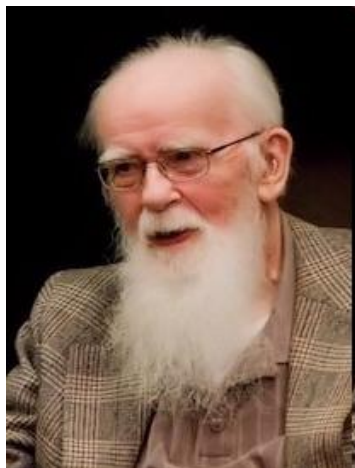


Блоки Дьенеша – универсальная развивающая игра!

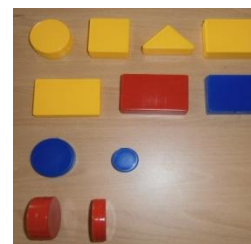
Что такое логические блоки? И зачем они нужны?

Во многих странах мира успешно используется дидактический материал "Логические блоки", разработанный венгерским психологом и математиком Дьенешем для развития логического мышления у детей.



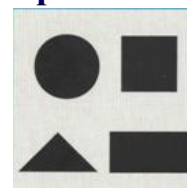
Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур:

- а) четырех форм (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник);
- б) трёх цветов (красный, синий, желтый);
- в) двух размеров (большой, маленький);
- г) двух видов толщины (толстый, тонкий).

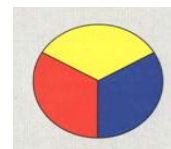


Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками:

- *Формой* (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники)



- *Цветом* (красные, синие и желтые фигуры)



- *Размером* (большие и маленькие фигуры)

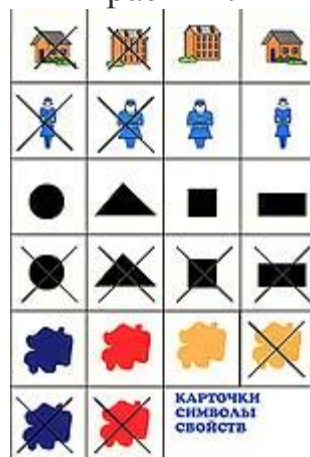


- Толщиной (толстые и тонкие фигуры)



В наборе нет ни одной одинаковой фигуры.

Во многих играх с логическими фигурами используются карточки с символами свойств. Знакомство ребенка с символами свойств важная ступенька в освоении всей знаковой культуры, грамоты математических символов, программирования т.д. На карточках условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина) Всего 11 карточек. И 11 карточек с отрицанием свойств, например: Не красный.



В магазинном наборе таких карточек к сожалению нет.

Блоки Дьенеша – универсальная развивающая игра. Дети любят играть с блоками! **Как показывает опыт российских педагогов в работе с 2 – 10 лет, игры с логическими блоками 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.

Как играть с ЛБД?

В корзиночке с блоками есть небольшое руководство, которое весьма схематично. Подробно познакомиться с логическими блоками можно с помощью книг: "Давайте поиграем" (под редакцией А.А.Столяра. - М., 1991, 1996), а также "Логика и математика для дошкольников" (под редакцией З.А.Михайловой - СПб. 1996, 2000).

Поделюсь своим собственным опытом работы с детьми. Все игры и игровые упражнения можно разделить на 4 группы с постепенным усложнением:

- 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.

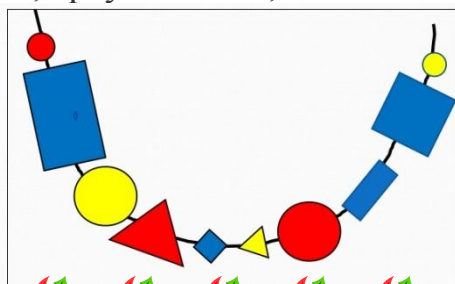
Все игры и упражнения, за исключением четвёртой группы (логические), не адресуются конкретному возрасту. Ведь дети одного календарного возраста могут иметь различный психологический возраст. Кто-то из них чуть-чуть, а кто-то и значительно раньше других ровесников достигает следующей ступени в интеллектуальном развитии, однако каждый должен пройти все эти ступени. Если ребёнок не справляется с поставленной задачей самостоятельно, значит необходимо упростить задачу, и так до тех пор, пока ребёнок не решит задачу. Самостоятельное и успешное решение и будет той ступенькой, от которой следует начать движение вперёд.

