

Блоки Дьенеша



Воспитатель группы
№2 «Непоседы»
Николаева С.С.

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

Опыт российских педагогов показал эффективность использования логических блоков как игрового материала в работе с детьми дошкольного и начального школьного возраста.



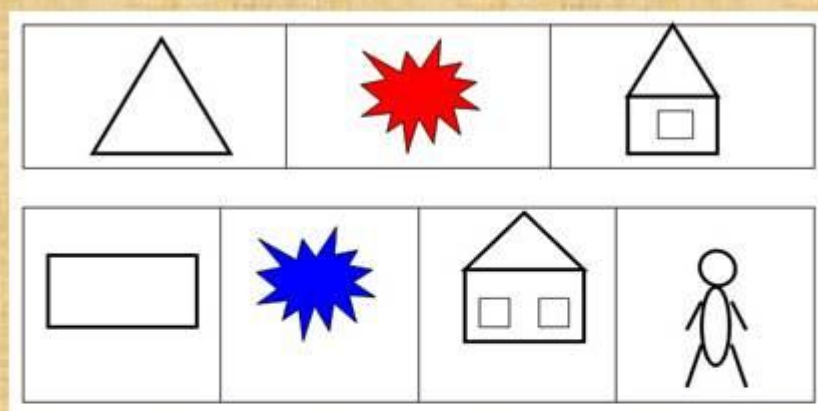
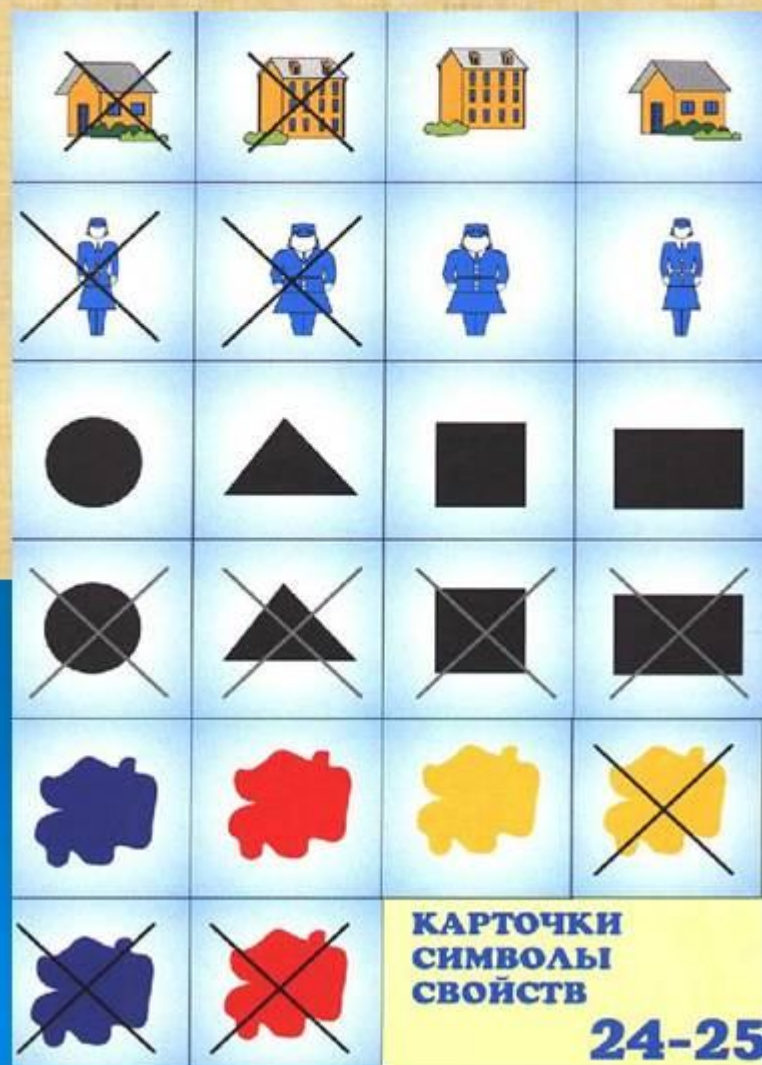
Логический материал представляет собой набор из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами:

- 1. формой - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
- 2. цветом - красные, желтые, синие;
- 3. размером - большие и маленькие;
- 4. толщиной - толстые и тонкие.



- 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.

Карточки с символами свойств



Задачи

- Развивать пространственные представления.
- Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов.
- Развивать логическое мышление, представление о множестве, операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование).
- Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, адекватно обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.

- Развивать знания, умения и навыки, необходимые для самостоятельного решения учебных задач.
- Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
- Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.
- Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
- Развивать психические функции, связанные с речевой деятельностью.



