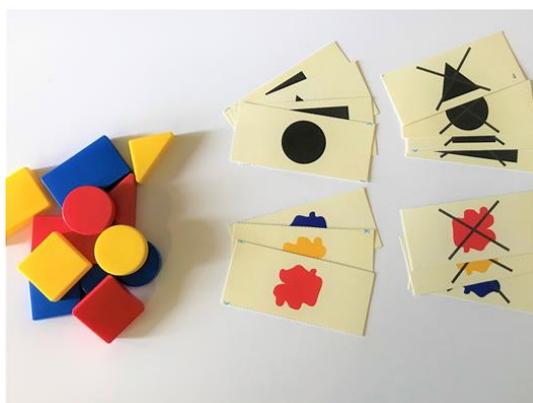


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №20 пос. КУБАНЬ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГУЛЬКЕВИЧСКИЙ РАЙОН**

**Картотека дидактических игр с использованием
логических блоков Дьенеша для детей старшего дошкольного возраста.**



**Автор (разработчик)
Воспитатель: Бикмулина Юлия Аркадиевна.**

Пояснительная записка.

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. На современном этапе в дошкольных образовательных учреждениях (ДОУ) используются разнообразные развивающие игры, однако не все они позволяют комплексно формировать у малыша ключевые мыслительные умения. В этом плане эффективным пособием является логический набор Золтана Дьенеша, который развивает дошкольника не только умственно (подготавливает к восприятию математических понятий и будущему изучению информатики), но и даёт ребёнку возможность проявить творчество и сформировать эстетический взгляд на вещи.

Блоки Дьенеша – универсальная развивающая игра. Логические блоки придуманы математиком и психологом из Венгрии Золтаном Дьенешем. Развивающий комплект представляет собой 48 геометрических фигур, среди которых есть 4 формы (круглая и треугольная, квадратная и прямоугольная), 3 цвета (красный, жёлтый и синий), 2 размера (большой и маленький) и 2 варианта толщины (толстые и тонкие предметы). Получается, что в этом наборе нельзя найти даже двух одинаковых деталей: любая отличается от других хотя бы одним свойством.

Это дидактическое пособие, позволяет решать следующие задачи.

- Развитие логического мышления. Развивать представление множестве, операции над ними (сравнение, разбиение, классификация). Формировать представления о математических понятиях: алгоритм, кодирование, декодирование информации, кодирование со знаком отрицания.
- Развивать умения выявлять свойства предметов, называть их, обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения, что параллельно решает задачи развития речи.
- Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.

Свою теорию Дьенеш создавал для детей от 3 до 8 лет с учётом физиологических особенностей данного возрастного диапазона. На практических занятиях дошкольники осваивают эту методику, как правило, с лёгкостью и интересом. Игры с блоками Дьенеша наглядно демонстрируют, что воспитанники быстро приобретают способность анализировать и обобщать информацию и производить логические операции. Дошкольники учатся обозначать различные свойства предмета, замечать разницу и классифицировать объекты по внешним признакам, выделять главные признаки. У ребят развиваются комбинаторные, аналитические способности, когнитивные и речевые навыки.

Достоинство методики венгерского учёного в том, что сложные математические знания, навыки дошкольники приобретают в

непринуждённой обстановке — в ходе игры, пения, выполнения движений. Малыш даже не догадывается, что он усваивает такие непростые представления, как, например, алгоритм или кодирование информации.

Методика Дьенеша исключает скучные задания — ребёнок обучается математике легко и непринуждённо

Начинать игровые занятия с комплектом Дьенеша уместно уже с младшими дошкольниками — детьми четвёртого года жизни. Вначале педагог просто знакомит малышей с пособием — даёт перебрать фигуры, попробовать их на ощупь, поиграть с ними. После такой адаптации можно предлагать дошкольникам простейшие задания: к примеру, выбрать из всего материала лишь жёлтые предметы (понятие «такой» — «не такой») или рассортировать их по размеру либо толщине. На первом этапе (младшая группа) ребята оперируют только одним свойством (например, цвет), на следующем же (в среднем возрасте) осваивают уже 2, а затем 3 и 4 свойства. Воспитанники старшего дошкольного звена при систематической работе по методике Дьенеша овладевают алгоритмическим мышлением: в данном возрасте вводятся логические цепочки, а также работа с символическими обозначениями.

