



Логические блоки Дьенеша - логический материал представляет собой набор из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами:

1. формой - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
2. цветом - красные, желтые, синие;
3. размером-большие и маленькие;
4. толщиной-толстые и тонкие.

Использование логических блоков в играх с дошкольниками позволяет моделировать важные понятия не только математики, но и информатики: алгоритмы, кодирование информации, логические операции; строить высказывания с союзами "и", "или", частицей "не" и др. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. С помощью этих игр дети успешно овладевают в дальнейшем основами математики и информатики.

Основная цель использования дидактического материала (по имени автора называемого "блоки Дьенеша"): научить дошкольников решать логические задачи на разбиение по свойствам.

Основное умение, необходимое для решения логических задач - это умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем, свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого.

Возраст - 3-7 лет.

Подробная инструкция здесь: http://d***oshkolnik.info/game/blokid.htm Звездочки убрать. Эта инструкция прилагается к блокам при их продаже.

логические блоки Дьенеша

Продаем товары для малышей игрушки купить подарок малышу. Логические блоки Дьенеша

инструкция

Логический материал представляет собой набор из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами:

1. формой - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
2. цветом - красные, желтые, синие;
3. размером-большие и маленькие;
4. толщиной-толстые и тонкие.

Использование логических блоков в играх с дошкольниками позволяет моделировать важные понятия не только математики, но и информатики: алгоритмы, кодирование информации, логические операции; строить высказывания с союзами "и", "или", частицей "не" и др. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. С помощью этих игр дети успешно овладевают в дальнейшем основами математики и информатики.

Основная цель использования дидактического материала (по имени автора называемого "блоки Дьенеша"): научить дошкольников решать логические задачи на разбиение по свойствам.

Основное умение, необходимое для решения логических задач - это умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем, свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого.

С детьми 3-4 лет уместны простые игры и упражнения, цель которых освоение свойств, слов "такой же", "не такой" по форме, цвету, размеру, толщине.

Сначала предлагаются самые простые игры.

1. "Найди все фигуры (блоки), как эта" по цвету (по размеру, форме). "Найди не такую фигуру, как эта" по цвету (по форме, размеру).
2. Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету).
"Найди не такие фигуры, как эта" по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, размеру и форме).
"Найди такие же, как эта" по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера или такие же по размеру, но другого цвета.
Более сложный вариант: найди такие же, как предъявляемая фигура, по цвету и форме, но другие по размеру (такие же по размеру и цвету, но другие по форме; такие же по форме и размеру, но другого цвета).
3. "Цепочка"

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

- а) чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- б) чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и т.д.);
- в) чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- г) чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

4. "Второй ряд"

Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру и цвету.

5. "Домино"

В этой игре одновременно может участвовать не более четырех детей, фигуры делятся поровну между участниками. Каждый игрок поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры. Ходить можно по-разному. Например:

- а) фигурами другого цвета (формы, размера);
- б) фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы;
- в) фигурами другого цвета и формы (цвета и размера, размера и толщины);
- г) такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера (такими же по размеру и форме, но другими по цвету);
- д) ход фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

6. "Раздели фигуры"

Для игры понадобятся игрушки: мишка, кукла, заяц и др. Предложите детям разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все красные фигуры. Проверьте, правильно ли дети распределили игрушки. Предложите им ответить на вопросы:

- Какие фигуры оказались у мишки? (Все красные).

- А у зайки? (Все не красные). Попробуйте разделить фигуры по-другому:

- а) чтобы у мишки оказались все круглые;
- б) чтобы зайцу достались все большие;
- в) чтобы зайцу достались все желтые и т.д. Более сложный вариант этой игры:

Разделите фигуры так, чтобы у мишки оказались все синие, а у зайки все квадратные.

Проверьте, какие фигуры достались только мишке? (Синие, неквадратные).

Только зайке? (Квадратные, не синие).

Какие фигуры подошли сразу и мишке и зайке? (Синие, квадратные).

А какие фигуры никому не подошли? (Не синие, неквадратные). Предлагаются другие варианты заданий.

Разделите фигуры так, чтобы:

у мишки оказались все треугольные, а у зайки-все большие;

мишке достались все маленькие, а зайке - все прямоугольные;

у мишки оказались некруглые, а у зайки-все желтые. Наконец, наиболее трудный вариант игры "Раздели фигуры". Разделить фигуры между Буратино, Чебурашкой и Незнайкой

так, чтобы у Буратино оказались все круглые фигуры, у Чебурашки - все желтые, у Незнайки все большие.

Какие фигуры достались только Буратино? (Круглые, не желтые, маленькие). Какие фигуры получил Чебурашка? (Желтые, маленькие, некруглые). Скажи, какие фигуры достались только Незнайке? (Большие, не желтые, некруглые). Какие фигуры подошли сразу и Буратино и Чебурашке? (Круглые, желтые, маленькие). Какие фигуры достались сразу и Буратино и Незнайке? (Круглые, большие, не желтые). Незнайке с Чебурашкой? (Большие, желтые, некруглые).

