

Консультация для воспитателей «Блоки Дьенеша»

Консультация для воспитателей ДОУ «Знакомство с играми «Блоки Дьенеша»: «Назови имя...», «Переводчики», «Игры с обручами».

Золтан Дьенеш разработал логические **блоки**, позволяющие обучать малышей основам математики в лёгкой игровой форме. Логические **блоки** знакомят детей с различными цветами, понятием форма и размер. Играя с **блоками Дьенеша**, у малыша активно развивается логика, внимание, воображение, память.

Логические **блоки Дьенеша** представляют собой набор из 48 геометрических фигур:

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

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

Предлагаю вашему вниманию игры «Назови имя...», «Переводчики», «Игры с обручами».

Игры и упражнения с **блоками**, где их свойства, изображены на карточках. Так цвет обозначается пятном: красный, жёлтый, синий. Величина - силуэтом домика (*большой, маленький*). Форма - соответственно контурами фигур (*круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный*). Толщина - условным изображением человеческой фигуры (*толстый и тонкий*). Карточки рассматриваются с детьми, уточняется, какие свойства обозначены на них. Использование 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

Игра «Назови имя...»: предъявите ребёнку несколько карточек и предложите назвать их имена. Так, ребёнок научится читать закодированную информацию, т. е. научится её раскодировать, а в словаре ребёнка появятся следующие определения: ". это красный, большой, круглый, толстый **блок**. После освоения этих умений можно усложнить задание. Теперь ваш ребёнок будет самостоятельно выявлять свойства **блоков**, как по слову, так и с использованием карточек. Предлагаются такие игры: "Кто быстрее соберёт **блоки**!", "Поручения", "На своё место". Важно, чтобы дети, выполняя игровую задачу, делали все быстро и качественно. Все **блоки** в данных играх должны быть в поле зрения играющих, что обеспечивает опору на непосредственное **восприятие свойств блока при решении задачи**. В

последующих заданиях рекомендуется усложнить задачу и развивать умение выявлять свойства **блоков** по слову без опоры на наглядность. **Блоки** убирают в коробку или под салфетку. Игровые образы Мышки (игра "Мышки-норушки") помогают заинтересовать ребёнка в отборе **блоков** - "запасов на зиму" в норку (коробку, выбирая по слову ведущего либо красные, либо круглые.

В последующем дети осваивают слова и знаки, обозначающие отсутствие свойства. Потребуются карточки, где обозначенное свойство будет перечёркнуто двумя линиями. Например: перечёркнутая красная клякса означает, что фигурка не красная. А значит, она, может быть, синей или жёлтой. Перечёркнутый треугольник означает не треугольную фигурку (*квадратную, круглую или прямоугольную*). Для усвоения таких понятий необходимы игры: "Переводчики", "Помоги Незнайке". В этих играх требуется не только рассказать о **блоках**, перевести в слова то, что обозначает карточка, но и найти соответствующий **блок**. Эти игры научат детей по-разному рассказывать про цвет, величину и так далее. Например, о жёлтом прямоугольном **блоке** можно сказать, что он не красный и не синий, по форме не круглый, нетреугольный, толстый (тонкий, большой (*маленький*)).

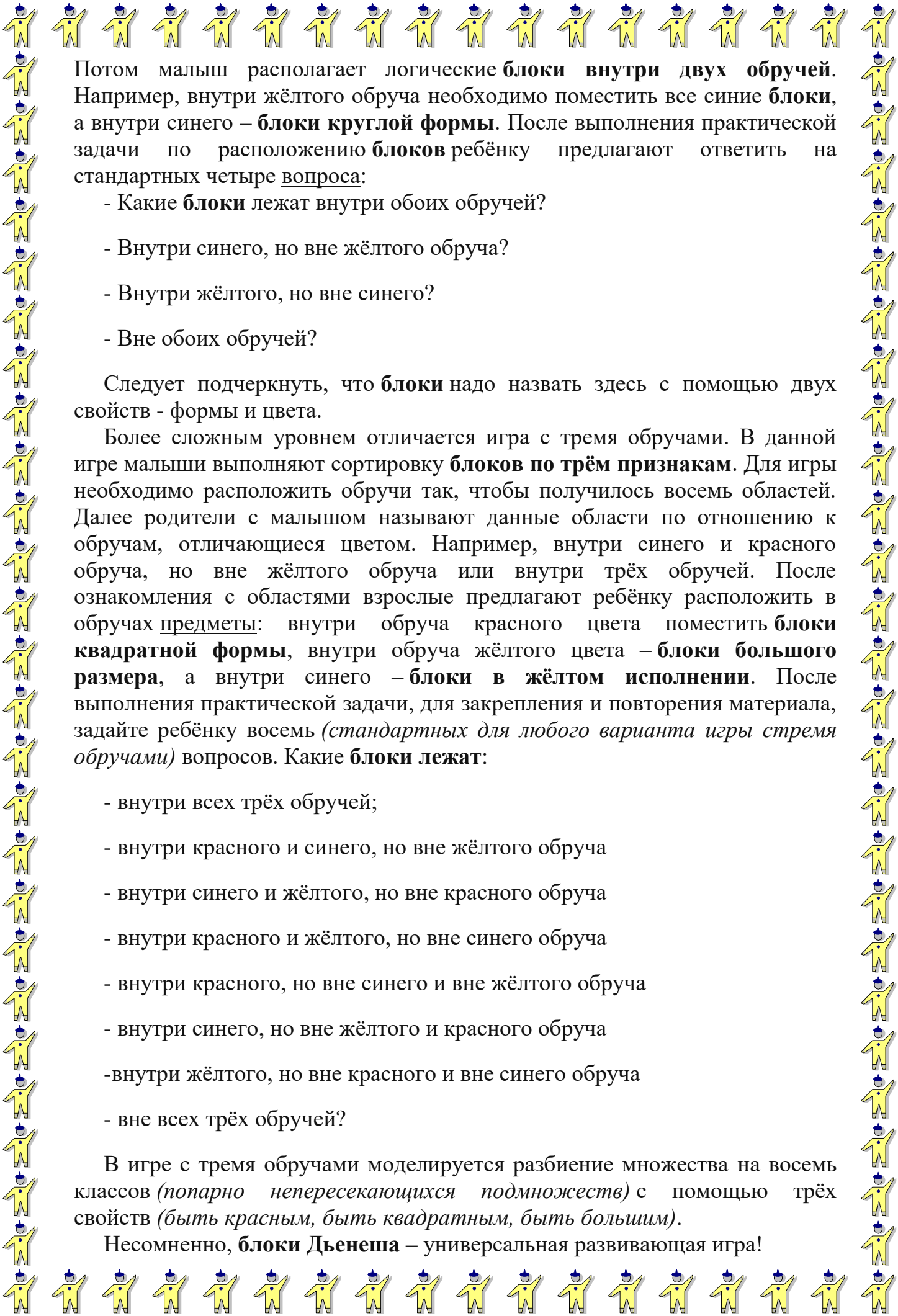
Золтан Дьенеш разработал логические игры с обручами, которые отлично развивают у детей способность логически мыслить и ориентироваться в пространстве.

