

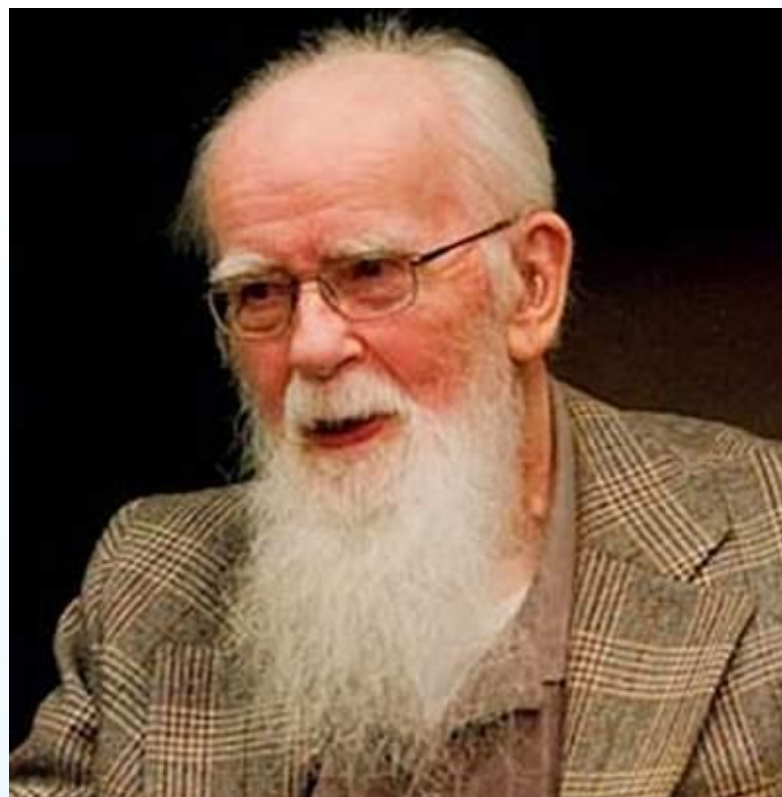
**«Использование блоков Дьенеша для
развития
логики-математических представлений
у детей дошкольного возраста»**



Автор игрового подхода к развитию детей, идея которого заключается в освоении детьми математики посредством увлекательных логических игр.

Золтан Пал

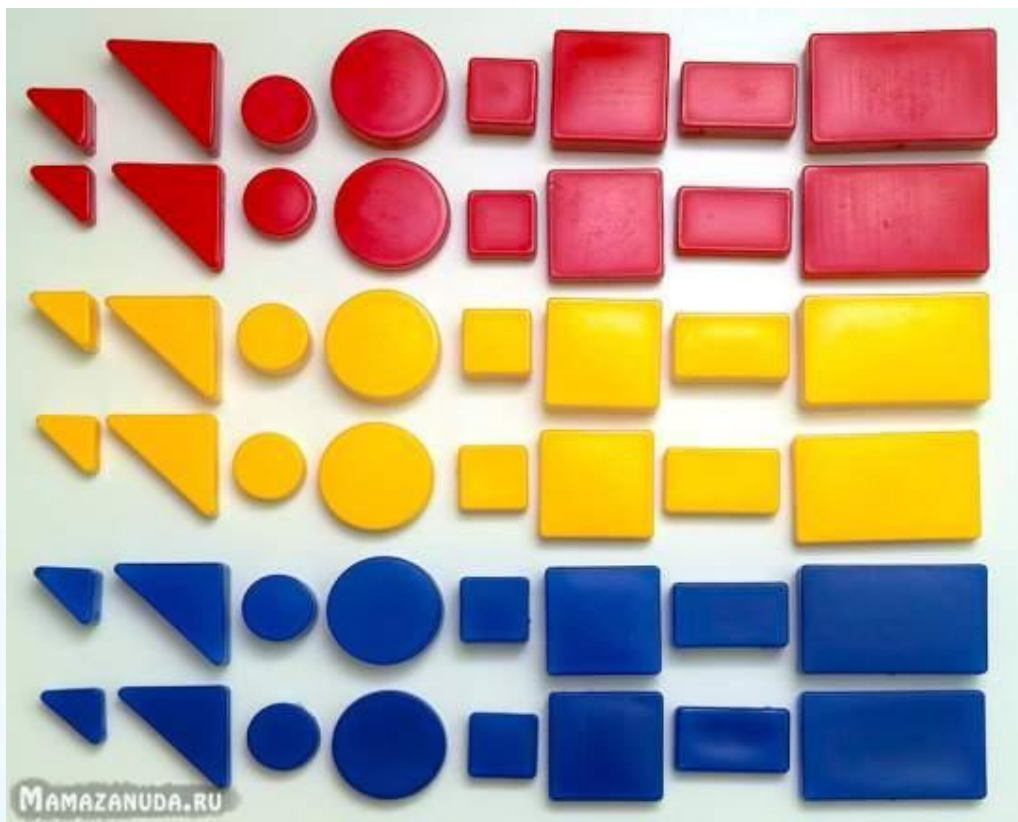
Дьенеш (1916—2014) - венгерский математик, психолог и педагог.



Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 блоков, характеризуется четырьмя свойствами:

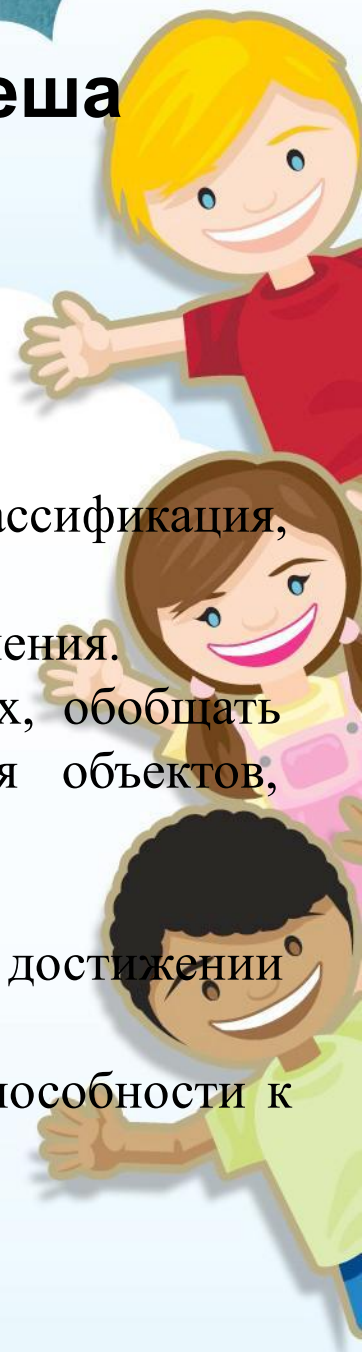
- четырех форм (треугольная, круглая, квадратная, прямоугольная);
- трёх цветов (красный, желтый, синий);
- двух размеров (большой, маленький);
- двух видов толщины (толстый, тонкий).

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры.



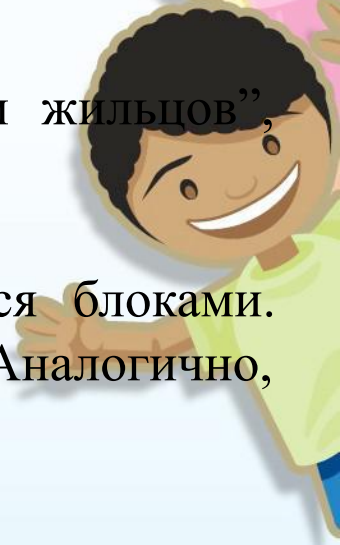
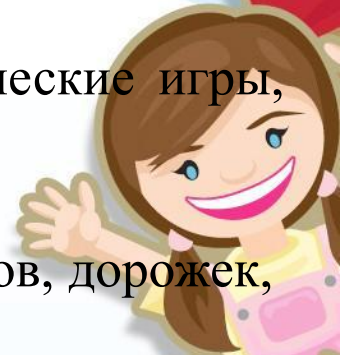
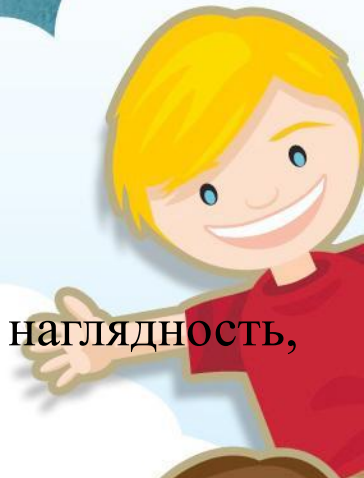
Игры с логическими блоками Дьенеша позволяют:

- 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.



ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ ДЬЕНЕША

- Занятия (комплексные, интегрированные), обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену деятельности.
- Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).
- В подвижных играх (предметные ориентиры, обозначения домиков, дорожек, лабиринтов);
- Как настольно-печатные (изготовить карты к играм “Рассели жильцов”, “Найди место фигуре”);
- В сюжетно-ролевых играх: “Магазин” - деньги обозначаются блоками. “Почта” - адрес на доме обозначается кодовыми карточками. Аналогично, “Поезд” - билеты, места.



