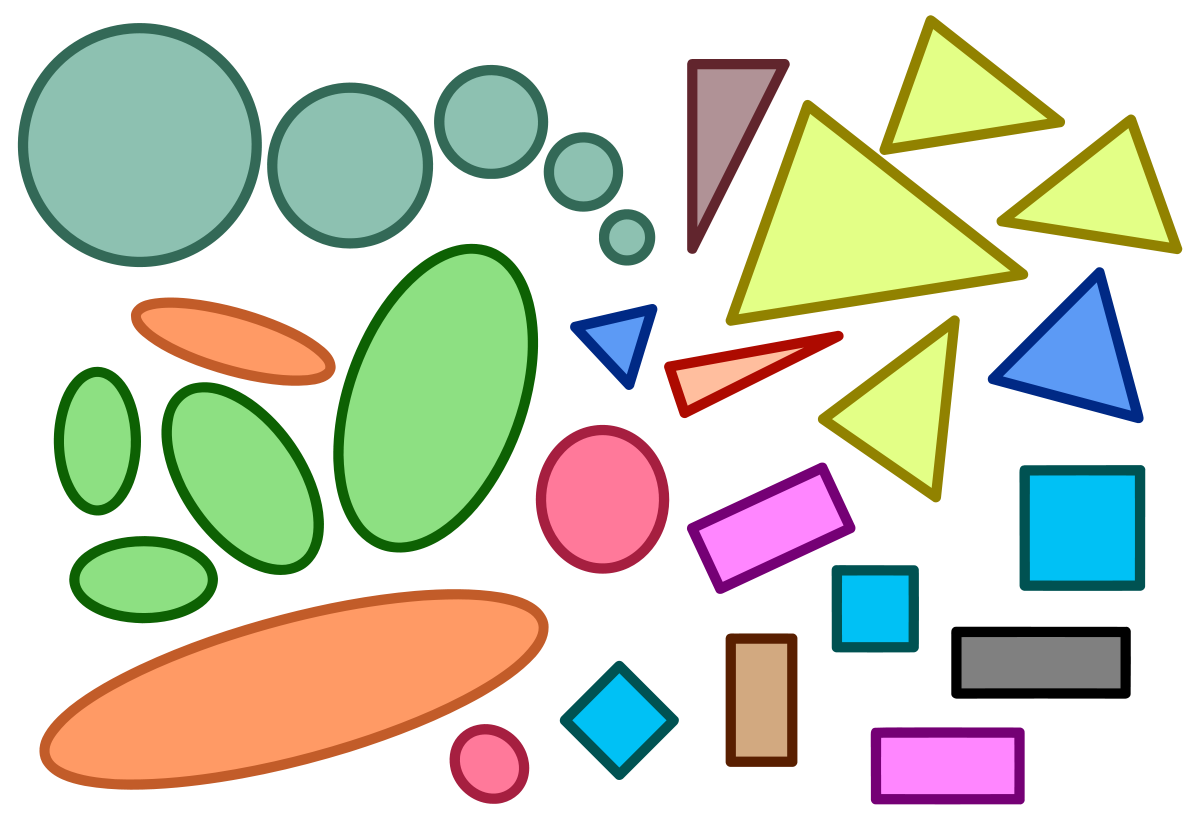
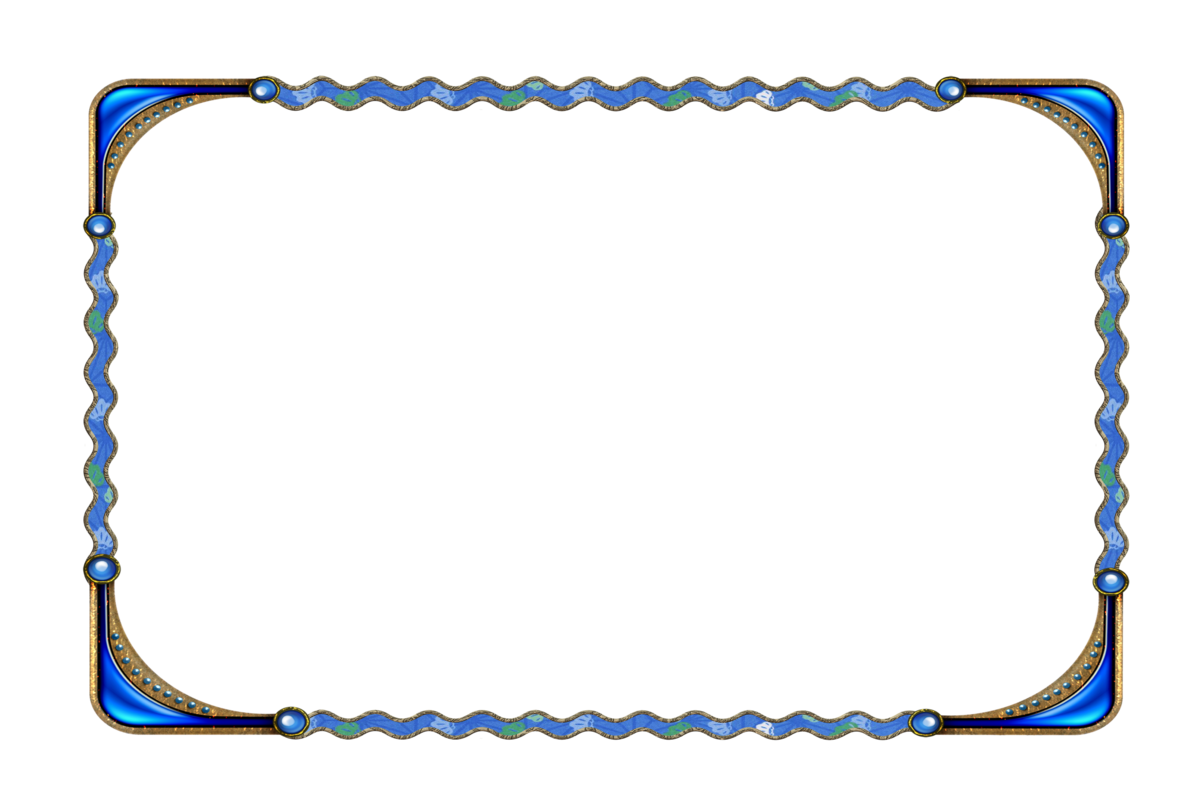