С помощью набора Дьенеша можно придумать огромное количество дидактических игр для разного дошкольного возраста. А вариативность игр с блоками позволяет использовать их в любое время, реализуя при этом индивидуальный подход.

Организовывать работу с логическими блоками можно в разных формах:

- в ходе НОД (в первую очередь, это формирование элементарных математических представлений (ФЭМП) и развитие речи — моделирование сказок, а также комплексные и интегрированные, включающие несколько видов деятельности);
- игры (дидактические, сюжетно-ролевые, подвижные);
- деятельность в свободное от занятий время (конструирование, изобразительное творчество — составление картин из блоков, их использование в роли предметных ориентиров и пр.).

При проведении дидактических игр необходимо создавать следующие условия:

- обеспечить эмоциональное благополучие детей через непосредственное общение с каждым ребёнком
- необходимо поддерживать индивидуальность и инициативу детей через создание условий для самостоятельного выбора игр и партнеров в игре, создание условий для принятия решений, выражения своих чувств и эмоций
- создание условий для доброжелательных отношений между детьми
- обеспечить поддержку спонтанной игры детей её обогащение и обеспечение игрового времени и пространства.

	Название игры	Описание
1	«Давайте познакомимся»	<p>Цель: правильно называет весь объем свойств у предмета</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p>
2	«Дружат» - «не дружат»	<p>Цель: находит сходство и различие между предметами.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша</p>
3	«Найди свой домик»	<p>Цель: умеет группировать предметы по наличию и отсутствию одного свойства.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша</p>
4	«Собери бусы для куклы»	<p>Цель: умеет находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).</p> <p>Ход игры. «Ребята, у куклы Маши скоро день рождения, она очень хочет, чтобы ей подарили красивые бусы. Давайте соберем бусы для Маши». Воспитатель показывает карточку с обозначением свойств (кроме отрицания), а дети находят соответствующую фигуру и выкладывают последовательно на столе.</p>
5	«Отрицание цвета»	<p>Цель: подбирает фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание цвета, игрушка зайца, коробка.</p> <p>Ход игры. В гости к детям приходит зайчик, у него в лапках коробка в которой лежат карточки, обозначающие цвет, форму, размер, толщину, но все они перечеркнуты. Зайчик не может понять, почему они перечеркнуты. На первом занятии воспитатель знакомит с карточками, обозначающими отрицание цвета</p>

		<p>(воспитатель достает из коробки зайчика, карточки с перечеркнутыми обозначениями цвета).</p> <p>Упражнения на закрепление:</p> <p>«Покажи фигуру»: - не красную и не синюю;</p> <ul style="list-style-type: none"> - не синюю и не желтую; - не желтую и не красную; - прямоугольную, не синюю и не красную; - треугольную, не желтую и не красную; <p>- квадратную, большую, не желтую и не синюю;</p> <p>- прямоугольную, маленькую, не красную и не желтую;</p> <p>- треугольную, тонкую, не синюю и не желтую;</p> <p>- круглую, толстую, не синюю и не красную.</p>
6	«Отрицание формы»	<p>Цель: использует детали в соответствии с символикой отрицания формы.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание формы, игрушка зайца, коробка</p> <p>Ход игры.</p> <p>Воспитатель достает из коробки зайчика карточки с перечеркнутыми обозначениями формы и объясняет, что каждая карточка обозначает.</p> <p>Упражнения на закрепление:</p>

		<p>«Покажи фигуру»: - не прямоугольные, не круглые, не треугольные;</p> <p>- не квадратные, не прямоугольные, не круглые;</p> <p>- не прямоугольные, не квадратные, не треугольные;</p> <p>не треугольные, не круглые, не квадратные.</p>
7	<p>«Отрицание размера»</p>	<p>Цель: называет размер предмета, показывает предмет.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание размера, игрушка зайца, коробка</p> <p>Ход игры. Воспитатель достает из коробки карточки с перечеркнутыми обозначениями и объясняет, что они обозначают.</p> <p>Упражнение на закрепление:</p> <p>«Покажи фигуру»:</p> <p>- квадратную, красную, не маленькую;</p> <p>- треугольную, желтую, большую;</p> <p>- прямоугольную, желтую, не большую;</p> <p>- треугольную, синюю, не маленькую</p>
8	<p>«Отрицание толщины»</p>	<p>Цель: способен выделять свойства предмета в соответствии с символикой отрицания толщины.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание толщины, игрушка зайца, коробка.</p> <p>Ход игры. Воспитатель достает из коробки зайчика, последние карточки, которые</p>

