

Проект

# «Волшебные блоки»

Народная мудрость : «Ум без догадки и гроша  
не стоит»



- **Продолжительность проекта:** 3 месяца (с 1.12.13 г по 30.02.14 г)
- **Участники проекта:** Дети старшей группы, воспитатель, родители
- **Тип проекта:** познавательный
- **Распространение результатов проекта:**
  - 1. Сообщение об опыте реализации проекта на педагогическом совете учреждения.
  - 2. Выступления на семинарах и МО.

- Золтан Дьенеш -безусловно выдающая фигура в детском образовании. Это венгерский психолог, теоретик и практик так называемой "новой математики". Суть этого подхода заключается в том, что математические знания дети получают, не решая многочисленные примеры в тетрадках и читая скучные учебники, а играя. Самое известное его пособие Блоки Дьенеша, которые специально разработаны для подготовки мышления детей к усвоению математики. Игры с блоками доступны, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Развивают у детей мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение), логическое мышление, творческие способности и познавательные процессы (восприятие, память, внимание и воображение). Играя с блоками Дьенеша, ребенок выполняет разнообразные предметные действия (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.). Блоки Дьенеша предназначены для детей от трех лет. Игры с блоками Дьенеша способствуют развитию речи: малыш вынужден строить высказывания с союзами "и", "или", частицей "не" и др.

## Ожидаемый результат в процессе взаимодействия педагог – дети - родители в реализации проекта:

- У детей хорошо развиты мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение), логическое мышление, творческие способности и познавательные процессы (восприятие, память, внимание и воображение).
- Играя с блоками Дьенеша, ребенок выполняет разнообразные предметные действия (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.).

# Формы организации работы с логическими блоками:

- Занятия (комплексные, интегрированные), обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену деятельности.
- Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).
- Вне занятий, в предметно-развивающей среде (ИЗО-деятельность, аппликация, режимные моменты, предметные ориентиры).

# Этапы реализации проекта:

## ● 1. Подготовительный этап

- Определение педагогом темы, целей и задач, содержание проекта, прогнозирование результата.
- На этом этапе работы, мне предстояло решить следующие задачи:
- Разработать основные методические материалы и изготовить необходимые дидактические пособия.
- Изучить и проанализировать специальную литературу по данной теме проекта.



# Основная цель проекта:

научить ребенка решать  
логические задачи на  
разбиение по свойствам



# Задачи:

- Развивать логическое мышление. Развивать представление о множестве, операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование). Формировать представления о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации, кодирование со знаком отрицания)
- Развивать умения выделять свойства в объектах, называть их.
- Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объекта.
- Развивать пространственные представления.
- Развивать знания, умения, навыки, необходимые для самостоятельного решения учебных и практических задач.
- Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
- Развивать творческие способности, воображение, фантазию.
- Развивать психические функции, связанные с речевой деятельностью.
- Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели, преодолении трудностей.




- Для реализации проекта я изготовила логические блоки из цветной бумаги и картона (геометрические фигуры): это 48 фигур, различающихся по четырем свойствам: формой – (круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные), цветом – (красные, синие, желтые), размером – (большие и маленькие), толщиной – (толстые и тонкие). В наборе нет даже двух фигур, одинаковых по всем свойствам.
- Также изготовила кодовые карточки, обозначающие свойства блоков.




## 2 . Основной этап реализации проекта:

- Разработка проекта, перспективного плана мероприятий.
- Работа с родителями.



- 
- На втором этапе я разработала перспективный план по использованию блоков Дьенеша в образовательном процессе старшей и подготовительной групп, который предусматривает порядок расположения игр и заданий по принципу от простого к сложному, а игры одной серии помещены одна за другой, причем внутри каждой серии тоже соблюдается тот же принцип.
  - В начале детям представилась возможность самостоятельно познакомиться с логическими блоками. В процессе манипуляции с блоками дети установили, что они имеют различную форму, цвет, размер, толщину.
  - Работу по формированию познавательных способностей я начала со знакомства с формой, затем с цветом. Предлагались детям игры на развитие умения оперировать одним свойством. Когда дети легко справлялись с заданием этой ступени, предложила им игры на развитие умения оперировать двумя свойствами, а затем и тремя, и четырьмя свойствами.

