

Блоки Дьенеша – универсальная развивающая игра



Воспитатель МБДОУ №38
г. Солнечногорска
Скуратова Светлана Юрьевна

КАЖДАЯ ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ФИГУРА ХАРАКТЕРИЗУЕТСЯ ЧЕТЫРЬМЯ ПРИЗНАКАМИ:

формой – квадрат,
треугольник,
прямоугольник,
круг;

цветом – красный,
жёлтый,
синий;

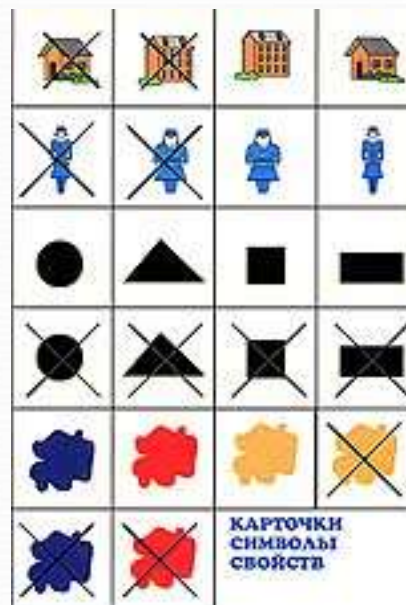
размером – большой,
маленький;

толщиной – толстый,
тонкий.



В НАБОРЕ НЕТ НИ ОДНОЙ ОДИНАКОВОЙ ФИГУРЫ.

СИМВОЛЫ СВОЙСТВ



Использование таких карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них.

ИГРЫ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ 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 и информатики.

Методическое обеспечение

АЛЬБОМЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 2-4 ЛЕТ

КАРТОЧКИ С ЗАДАНИЯМИ



АЛЬБОМЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-8 ЛЕТ

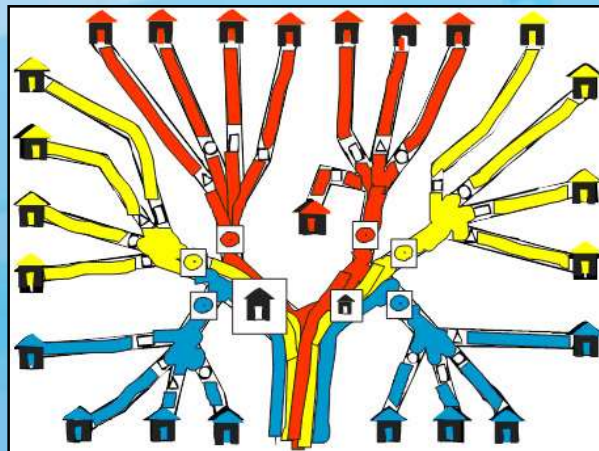
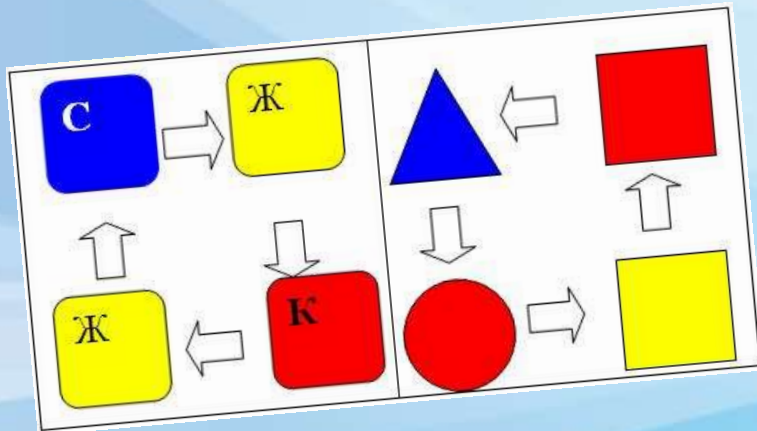


ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ

- ❖ Занятия (комплексные, интегрированные), обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену деятельности.
- ❖ Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).
 - а) в подвижных играх (предметные ориентиры, обозначения домиков, дорожек, лабиринтов);
 - б) как настольно-печатные (изготовить карты к играм “Рассели жильцов”, “Найди место фигуре”);
 - в) в сюжетно-ролевых играх: “Магазин” - деньги обозначаются блоками. “Почта” - адрес на доме обозначается кодовыми карточками. Аналогично, “Поезд” - билеты, места.
- ❖ Вне занятий, в предметно-развивающей среде (ИЗО-деятельность, аппликация, режимные моменты, предметные ориентиры).

4 группы постепенно усложняющихся игр и упражнений с логическими блоками:

- для развития умений выявлять и абстрагировать свойства
- для развития умений сравнивать предметы по их свойствам;
- для развития действий классификации и обобщения;
- для развития способности к логическим действиям и операциям.