Консультация для педагогов

**Знакомство с логическими блоки Дьенеша, играми и альбомами**



Самым распространенным развивающим материалом данной методики являются **логические блоки**, они успешно применяются в дошкольных учреждениях и так же прекрасно подходят для домашних занятий с ребенком. Что же это за **блоки**?

Могут быть изготовлены из разных материалов, самым бюджетным является изделия из пищевого пластика. В своей **работе** я использую именно такие наборы. На первый взгляд может показаться, что **логические блоки Дьенеша** – это обычный набор геометрических тел или строительных **блоков**. В действительности же это гораздо больше, чем просто строительный материал. Это целый кладезь игр на развитие **логического**, математического и пространственного мышления!

Пособие состоит из 48 объемных геометрических фигур, и главная особенность набора в том, что ни одна из фигур в нем не повторяется! Все **блоки** отличаются между собой по четырем свойствам: форма, цвет, размер, толщина. Такой набор характеристик позволяет предложить малышу много интересных аналитических задач на сравнение, обобщение, классификацию.

Данный комплект подходит для детишек от 2 лет, к нему прилагается инструкция и альбом с заданиями.

Для начала надо познакомить малыша с фигурами и дать ребенку в пользование не весь набор, а его часть. Далее, по мере его интереса добавлять фигуры.

Нужно запастись терпением. Они могут изначально ему не понравиться. Теория **Дьенеша** расчитана именно для детей раннего возраста, а потому с учетом их развития и всех других особенностей. Поэтому просто нужно запастись терпением и настойчивостью.