Карточки с символами свойств

		КАРТОЧКИ СИМВОЛЫ СВОЙСТВ 24-25	

ЗНАКИ - СИМВОЛЫ

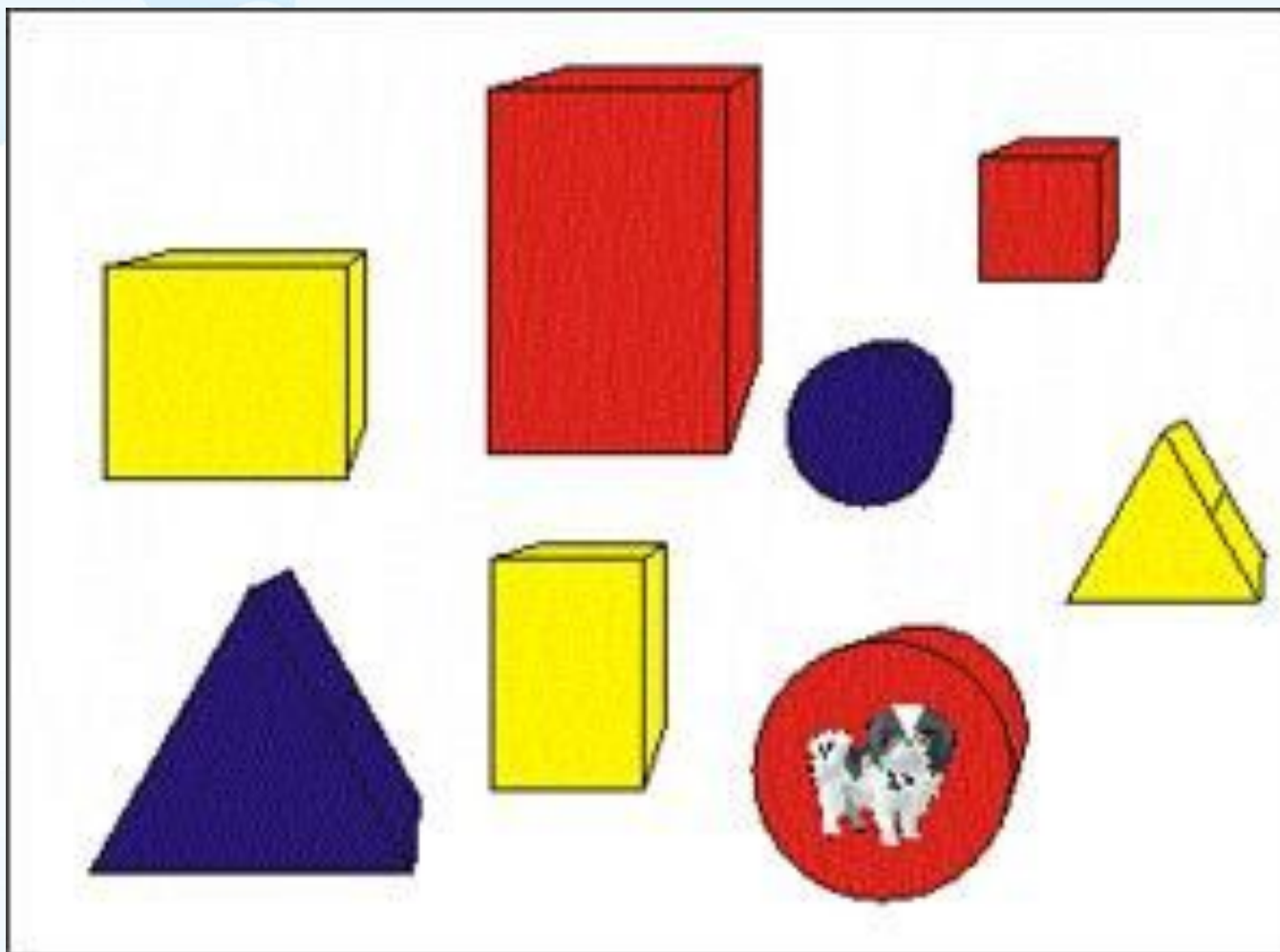
2

Наши любимые игры

«КОДОВЫЙ ЗАМОК» или «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»,
«ВЫЛОЖИ КАРТИНКУ»

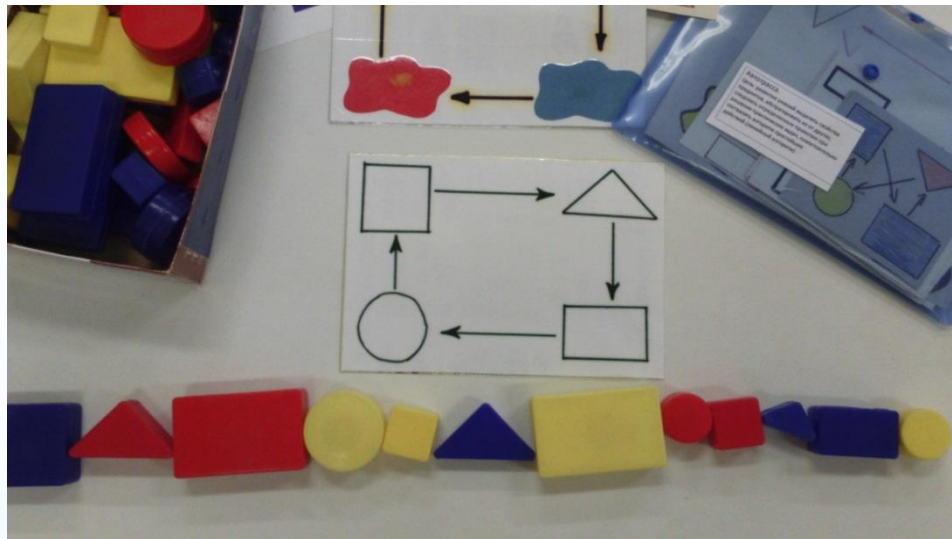


«Найди клад» или «Где спрятался щенок»

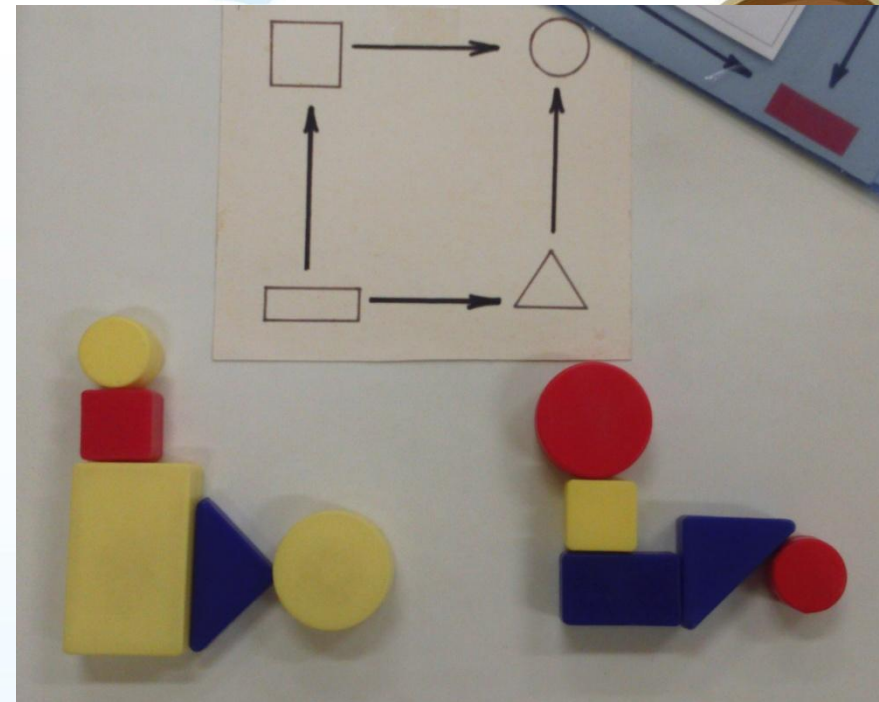


Игры на выявление и абстрагирование свойств

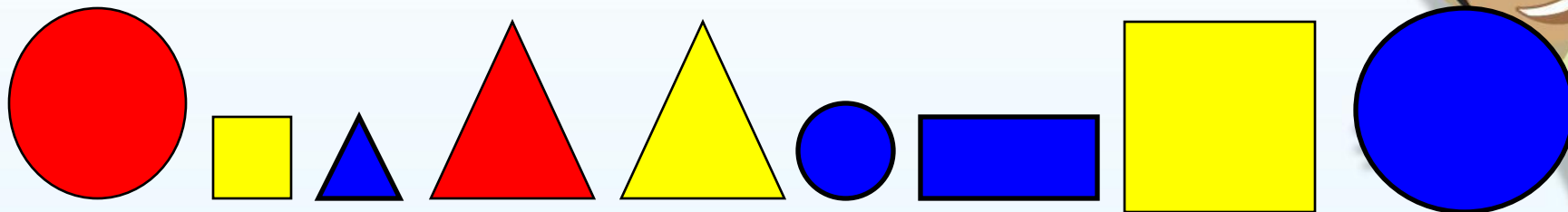
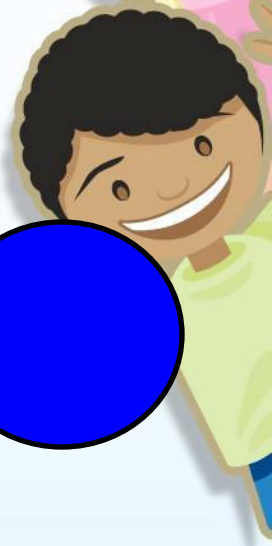
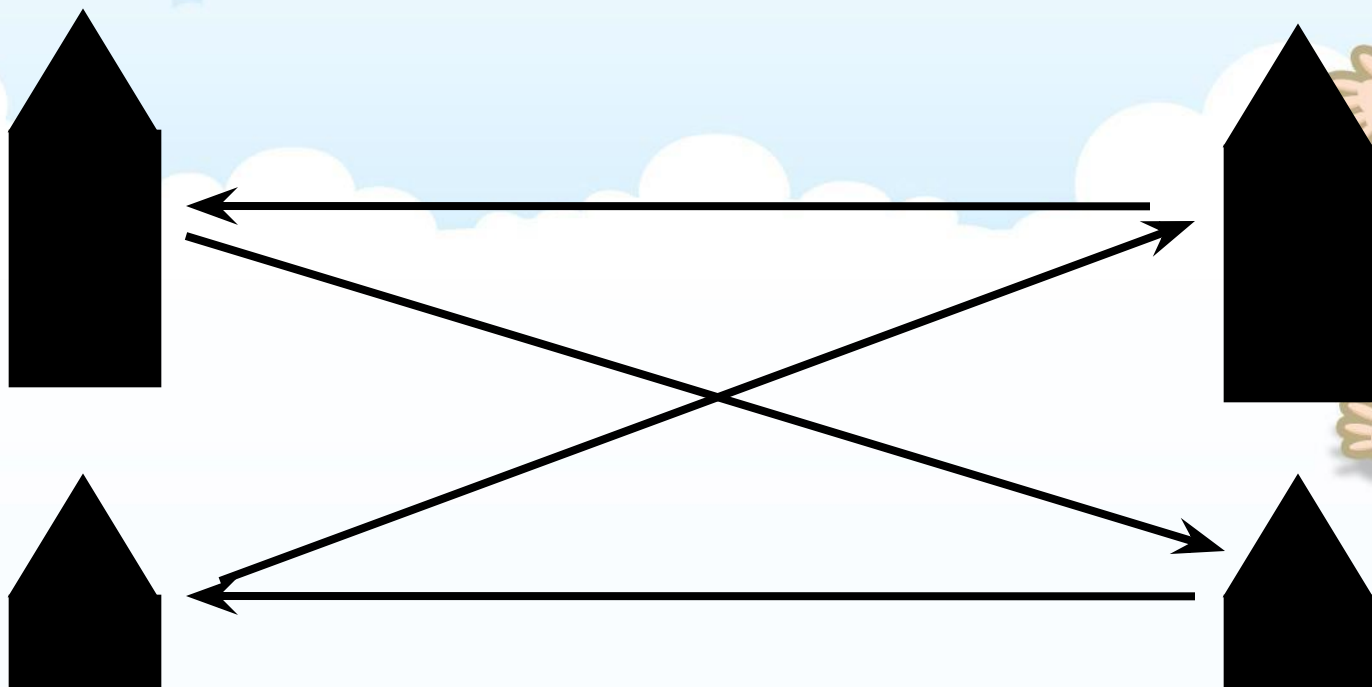
«Автотрасса»



