**Консультация**

**«Игры с логическими блоками Дьенеша, как одна из форм усвоения сенсорных эталонов»**

**Подготовила воспитатель**

**Вовк М.Ю.**



**Игры с логическими блоками Дьенеша, как одна из форм усвоения сенсорных эталонов**

Корней Чуковский говорил, что ребенок играет не только камешками, кубиками и куклами, но и мыслями.

Важным средством формирования мыслительной деятельности ребенка, его интеллекта является игра.

Игра - это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы жизни. (С. Т. Шацкий).

 ***Презентация педагогического опыта .***

 В дошкольной дидактике применяются разнообразные развивающие материалы. Наиболее эффективными являются логические блоки Дьенеша. Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш. Последнее десятилетие этот материал завоёвывает всё большее признание у педагогов нашей страны. Опыт российских педагогов показал эффективность использования логических блоков как игрового материала в работе с детьми дошкольного и начального школьного возраста. Логические блоки представляют собой эталоны форм — геометрические фигуры (круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник) и являются прекрасным средством ознакомления детей с формой предметов и геометрическими фигурами, а также игры с блоками доступно, на наглядной основе знакомят детей с цветом, размером объектов. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. Основная цель использования дидактического материала: научить решать логические задачи на разбиение по свойствам.

В современной практике работы с детьми в детском саду находят место два вида логического дидактического материала: объемный и плоскостной. За каждым из этих видов закрепилось свое название. Объемный логический материал именуется логическими блоками, плоскостной - логическими фигурами.

 Основное умение, необходимое для решение логических задач- умение

* выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их;
* абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства
* обобщать объекты по одному, двум, трём, свойствам с учётом наличия или отсутствия каждого.

***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).

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

Все игры и упражнения, за некоторым исключением, пердставлены в трех вариантах (I, II, III). Игры и упражнения первого варианта (I) развивают у детей умения оперировать одним свойством (выявлять и абстрагировать одно свойство от других, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы на его основе). С помощью игр и упражнений второго варианта (II) развиваются умения оперировать сразу двумя свойствами (выявлять и абстрагировать два свойства; сравнивать, классифицировать и обобщать предметы сразу по двум свойствам). Игры и упражнения третьего варианта (III) формируют умения оперировать сразу тремя свойствами.

Все игры и упражнения, за исключением четвертой 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.

*Поэтому, прежде чем начать работу с детьми, следует установить, на какой ступеньке интеллектуальной лестницы находится каждый малыш. Сделать это несложно. Ориентируясь на примерный уровень развития ребенка, предложите ему одно—два упражнения (игры). Если он не справляется с заданием, предложите более простое (предыдущее) по сложности упражнение, и так до тех пор, пока ребенок не решит задачу. Самостоятельное и успешное решение и будет той ступенькой, от которой следует начать движение вперед. Проверив, таким образом, каждого ребенка, вы получите достаточно ясную картину уровня мыслительных умений детей. А это даст возможность организовать занятия с учетом уровня развития каждого ребенка.*

Если ребенок легко и безошибочно справляется с заданиями определенной ступени — это сигнал к тому, что ему следует предложить игры и упражнения следующей группы сложности. Однако переводить ребенка к последующим игровым упражнениям можно только в случае, если он «вырос» из предыдущих, т. е. когда они для него не составляют труда. Если же передержать детей на определенной 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.

При этом в одном и том же упражнении легко можно менять степень сложности задания с учетом возможностей детей. Например, несколько детей строят дорожки от избушки медведя, чтобы помочь Машеньке убежать к дедушке и бабушке. Но один ребенок строит дорожку так, чтобы в ней не было рядом блоков одинаковой формы (оперирование одним свойством), другой — чтобы не было рядом блоков, одинаковых по форме и цвету (оперирование сразу двумя свойствами), третий — чтобы рядом не было одинаковых по форме, цвету и размеру блоков (оперирование одновременно тремя свойствами). Важно помнить, развивая мыслительные умения, что они, как и всякие другие умения, вырабатываются в процессе многократных упражнений. ***Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки***. На карточках условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер):

• цвет обозначается пятном;

• форма - контур фигур (круглый, квадратный, треугольный, прямоугольный,);

• величина - силуэт домика (большой, маленький).