**Все игры и упражнения,
за исключением четвёртой группы
(логические),
не адресуются конкретному возрасту.**

**Дети тянутся
к мыслительным заданиям тогда,
когда они для них трудноваты, но
выполнимы.**

НАШИ ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ



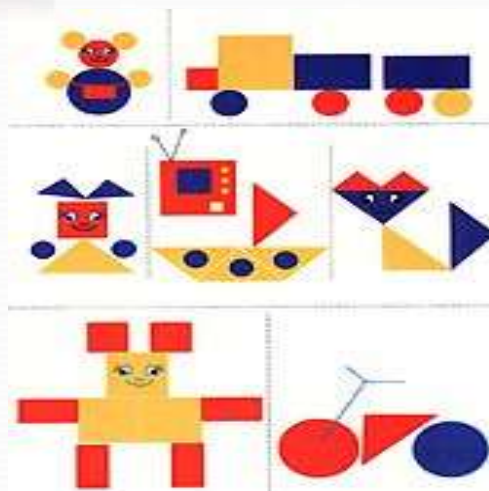
«УГОЩЕНИЕ ДЛЯ МЕДВЕЖАТ».



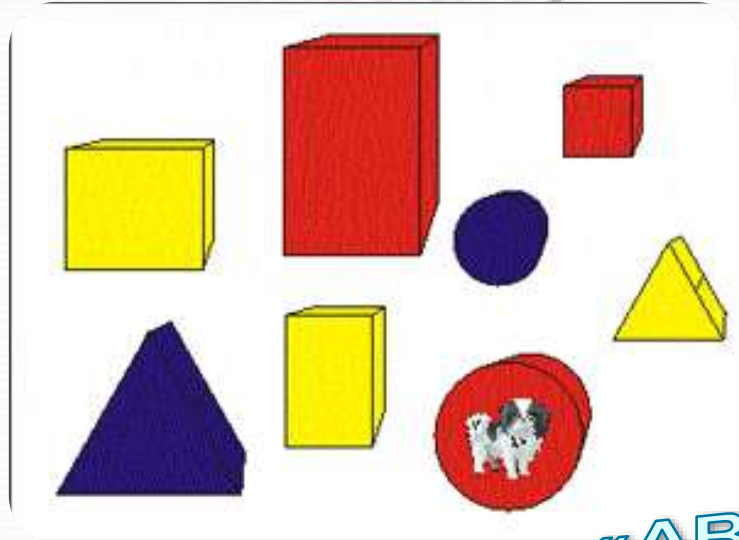
«УКРАСИМ ЕЛКУ БУСАМИ».



«МАГАЗИН».



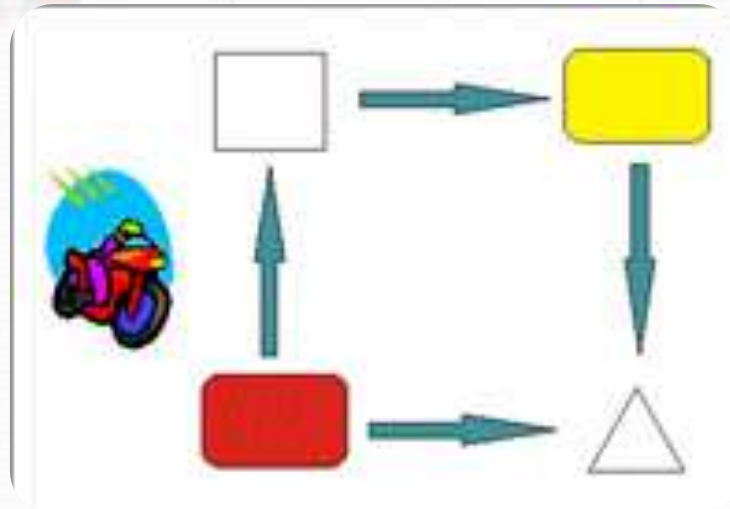
«НАЙДИ КЛАД» или
«КУДА СПРЯТАЛСЯ ЩЕНОК»



«КОДОВЫЙ ЗАМОК»
или «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»



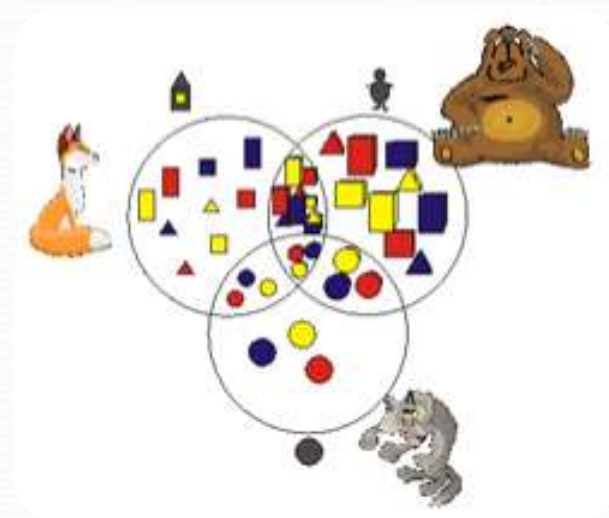
«АВТОТРАССА
(ПОСТРОЙ ДОРОЖКУ)»



«ЗАГАДКИ БЕЗ СЛОВ»



«РАЗДЕЛИ БЛОКИ»



ЛОГИЧЕСКИЕ КУБИКИ.

**5 кубиков на гранях которых изображены
символы свойств блоков.
Кубики помогут ребенку придумать разные игры,
также будут полезны для овладения навыками
кодирования и декодирования.**