		<p>обозначают отрицание толщины.</p> <p>Воспитатель</p> <p>объясняет, что они обозначают.</p> <p>Упражнение не закрепление:</p> <p>«Покажи фигуру»</p> <ul style="list-style-type: none"> - не тонкую; - не толстую; - треугольную, желтую, не большую; - круглую, красную, не толстую и т.д.
9	«Загадки без слов»	<p>Цель: расшифровывает информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств</p> <p>Ход игры. Воспитатель предлагает детям отгадать необычные загадки:</p> <p>«Это загадки без слов». «Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие фигуры загаданы. А вы отгадайте фигуру и покажите».</p> <p>Загадываются три совместных свойства:</p> <ul style="list-style-type: none"> - форма, размер и толщина; - цвет, форма, размер; - цвет, форма, толщина и др.

10	«Найди клад»	<p>Цель: выявляет в предметах цвет, форму, размер, толщину.</p> <p>Материал: 16 блоков одного цвета (разной формы, размера и толщины), круги бумажные (клады), карточки – символы.</p> <p>Ход игры. Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад. Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. У ведущего карточки – символы, 16 блоков (одного цвета, но разной формы, размера и толщины), кладоискатели называют два свойства той фигуры, под которой спрятан клад, на каждое правильно угаданное свойство, воспитатель выставляет карточку. Угадав два свойства, ребенок забирает клад себе. При повторении игры следует взять блоки другого цвета.</p>
11	«Волшебные камни»	<p>Цель: называет расположение предмета «внутри» и «вне» круга.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, обруч.</p> <p>Ход игры. «Ребята, сегодня наши логические блоки превратились в волшебные камни, сейчас мы с ними поиграем».</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Все красные треугольные камни положить внутри обруча, а синие круглые вне обруча. 2) Положить желтые толстые камни вне обруча, а желтые тонкие внутри обруча и т.д.
12	«Найди пару»	<p>Цель: проявляет внимание, способен анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам,</p>

		<p>используя карточки – символы с отрицанием свойств. Работает в парах.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша</p> <p>Ход игры.</p> <p>Предложить детям разделиться на пары. У каждой пары – набор логических блоков, игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру, второй ищет к ней пару, если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет второй игрок.</p> <p>Побеждает тот, кто соберет больше фигур.</p>
13	«Где, чей гараж»	<p>Цель: способен классифицировать по общим свойствам.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы 2 штуки.</p> <p>Ход игры. У воспитателя две большие таблицы, на них изображены гаражи для машин. У каждого ребенка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна свернуть машина. Дети по очереди ищут гараж для своих машин</p>
14	«Цветок»	<p>Цель: может классифицировать блоки по трем признакам: цвету, форме и размеру.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, обручи, карточки символы.</p> <p>Ход игры. Воспитатель предлагает детям построить красивый цветок из волшебных фигур. Для этого раскладывается четыре</p>

		<p>обруча, так, чтобы каждый обруч имел две области пересечения, путем наложения одного на другой (перпендикулярные обручи кладутся встык). В каждый обруч положить карточки – символы. Разные варианты: например: круглые, красные, квадратные, маленькие. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками</p>
15	«Угадай–ка»	<p>Цель: может выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначает словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушка Буратино, карточки символы.</p> <p>Ход игры. В гости пришел Буратино. Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу два свойства.</p> <p>Например: какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы. При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо, верно, и выставляет соответствующую карточку – символ (квадратный, но не синий; желтый, но не треугольный и т.д.). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино – выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину и др.).</p>
16	«Засели домики»	<p>Цель: правильно классифицирует свойства.</p>

		<p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с изображением домиков.</p> <p>Ход игры. У детей на пару две таблицы (1 – двухэтажного дома, 2 – трехэтажного дома). В городе логических фигур появились новые двухэтажные и трехэтажные дома. Домовой просит помочь расселить фигуры по своим домикам, а помогут вам знаки – подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.</p>
17	«Где спрятался Джерри?»	<p>Цель: может логически мыслить, умеет кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки символы, мышонок Джерри (маленькая плоская фигурка).</p> <p>Ход игры. Перед детьми выкладывают 12 – 18 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий с помощью карточек обозначает два свойства того блока, под которым спрятан мышонок. Если ведущий обозначает свойства перечеркнутыми знаками, то сделать это должен как можно точнее. Для этого ему может понадобиться в некоторых случаях 3, 4 и более карточек.</p>
18	«Дорожки»	<p>Цель: может выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, тридомика (макеты или изображения домиков или условные обозначения).</p>