- 
- Когда дети хорошо усвоили свойства геометрических фигур, я познакомила детей с кодовыми карточками, обозначающими свойства фигур. Это позволяет развивать способность к моделированию и замещению свойств, умению кодировать и декодировать информацию.
  - Постепенно подвожу детей к пониманию отрицания свойств ( не квадрат, не синий ). Познакомила с кодовыми карточками обозначающими отрицания свойств. В игре «Помоги фигуркам выбраться из леса» сначала устанавливали, для чего на разветвлении дорог расставлены знаки. Затем выбирали фигурки (блоки) и по очереди выводили их из леса. При этом рассуждали вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть. Дети декодировали (расшифровывали) информацию, производили логические операции «не», «и», «или». Ориентировались в пространстве, озвучивая, куда идут – вправо или влево.

# Работа с родителями

- Изготовление папки-передвижки «Советы родителям по организации игр с блоками»
- Консультация о подборе развивающих игр для ребенка 5 -6 лет.
- Индивидуальные беседы с рекомендациями по каждому конкретному ребенку.
- Просветительская работа с родителями велась через «Уголки для родителей», индивидуальные и коллективные консультации.



# Перспективный план

- **Сентябрь**
- **1. Д/игра: «Помоги Чебурашке»** *Цель: Упражнять детей в группировке геометрических фигур. Развивать наблюдательность, внимание, память.*
- **2. Д/игра: «Лабиринт»** *Цель: Учить детей «читать» знаки – символы (признаки геометрических фигур – цвет, размер, форма), Выбирать необходимый блок из нескольких. Развивать практически – действенное мышление.*
- **3. Д/игра: «С двумя обручами»** *Цель: Дать представление понятия отрицания некоторого свойства геометрической фигуры с помощью частицы «НЕ». Упражнять в умении классифицировать блоки по двум свойствам.*
- **4. Д/игра: «Разложи пропущенные фигуры»** *Цель: Учить осуществлять зрительно-мыслительный анализ способа разложения фигур. Закрепить представления о свойствах геометрических фигур.*
- **Октябрь**
- **1. Д/игра: «Найди меня»** *Цель: Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий блок.*
- **2. Д/игра: «Вырасти цветы»** *Цель: Развивать творческое и пространственное воображение, логику мышления и действий. Развивать конструктивные способности, упражнять в соответствии из частей целого. Закрепить знание цифр от 1 до 10. Упражнять в умении «читать» кодовое обозначение блоков.*
- **3. Д/игра «Волшебное дерево»** *Цель: Развивать представление детей о символическом изображении предметов. Развивать умение классифицировать блоки по трём признакам и умение выделять основные признаки. Развивать пространственное представление, логическое и образное мышление.*
- **4. Д/игра «Олимпийские кольца»** *Цель: Упражнять в умении классифицировать блоки по двум свойствам. Находить область пересечения двух плоскостей. Развивать пространственное представление, логическое и образное мышление.*

## Ноябрь

- **1. Д/игра «Украшаем ёлочку мы в просторном доме»**
- *Цель:* Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий блок. Развивать мелкую моторку рук (при изготовлении аппликации).
- **2. Д/игра: «Пирамида»**
- *Цель:* Закрепить представление детей о геометрических фигурах. Развивать умение читать кодовые обозначения. Развивать конструктивные умения, фантазию, творчество.
- **3. Д/игра: «Найди такую же»** *Цель:* Развивать логическое мышление, наблюдательность. Упражнять в умении выбирать из множества фигур необходимую, классифицируя по цвету и форме.
- **4. Д/игра: «Улитка»** *Цель:* Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам: цвету и форме.