Альбомы

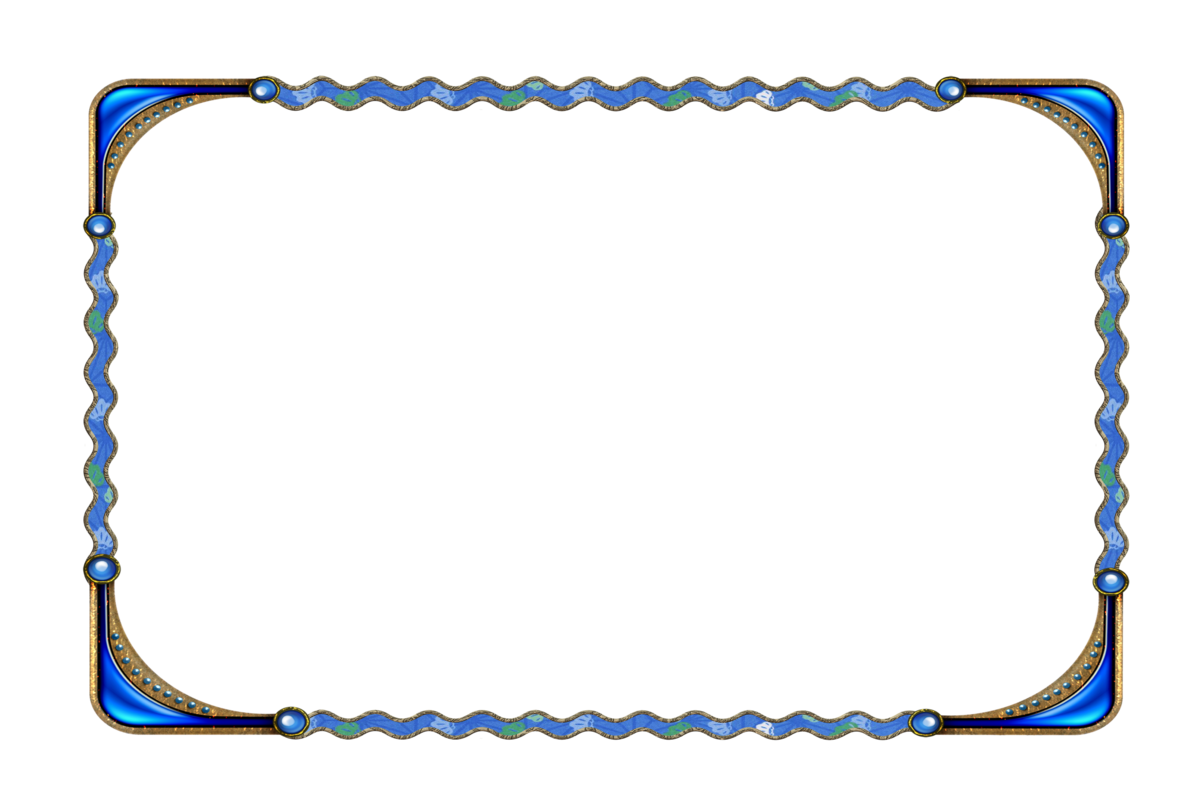
Альбомы для занятий разбиты по возрастам: сначала ребенок выкладывает **блоки прямо в альбоме**, в котором указано какого цвета и формы, затем уже, когда ребенок станет постарше, можно выкладывать на столе, опираясь на шабло

н в альбоме.

Для детей в возрасте 2- 3 лет для знакомства и первичного обучения, подойдут такие пособия:

*«****Блоки Дьенеша****для самых маленьких 2-3 года»*.

*«Маленькие****логики****»*

 *«Лепим нелепицы с 4 лет»*

Для детей постарше:

*«Поиск затонувшего клада для старших 5-8 лет»*.

*«Спасатели приходят на помощь 5-8 лет»*.

*«Давайте вместе поиграем»* *(игры для разных возрастов)*.

Достоинства и недостатки метода

Если приучить малыша к ежедневным не длительным занятиям с двух лет, то ребенок потом втянется, и будет играть дольше, это я на своем опыте убедилась. Так и случилось, сейчас ребята моей группы берут коробочки с **блоками** и самостоятельно занимаются. Но на самом деле, ребята играют, иногда отвлекаясь от заданий.

Занятия с **логическими блоками** развивает у ребенка **логическое мышление**, математические способности, стимулирует развитие речевых навыков. Ребенок учится сравнивать, анализировать, экспериментировать, визуализировать, обобщать и разделять предметы по признакам и быстро выучит геометрические фигуры. Так как сюжет игровой, то развивается воображение и фантазия. Способствует развитию творческих способностей.

Явных недостатков я не нашла, лишь исходя их темперамента ребенка занятия могут наскучить ему, в этом случае мы откладываем занятия, и через некоторое время снова к ним возвращаемся. Это отличный материал для индивидуальной **работы**!