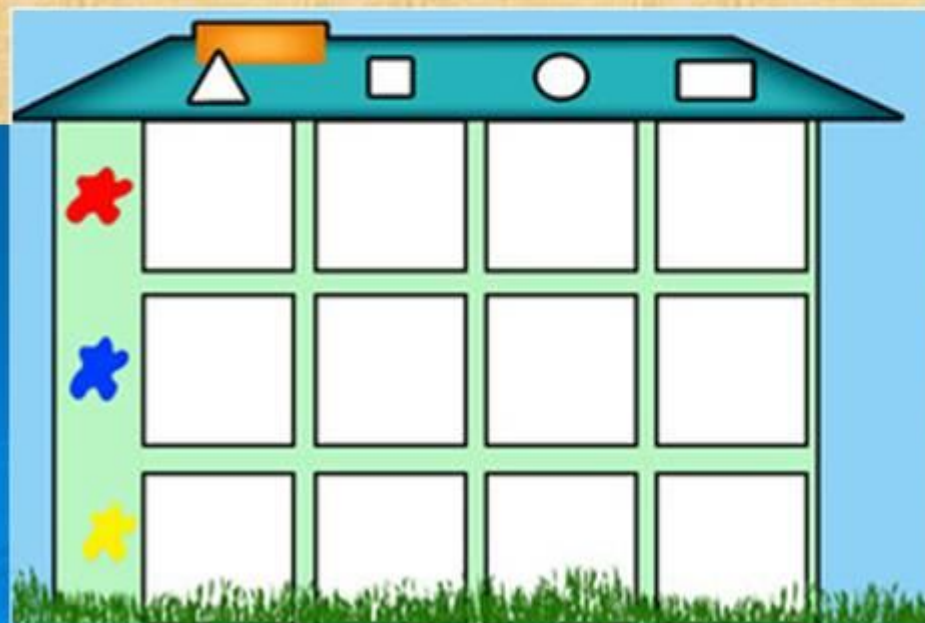






Варианты игр

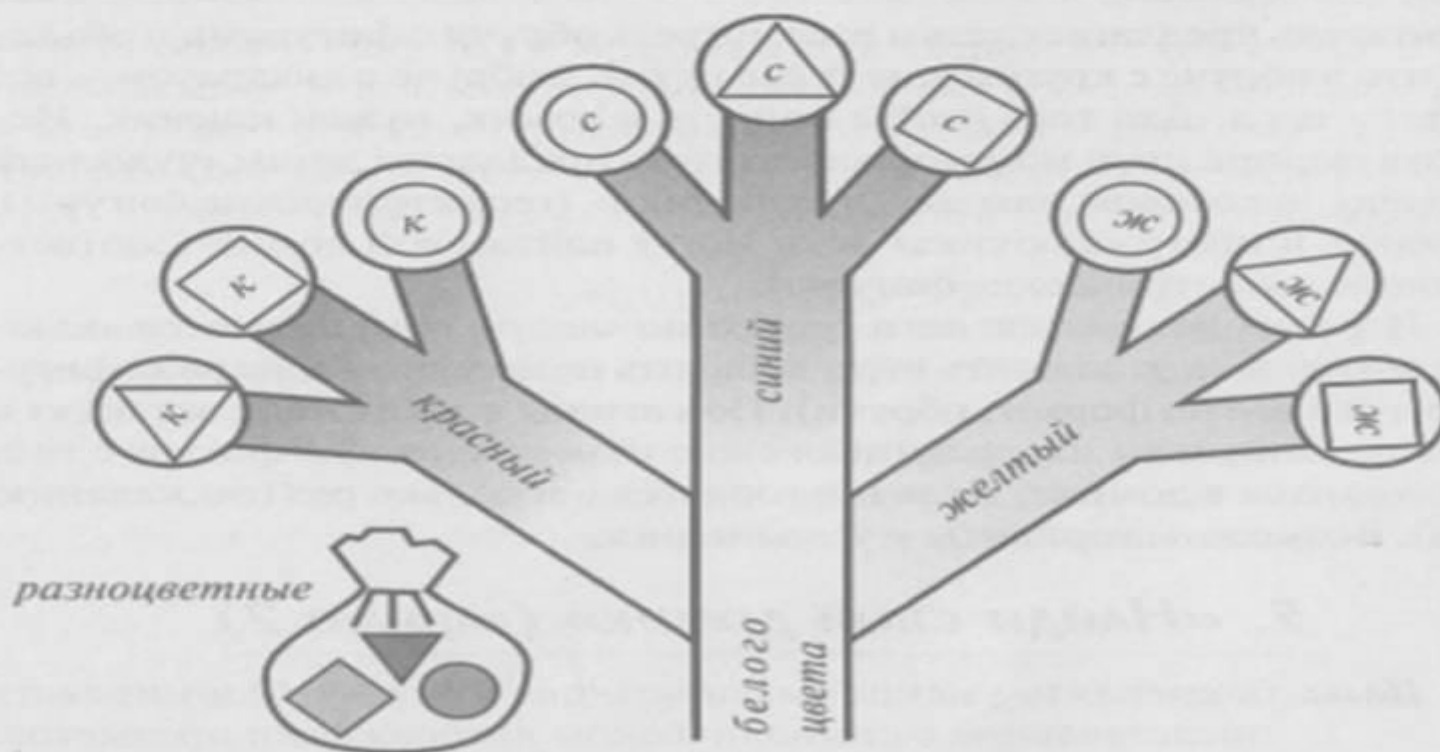




5. «Найди свой домик» (вариант 2)

Цель: Закреплять умение различать цвет, форму. Формировать представление о символическом изображении предметов. Учить систематизировать и классифицировать геометрические фигуры по цвету и форме.

12



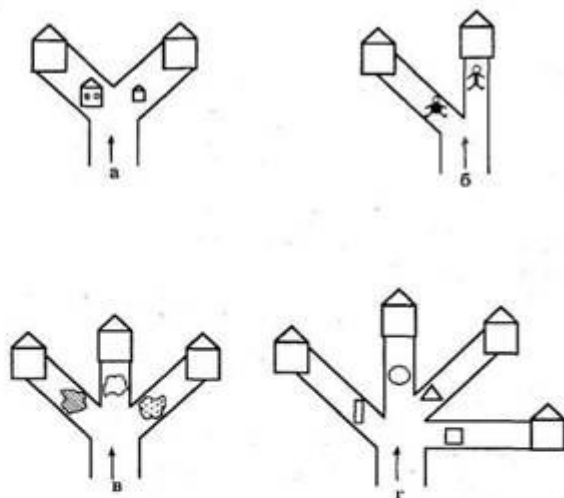


Табл. 6.1

Содержание

I

Перед детьми таблица 6.1.а. У каждого ребенка — блоки (машины). Надо поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна свернуть машина.

Упражнение повторяется с таблицами 6.1.б, 6.1.в, 6.1.г. Организовать его можно по-разному:

— Одна таблица на всех детей. Участники разбирают блоки-машины и поочередно ставят их в свой гараж.

— У каждого ребенка своя карточка и набор логических фигур.

— Дети делятся на пары. У каждой пары своя таблица и набор фигур. Игроки поровну делают фигуры и по очереди ищут гаражи для своих машин. В случае ошибки игрок возвращает фигуру себе. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры.