## Декабрь

- **1. Д/игра: «Перемещение» (по принципу «пятнашек»)**
- *Цель:* Упражнять в классификации геометрических фигур по цвету и форме. Развивать пространственное, логическое мышление. Развивать восприятие, внимание.
- **2. Д/игра: «Кроссворды с блоками», или «Угадай, что получилось?»**  
*Цель:* Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур, находить соответствующий блок. Упражнять в умении видеть из частей целое.
- **3. Д/игра: «Неделька»** *Цель:* Закрепить знание геометрических фигур, а также умение ориентироваться во времени: знание дней недели и их последовательность. Развивать внимание, память, мышление

- **Январь**

- **1. Д/игра «С двумя обручами»**

*Цель:*

Формирование операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам с использованием кодов и без них. Определение областей пересечения в играх с двумя обручами. Развивать логическое мышление, внимание.

- **2. Д/игра: «С тремя обручами»**

*Цель:*

Продолжать формирование операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам. Определение областей пересечения в играх с тремя обручами. Развивать логическое мышление, внимание.

- **Февраль**

- **1. Д/игра «Цветок» (С четырьмя обручами)**

*Цель:*

Закреплять знания операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам с использованием кодов и без них. Определение областей пересечения в играх с четырьмя обручами. Продолжать развивать у детей логическое мышление и внимание.

- **2. Д/игра: «Ромашка»**

*Цель:*

Продолжать закреплять знания операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам. Закреплять цвет и форму геометрических фигур. Определять область пересечения в игре с овалами. Развивать логическое мышление и внимание.

- **3. Д/игра: «С тремя овалами»**

*Цель:*

Продолжать закреплять знания операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам. Закреплять цвет и форму, размер геометрических фигур. Определять область пересечения в игре с тремя овалами. Развивать способности к логическим действиям и операциям.

- **4. Д/игра: «С двумя овалами»**

*Цель:*

Продолжать закреплять знания операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам.

- **Март**

- **1. Д/игра «Гусеница»** *Цель:* Продолжать закреплять знания операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам. Закреплять цвет и форму, размер геометрических фигур. Определять область пересечения в игре с обручами. Развивать способности к логическим действиям и операциям.
- **2. Д/игра: «Алгоритм»** *Цель:* Закрепить знания детей о геометрических фигурах, их признаками и свойствами. Развивать умение размещать блоки в определённой последовательности. Развивать внимание, пространственное мышление.
- **3. Д/игра: «Рассели жильцов»** *Цель:* Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счёте. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.
- **4. Д/игра: «Треугольник» (головоломка)** *Цель:* Развивать умение составлять предмет из частей, закреплять представления целого и части. Развивать ориентировку в пространстве, мелкую моторику рук, внимание, логическое мышление.

- **Апрель**

- **1. Д/игра «Собачка»** *Цель:* Развивать умение составлять животное из геометрических фигур. Закреплять знания геометрических фигур. Развивать внимание, логическое мышление.
- **2. Д/игра: «Мишка»** *Цель:* Продолжать развивать умение составлять животное из геометрических фигур. Закреплять знания геометрических фигур. Развивать внимание, логическое мышление.
- **3. Д/игра: «Бабочка 1»** *Цель:* Развивать умение составлять бабочку из геометрических фигур. Закреплять знания геометрических фигур. Развивать способности расшифровывать информацию, изображённую на карточке. Развивать внимание, логическое мышление.
- **4. Д/игра: «Бабочка 2»** *Цель:* Продолжать развивать умение составлять бабочку из геометрических фигур. Закреплять знания геометрических фигур. Развивать способности расшифровывать информацию, изображённую на карточке. Развивать внимание, логическое мышление.

- **Май**

- **1. Д/игра «На даче»**

- *Цель:* Продолжать развивать умение составлять постройки из геометрических фигур. Выбрать необходимый строительный материал. Закреплять знания геометрических фигур. Развивать внимание, логическое мышление.

- **2. Д/игра: «Волшебный осенний лес»**

*Цель:* Развивать умение составлять волшебный лес из геометрических фигур; умение выбирать необходимый строительный материал. Закреплять умения действовать последовательно. Развивать логическое мышление и внимание.