**Игры** с **блоками Дьенеша**

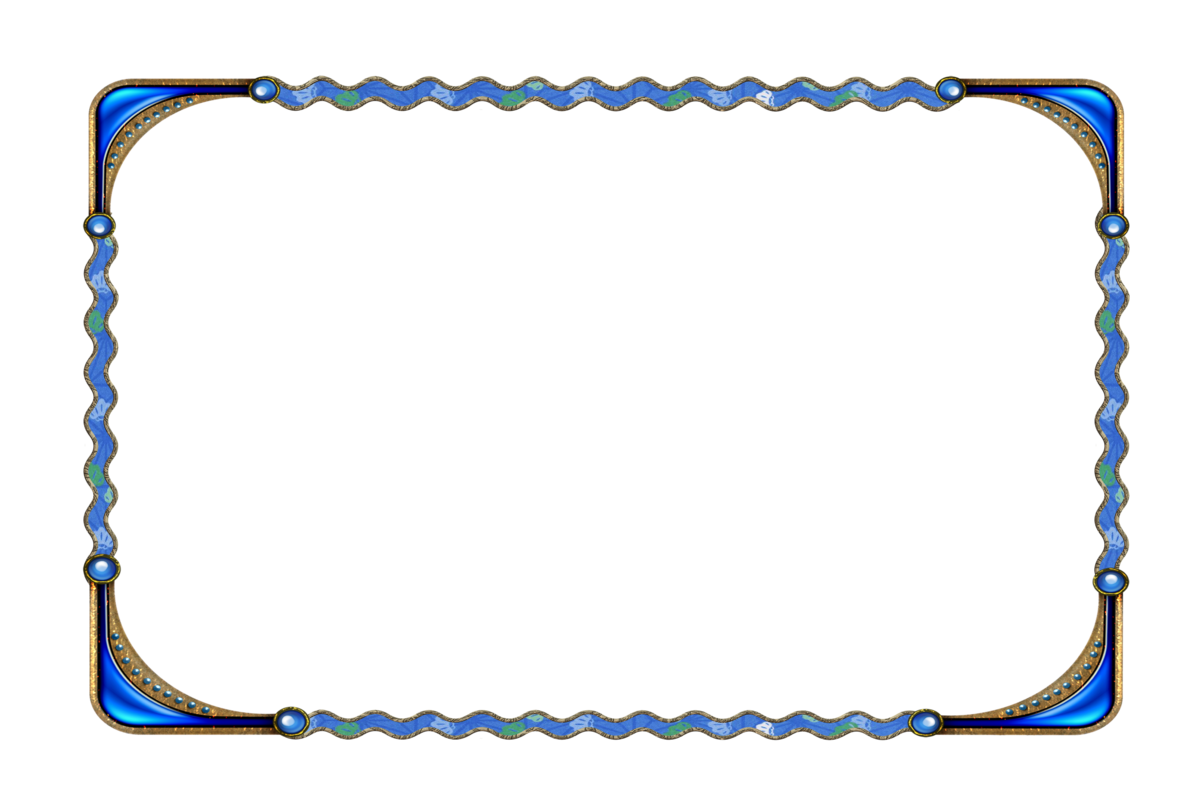
Сортируем **блоки** по наличию одного признака

Важно научить ребенка выделять и узнавать отдельные свойства фигур. Во время первых игр акцентируйте внимание ребенка только на каком-то одном свойстве, например, цвет или форма.

Рассадите перед малышом две игрушки, например: Машу и Мишку и скажите, что Маша любит треугольные печеньки (печеньками будут **логические блоки Дьенеша**, а Мишка прямоугольные. Пускай малыш разделит фигуры между игрушками соответственно их предпочтениям.

**Аналогично** сортировать фигуры можно и по цвету, размеру, толщине. Свойство толщины, как правило, ребенку дается труднее всего, поэтому заниматься им необходимо в последнюю очередь.

Сортируем фигуры по наличию двух признаков

Когда малыш будет хорошо справляться с предыдущим заданием, попробуйте добавить еще одно свойство для сортировки.

На этот раз фигуры могут быть семенами, которые нужно рассадить по грядкам. На одну грядку сажаем все красные и большие семена, а на вторую – синие и треугольные.

**«Находим лишнее»**

Разложите перед малышом 4-5 **блоков**. В ряду один лишний – он может отличаться цветом, формой. Малыш должен объяснить, почему он думает, что эта фигура лишняя.

***«Покажи»***

Попросите малыша показать – не круг и не квадрат, не синий и не толстый **блок**, не круглый и не красный и т. п.

***«Угадай- ка»***

Спрячьте одну фигуру. Ребенок должен угадать, какой именно **блок спрятан**, он задает наводящие вопросы, ответ на которые только *«да»* или *«нет»*. Например, ребенок спрашивает – эта фигура квадратная? Нет. Вместе убираете все квадратные формы. – Она красная? Нет. Убирает красные.

Сортируем **блоки с использованием логических карточек**

Следующий шаг – это развитие умения кодировать и декодировать информацию о фигурах с помощью **логических символов**. То есть, если до сих пор вы задавали ребенку условия для сортировки словами, то теперь малыш будет учиться устанавливать взаимосвязь между свойством **блока** и его графическим изображением.

Для такого варианта игры используют **логические** карточки со следующими обозначениями:

, , - синий, красный, желтый **блок**

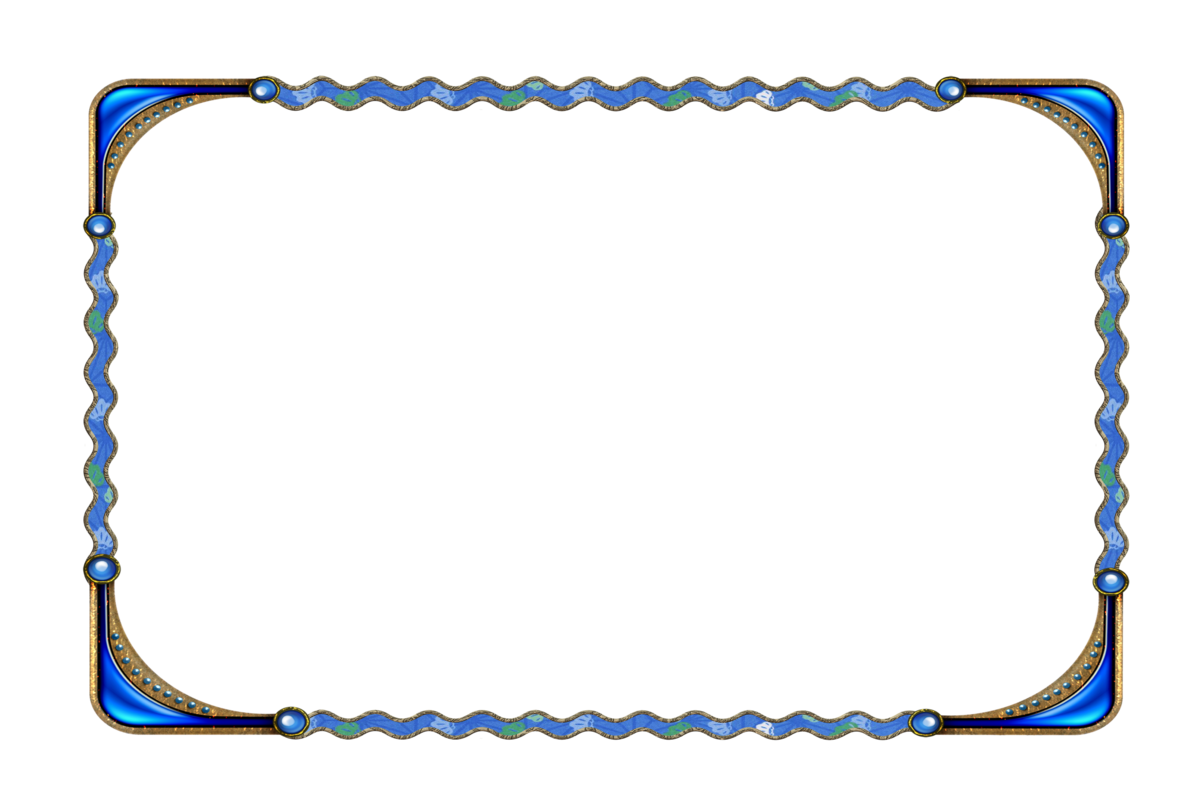
, - большой и маленький **блок**

, - толстый и тонкий **блок**

, ,, — **блок** соответствующей формы

Карточки с перечеркнутыми изображениями указывают на отрицание какого-либо свойства. Например, - не синий, - не круглый, - не толстый, - не большой и т. д.

В комплекте **блоков Дьенеша таких карточек нет**. Я сделала их самостоятельно. Вводить **логические** карточки в игру надо постепенно, объясняя ребенку, что значит тот или иной символ.

 Например, предложить малышу рассортировать фигуры на две группы (не забывая обыгрывать задание, **блоки** могут стать пассажирами, которых нужно рассадить в две разные машины). Для каждой группы поставить одну или две **логических карточки**. К примеру, рядом с одной группой поставить красную карточку и треугольник (значит сюда нужно подобрать все красные треугольные фигуры, рядом с другой – карточки с кругом и маленьким домиком *(подбираем маленькие круглые фигуры)*.

Подбираем карточки к соответствующим фигурам

Попробуйте и обратное задание. Сначала вместе рассортируйте **блоки** по какому-то словесному условию. Допустим, предложите расселить все фигуры по двум домикам *(толстые в один домик, тонкие – в другой)*. После того, как ребенок справится с заданием, предложите *«подписать»* каждый домик карточкой, чтобы жильцы не перепутали свои домики. Помогите малышу выбрать подходящие карточки из нескольких предложенных.