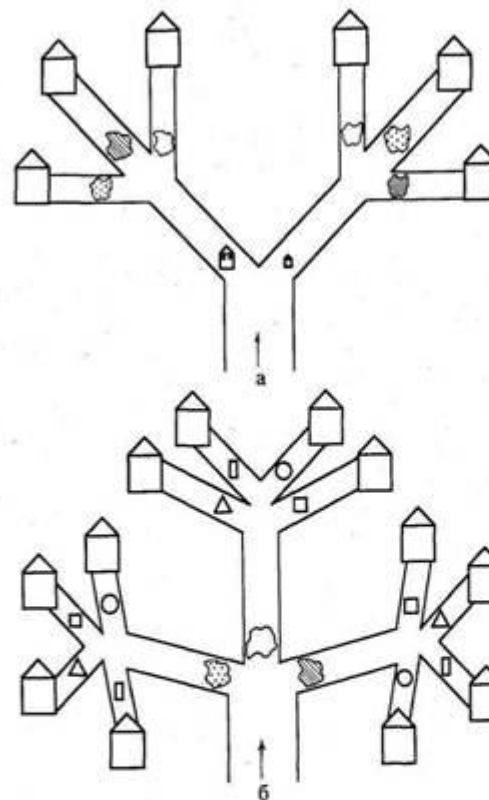


Табл. 6.2

II

Упражнения проводятся с таблицами 6.2.а и 6.2.б.

III

Упражнения проводятся с таблицами 6.3.а и 6.3.б.

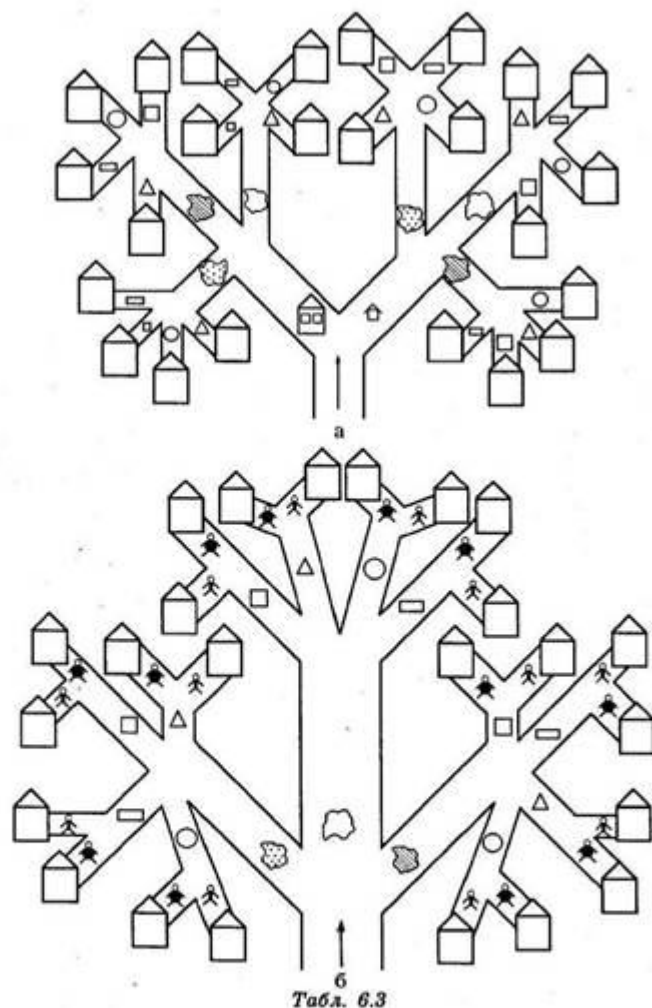


Табл. 6.3

Сравнение, классификация, обобщение

Игры и упражнения 7—13

Игры и упражнения этой группы помогут развить у детей умения сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по одному, двум и трем свойствам. Они даются в такой последовательности, что обеспечивают овладение ребенком умениями сначала сравнивать, затем классифицировать и обобщать предметы. При этом сначала ребенок осваивает сравнение предметов по заданным свойствам, затем — по самостоятельно выделенным, постепенно переходит от сравнения двух предметов к сравнению трех, от обобщения предметов по отдельным свойствам к выведению закономерностей их порядка и т. д. в конкретном упражнении.

7. Дорожки

Цель. Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал. Логические блоки, 3 домика (макеты или изображения).

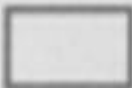
Содержание

I

На полу по кругу на расстоянии метра один от другого расставлены 3 домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросётам удобно было ходить в гости друг к другу.

Как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета.

Цель: Закрепить умение детей распределять блоки по двум свойствам. Развивать логическое мышление, внимание.

I.				
				
				
				

II.

Ж

К

С



III.

Ж

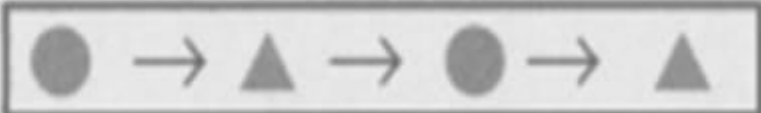
К

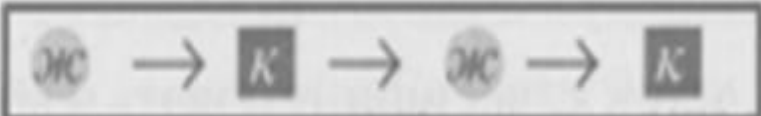
С

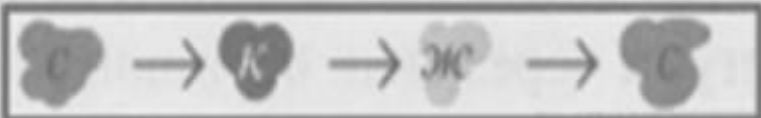


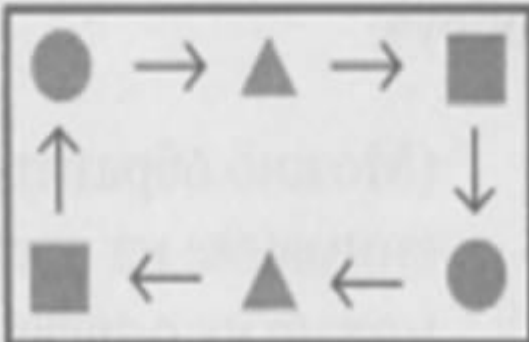
Учить детей выкладывать алгоритм по цепочке. Развивать внимание, логическое мышление.