Какие фигуры подошли всем трем персонажам? (Круглые, желтые, большие).

А какие фигуры оказались ничьи? (Большие, некруглые, не желтые). Желательно вместе с детьми придумать новые задания, а лучше новые игры.

Затем предлагаются новые игры и упражнения с блоками, где их свойства, изображены на карточках.

Так цвет обозначается пятном (на данном рисунке цвет пятна определен буквами: "к" - красный, "ж" - желтый, "с" -синий).'

Величину - силуэтом домика (большой, маленький).

Форму - соответственно контурами фигур (круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный).

Толщину - условным изображением человеческой фигуры (толстый и тонкий).

Карточки рассматриваются с детьми, уточняется, какие свойства обозначены на них.

Рассматриваются с детьми и сами блоки, пользуясь карточками, называют имя каждого блока. В словаре детей появляются такие определения: "...это красный, большой, круглый, толстый блок. На карточке обозначен красный цвет, значит сюда можно положить красные блоки".

Игровые упражнения проводятся так: ребенку или группе детей предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Для разнообразия можно использовать карточку с восьмью клетками, где в первой из них изображено свойство. Ребенок заполняет остальные клетки блоками соответствующего свойства. Игра называется "Все в ряд".

После освоения этих умений можно усложнить задание. Теперь дети будут самостоятельно выявлять свойства блоков, как по слову, так и с использованием карточек.

Предлагаются такие игры: "Кто быстрее соберет блоки!", "Поручения", "На свое место". Например, ведущий говорит: "Кто быстрее всех соберет все красные блоки", "Саше поручается собрать все круглые блоки", "Все толстые блоки положите на свое место - в большой обруч..."

Важно, чтобы дети, выполняя игровую задачу, делали все быстро и качественно.

Все блоки в данных играх должны быть в поле зрения играющих, что обеспечивает опору на непосредственное восприятие свойств блока при решении задачи.

В последующих заданиях рекомендуется усложнить задачу и развивать умение выявлять свойства блоков по слову без опоры на наглядность. Блоки убирают в коробку или под салфетку. Игровые образы Мышки (игра "Мышки-норушки") помогают заинтересовать ребенка в отборе блоков - "запасов на зиму" в норку (коробку), выбирая по слову ведущего либо красные, либо круглые...

Успешно проводятся и другие игры: "Заселим домики", "Кто быстрее спрячет".

Домики заселяются желтыми жильцами - блоками, либо квадратными. В другой игре предлагается спрятать все красные блоки; толстые блоки... Победителями оказываются те, кто первыми и безошибочно выполнит задания.

В последующем дети осваивают слова и знаки, обозначающие отсутствие свойства. Потребуется карточки, где обозначенное свойство будет перечеркнуто двумя линиями. Например:

Для усвоения слов: некрасный, некруглый, небольшой,.., необходимы игры: "Переводчики", "Помоги Незнайке". В этих играх требуется рассказать Незнайке о блоках, перевести в слова то, что обозначает карточка, научить Незнайку по-разному рассказывать про цвет, величину и так далее. Например, о желтом прямоугольном блоке можно сказать, что он некрасный и несиний, по форме некруглый, нетреугольный, толстый (тонкий), большой (маленький).

Подобные игровые упражнения могут проводиться, как индивидуально, так и с подгруппами детей. Если дети в детском саду, то эти задания лучше провести вне занятий: в утренние, вечерние отрезки времени, на прогулке.

Последующая работа с детьми направлена на освоение детьми умений оперировать одновременно двумя свойствами. Начинать лучше с игр "На свою веточку", "Кто хозяин?", "Найди выход". Разложить блоки для сказочных персонажей в соответствии с указанными свойствами. "Чебурашка не любит красные игрушки и не хочет играть с круглыми. Зайцу нужны красные и треугольные и т.д. Разобраться, где должны "висеть" неквадратные и красные, желтые и треугольные... блоки в игре "На свою веточку".

После освоения предыдущих заданий у детей формируется умение обобщать одновременно по двум свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого: по наличию обоих заданных свойств, по их отсутствию, по наличию одного и отсутствию второго. Рекомендуется использовать игровые упражнения "Помоги Незнайке". Выбираются сказочные персонажи и называются блоки, какие каждый из них "хочет взять себе". Например, Дюймовочка "выбирает себе" желтые и квадратные. Незнайка - желтые, но не квадратные, Мальвина - квадратные, но нежелтые. Пьеро - нежелтые и неквадратные. Обязательно проверяются все наборы блоков у персонажей вместе с детьми.

