

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад  
общеразвивающего вида №6 «Ягодка»

# Игры с блоками Дьенеша

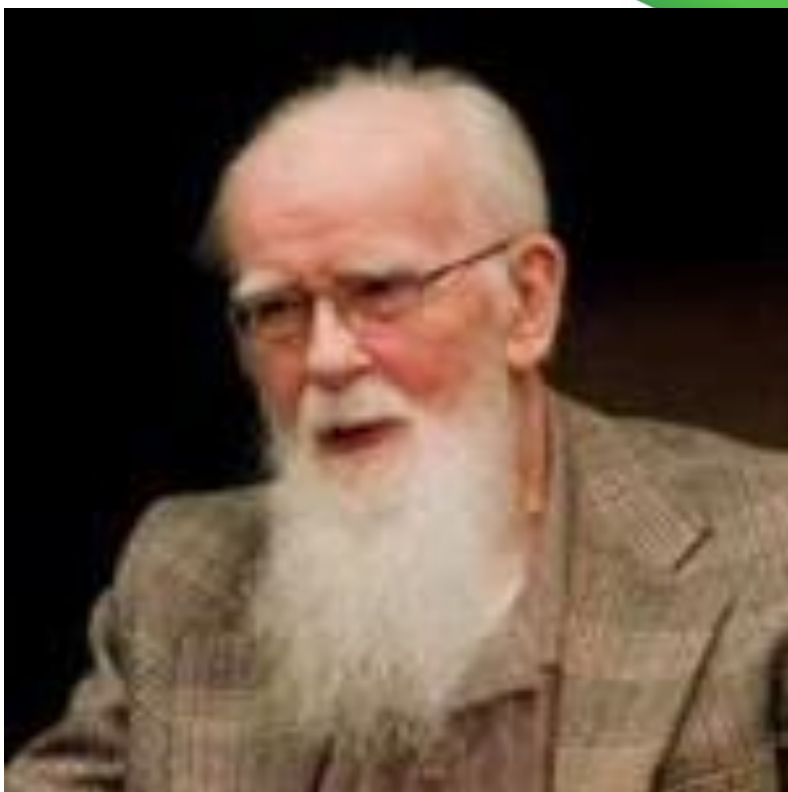
Автор: Хилько И. Н.  
Воспитатель

Тутаев  
2016

Цель:

1) донести до сознания педагогов необходимость работы с блоками Дьенеша.

2) Познакомить с вариантами применения данного дидактического материала на практике.



11.09.1916 – 11.01.2014

Логические блоки  
Дьенеша  
разработаны  
венгерским  
психологом и  
математиком  
Золтаном  
Дьенешем для  
ранней подготовки  
мышления детей к  
усвоению  
математики.

В набор входят 48 фигур, которые отличаются по цвету, форме, размеру, толщине. Нет ни одной повторяющейся детали. Каждая имеет свой уникальный набор свойств. С блоками Дьенеша можно выполнять самые различные задачи на классификацию и сортировку, а на плоскости можно складывать



Начинать можно в 2-3 года. Для самых маленьких подойдут элементарные задания на выбор.

Выбери все красные блоки  
блоки



Выбери все круглые  
блоки



Можно использовать альбомы (для каждого возраста свои).  
Первый так и называется «Блоки Дьенеша для самых маленьких»



«Альбом вместе весело играть». В нем используется два дидактических материала: блоки Дьенеша и палочки Кюизенера



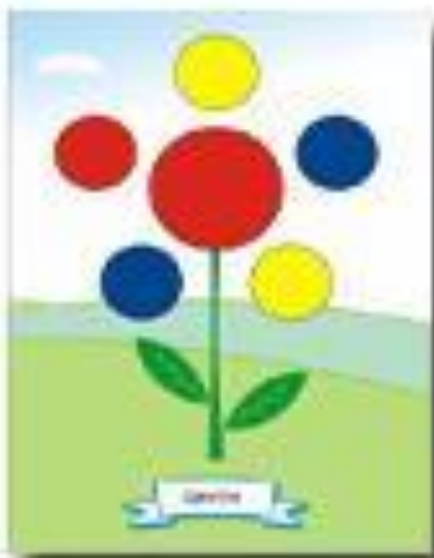
Накладывая цветные блоки на цветные изображения в альбоме, ребенок будет в восторге от того, как под его руками плоскостные изображения превращаются в объемные.