«Необычные
фигуры»



«Построй дорожку»



«Цепочки»

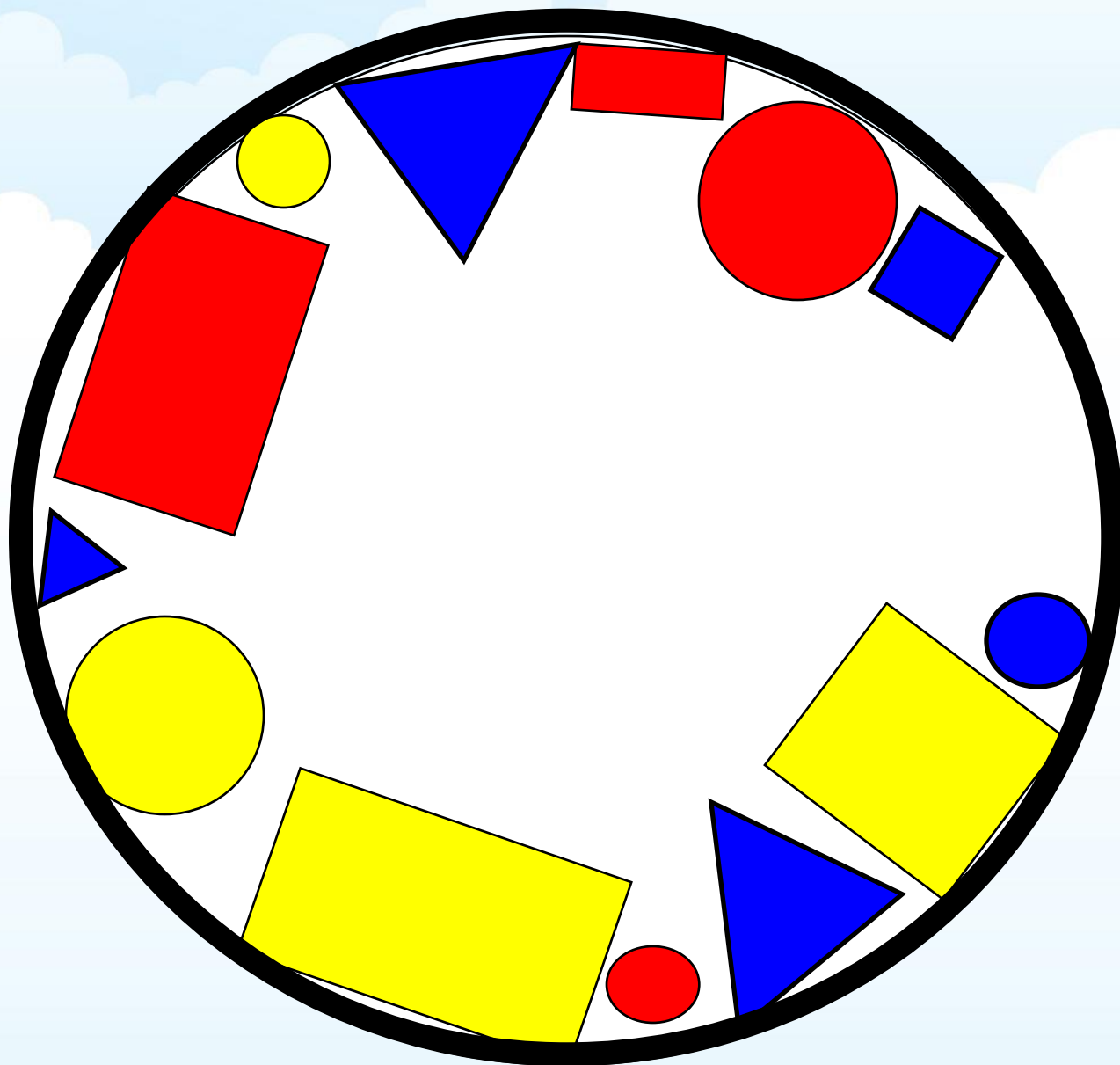
Варианты построения цепочки:

1. Чтобы рядом не было блоков одинаковых

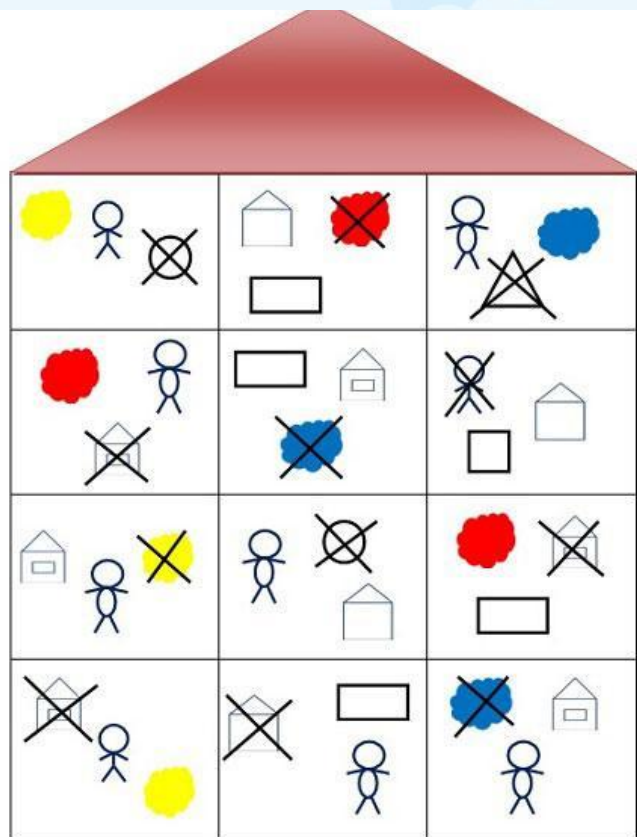
- 1.1. по форме ;
- 1.2. по цвету;
- 1.3. по размеру;
- 1.4. по толщине.
- 2.1. по цвету и форме;
- 2.2. по цвету и размеру;
- 2.3. по размеру и форме;
- 2.4. по цвету и толщине



1.1. Расставить блоки так, чтобы они не повторялись по форме.



Игры на умение сравнивать, классифицировать, обобщать



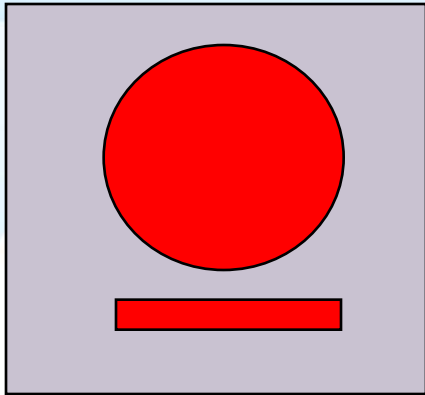
**Игра
«Засели домики»**

Игра «Найди фигуру»

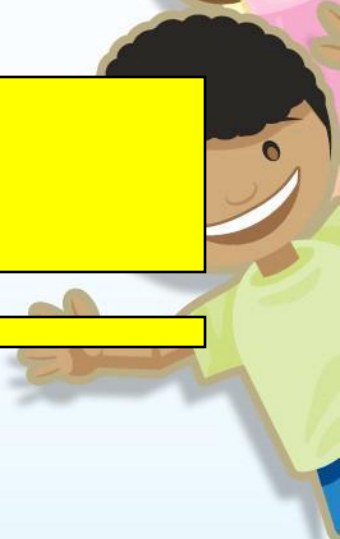
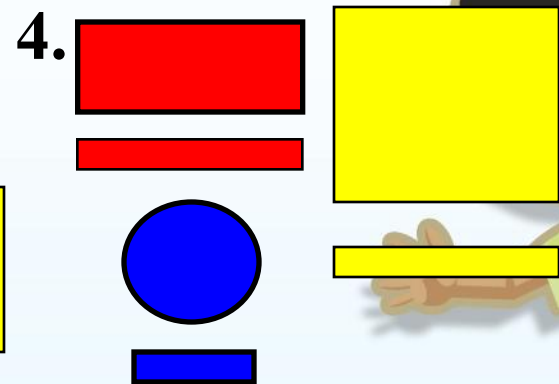
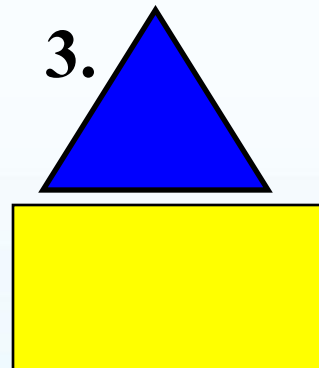
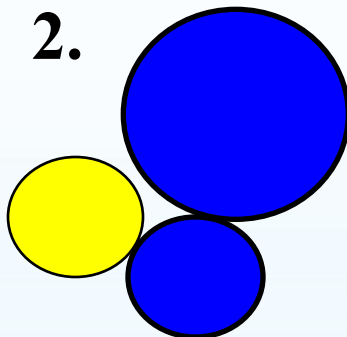
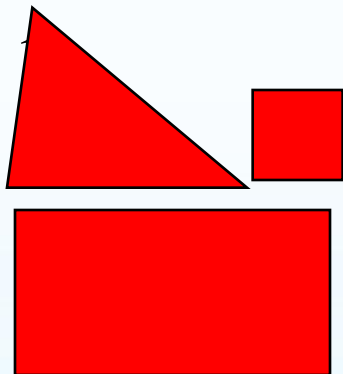