Перед игрой объясните ребёнку основную терминологию – «*внутри*» и «*вне*»обруча. Для этой цели вам понадобятся два стандартных обруча, которые отличаются цветовым исполнением, например, красный и зелёный, и поместить их на любую твёрдую поверхность. Далее объяснить малышу следующие аспекты: какая часть поверхности располагается внутри двух обручей; внутри красного обруча, но вне зелёного; внутри зелёного, но вне красного обруча; вне обоих обручей.

Дьенеш рекомендует играть с одним, двумя и тремя обручами. Рассмотрим подробно содержание некоторых игр.

Для игры с одним обручем нужно подготовить логические **блоки и обруч**. Далее предложите ребёнку поместить внутрь обруча только **блоки жёлтого цвета**, а вне обруча расположить остальные **блоки**. Для закрепления информации можно задать следующие вопросы: Какие **блоки** находятся внутри обруча? (*Жёлтые*). Какие **блоки** расположены вне обруча? (*Не жёлтые: синие, красные*). В процессе игры предоставьте малышу возможность самостоятельно выбрать основной цвет (*размер, форму, толщину*) логических **блоков**.

Для игры с двумя обручами приготовьте логические **блоки и обручи**, отличающиеся цветом жёлтый и синий. Разместите на твёрдой поверхности обручи, чтобы они имели общую часть после пересечения. Далее предложите ребёнку встать в различные зоны обруча, при этом проговаривайте слова: внутри и вне обруча. Например, встань внутри жёлтого обруча, но вне синего обруча или встань внутри обоих обручей.



Потом малыш располагает логические **блоки** **внутри** двух обручей. Например, внутри жёлтого обруча необходимо поместить все синие **блоки**, а внутри синего – **блоки круглой формы**. После выполнения практической задачи по расположению **блоков** ребёнку предлагают ответить на стандартных четыре вопроса:

- Какие **блоки** лежат внутри обоих обручей?
- Внутри синего, но вне жёлтого обруча?
- Внутри жёлтого, но вне синего?
- Вне обоих обручей?

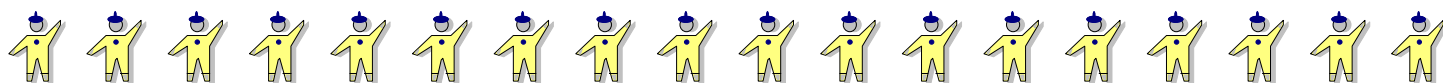
Следует подчеркнуть, что **блоки** надо назвать здесь с помощью двух свойств - формы и цвета.

Более сложным уровнем отличается игра с тремя обручами. В данной игре малыши выполняют сортировку **блоков по трём признакам**. Для игры необходимо расположить обручи так, чтобы получилось восемь областей. Далее родители с малышом называют данные области по отношению к обручам, отличающиеся цветом. Например, внутри синего и красного обруча, но вне жёлтого обруча или внутри трёх обручей. После ознакомления с областями взрослые предлагают ребёнку расположить в обручах предметы: внутри обруча красного цвета поместить **блоки квадратной формы**, внутри обруча жёлтого цвета – **блоки большого размера**, а внутри синего – **блоки в жёлтом исполнении**. После выполнения практической задачи, для закрепления и повторения материала, задайте ребёнку восемь (*стандартных для любого варианта игры тремя обручами*) вопросов. Какие **блоки лежат**:

- внутри всех трёх обручей;
- внутри красного и синего, но вне жёлтого обруча
- внутри синего и жёлтого, но вне красного обруча
- внутри красного и жёлтого, но вне синего обруча
- внутри красного, но вне синего и вне жёлтого обруча
- внутри синего, но вне жёлтого и красного обруча
- внутри жёлтого, но вне красного и вне синего обруча
- вне всех трёх обручей?

В игре с тремя обручами моделируется разбиение множества на восемь классов (*попарно непересекающихся подмножеств*) с помощью трёх свойств (*быть красным, быть квадратным, быть большим*).

Несомненно, **блоки Дьенеша** – универсальная развивающая игра!



Будьте уверены, ваш ребёнок полюбит играть с волшебными **блоками!**