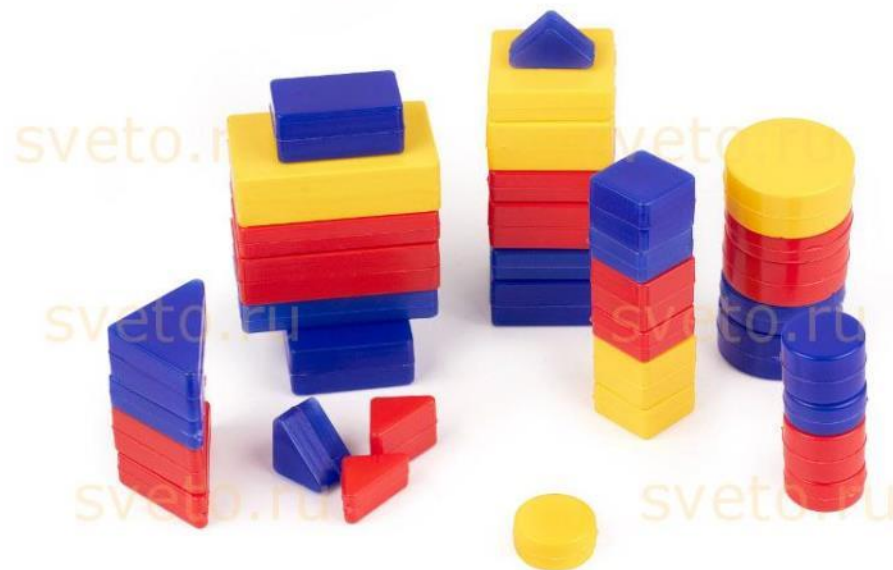
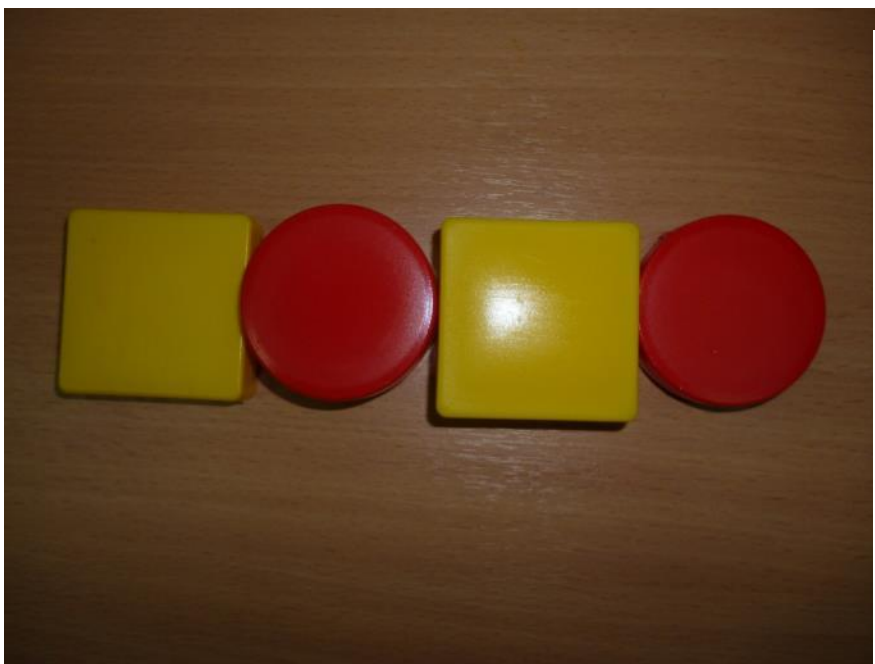




Я предлагаю вам «оживить картинку» и наложить цветные блоки на цветные изображения.



Со временем можно усложнять и выбирать по нескольким признакам. Для детей 3-4 лет «игра цепочка», башенки, дорожки



Дидактическая игра  
«Угощение для медвежат».  
Можно представить, что  
блоки это любимые  
пирожные и угостить ими  
гостей.



В процессе игры дети научатся сравнивать и анализировать, делать выводы, строить фразы со словами такой же, не такой, все, больше, меньше, короче, длиннее



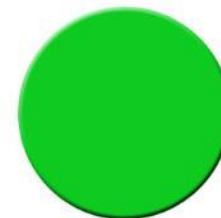
На следующем возрастном этапе (4-5 лет) предлагаются новые игры и упражнения с блоками, где их свойства изображены на карточках.



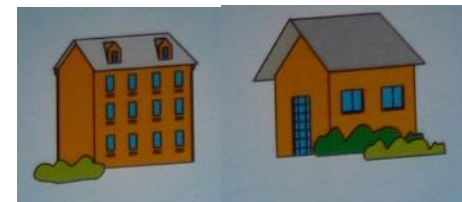
Цвет обозначается пятном.



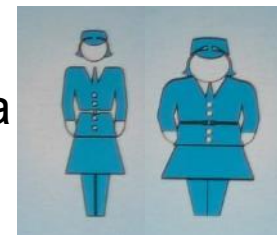
Форма геометрической фигурой.



Величина силуэтом дома (большой, маленький)



Толщина условным изображением фигуры человека



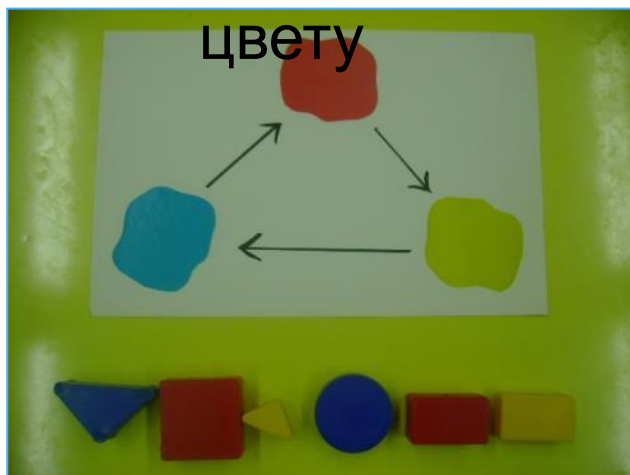
Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель.

Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

# Схемы на составление линейного алгоритма

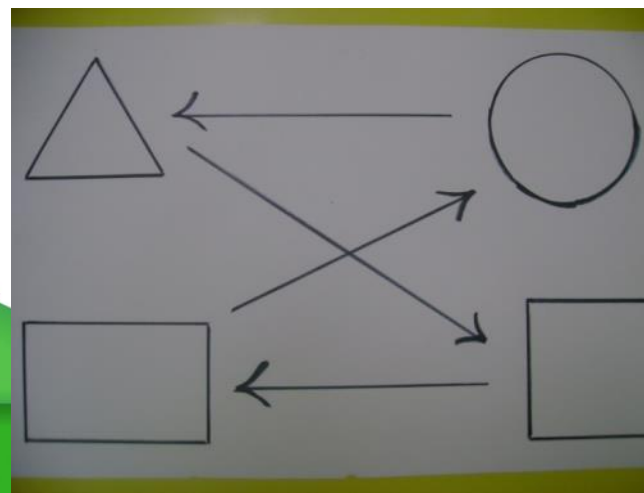
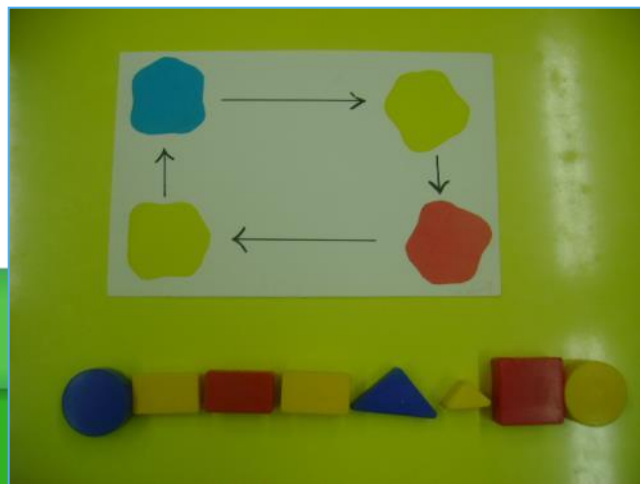
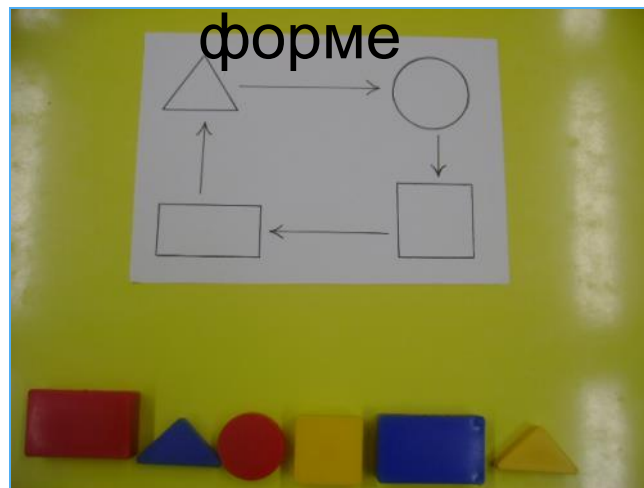
По

цвету



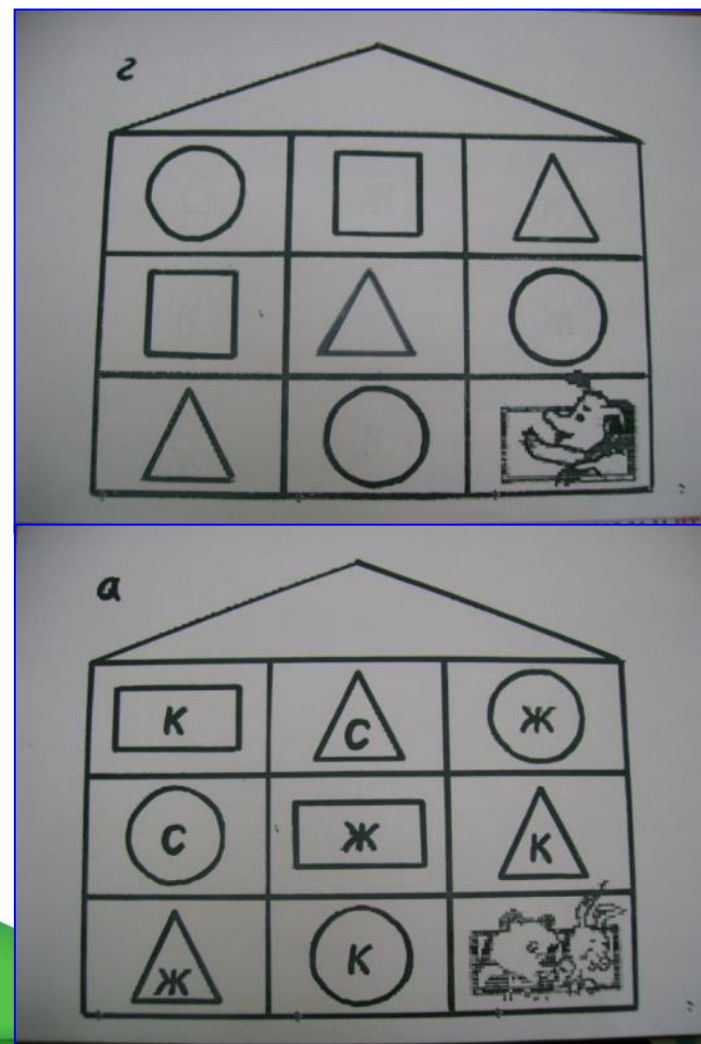
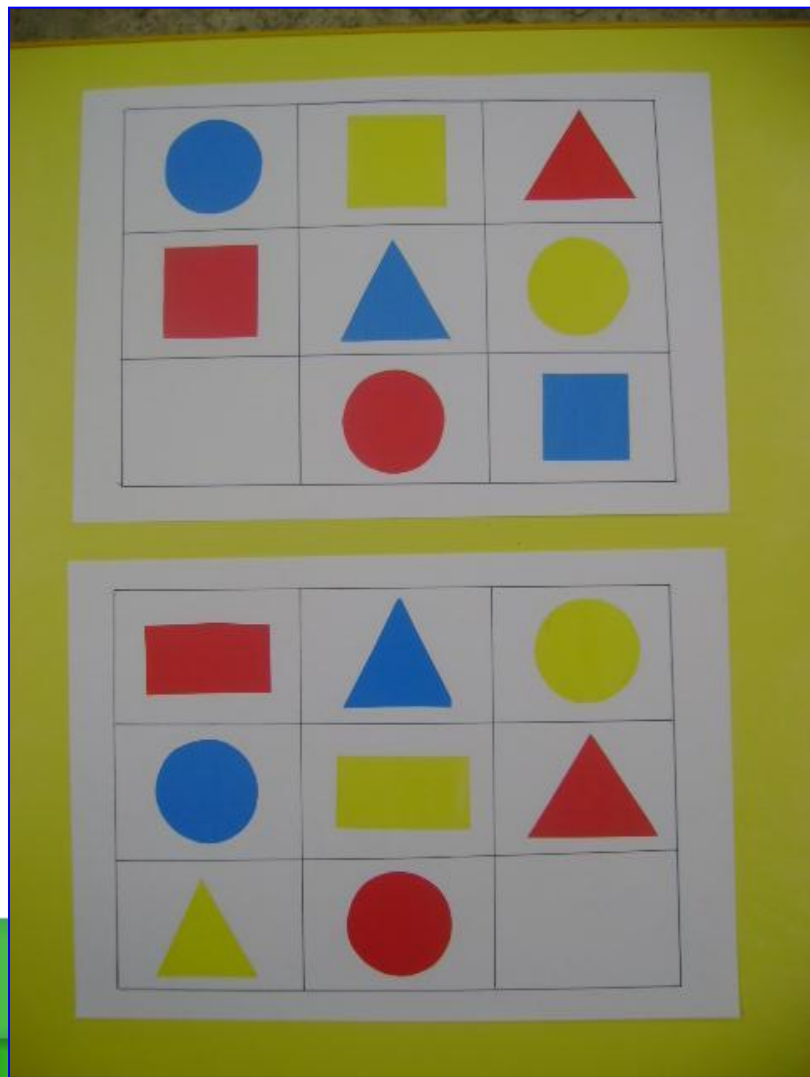
По