		<p>Ход игры. На полу по кругу на расстоянии не менее одного метра один от другого расставлены три домика – дома Наф–Нафа, Ниф– Нифа и Нуф–Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; одинакового размера, но разной формы; разные по цвету и форме; разные по цвету и размеру). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.</p>
19	<p>«У кого в гостях Винни–Пух и Пятачок»</p>	<p>Цель: использует приемы анализирования, сравнения, обобщения.</p> <p>Материал: Карточки логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры.</p> <p>Винни – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры.</p> <p>Зашли они</p> <p>в первый дом. У какой фигуры в гостях Винни–Пух и Пятачок?</p> <p>Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Винни – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определит, какой фигуры недостает. При поиске недостающих фигур дети</p>

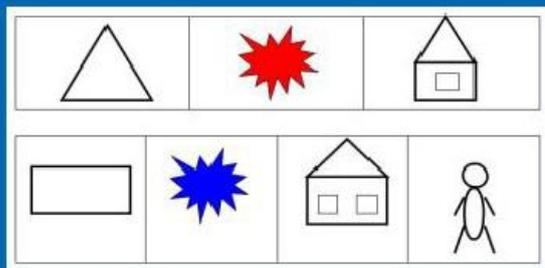
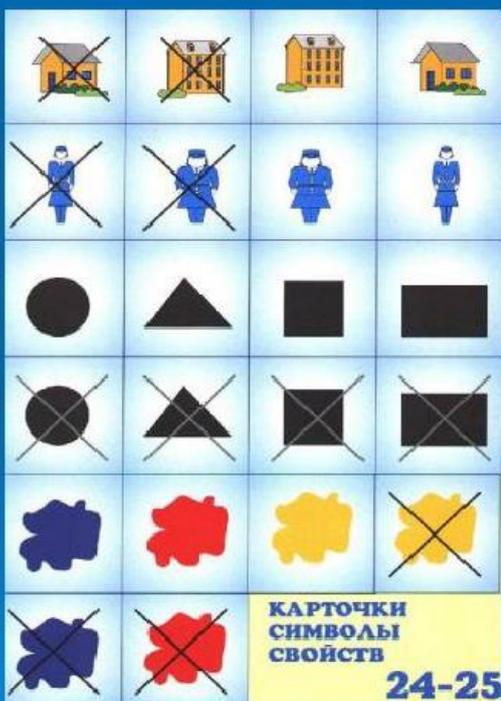
		анализируют, сравнивают и обобщают фигуры в таблице по двум свойствам
20	«Кошки – мышки»	<p>Цель: правильно называет свойства фигур, использует эти знания в игре.</p> <p>Материал: маска кошки, жетоны для мышей и кота (из пособия «Праздник в стране блоков»)</p> <p>Ход игры. Дети выбирают жетоны мышей и надевают их через голову, встают в хоровод. Посередине хоровода кот «Васька», рядом с ним «кошачьи» жетоны.</p> <p>Хоровод движется со словами:</p> <p>Мыши водят хоровод, На лежанке дремлет кот.</p> <p>Тише мыши, не шумите, Кота Ваську не будите. Вот проснется Васька кот, И разгонит хоровод.</p> <p>На последнем слове, «хоровод» кот быстро надевает один из четырех жетонов и поворачивается вокруг, чтобы все мыши его увидели. Его жетон – информация для мышей, каких именно «мышей» он собирается ловить. После слов «1,2,3,4,5 – начинаю догонять», - кот ловит мышей. Одна из пойманных мышей становится «котом».</p>
21	«Какую фигуру я задумал?»	<p>Цель: умеет загадывать фигуру с помощью карточек, обозначающих свойства блоков.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.</p> <p>Ход игры. Дети по очереди загадывают фигуру, а чтобы остальные смогли отгадать,</p>