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

***Представление системы учебных занятий***.

 ***Структура занятия:***

1. Знакомство со свойством фигуры .

2. Игры и упражнения на закрепление этого свойства.

3. Знакомство и работа с карточками.

4. Игровое упражнение с блоками «Цепочка», «Чудесный мешочек», «Домино».

***Основная цель занятий***: освоение свойств (по форме, цвету, размеру), развивать у детей мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение); познавательные процессы (восприятие, память, внимание, воображение); воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

***Основные задачи:***

* способствовать освоению детьми различать и правильно называть основные геометрические формы (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник);
* различать, называть фигуры по цвету;
* устанавливать размерные отношения между фигурами;
* обобщать фигуры по одному, двум, трём свойствам;
* кодировать и декодировать информацию;
* развивать логическое мышление, творческие способности;

 Занятия, обеспечивающие наглядность, системность и доступность. Режим занятий 1 занятие в неделю. Время проведения 20-25 минут

***Приемы работы с детьми.***

Для начала надо познакомить ребенка с блоками. Выложите перед ребенком набор и дайте ему вволю наиграться с детальками: потрогать, перебрать, подержать в руках. В процессе разнообразных манипуляций с блоками дети установят, что они имеют различную форму, цвет, размер. Заострять внимание детей на термине "блок" не имеет смысла. Ведь в восприятии ребенка блок прежде всего носитель формы, т. е. геометрическая фигура. Поэтому в общении с детьми целесообразнее пользоваться словом "фигура", хотя вполне допустимо и использование слова "блок.

*Проведение имитационной игры*.

 Затем детям предлагаются самые простые игровые задания.

1. *Выделить все блоки по какому-то одному из признаков (цвету, форме, размеру).*

Найдите, такую же фигуру, как эта по цвету.

Найдите такие же фигуры как эта по форме.

Найдите не такую фигуру, как эта по цвету (по форме, по размеру).

1. *Выделить блоки по двум признакам (цвету и форме, форме и размеру).*

Найдите все такие фигуры, как эта по цвету и форме (форме и размеру, по цвету, форме и размеру).

Найдите такие фигуры, как эта по цвету, но другой формы (такие же по форме, но другого размера).

Выделить все блоки одного цвета, но разной формы или одной формы, но разного размера, и.т.д.

1. *Построить длинный паровозик или «цепочку» в разных вариантах*.

 От произвольно выбранной фигуры постройте цепочку так, чтобы рядом не было фигур одинаковых по цвету и форме (форме и размеру).

1. *«Второй ряд».*

Выложить в ряд 4-5 фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другого цвета (формы, размера); такой же формы, но другого цвета (размера) и.т. д.

1. *«Домино».*

В этой игре одновременно может участвовать не более четырёх детей. Фигуры делятся между участниками поровну, и каждый делает по очереди свой ход. Если блок нужной формы отсутствует, ход пропускается. Ходить можно фигурами разного цвета (формы, размера) или фигурами одинакового цвета, но другого размера; такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера. Ход фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

1. *«Раздели фигуры».*

Для игры понадобятся игрушки: мишка, заяц. Разделите фигуры между мишкой и зайкой так, а) У мишки оказались все красные, зайцу достались все не красные;

б)У мишки оказались все круглые; зайцу достались все большие.

 Далее предлагаются более сложные варианты этой игры.

1. *Затем предлагаются игры и упражнения с блоками, где их свойства изображены на карточках.*

Когда ребенок, глядя на карточку, учится читать зашифрованный код. Карточки рассматриваются с детьми, уточняется, какие свойства обозначены на них. Рассматриваются с детьми и сами блоки, пользуясь карточками, называют имя каждого блока. В словаре детей появляются такие определения: «…это красный, большой, круглый блок».