форме

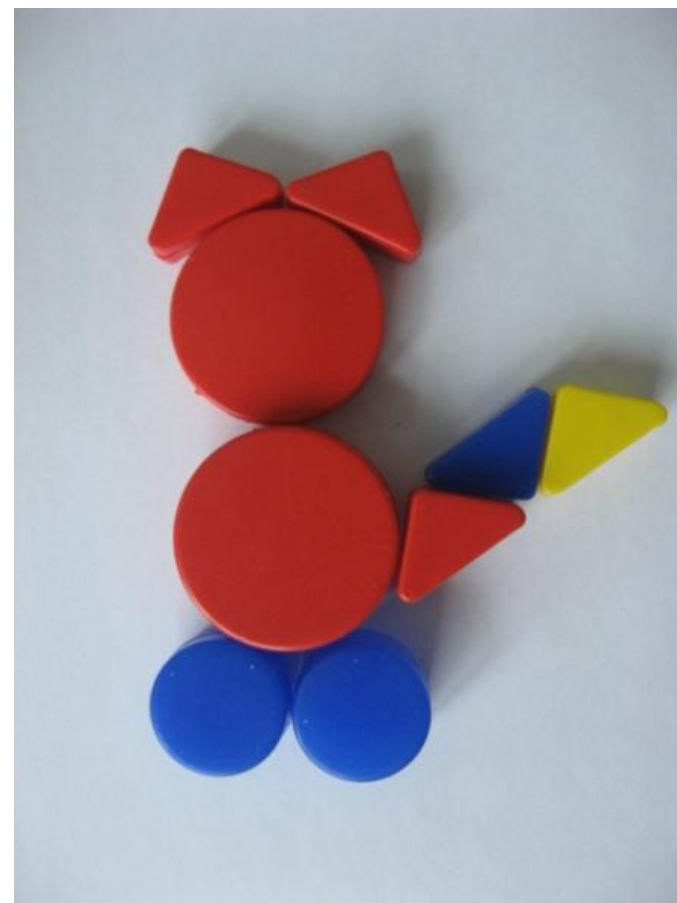


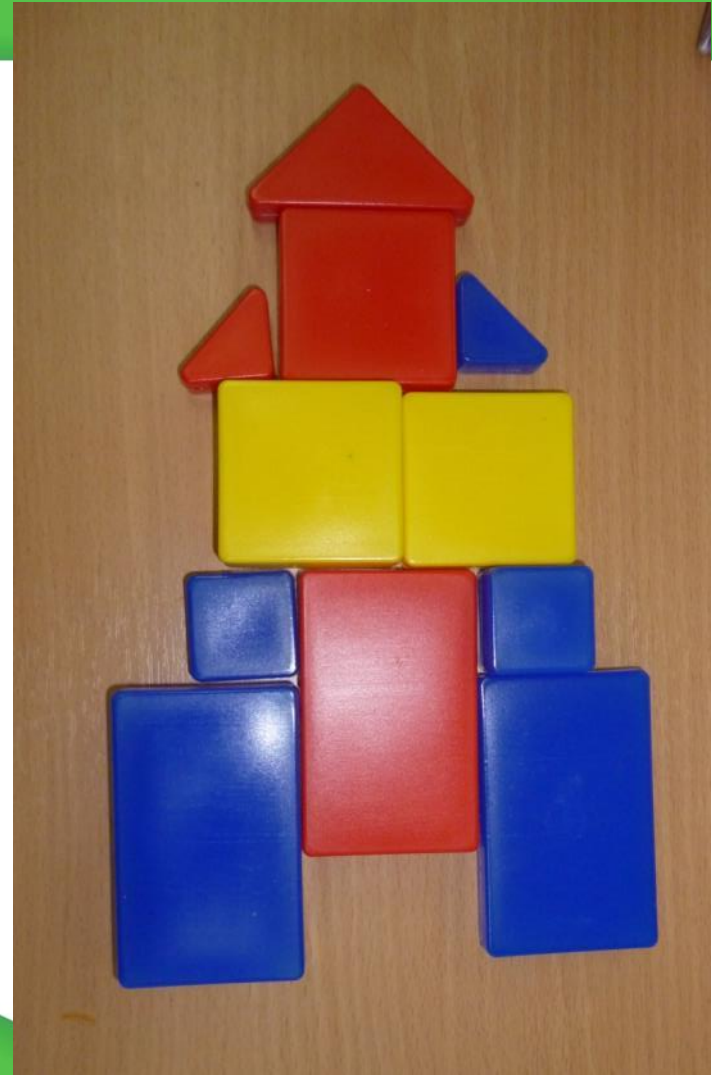


# Дидактическая игра «Какой фигуры не хватает?»



# Моделирование из блоков Дьенеша





## Игра «Художники».

Детям предлагается написать «картины» по эскизам.

Цель игры развивать умение анализировать форму предмета, сравнивать по свойствам, также развивать художественные способности (выбор фона, цвета, композиции). Умение оперировать полученными знаниями помогает в конструировании, аппликации, рисовании

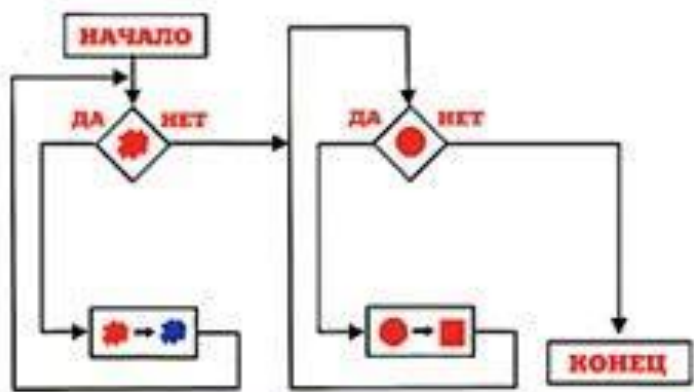