- **3. Д/игра: «Звено летящих самолётов»**

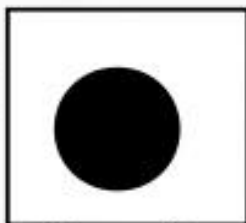
*Цель:* Развивать умение составлять самолёты из геометрических фигур; умение выбирать необходимый строительный материал. Закреплять умения действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами.. Развивать логическое мышление и внимание.



- Перед проведением игры «Выкладываем дорожки» проводила упражнение на развитие памяти, навыков самоконтроля и ориентировки в пространстве. Рассматривали, что находится в центре, справа от центра, слева от центра, вверху от центра, внизу от центра, в правом верхнем углу, в левом верхнем углу, в правом нижнем углу и в левом нижнем углу. Потом дети по памяти раскладывали знаки – символы в соответствии со схемой. Вначале находили место знакам размера, затем формы, цвета.



## Карточки - символы свойств блока.



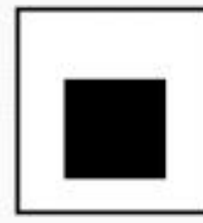
**Круглый**



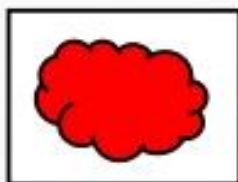
**Прямоугольный**



**Треугольный**



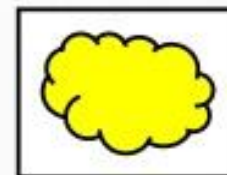
**Квадратный**



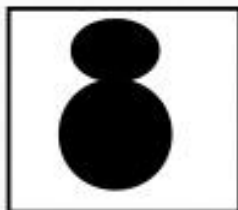
**Красный**



**Синий**



**Желтый**



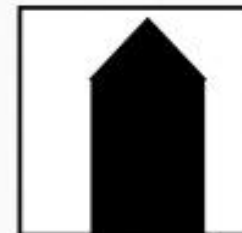
**Толстый**



**Тонкий**

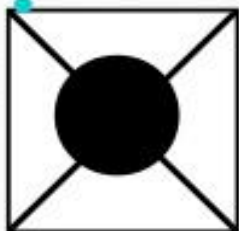


**Маленький**

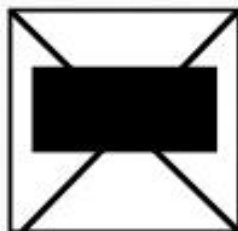


**Большой**

## Карточки – отрицания свойств блока.



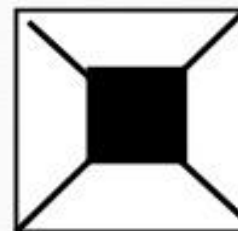
Не круглый



Не прямоугольный



Не треугольный



Не квадратный



Не красный



Не синий



Не желтый



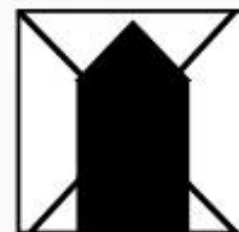
Не толстый



Не тонкий

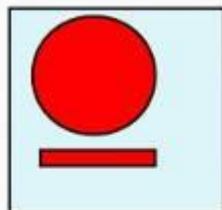


Не маленький



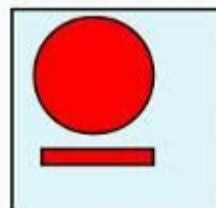
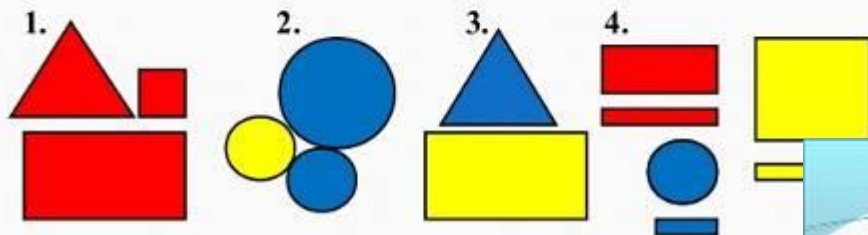
Не большой





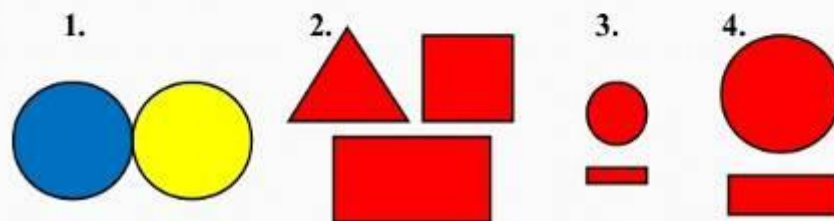
### «Найди блок» 1.

