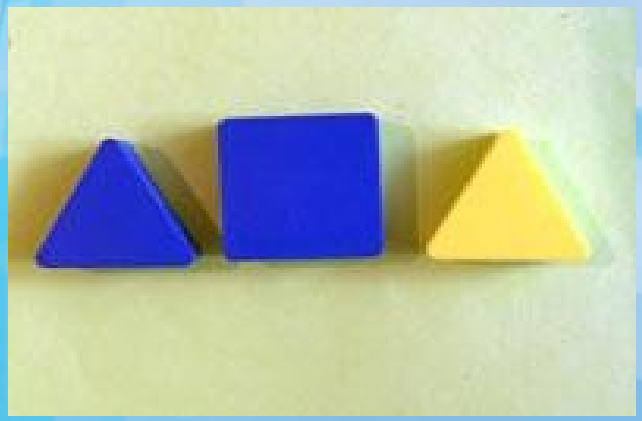


Начало работы

Начинать работу с блоками можно с младшей группы с того, что предоставить детям возможность самостоятельно с ними познакомиться.

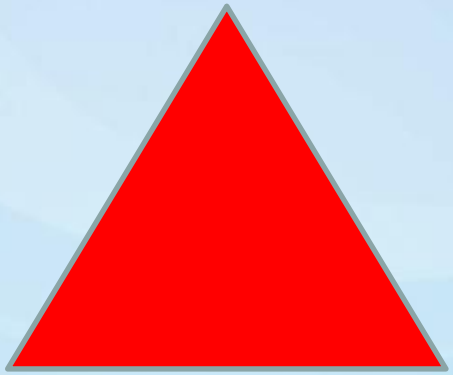
В процессе манипуляций с блоками дети установят, что блоки имеют разный цвет, форму, размер, что с ними можно играть: выстраивать дорожки, башенки и т.д. поскольку блоки представляют собой эталоны форм, цвета они помогли в запоминании программного материала по соотношению цвета, формы, в установлении сходства и различия между предметами.





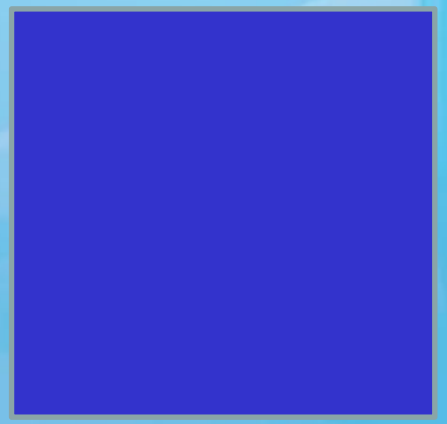
А первыми заданиями могут быть — найдите все блоки как эта фигура (по цвету, по форме)

- Красный
- Треугольник



А дальше задания усложняются –найдите не такую фигуру как эта (по цвету, по форме)

- Синий
- Квадрат



Постепенно переходят к более сложным играм и заданиям

"Цепочка" От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки: а) чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); б) чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и т.д.); в) чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.; г) чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).



"Домино" В этой игре одновременно может участвовать не более четырех детей, фигуры делятся поровну между участниками. Каждый игрок поочередно делает свой ход. Ходить можно по-разному. Например: а) фигурами другого цвета (формы, размера); б) фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, ко другой формы; в) фигурами другого цвета и формы (цвета и размера, размера и толщины); г) такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера (такими же по размеру и форме, но другими по цвету); д) ход фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

"Раздели фигуры"

И, наконец, наиболее сложные задачи - это задачи на разбиение по двум свойствам. При последовательной подготовке детей на предыдущем материале возможно решение и более сложных задач.

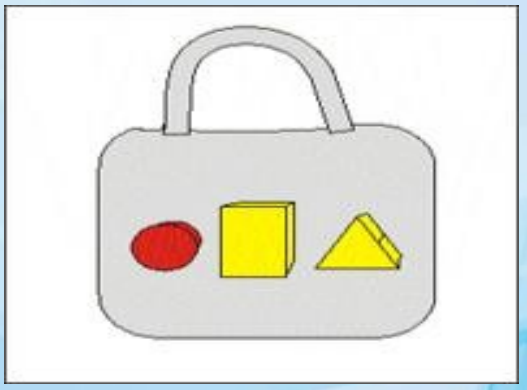
Вариантом логических игр для детей являются игры с обручами.



Наши любимые игры:

«КОДОВЫЙ ЗАМОК» или «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»

На картонку выкладываются 3 фигурки. Две можно объединить по какому-то свойству, одна – лишняя.