На последнем этапе работы (5-7 лет) дидактические игры усложняются. К уже изученным карточкам-свойствам добавляются карточки отрицание свойств (не толстый - тонкий, не красный - синий или желтый, не большой - маленький). Сначала проводятся игры с новыми свойствами отрицания.

Далее к изученным играм добавляются новые: игра «Архитекторы» (дети разрабатывают проект детской площадки, выбирая материал в соответствии с заданными правилами).

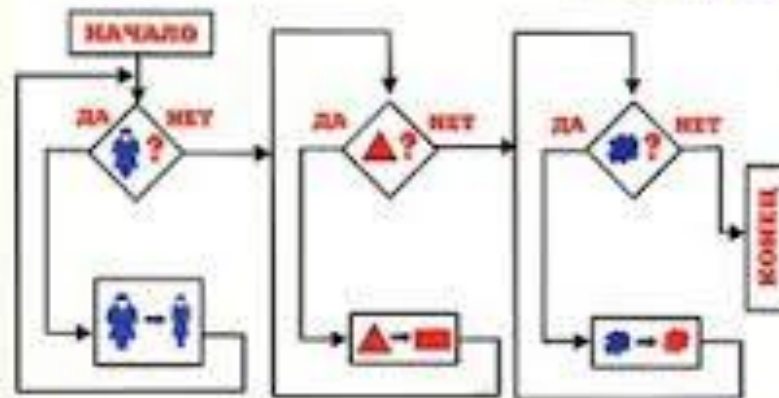
АЛГОРИТМ 1



АРХИТЕКТОРЫ (ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА)

22

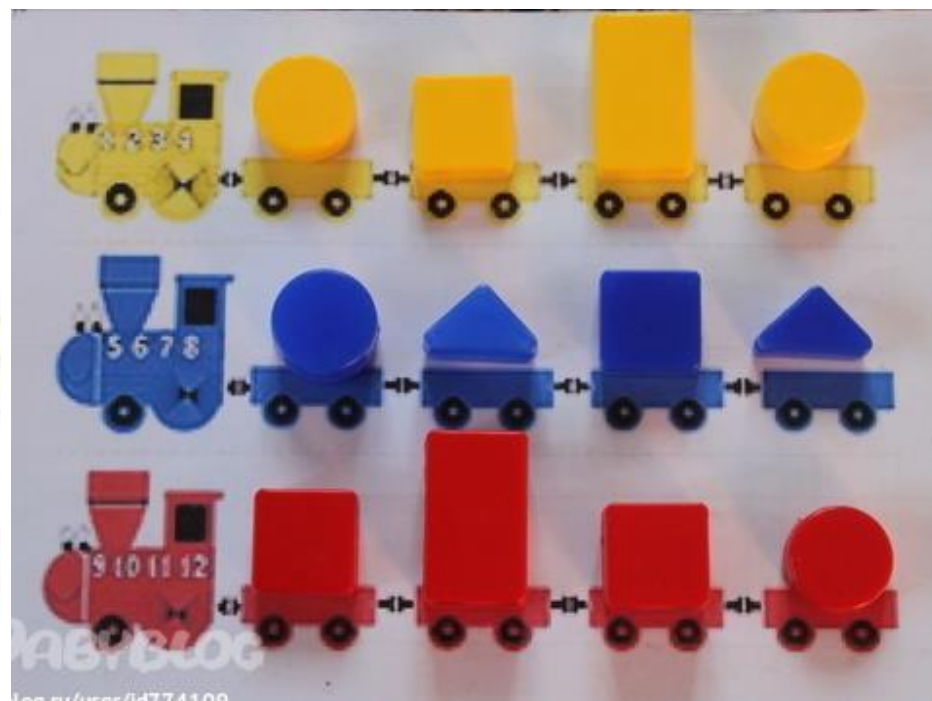
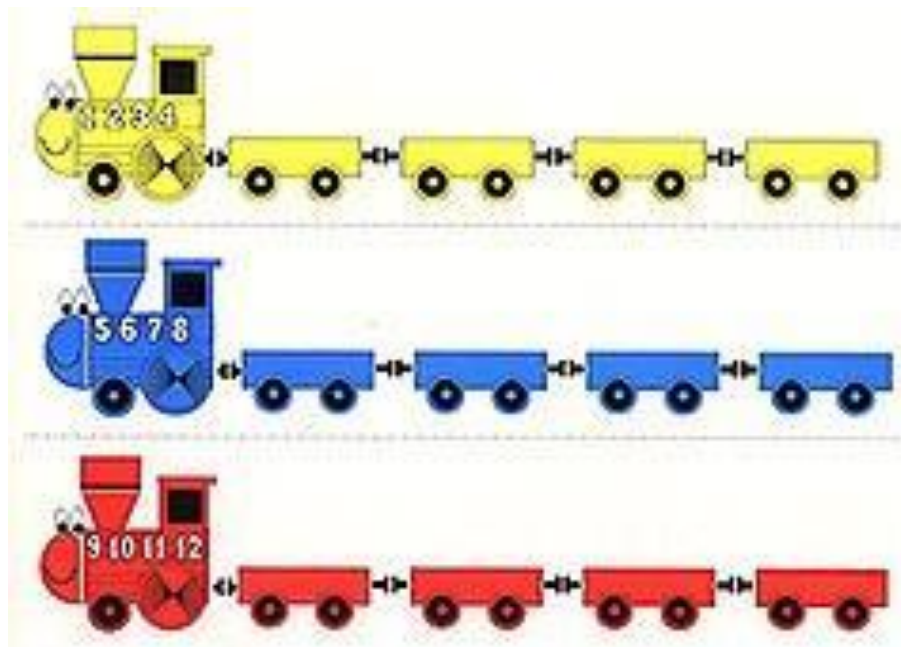
АЛГОРИТМ 2