Сортируем **блоки** по отсутствию одного признака

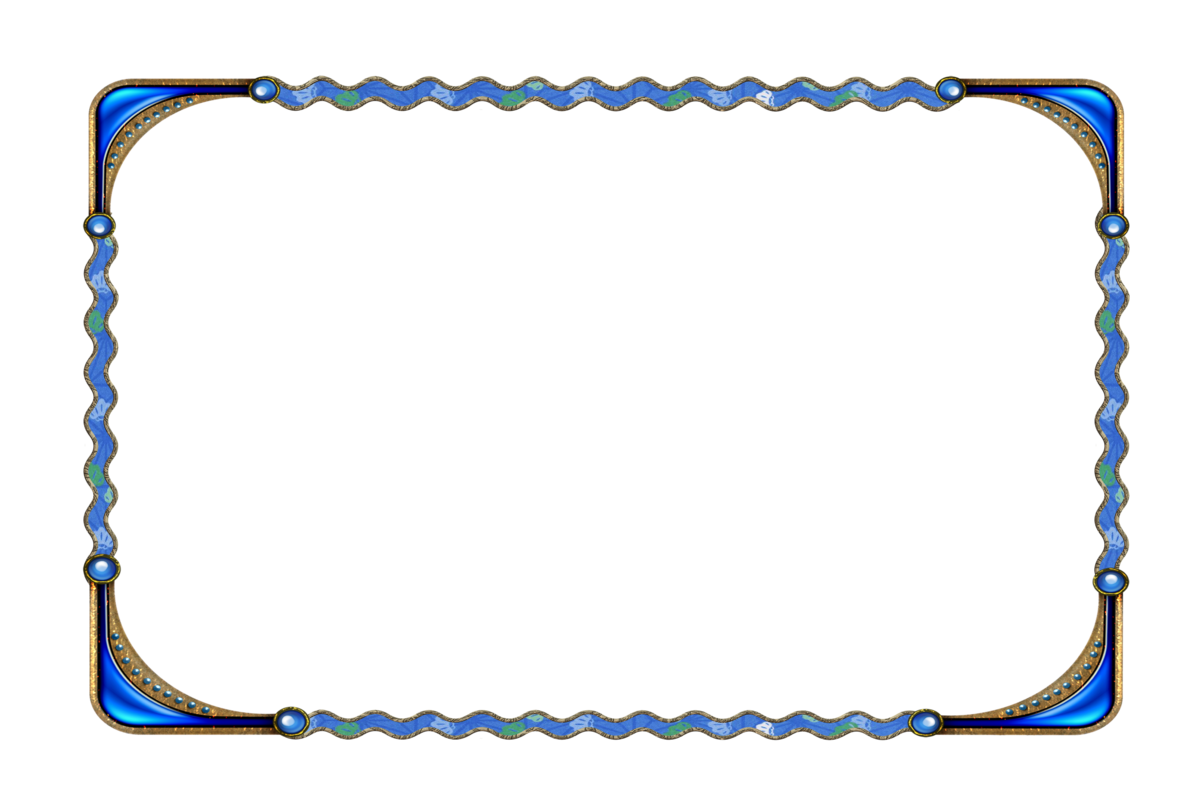
Предложите ребенку рассортировать фигуры на НЕ круглые и НЕ квадратные. При этом обратите внимание малыша на то, что некоторые **блоки***(к примеру, треугольные)* могут подойти и туда, и туда. Не забывайте оживлять игру каким-то сюжетом (например, котенок рассаживает цветы по клумбам – на одной клумбе НЕ круглые цветы, а в другой НЕ квадратные).

Сортируем по отсутствию двух и более признаков

Если у малыша все получается, то можно предложить рассортировать **блоки**по отсутствию сразу двух и даже трех признаков. А самый продвинутый уровень – это сортировка по наличию одних и по отсутствию других признаков.

Находим сходство и отличие

Расставьте перед ребенком на столе несколько тарелочек и объясните, что в каждую из них нужно положить по два **блока одинаковой формы**. Пусть малыш самостоятельно примет решение, какие это будут фигуры (например, он может взять два круглых **блока** любого цвета и размера). В этом задании главная задача, которая стоит перед малышом, — выделить у фигур одно общее свойство, невзирая на все остальные.

В другой раз моно предложить положить на каждую тарелочку по две фигуры одинакового цвета / размера / толщины.

Следующий шаг – попробовать установить отличие между **блоками**. Так, предложите ребенку положить в каждую мисочку по две фигуры разного цвета / формы / размера / толщины.

Ну и наконец, самый сложный вариант этого задания выглядит так: положить в одну миску два **блока одинакового размера**, но разной формы; одинаковой формы и одинакового размера; разной формы и разного размера и т. д.

*«Расселяем жильцов»* в домике. Для каждой комнаты задаем условие

Это задание похоже на игры с **логическими карточками**. Ребенку необходимо расселить фигуры в домике, учитывая те условия, которые даны для каждой *«комнатки»*. Если вы только учитесь понимать значения изображений, достаточно будет одного условия, ну а более *«продвинутым»* можно и три условия в одну комнатку нарисовать.

*«Расселяем жильцов»* в домике. Учимся **работать с таблицей**

Еще одна задачка на расселение *«жильцов»* в домике, только на этот раз принцип расселения совсем другой. Малыш должен расставить фигуры в пустые клетки так, чтобы они удовлетворяли условиям в строке и столбце одновременно. То есть, ребенок учится **работать с таблицей**. Это умение очень важное и полезное, на нем базируется множество развивающих игр, да и школьных задач.