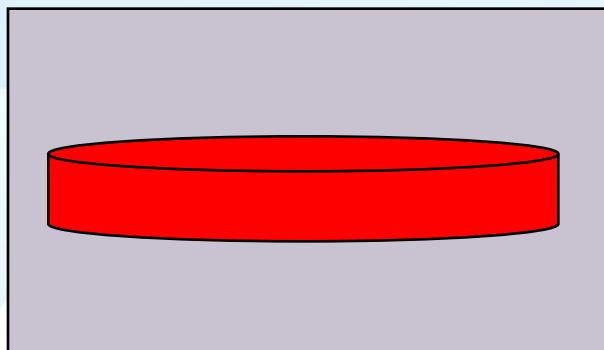


«Найди блок»



- 1. Найди блоки, которые такие как этот по цвету.
- 2. Найди блоки, которые такие как этот по форме.
- 3. Найди блоки, которые такие как этот по размеру.
- 4. Найди блоки, которые такие как этот по толщине.

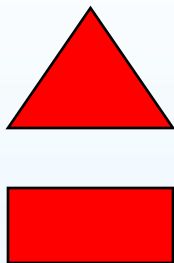




«Найди блоки»

- 1. Найди блоки, которые такие же как этот по цвету, но не такие по форме, толщине и размеру.
- 2. Найди блоки, которые такие же как этот по форме, но не такие по цвету, толщине и размеру.

1.



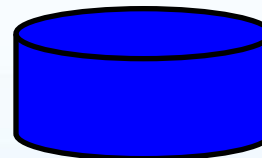
2.



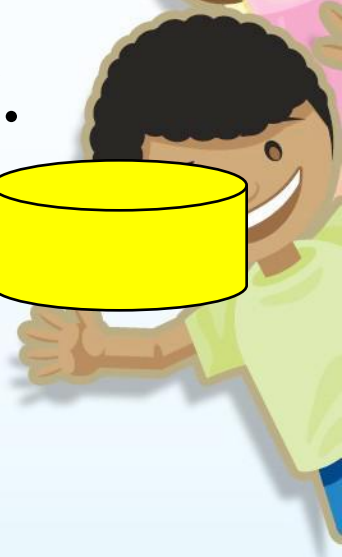
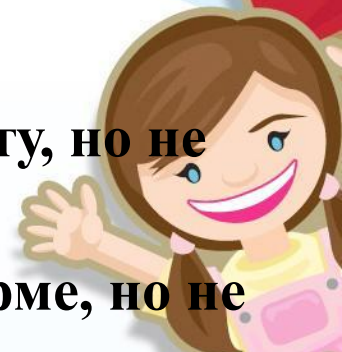
3.



4.

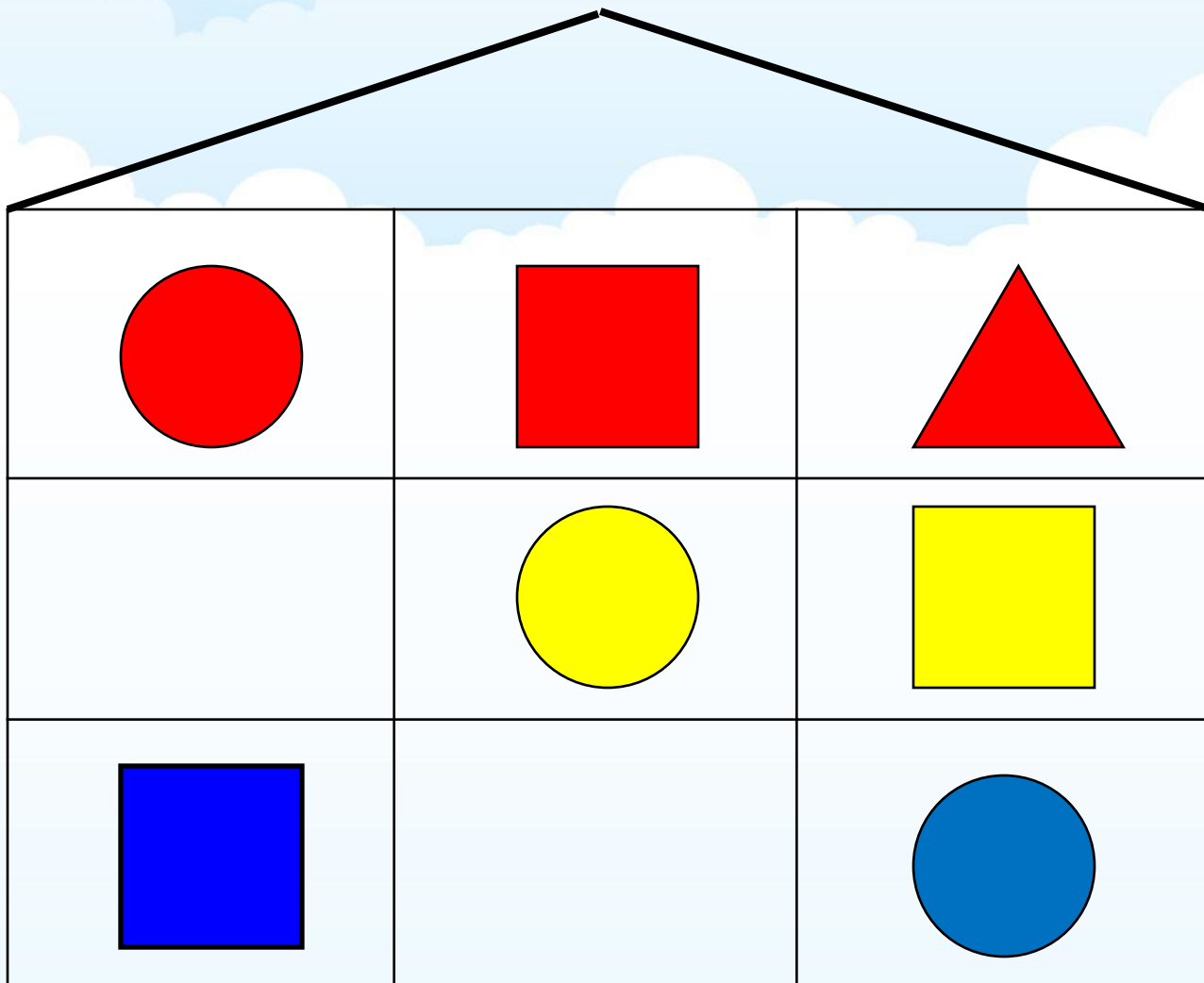


5.



«ДОМИК»

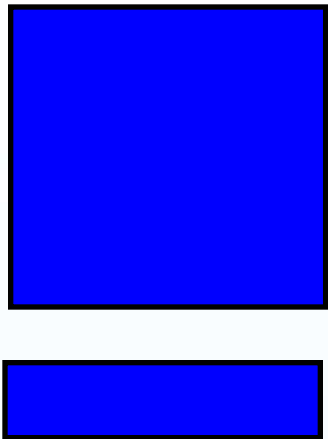
предложить таблицу из 9 клеток с нарисованными в ней фигурами (не во всех клетках). Ребенку нужно подобрать недостающие блоки.



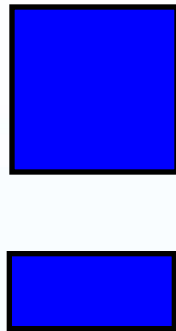
«Найди лишний блок»

Выложить несколько блоков. Ребенку нужно догадаться, какой из них лишний и по какому принципу (по цвету, по форме, по размеру, по толщине).

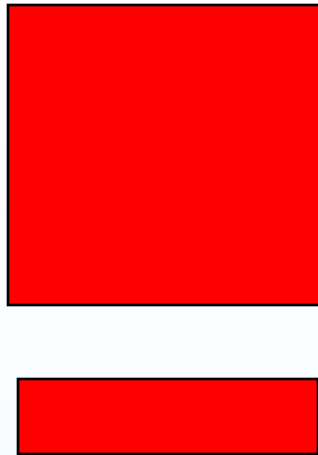
1



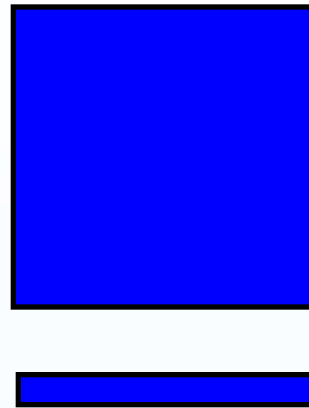
2



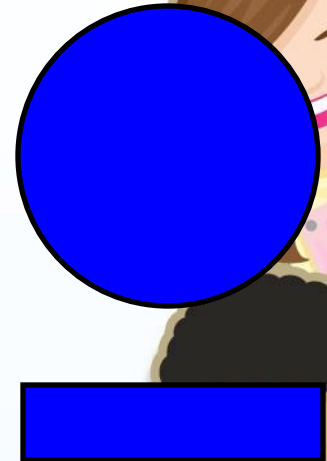
3



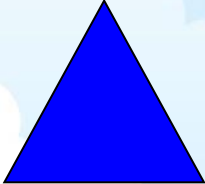
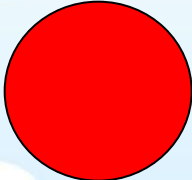
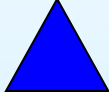