АРХИТЕКТОРЫ (ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА)

23

# «Логический поезд» (использование карточек с числовым соотнесением)



«Мозаика цифр» (дети расшифровывают карточку и выбирают нужный блок)

$2 < \bullet < 4$	$3 < \bullet < 5$
$6 < \bullet < 8$	$7 < \bullet < 9$
$10 < \bullet < 12$	$11 < \bullet$
$\bullet < 2$	$1 < \bullet < 3$
$4 < \bullet < 6$	$5 < \bullet < 7$
$8 < \bullet < 10$	$9 < \bullet < 11$

ЛОГИЧЕСКИЙ ПЕЗД

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

МОЗАИКА ЦИФР 28

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

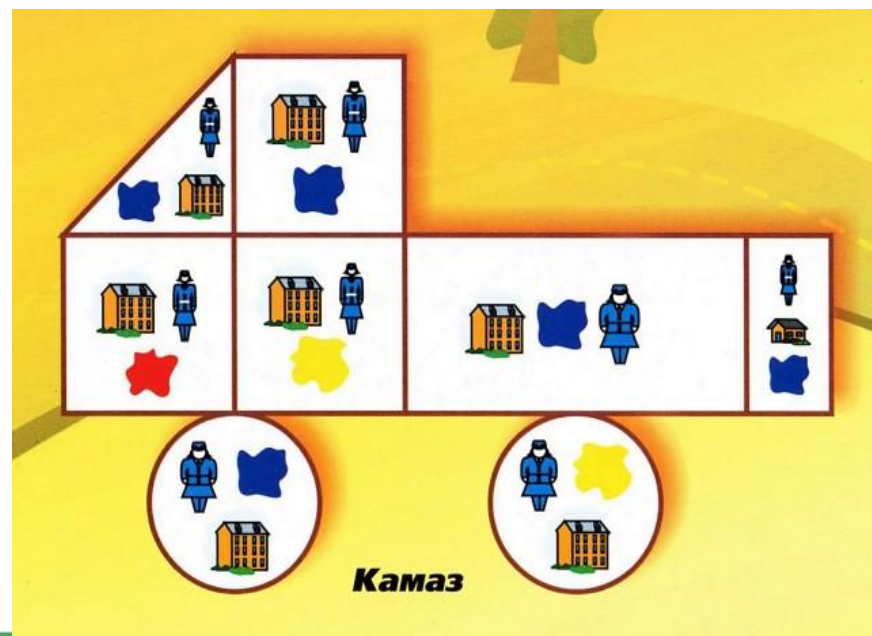
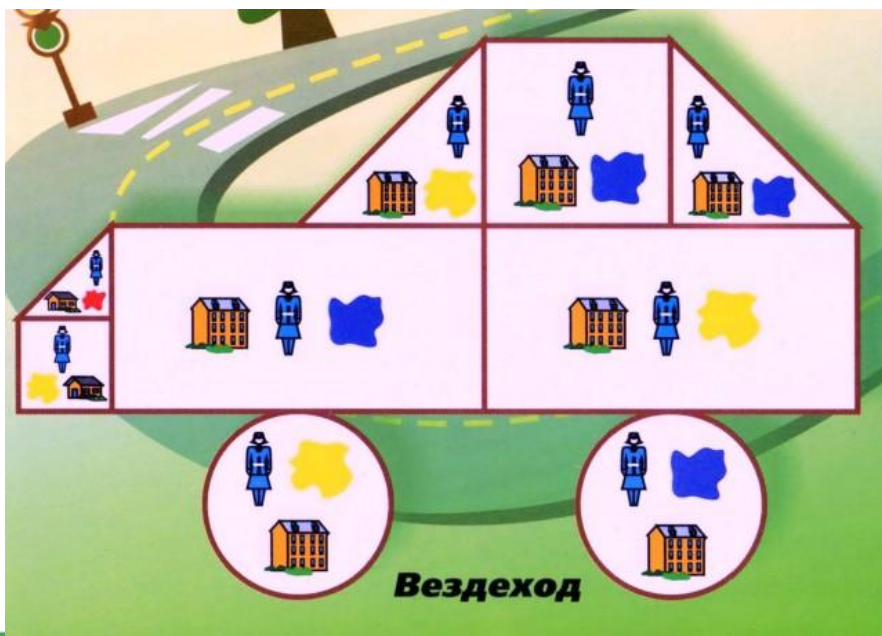