- 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.

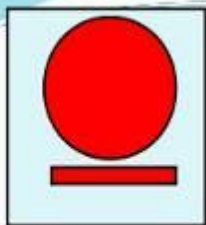


### «Найди блок» 2.

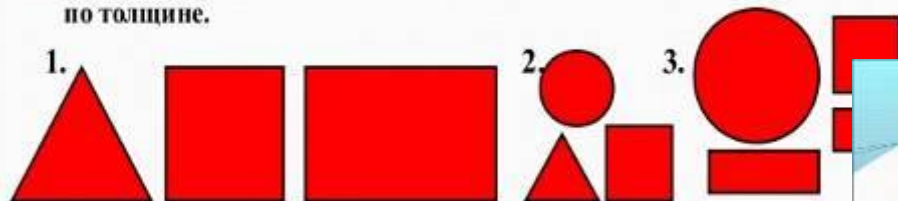
- 1. Найди блоки, которые не такие, как этот по цвету.
- 2. Найди блоки, которые не такие, как этот по форме.
- 3. Найди блок, который не такой, как этот по размеру.
- 4. Найди блок, который не такой, как этот по толщине.



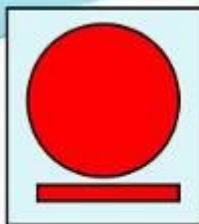
### «Найди блоки» 3.



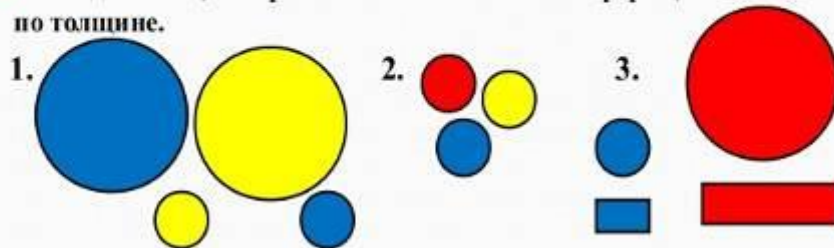
- 1. Найди блоки, которые такие же как этот по цвету, но не такие по форме.
- 2. Найди блоки, которые такие же как этот по цвету, но не такие по размеру.
- 3. Найди блоки, которые такие же как этот по цвету, но не такие по толщине.



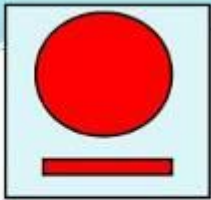
### «Найди блоки» 4.



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

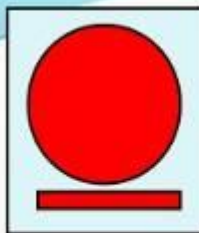
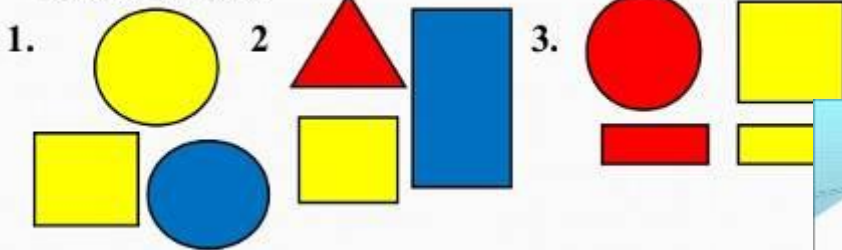