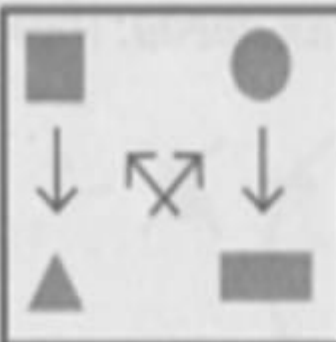
Развивающая среда: набор блоков, карточки с алгоритмами.

I.  (выбор цвета произволен)

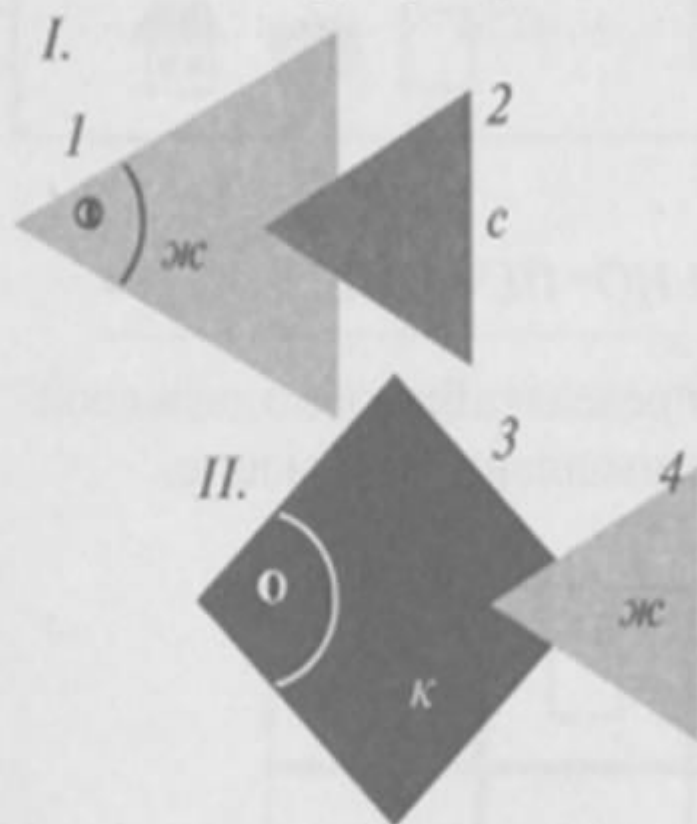
II.  и т.д.

III.  (выбор формы произволен)

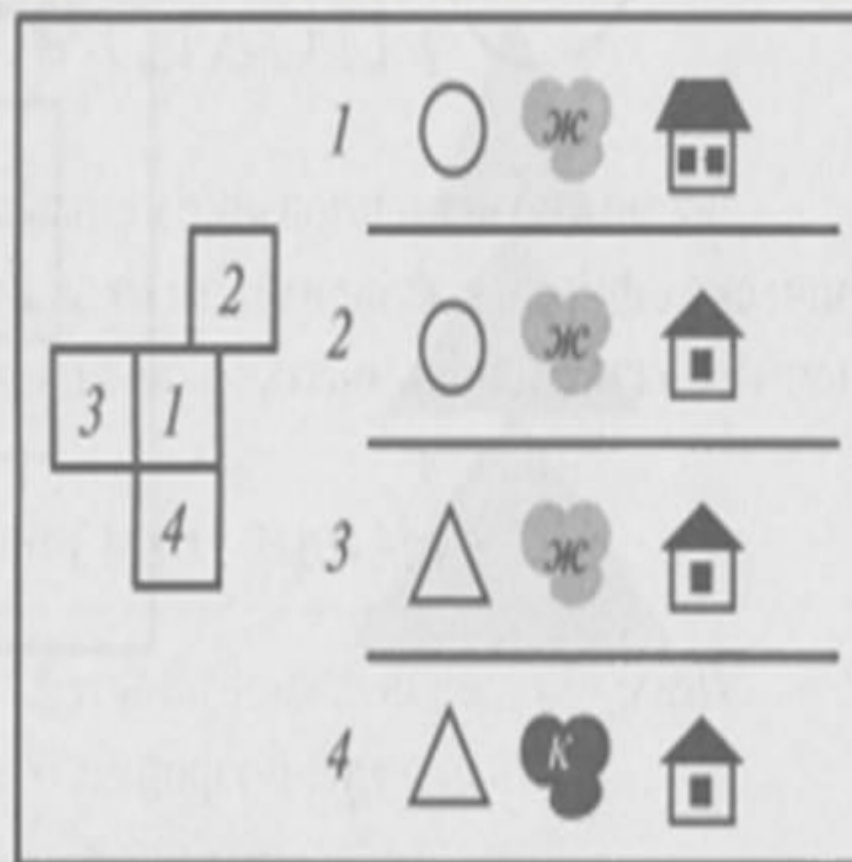
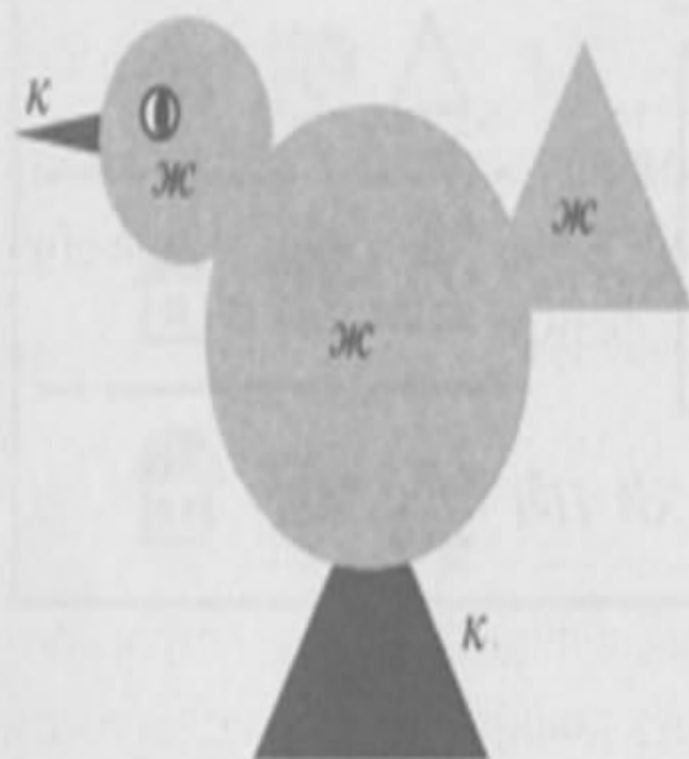
IV. 