Если же передерживать детей на определённой ступени или преждевременно дать более сложные игры и упражнения, то интерес к занятиям исчезнет. *Дети тянутся к мыслительным заданиям тогда, когда они для них трудноваты, но выполнимы.*

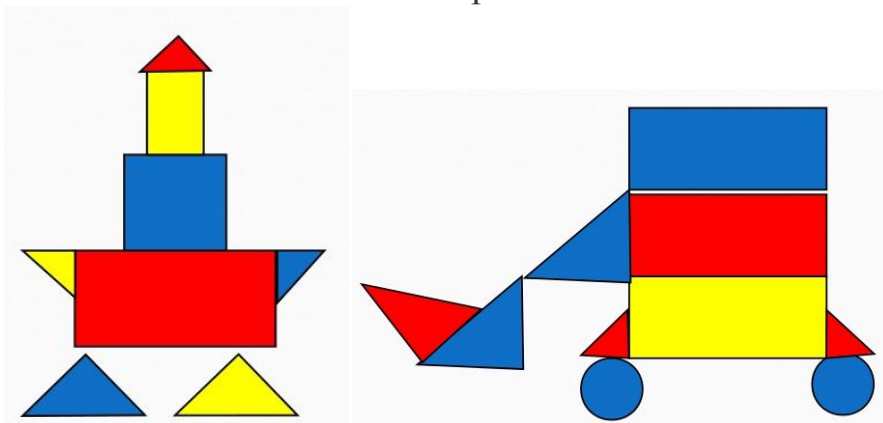
Хорошо, чтобы взрослый во время игр стал равноправным партнером. Не назидал, а играл! Перед тем, как предложить детям работать с блоками и палочками, нужно дать возможность вдоволь с ними поиграть. Некоторые дети сортируют фигуры по форме и цвету; форме и размеру. Другие строят дома, дорожки и т. д., кто-то из ребят просто перемешивает фигуры. После предложите выполнить несколько простых игр – заданий. Весь спектр игр – упражнений - это новая интеллектуальная лесенка, по которой ребенок делает отдельные «шаги» к успеху. А главное в том, что все задания основаны на игре! В ходе таких игр с блоками малыш установит, что они имеют различную форму, цвет, величину и толщину. В общении с ребенком лучше пользоваться словом «фигура», чем словом «блок».

Предлагаю вашему вниманию несколько карт для игры с блоками.

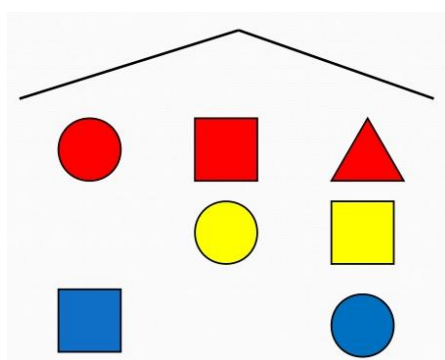
1. - «Красный, треугольный, большой блок какой по счету?» («Назови цвет, форму, размер (второго, пятого блока)»
- «Справа от красного, треугольного, большого блока находится....»



2. Построй.

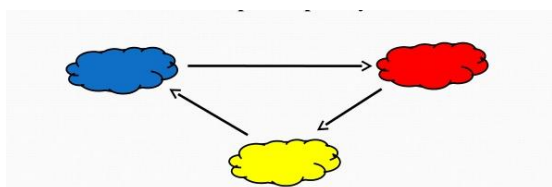


3. «Домик» Предложить таблицу из 9 клеток с нарисованными в ней фигурами (не во всех клетках). Ребенку нужно подобрать недостающие блоки.