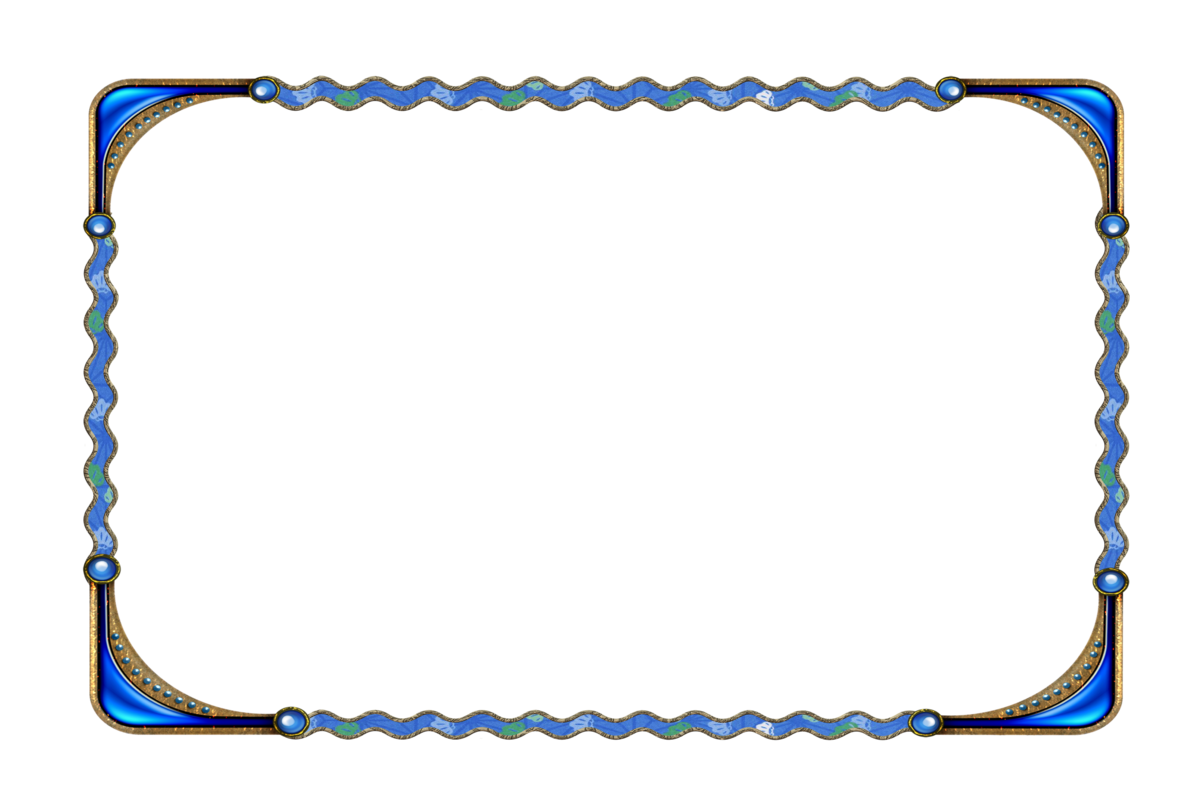
С принципом построения таблицы можно знакомить уже трехлетнего ребенка, для него это вполне посильная задача.

В наименованиях строк лучше всего использовать формы или цвета (т. к. их больше, а в наименованиях столбцов может быть толщина или размер фигуры.

Еще один вариант таблиц, которые можно придумать очень много и очень нравится детям. Их можно использовать как в индивидуальной **работе**, так и в виде соревнования *«Кто быстрее»*.

Альбом заданий *«Лепим нелепицы»*

Этот альбом учит ребенка подбирать фигуры с учетом трех условий одновременно. Подобрав все **блоки** и поставив их в нужные места, малыш получит забавную картинку. Причем эта картинка еще и является ответом на загадку. Загадки тоже непростые, это загадки обманки – по рифме просится один ответ, а на самом деле другой. На обложке возрастное ограничение от 4х лет, на деле его смело можно использовать с 3х лет, особенно, если малыш уже не первый раз играет с **блоками Дьенеша**.

Строим дорожку / круг, чтобы рядом не было деталей одинакового цвета / размера

Строим дорожку или круг с одним единственным условием – рядом не должны попадаться **блоки**, например, одинакового цвета. В другой раз условием может быть неодинаковая форма / размер / толщина.

Знакомимся с понятием пересекающихся множеств

На первый взгляд задание может показаться очень сложным, но на самом деле для маленького ребенка оно вполне доступно.

Необходимо выложить на полу с помощью веревочек два пересекающихся круга, и объяснить, что в один круг нужно положить все круглые фигуры, а в другой – красные. После этого, обратите внимание малыша на то, что есть такая область, которая попадает одновременно в оба круга, соответственно в этом месте фигуры должны удовлетворять обоим условиям – быть и красными и круглыми.