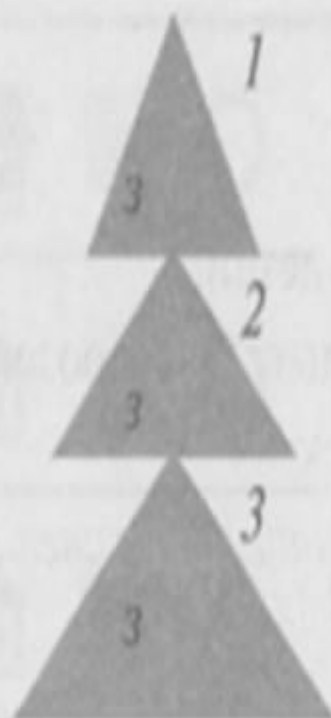
V. 

Цель: Развивать умение выделять из группы геометрических фигур нужную. Развивать фантазию, мышление.



1 2	1   
3 4	2   
3 4	3   
3 4	4   

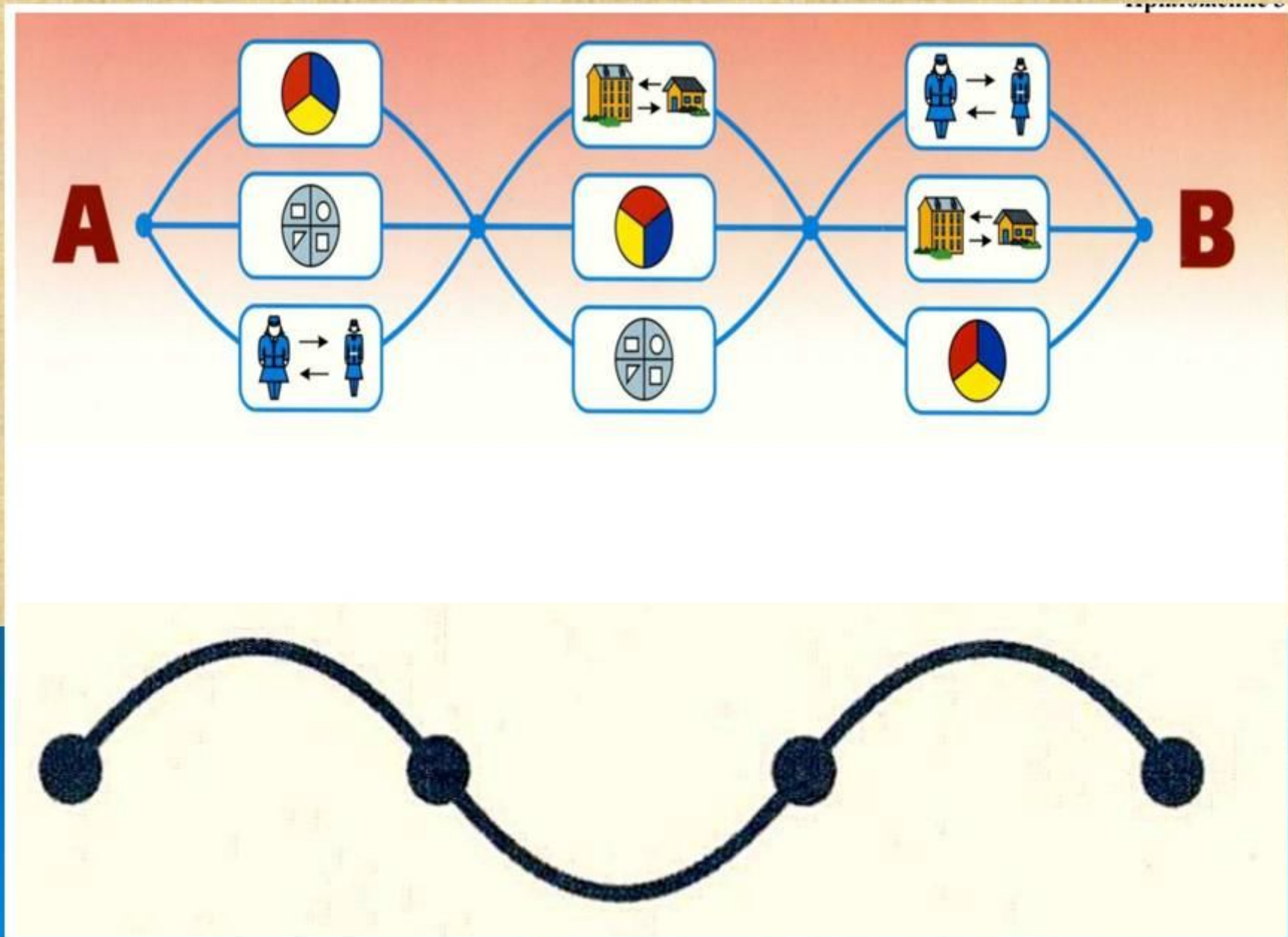


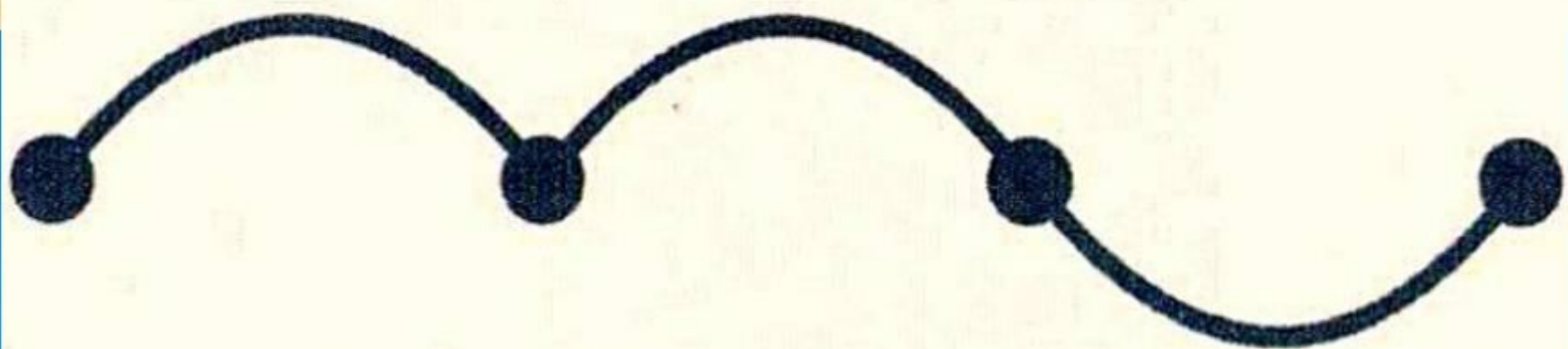
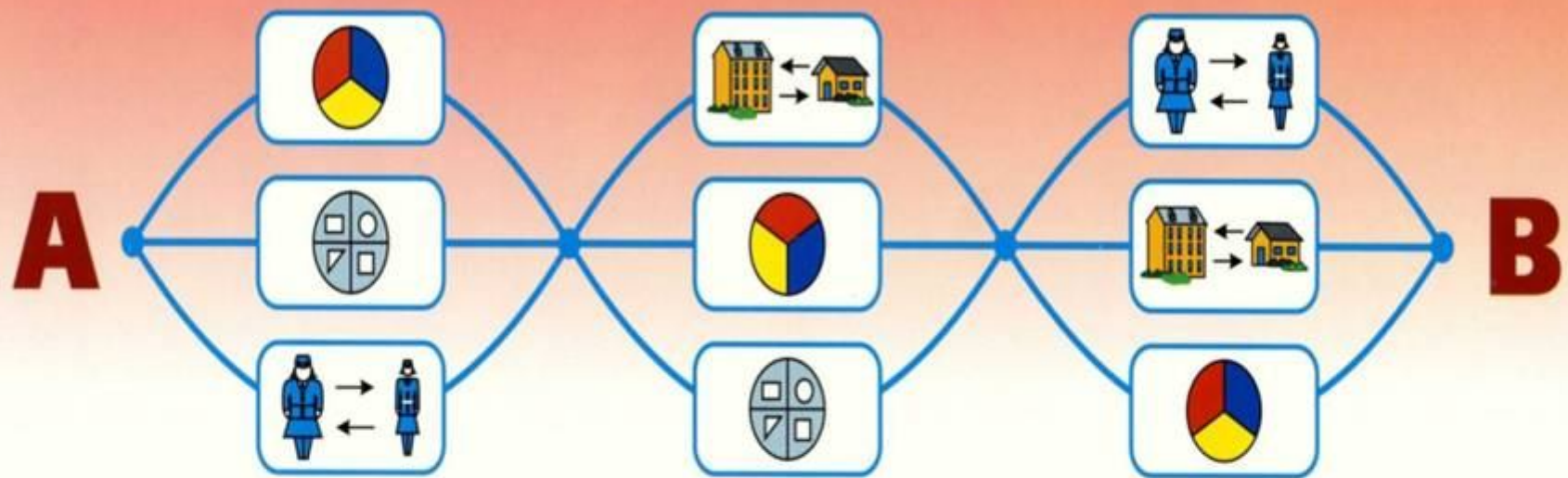