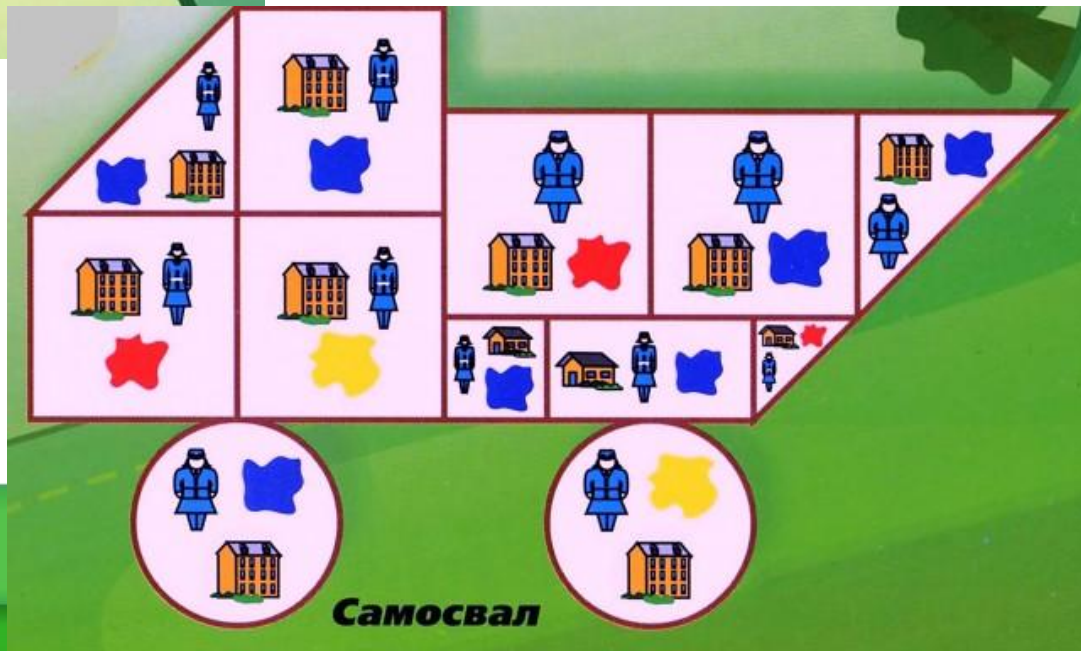
Используется альбом Фенкельштейн Б.Б. «Спасатели приходят на помощь».



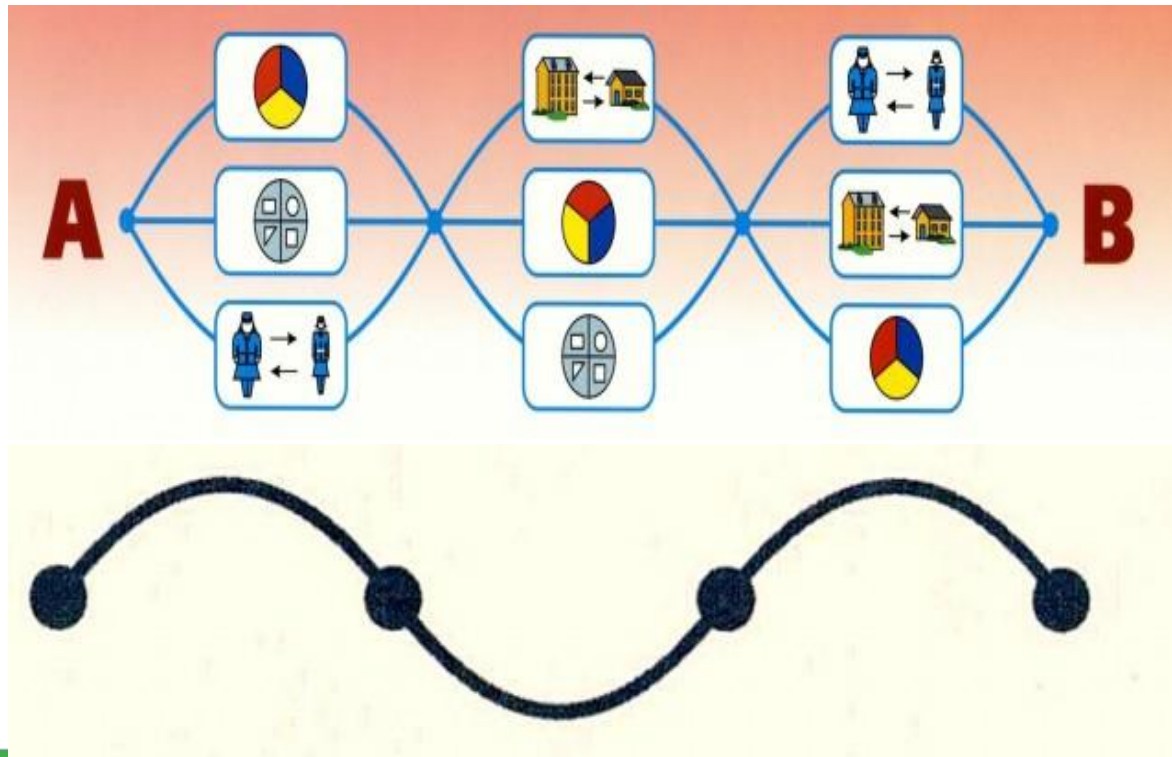
В обычной жизни нам часто приходится оказывать помощь родным, друзьям, просто прохожим, животным. Стремление прийти на помощь доброта, ум, внимательность к людям — это достоинство человека. И, конечно, спасателю нужна сообразительность, быстрота реакции умение рассуждать и принимать нестандартные решения. Я предлагаю вам стать «спасателями».