 Игровые упражнения проводятся так: ребенку или группе детей предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. На карточке обозначен синий цвет, значит нужно найти все синие фигуры. Если ребенку показывается синее пятно и большой дом, нужно показать синюю большую фигуру или (отложить все синие и большие фигуры). Синее пятно, двухэтажный домик и силуэт круга– нужно показать синий большой круг или (отложить все синие и большие круги).

1. *Можно использовать игру «Все в ряд».*

Каждому ребёнку даётся карточку с восемью клетками, где в первой из них изображено свойство. Ребенок заполняет остальные клетки блоками соответствующего свойства.

9. В последующем дети осваивают слова и знаки обозначающие отсутствие свойства. Потребуются карточки, где обозначенное свойство будет перечёркнуто двумя линиями. Для усвоения слов: не красный, не круглый, небольшой, необходимы игры: «Помоги Незнайке». В этих играх требуется рассказать Незнайке о блоках, перевести в слова то, что обозначает карточка, научить Незнайку по-разному рассказывать про цвет, форму и так далее. Например, о желтом прямоугольном блоке можно сказать, что он не красный и не синий, по форме не круглый, не треугольный, большой (маленький).

*10. Последующая работа с детьми направлена на освоение детьми умений оперировать одновременно двумя свойствами*.

Начинать лучше с игры *«На свою веточку»,* разобраться где должны висеть: красные, круглые; треугольные, не жёлтые; квадратные не красные.

В игре *«Кто хозяин»* разложить блоки для сказочных персонажей в соответствии с указанными свойствами. Красная Шапочка не любит синие игрушки и не хочет играть с квадратными; Буратино нужны красные и треугольные и.т.д. После освоения предыдущих заданий у детей формируется умение обобщать одновременно по двум свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого: по наличию обоих заданных свойств, по их отсутствию, по наличию одного и отсутствию второго.

 Игра *«Чудесный мешочек».* Все фигурки складываются в мешок. Попросите ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или маленькие). Все фигурки опять же складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер, не вынимая из мешка.

Упражнения *«Найди лишнюю фигуру».* Выложите три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру).

*«Подбери недостающие фигуры».* Предлагаем таблицу из девяти клеток с выставленными в ней фигурами. Ребенку нужно подобрать недостающие блоки.

*«Угощение для медвежат».* В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат.. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое).

Печенье в лапах медвежат отличается только цветом.

В дальнейшем условие игры - отличие печенья по двум признакам - цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т. д. Печенье в лапах медвежат отличатся по цвету и форме.

Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному педагогом.

*Игры для старшего дошкольного возраста (5-7 лет)*: Варианты игр с логическими кубиками: «Садовники», «Рыбалка», «Строительство города»; «Украсим елку бусами»; «Архитекторы (детская площадка)»; «Логический поезд»; «Мозаика цифр», «Садовники».

 Используя блоки Дьенеша и логические кубики можно с детьми придумать много сценариев различных игр. Пусть, например, мы решили поиграть в «Садовников» и посадить красивые цветы на клумбах. Каждый «садовник» выбирает себе клумбу большой цветной круг и по очереди подбрасывает логические кубики. На клумбе у него будут расти: 3 больших, красных, не треугольных цветка. Возможно, клумба будет выглядеть так: большой красный круг, большой красный квадрат, большой красный прямоугольник. А затем наши цветы могут познакомиться, рассказать о себе, какие они (по цвету, форме, толщине), как они попали на клумбу, свои цветочные истории... Не обязательно подбрасывать все кубики, то есть выбирать блоки по 4-ем признакам и в определенном количестве. Сколько кубиков подбрасывать и какие, договариваемся с детьми заранее. В игре используются логические фигуры (3 свойства) и логические блоки (4 свойства).

**Использованные источники:**

 «Логические блоки Дьенеша». Развивающая игра для детей в возрасте от 3 до 7лет. ООО «Корвет» Россия, Санкт-Петербург.

«Давайте вместе поиграем» Комплект игр с блоками Дьенеша. (Под ред. Б.б.Финкельштейн. Санкт-Петербург. ООО «Корвет» 2001 год.

<http://doshkolnik.info>

<http://nsportal.ru>