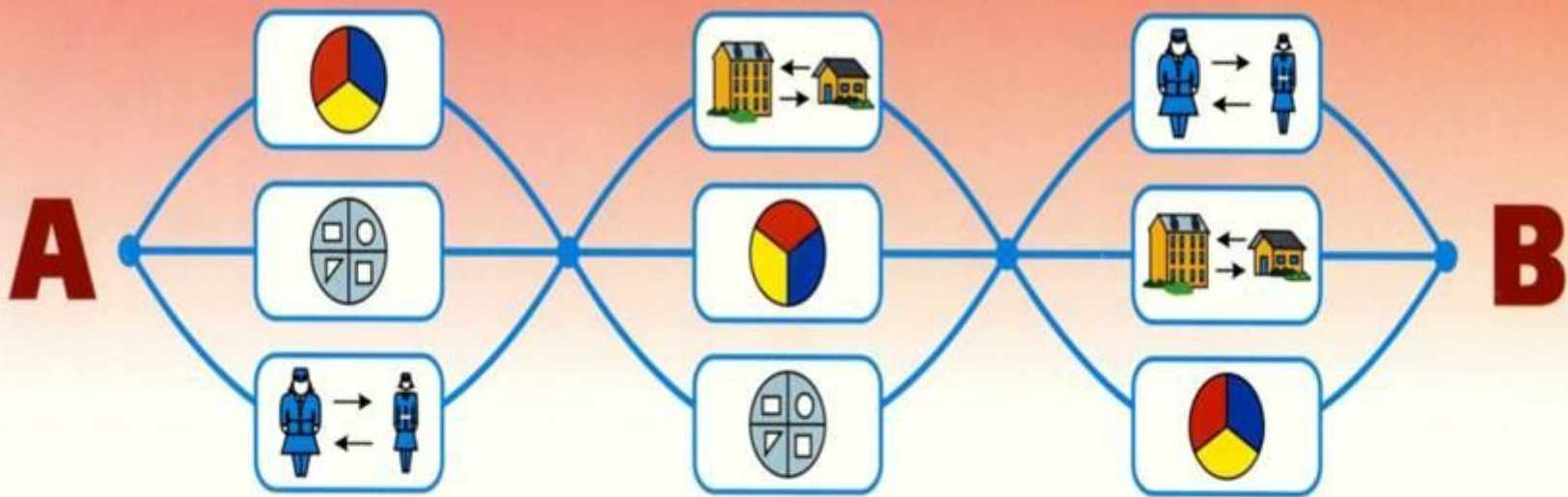


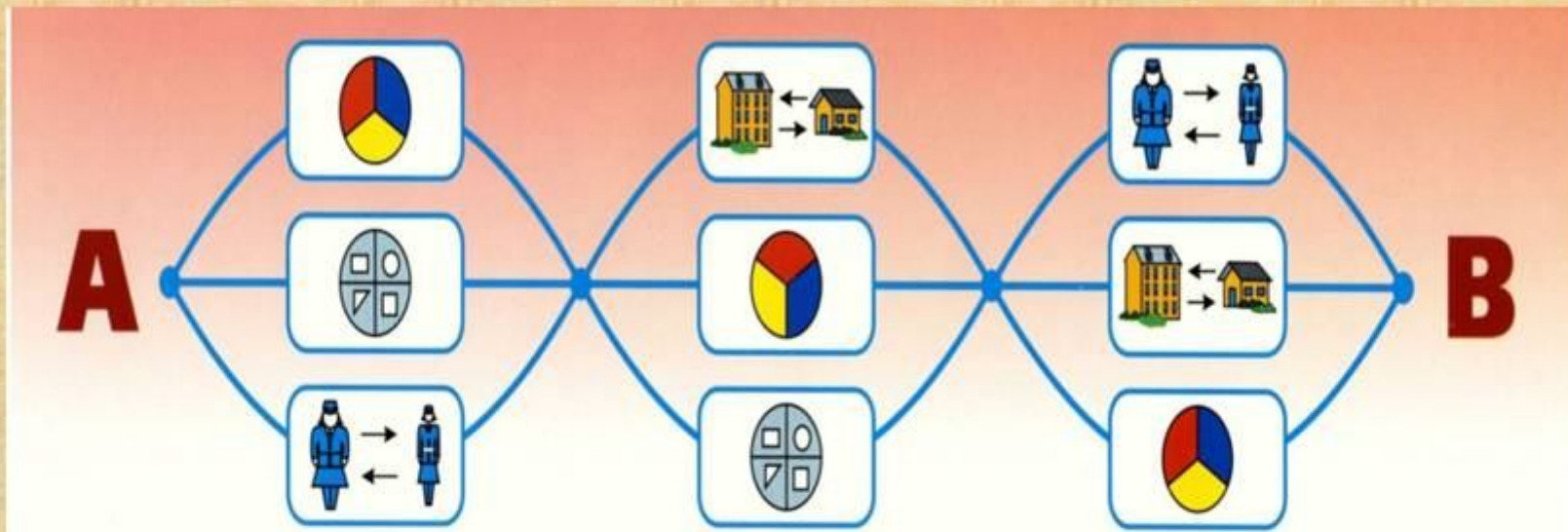


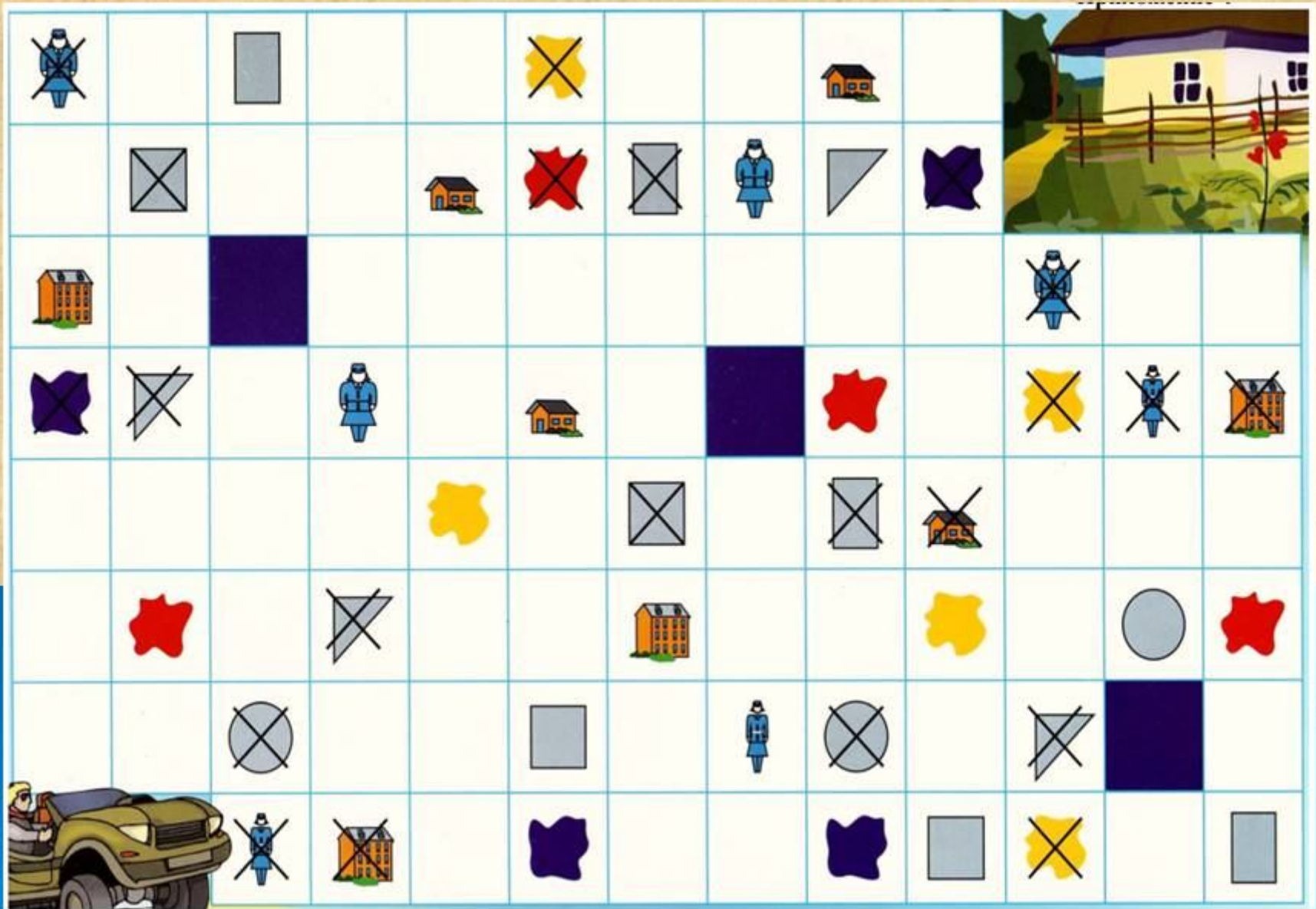












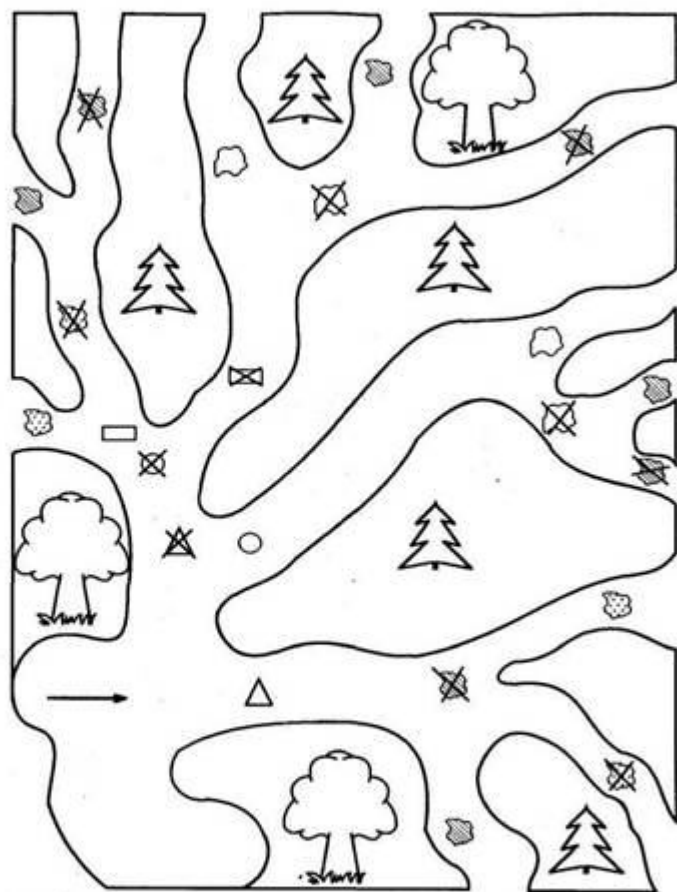


Табл. 14.6



Табл. 14.6

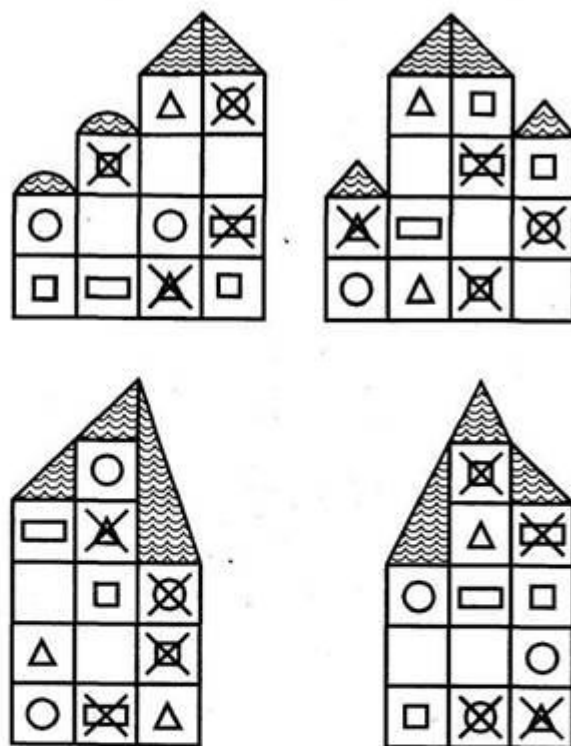


Табл. 18.а