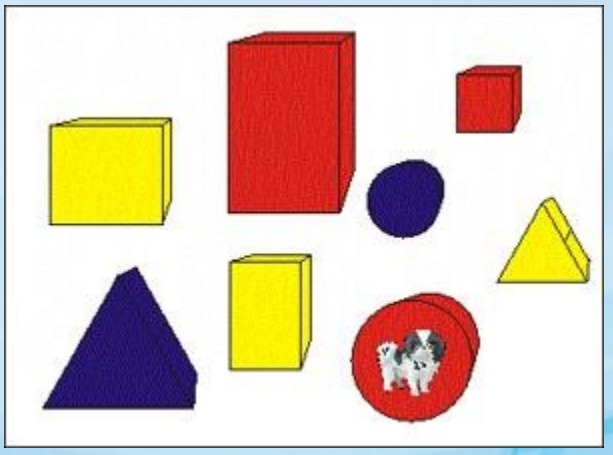


За замком может быть что угодно: сюрприз, вход в комнату, дорога на прогулку…

Ребенок должен открыть замок: догадаться, на какую кнопку нажать и объяснить, почему. Например: Тут лишняя красная фигура. Потому что эти обе желтые. Нажимаем на красную фигурку!

«НАЙДИ КЛАД» или «КУДА СПРЯТАЛСЯ ЩЕНОК»

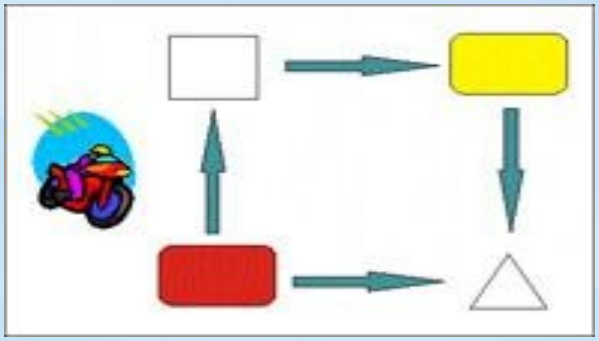
Перед ребенком лежат 8 блоков, спрятана монетка или картинка – щенок.



Кладоискатель отворачивается, ведущий под одним из блоков прячет клад. Кладоискатель ищет его, называя различные свойства блоков.

«АВТОТРАССА (ПОСТРОЙ ДОРОЖКУ)»

Перед ребенком табличка – правило построения дорожки.



Дети строят дорожку по правилу: чередует блоки с учетом цвета или формы: сначала красный, потом квадратный, затем желтый, и треугольный.

Малыш учится выделять свойство, абстрагироваться от других признаков.

Для поддержания интереса детей хорошо предлагать различные игровые и практические задачи: мы строили дорожку до коробки с сюрпризом, перебирались по мостику через речку, выкладывали дорожку из льдинок во дворце Снежной Королевы, чтобы помочь убежать Каю и Герде.

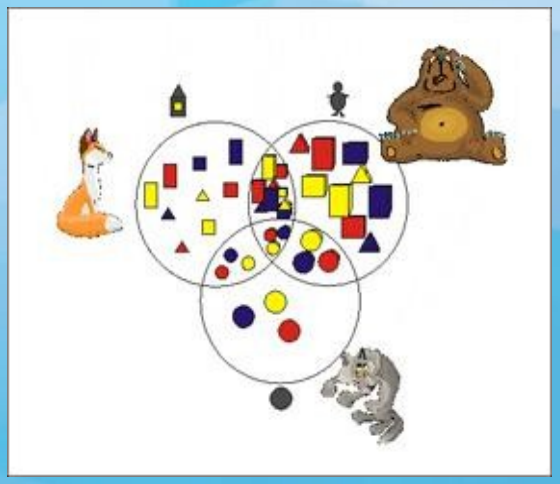
«РАЗДЕЛИ БЛОКИ»

Игра научит разбивать множество по двум, трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

В лесу переполох! Лиса, волк и медведь никак не могут поделить подарки деда Мороза! Дед Мороз сказал взять лисе все маленькие подарки, медведю – все толстые, а волку – круглые.

Но вот беда, есть подарки и круглые и маленькие одновременно. Их должна взять и лиса и волк! А есть подарки и круглые, и маленькие, и толстые! Ими могут играть все звери вместе.

Три пересекающихся обруча (ленточки, веревочки) помогли нам разобраться – выяснить, где чьи подарки, кто чем может пользоваться на правах совместной собственности!



Игры с логическими блоками Дьенеша позволяют:

- Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов.
- Развивать пространственные представления.
- Развивать логическое мышление, представление о множестве, операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование, кодирование и декодирование информации).
- Усвоить элементарные навыки алгоритмической культуры мышления.
- Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
- Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
- Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.
- Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
- Развивать речь. Успешно овладеть основами математики и информатики.





Методическое обеспечение



Давайте познакомимся с игровым материалом

1 младшая группа	Удивляйки (4 вида)
2 младшая группа	Блоки для самых маленьких, Вместе весело играть, Маленькие логики, Маленькие логики 2
Средняя группа	Лепим нелепицы
Старшая группа	Праздник в стране блоков, Спасатели приходят на помощь
Подготовительная группа	Поиск затонувшего клада, Страна блоков и палочек, Демонстрационный материал
От 2 до 7 лет	Давайте вместе поиграем

1 младшая группа



2 младшая группа











Средняя группа



Старшая группа





Подготовительная группа







Давайте вместе поиграем (от 2 до 7 лет)



Спасибо за внимание!
Желаю всем творческих успехов!