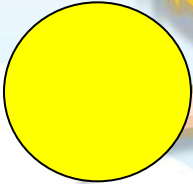








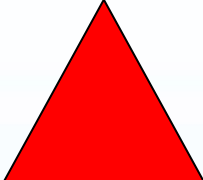








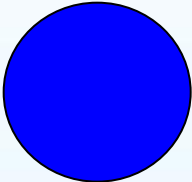

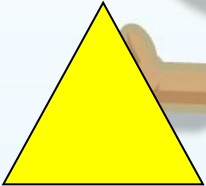
4

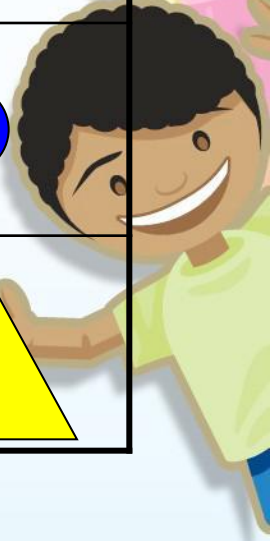
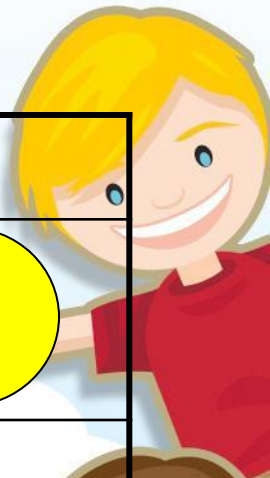


5



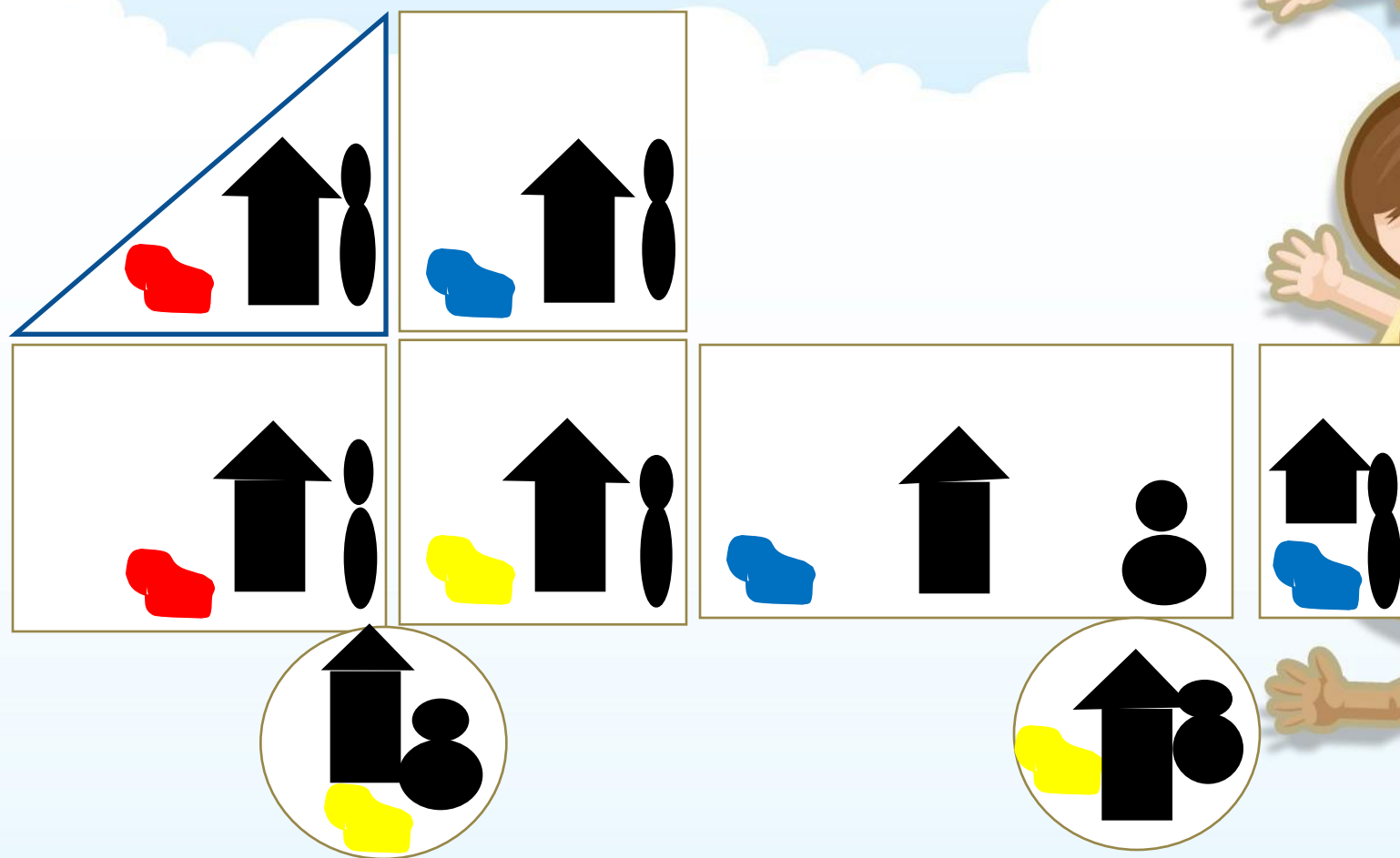
«Найди заданный блок»

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

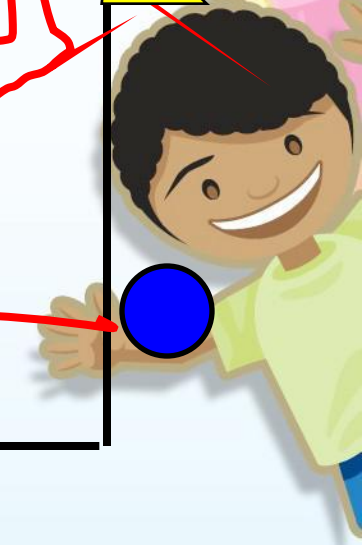
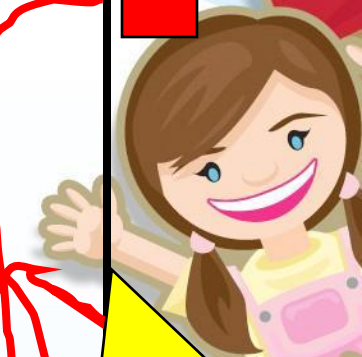
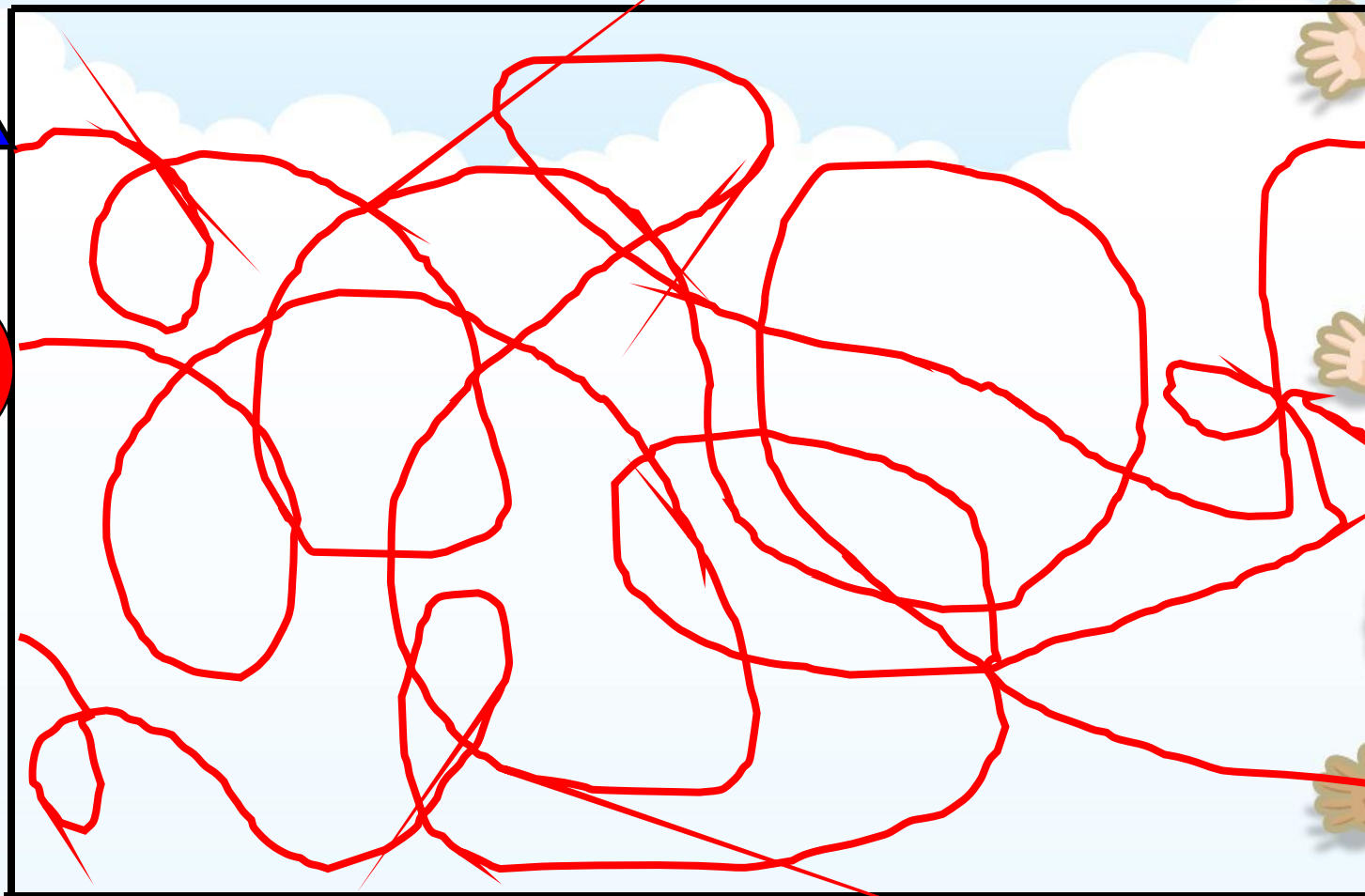
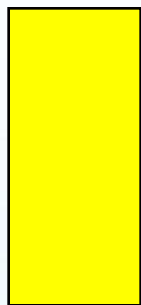
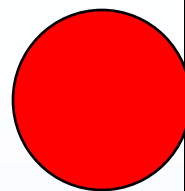
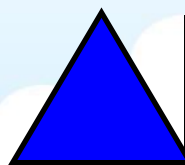