Материал. Набор логических фигур в мешочке, 4 карточки-домика (см. табл. 18.а), прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 штук).

Содержание

I

В игре принимают участие 5 человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого

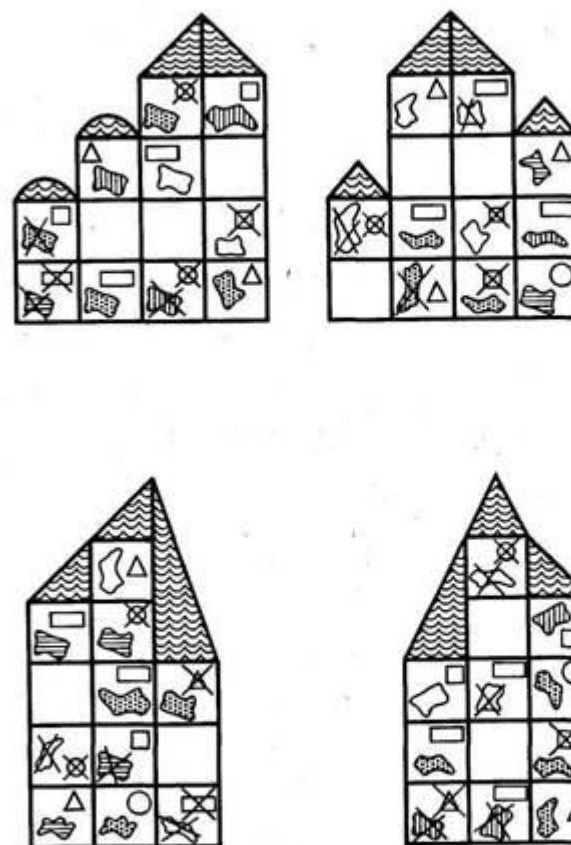


Табл. 18.б