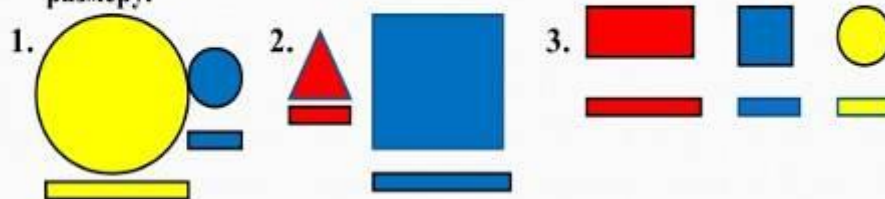
### «Найди блоки» 5.

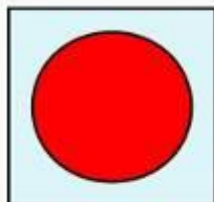
- 1. Найди блоки, которые такие же как этот по размеру, но не такие по цвету.
- 2. Найди блоки, которые такие же как этот по размеру, но не такие по форме.
- 3. Найди блоки, которые такие же как этот по размеру, но не такие по толщине.



### «Найди блоки» 6.

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



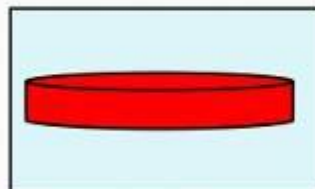


### «Найди блоки» 7.

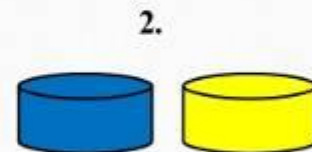
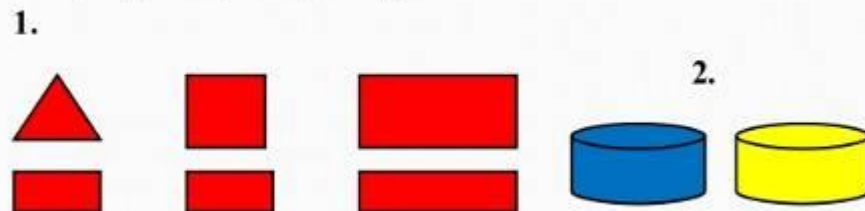
- 1. Найди блоки, которые такие же как этот по цвету, но не такие по форме и размеру.
- 2. Найди блоки, которые такие же как этот по форме, но не такие по цвету и размеру.



### «Найди блоки» 8.



- 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.