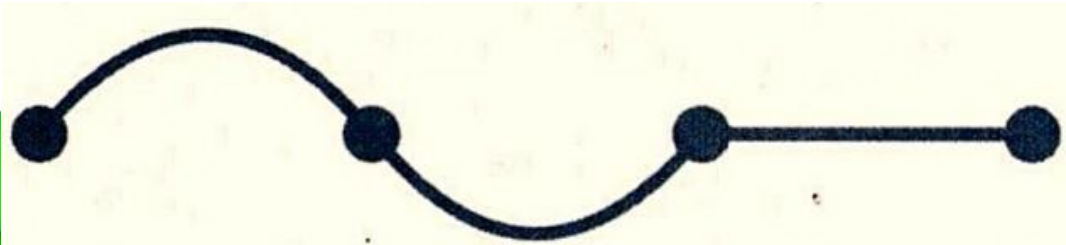
Задача «спасателей» (т.е. ваша задача) —  
подготовить транспорт к выезду в район бедствия.  
Выложите из блоков Дьенеша транспорт по схемам





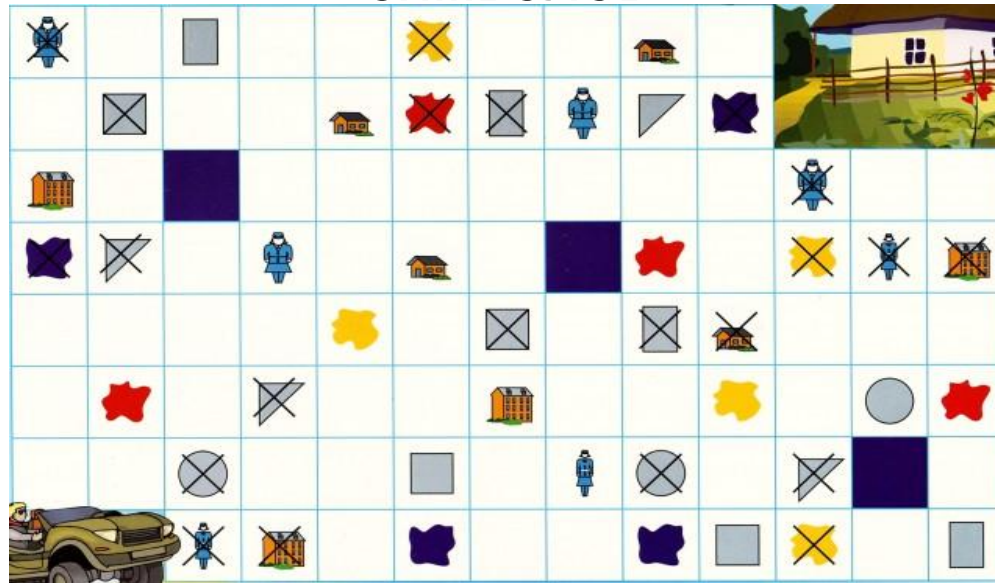
Теперь вам необходимо доставить «ценные грузы» (блоки) из г. Ярославля в г. Курск. В пути с «грузами» происходят изменения. Например, если груз был большой, то может стать маленьким.





Следующая задача «спасателей» доставить «ценный груз» с продовольствием в один из районов пострадавшего от наводнения. Перед вами карта. Проложите путь своими блоками, избегая «клеток ловушек», следуя указаниям знаков-символов, которые могут запретить проход определённых

### СИМВОЛОВ



Вы успешно прошли испытания и можете достойно носить звание «Спасатели».

Работу с логическими блоками можно проводить во всех сферах деятельности:

- а) в подвижных играх (предметные ориентиры, обозначение домиков, дорожек, лабиринтов);
- б) как настольно-печатные (изготовить карты к играм «Рассели жильцов», «Какой фигуры не хватает», «Найди место фигуре», «Головоломки»);
- в) в сюжетно-ролевых играх: «Магазин» (деньги обозначаются блоками, цены на товар обозначаются кодовыми карточками). «Почта» (адрес на посылке, письме, открытке обозначается блоками, адрес на домике обозначается кодовыми карточками).

Аналогично: «Поезд» (билеты, места).

Вариативность игр с блоками обеспечивает возможность использования их практически в любой режимный момент. А так же позволяют реализовать индивидуальный подход за счет усложнения или упрощения заданий (использование 1,2,3 или 4 признаков одновременно).



**Спасибо за внимание!**

# Литература.

- Формирование элементарных математических представлений у дошкольников. (Под ред. А.А. Столярова. М., «Просвещение» 1998 г.)
- «Давайте вместе поиграем» Комплект игр с блоками Дьенеша. (Под ред. Б.Б. Финкельштейн. Санкт-Петербург. ООО «Корвет» 2001 г.)
- Формирование умения решать логические задачи в старшем дошкольном возрасте. Носова Е.А. 1990 г.
- Методические советы по использованию дидактических игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами. ( Под ред. Б.Б. Финкельштейн. Санкт-Петербург. ООО «Корвет» 2001 г.)