		ребенок выставляет карточки с обозначением трех свойств.
22	«Угадай фигуру»	<p>Цель: способен логически мыслить, умеет кодировать и декодировать информацию о свойствах.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, два набора карточек – символов с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей</p> <p>Ход игры. Дети разбиваются на пары. Каждый выбирает себе одну фигуру так, чтобы не видел партнер. Игроки договариваются, какое свойство фигуры будут загадывать (цвет, форму или размер). Затем карточками обозначают загадываемое свойство своей фигуры. Каждый должен угадать, какая фигура у партнера, правильно назвать ее свойства. Сначала в играх загадывается только одно, какое – то свойство фигуры, затем два. Карточки, обозначающие каждое из двух свойств, игроки выкладывают в отдельные ряды или столбики.</p>
23	«Помоги фигурам выбраться из леса»	<p>Цель: способен логически мыслить, умеет рассуждать.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблица.</p> <p>Ход игры. Перед детьми таблица. На ней изображен лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. Не перечеркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, как они сами, перечеркнутые знаки – совсем не таким, как они фигурам. Затем дети разбирают блоки и по очереди выводят их из леса.</p>

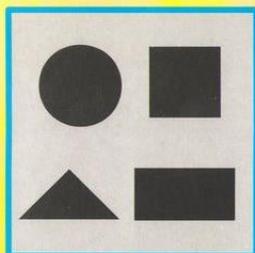
		<p>При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть.</p>
24	«Построим дома»	<p>Цель: умеет разбивать множество по трем и четырем свойствам, производит логические операции «не», «и», «или»</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша, три игрушки (заяц, волк, лиса)</p> <p>Ход игры. Перед детьми в кругу расставлены игрушки. Нужно помочь им поделить блоки для строительства своих домиков. Сначала взрослый помогает детям обозначить места для блоков, которые подходят всем игрушкам (1), волку и зайцу (2), зайцу и лисе (3), лисе и волку (4); которые никому не подходят (5). Предлагает разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все круглые, у зайца – все большие, у лисы – все синие. Чтобы дети легче запомнили правило, рядом с игрушками можно положить карточки – символы. После практического решения задачи дети называют, какие фигуры оказались общими для всех игрушек (круглые, большие, синие); какие фигуры оказались только у волка (круглые, маленькие, не синие); у волка и лисы (круглые, синие, маленькие); у зайца и лисы (большие, синие, не круглые); Какие фигуры не кому не подошли (маленькие, не круглые, не синие). Если ребенок, характеризуя группу, называет только два из трех свойств, взрослый обращает его внимание на другие группы блоков, которые имеют указанные свойства; затем просит его еще раз назвать группу, но так, чтобы ее нельзя было спутать ни с какой другой. При повторении упражнения правило разбиения блоков называют дети. Каждый раз указывается другое сочетание свойств – оснований разбиения блоков. Например,</p>

разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все тонкие, у зайца все – треугольные, у лисы все – маленькие или у волка – все большие, у зайца – все синие, у лисы – все толстые или у волка – все желтые, у лисы – все красные, у зайца – все квадратные и т.д. Если в результате раскладывания блоков некоторые места окажутся пустыми, взрослый побуждает детей выяснить и рассказать, почему так получилось, при этом всячески стимулирует доказательность размышления. (Почему те или иные фигуры оказались здесь? Почему это или другое место без фигур? Почему нельзя те или иные фигуры положить вместе с другими?).

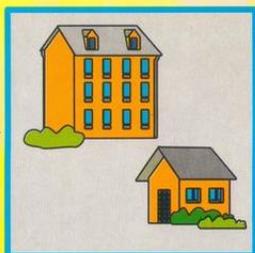
Карточки с символами свойств



МОДЕЛЬ ОПИСАНИЯ СВОЙСТВ БЛОКОВ

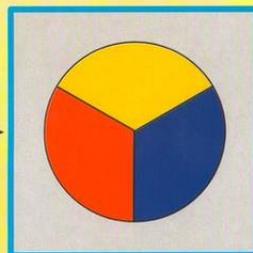


ФОРМА

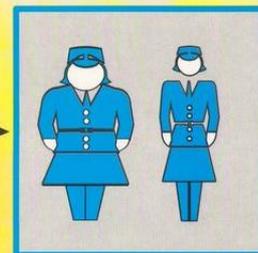


РАЗМЕР

БОЛЬШОЙ-МАЛЕНЬКИЙ



ЦВЕТ



ТОЛЩИНА

ТОЛСТЫЙ-ТОНКИЙ