«Собери картинку по заданной схеме»

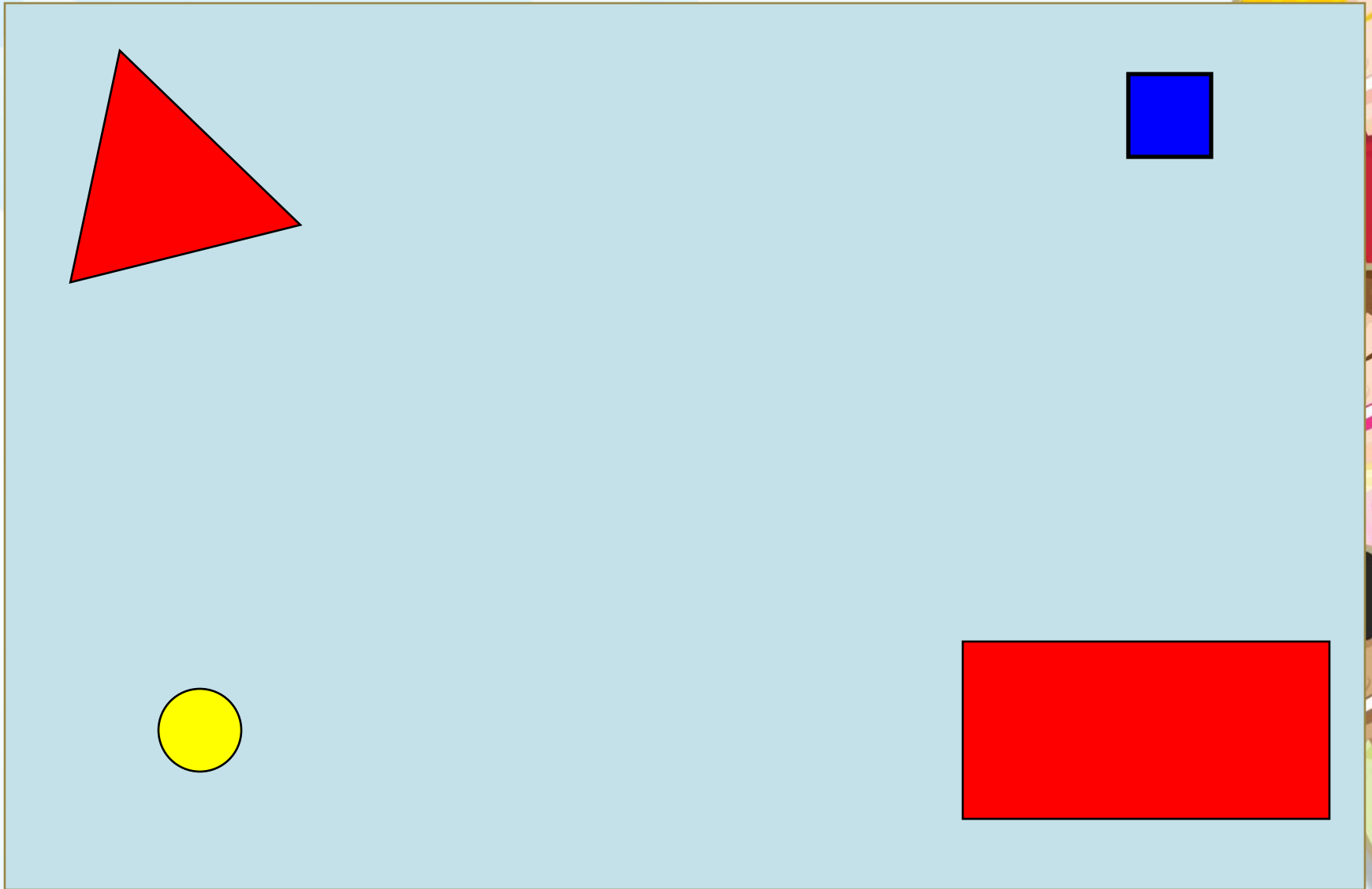
Транспорт «Камаз»



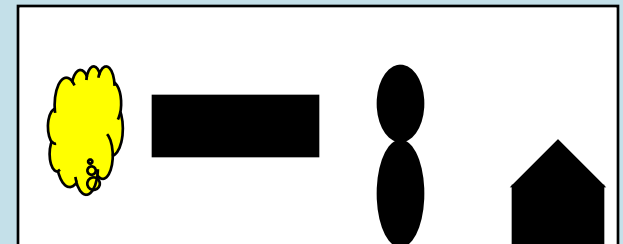
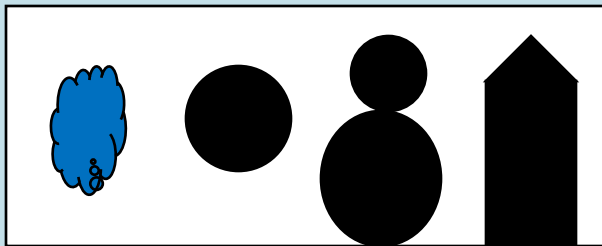
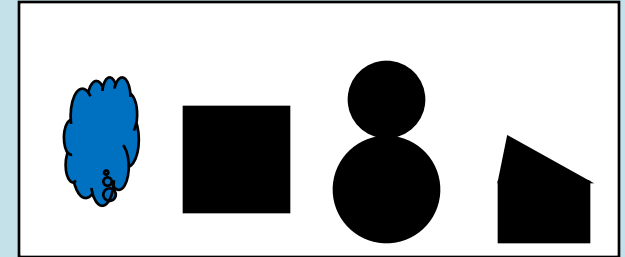
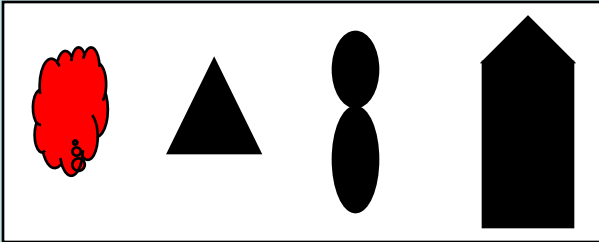
«Превращение блоков»



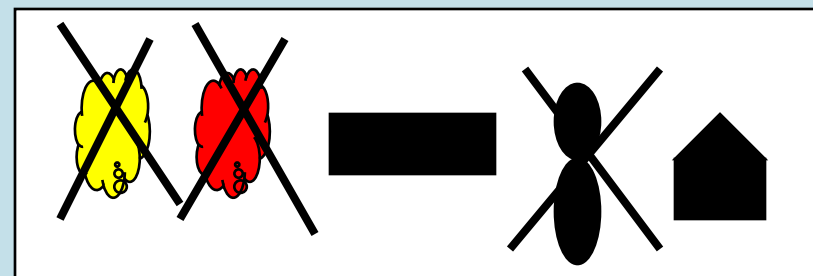
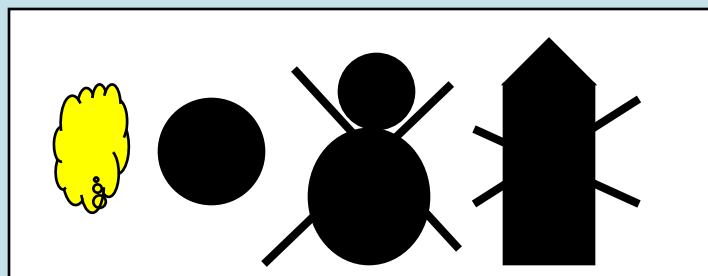
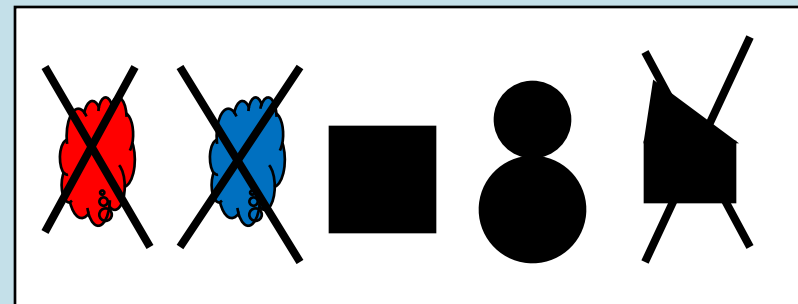
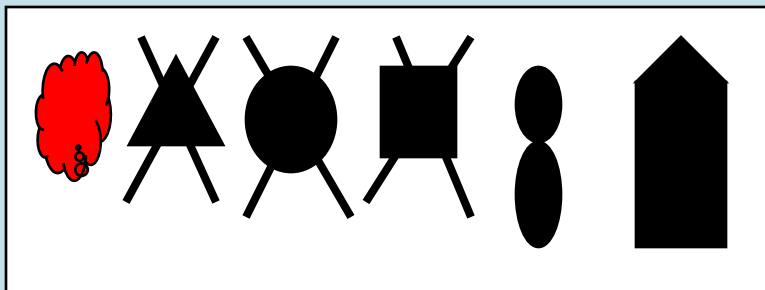
«Поставь заданный блок в заданный угол»



«Поставь блок в заданный угол»



«Поставь блок в заданный угол»



«Игра с одним обручем»