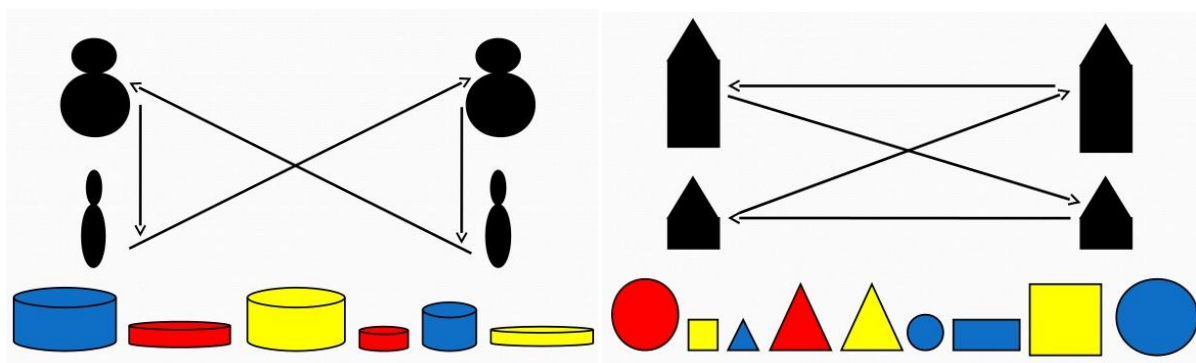
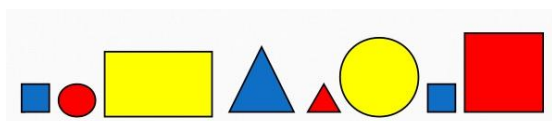


4. Построй дорожку.

задание

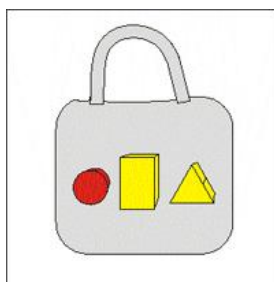


ответ



«КОДОВЫЙ ЗАМОК» или «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»

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



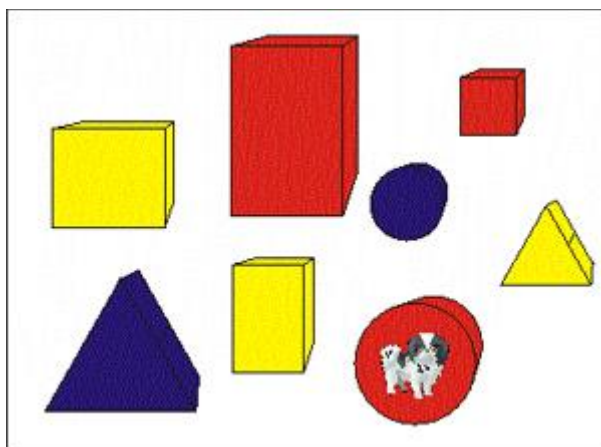
За замком может быть что угодно: сюрприз, вход в комнату, дорога на прогулку...

Ребенок должен открыть замок: догадаться, на какую кнопку нажать и объяснить почему.

**Например: Тут лишняя красная фигура. Потому что эти две желтые.
Нажимаем на красную фигурку!**

«НАЙДИ КЛАД» или «КУДА СПРЯТАЛСЯ ЩЕНОК»

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



1 вариант

Клагоискатель отворачивается, ведущий под одним из блоков прячет клад. Клагоискатель ищет его, называя различные свойства блоков. Если малыш находит клад, то забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад. Ведущий вначале сам выполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков. Например, ведущий спрашивает:

- Клад под синим блоком?
- Нет, — отвечает ребенок.
- Под желтым?
- Нет.
- Под красным?
- Да.

Под большим?

- Да.

- Под круглым?

- Да.

Выигрывает тот, кто найдет больше кладов. При повторении игры блоки меняют, увеличивается их количество.

2 вариант

Ведущий говорит: щенок спрятался под красным, большим кругом. Можно карточками – символами написать письмо:



Можно самим составить разнообразные интересные задания.

Удачи вам!