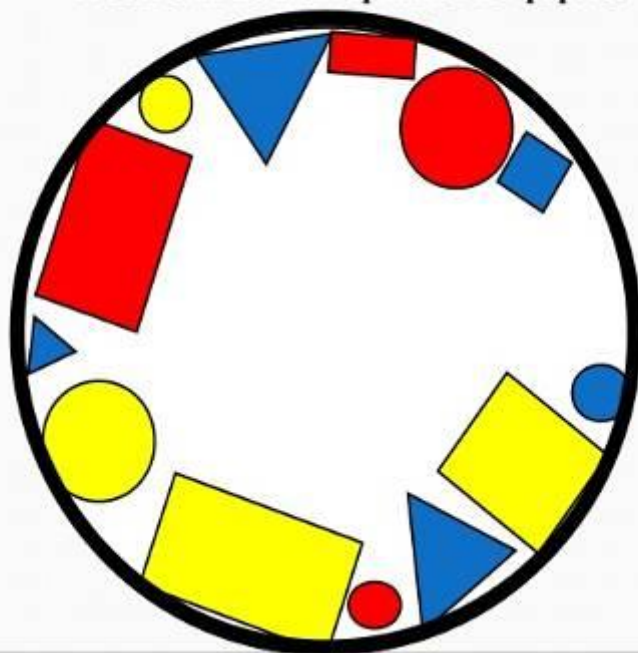


# «Найди заданный блок»

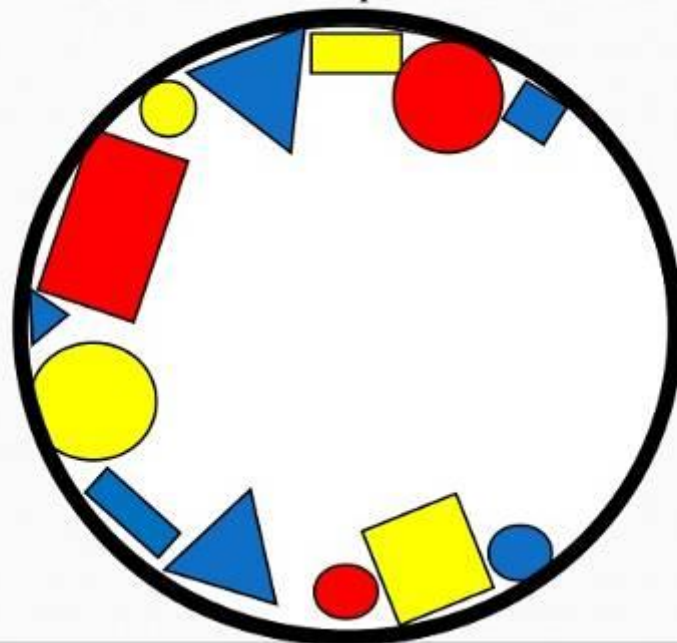




1.1. Расставить блоки так,  
чтобы они не повторялись по форме.



1.3. Расставить блоки так,  
чтобы они не повторялись по величине.



## «Цепочки»

### Варианты построения цепочки:

#### 2. Чтобы рядом не было блоков , одинаковых

- 2.1. по цвету и форме;
- 2.2. по цвету и размеру;
- 2.3. по размеру и форме;
- 2.4. по цвету и толщине;
- 2.5. по размеру и толщине;
- 2.6. по форме и толщине.

## «Цепочки»

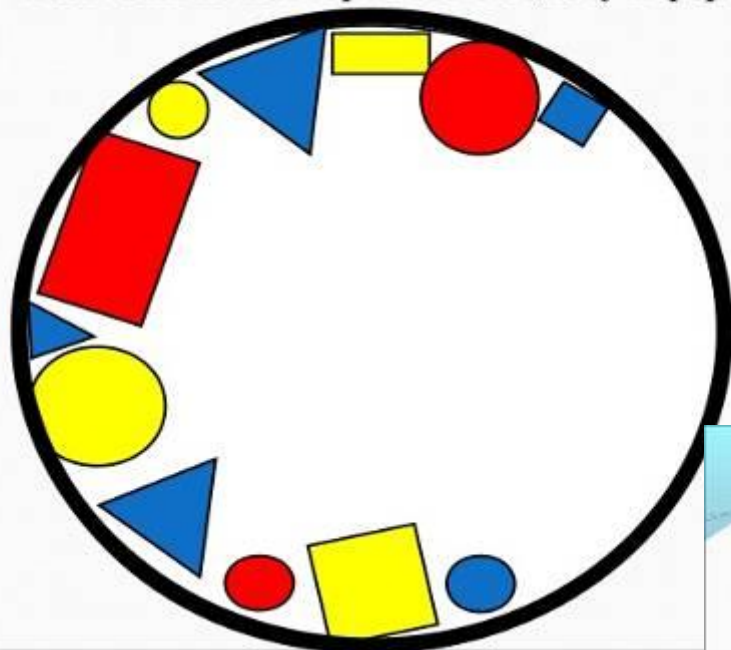
### Варианты построения цепочки:

#### 3. Чтобы рядом были блоки

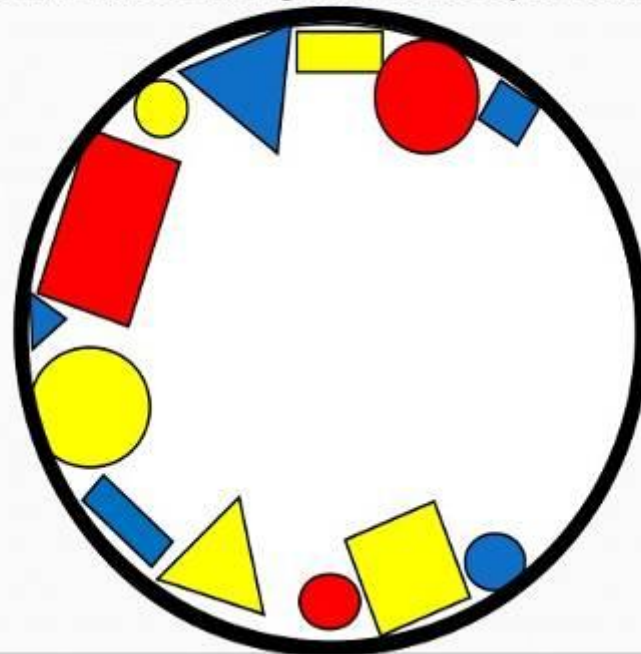
- 3.1. Одинакового размера, но разной формы;
- 3.2. одинакового размера, но разного цвета;
- 3.3. одинакового размера, но разной толщины.
- 3.4. Одинакового цвета, но разной формы;
- 3.5. одинакового цвета, но разного размера;
- 3.6. одинакового цвета, но разной толщины.
- 3.7. Одинаковой формы, но разного размера;
- 3.8. одинаковой формы, но разного цвета;
- 3.9. одинаковой формы, но разной толщины.
- 3.10. Одинаковой толщины, но разной формы;
- 3.11. одинаковой толщины, но разного размера;
- 3.12. одинакового толщины, но разного цвета.



2.1. Расставить блоки так,  
чтобы они не повторялись по цвету и форме.



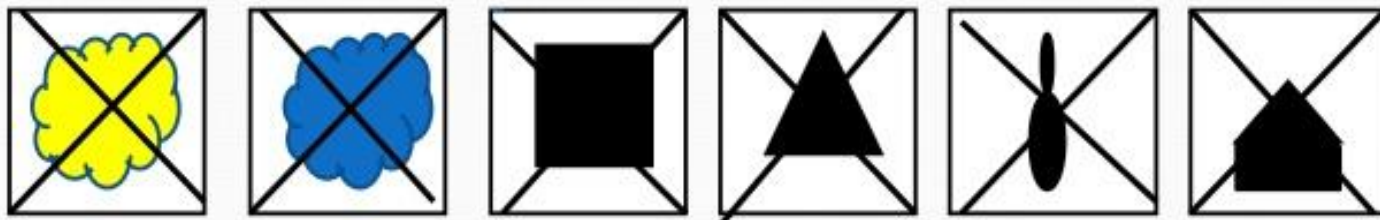
2.2. Расставить блоки так,  
чтобы они не повторялись по цвету и величине.



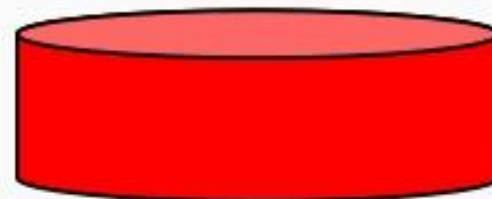
**«Найди блок по заданным карточкам»**



«Найди блок по карточкам –отрицаниям свойств».



- Не желтый.
- Не синий.
- Не квадратный.
- Не треугольный.
- Не тонкий.
- Не маленький.



# «ДОМИК»

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





## Дидактические игры «Цыпленок» и «Рыбка».





## Дидактическая игра «Лабиринт»



## Дидактическая игра «Олимпийские кольца»



# «Найди клад»





### 3. Заключительный этап.

- На заключительном этапе было проведено открытое занятие «Спешим на помощь Королеве Математики». НОД по математике с использованием логических блоков Дьенешыша»

# Результат проекта.

- У детей стали лучше развиты мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение), логическое мышление, творческие способности и познавательные процессы (восприятие, память, внимание и воображение).
- Играя с блоками Дьенеша, дети научились выполнять разнообразные предметные действия (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.).



Блоки Дьенеша – это  
увлекательное и полезное  
занятие!!!!!!!!!!!!!!



Подготовила воспитатель МКОУ  
ООШ п.Пудожгорский  
Болташева Лариса Васильевна.