(2) Не красные

(2) Не красные

(1) Красные

(2) Не красные

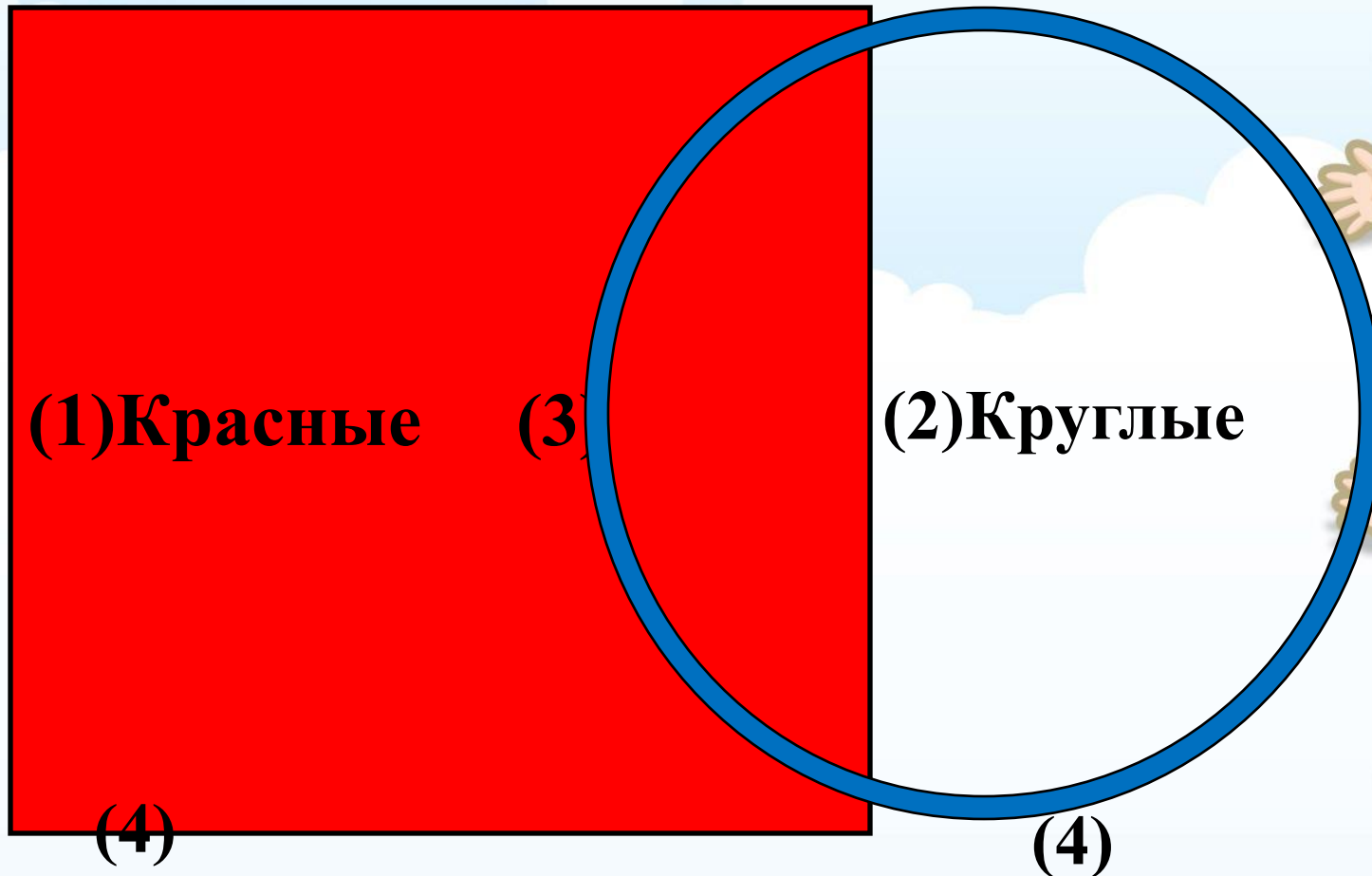
(2) Не красные

- Какие блоки внутри красного обруча.
- Какие блоки вне красного обруча.

Блоки надо назвать с помощью одного свойства – цвета.

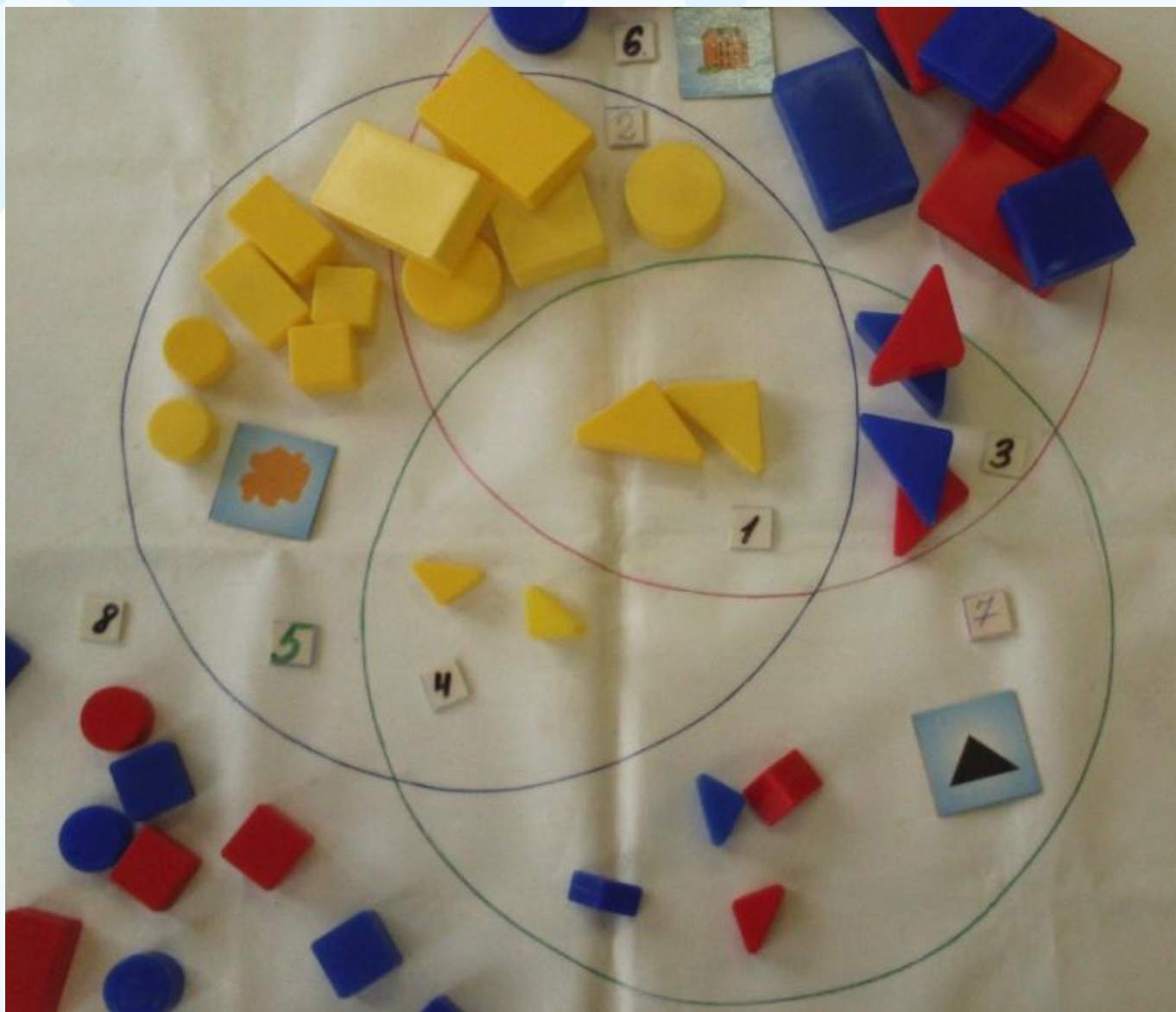


«Раздели блоки. Игра с двумя обручами»



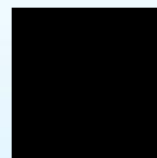


«Раздели блоки. Игра с тремя обручами»

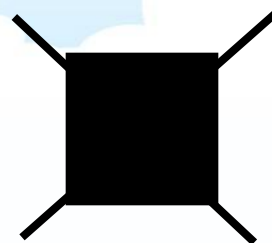


«Помоги сказочным героям разделить блоки»

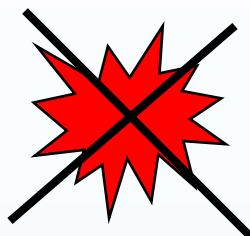
• Незнайка - 4



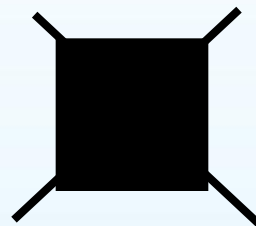
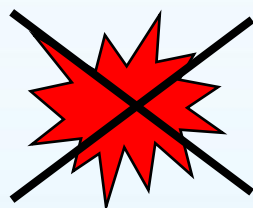
• Дюймовочка - 12



• Буратино - 8



• Мальвина - 24



Мозаика цифр

ЧЕЛОВЕК

КЛОУН

ЛОДОЧКА


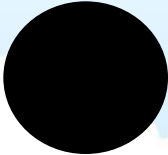


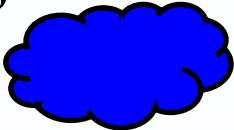
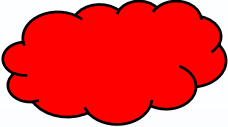
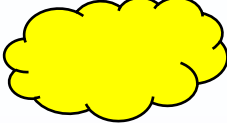
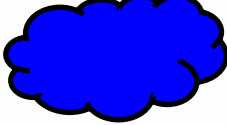
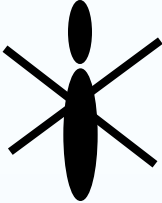