**Строим дорожку по схеме**

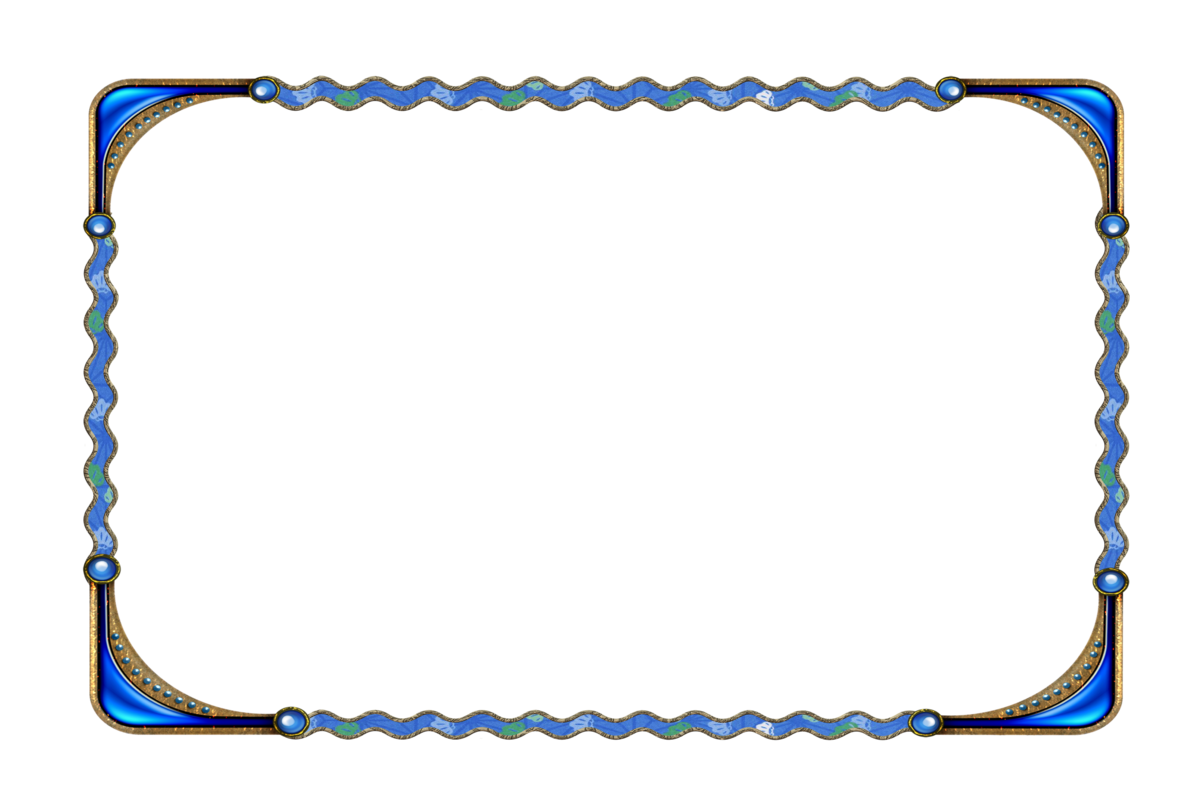
Это задание учит ребенка не только выкладывать дорожки с учетом чередования свойств, но еще и понимать графическую схему и следовать ей. Нарисовать на листочке схему, на которой будет указано, в каком порядке фигуры должны следовать друг за другом. Глядя на схему, малыш должен выложить фигуры в той последовательности, как показывают стрелки.

На такой схеме желательно ограничиться только одним свойством *(цвет или форма, например)*.

Для усложнения задачи можно слегка запутать стрелочки, так последовательность будет не столь очевидной.

Игра *«****Блоки путешествуют****»*

По-моему, это один из самых увлекательных вариантов игр с **блоками**, он будет интересен детям от 3,5-4 лет. Здесь **блоки** – это не просто геометрические фигуры, а настоящие путешественники, которые ходят по тропинкам и соблюдают дорожные знаки. Но знаки у них не простые, а специальные, для **блоков**.

К игре необходимо подготовиться и нарисовать поле с разветвляющимися тропинками, при этом на каждой развилке должно быть указание, каким *«путешественникам»* можно по этой дорожке ходить, а каким нужно свернуть на соседнюю тропинку.

Например, на первой развилке дорожка разделяется на две части, и все маленькие фигуры идут налево, а большие направо. Далее каждая из этих дорожек снова разветвляется, и теперь уже, чтобы узнать, по какой дорожке идти, нужно обратить внимание на цвет **блока и т**. д. Чтобы усложнить игру, можно добавить знаки с отрицанием свойств.

Игра станет интереснее, если в конце каждая дорожка приведет к какой-то цели – кафе, магазин, лес, детская площадка.

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