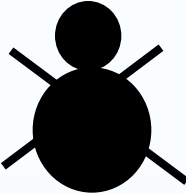

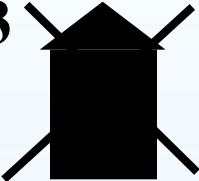

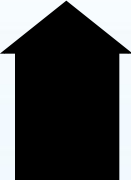
ГРУЗОВИК

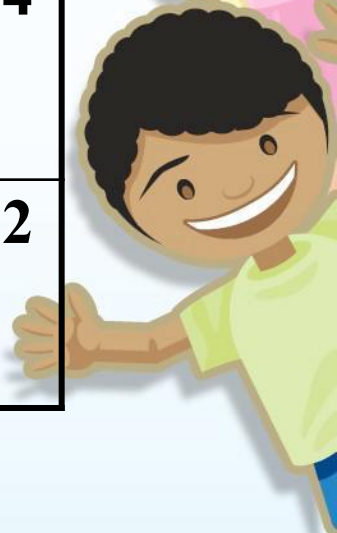
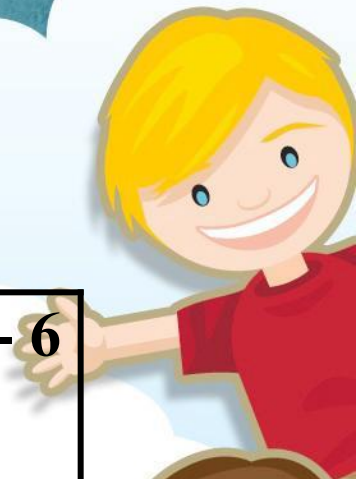
МОЗАИКА ЦИФР 32

6-4	5-3	3+3
6-3	7-3	7-5
6-2	6-2	6-3
6-4	6-2	6-4
6-3	7-1	6-2
7-3	6-4	5-3
1+5	1+2	5-4

МОЗАИКА ЦИФР 29

«Поиск драгоценных камней»

4 	6 	5 	3 	10 - 6
5 	0 	8 	2 	8 - 8
3 	7 	1 	5 	3 + 4
2 	3 	6 	4 	4 + 2



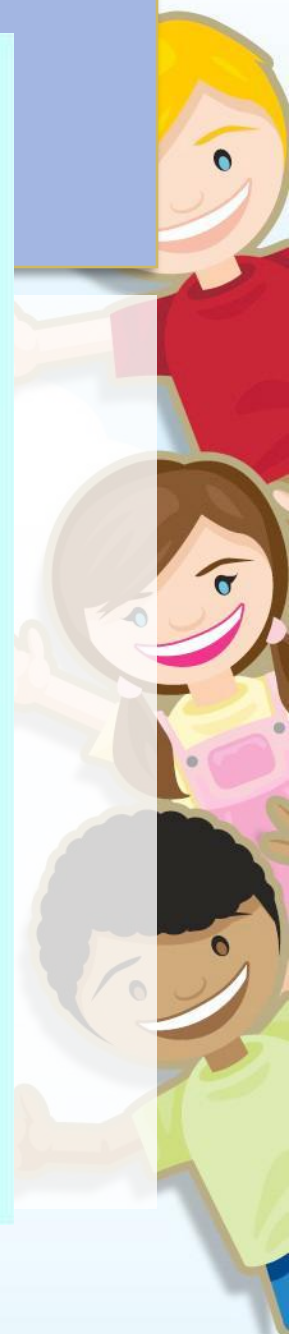
ПОСОБИЕ «ДАВАЙТЕ ПОИГРАЕМ»



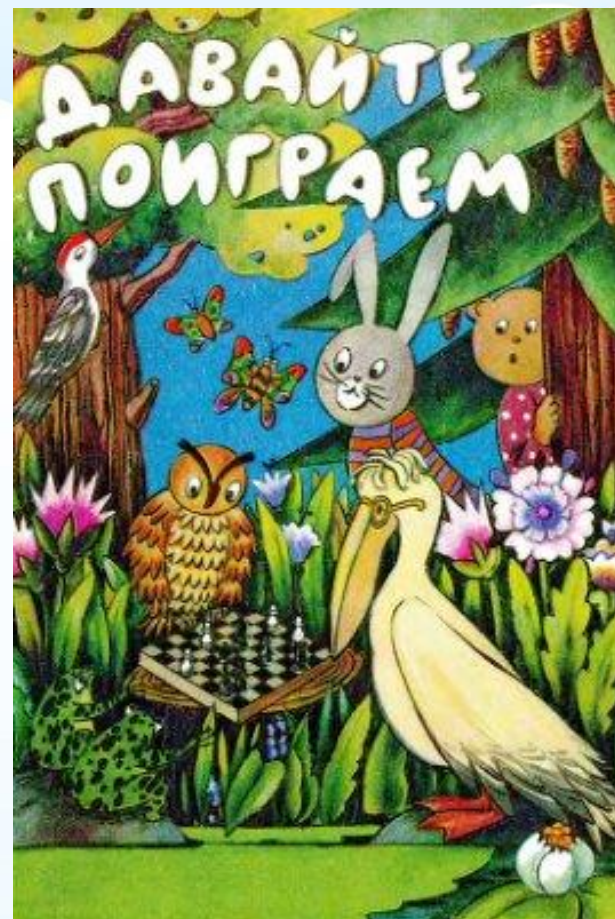
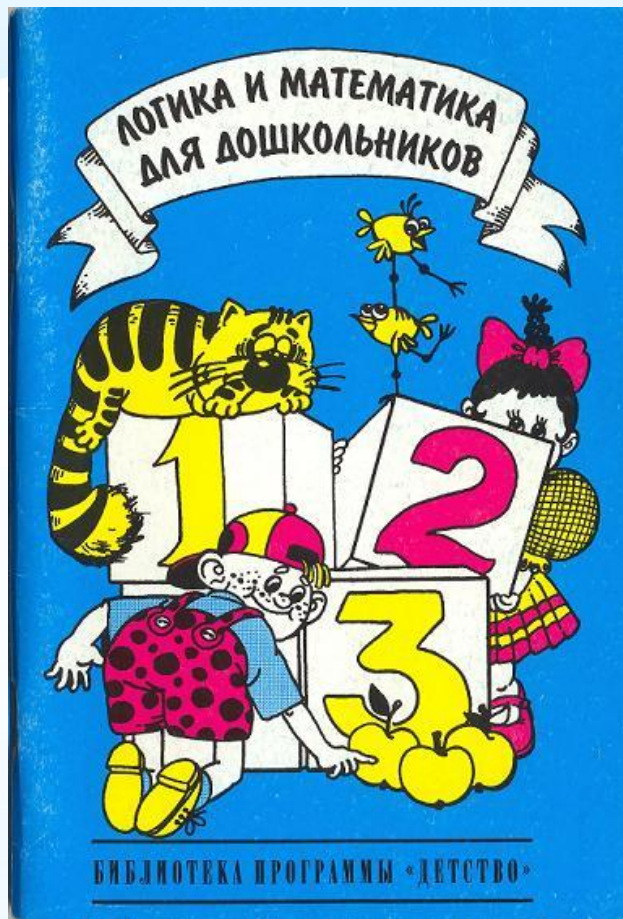
Альбомы для детей 2-4 лет



Альбомы для детей 5-8 лет



Методическая литература

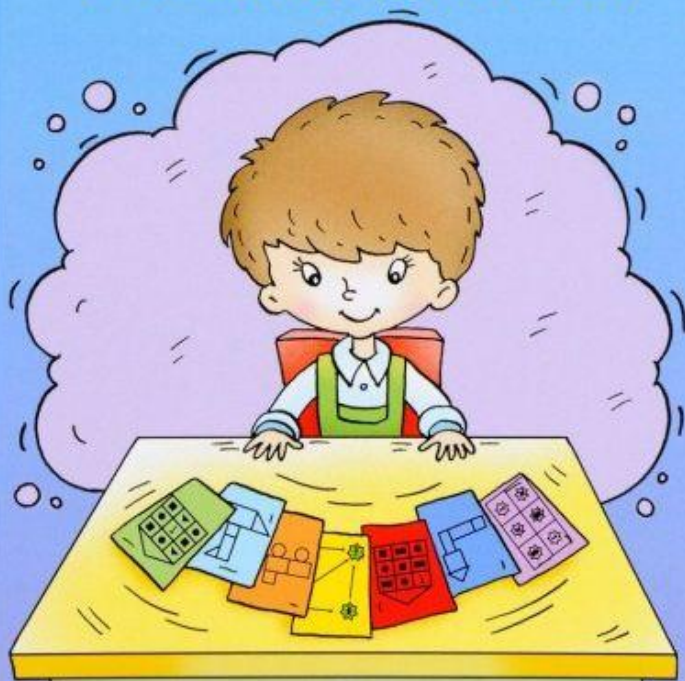


РАЗРАБОТАНО
В СООТВЕТСТВИИ С
ФГОС

Н. И. Захарова

ИГРАЕМ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ ДЪЕНЕША

УЧЕБНЫЙ КУРС ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ



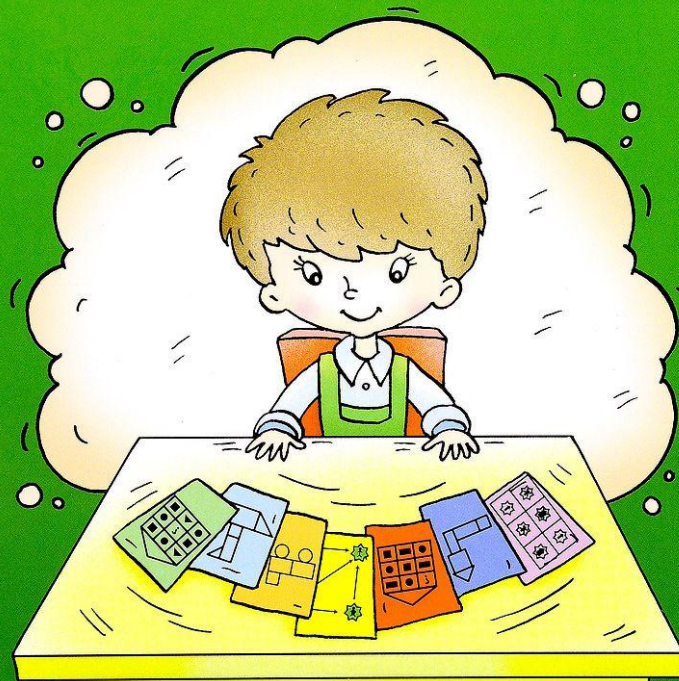
ДЕТСТВО-ПРЕСС
ozon.ru

РАЗРАБОТАНО
В СООТВЕТСТВИИ С
ФГОС

Н. И. Захарова

ИГРАЕМ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ ДЪЕНЕША

УЧЕБНЫЙ КУРС ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ



ДЕТСТВО-ПРЕСС
ozon.ru



Спасибо за внимание!