И, наконец, наиболее сложные задачи - это задачи на разбиение по двум свойствам. При последовательной подготовке детей на предыдущем материале возможно решение и более сложных задач. Детям предлагается разделить блоки между Чиполлино и Буратино. У Чиполлино - все круглые, а у Буратино - все красные. В процессе решения этой задачи возникает проблема: есть предметы одновременно и красные и круглые, есть некрасные и некруглые. Таким образом дети сами могут прийти к выводу, что справедливо красные и круглые блоки положить между персонажами, а некруглые и некрасные вне этого пространства. В последующем возможно использование более сложных игр, где формируется умение оперировать одновременно тремя свойствами. Эти игры проводятся аналогично предыдущим.

Вариантом логических игр для детей являются игры с обручами. При подготовке дошкольников к подобным играм надо формировать у детей четкое представление о внутренней и внешней области по отношению к некоторой замкнутой линии.

Ведущий кладет на пол обруч, обводит указкой то место, которое находится внутри обруча, и добавляет, что вся остальная часть пола находится вне обруча. Можно задать вопрос, где сидит ребенок (внутри или вне обруча). Затем предлагается ребенку стать внутри обруча.

Все это можно повторить с веревочкой, положив ее на пол так, чтобы она образовала замкнутую линию. Разомкнув эту линию, дети убеждаются в том, что по отношению к ней нет таких мест, о которых можно было бы сказать, что они находятся внутри или вне этой линии.

Перед проведением игры с двумя обручами необходима следующая подготовительная работа: ведущий показывает детям два обруча разного цвета, например, синий и красный, и располагает их на полу так, как показано на рисунке. Выясняется, какое место (какая часть пола) находится внутри обоих обручей; внутри синего, но вне красного обруча; внутри красного, но вне синего обруча; вне обоих обручей.

Затем ребенку предлагается стать внутри обоих обручей, другому - внутри синего, но вне красного, третьему - внутри красного, но вне синего, а четвертому - вне обоих обручей.

Для подготовки к игре с тремя обручами прежде всего выясняется, как расположена каждая из областей (1) - (8) по отношению к трем обручам (см. рис.) Вот описание некоторых игр с обручами.

Игра с одним обручем

На полу лежит обруч. У каждого ребенка в руке один блок. Дети по очереди располагают блоки в соответствии с заданием ведущего. Например, внутри обруча - все красные блоки, а вне обруча - все остальные. Детям задают вопросы:

Какие блоки лежат внутри обруча? (Красные).

Какие блоки оказались вне обруча? (Некрасные). Верен именно такой ответ, т.к. важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные блоки и никаких других там нет, а свойство блоков вне обруча определяется через свойство тех, которые лежат внутри.

При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри, вне, а потом другу друга определяют одним словом фигуры вне обруча.

Игра с двумя обручами

На полу два разноцветных обруча (синий и красный), обручи пересекаются, поэтому имеют общую часть. Ведущий предлагает кому-нибудь встать

- внутри синего обруча,
- внутри красного обруча,
- внутри обоих обручей,
- вне красного обруча,
- внутри синего, но вне красного,
- внутри красного, но вне синего,
- вне синего и красного обручей.

Затем дети располагают блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча - все красные. На первых порах вызывает затруднение

проблема, куда положить красные и круглые блоки. Их место в общей части двух обручей.

После выполнения практической задачи по расположению блоков дети отвечают на четыре вопроса:

- Какие блоки лежат внутри обоих обручей?
- Внутри синего, но вне красного обруча?
- Внутри красного, но вне синего?
- Вне обоих обручей?

Следует подчеркнуть, что блоки надо назвать здесь с помощью двух свойств - формы и цвета.

Игра с тремя обручами

В процессе игры с тремя обручами решается более сложная, чем в игре с двумя обручами, задача классификации блоков по трем свойствам.

Ведущий кладет на пол три разноцветных (красный, синий, желтый) обруча так, как показано на рисунке, т.е. чтобы образовалось 8 областей.

После того как эти области соответствующим образом названы по отношению к обручам (внутри всех трех обручей, внутри красного и синего, но вне желтого и т.д.), предлагается расположить блоки, например, так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные блоки, внутри синего - все квадратные, а внутри желтого - все большие.

После выполнения практической задачи дети отвечают на восемь (стандартных для любого варианта игры тремя обручами) вопросов. Какие блоки лежат:

- 1) внутри всех трех обручей;
- 2) внутри красного и синего, но вне желтого обруча;
- 3) внутри синего и желтого, но вне красного обруча;
- 4) внутри красного и желтого, но вне синего обруча;
- 5) внутри красного, но вне синего и вне желтого обруча;
- 6) внутри синего, но вне желтого и красного обруча;
- 7) внутри желтого, но вне красного и вне синего обруча;
- 8) вне всех трех обручей?

В игре с тремя обручами моделируется разбиение множества на восемь классов (попарно непересекающихся подмножеств) с помощью трех свойств (быть красным, быть квадратным, быть большим).

ЛИТЕРАТУРА

1. Давайте поиграем. Математические игры для детей 5-6 лет. . (Подред.А.А.Столяра.М., "Просвещение", 1991).
2. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников. (Подред.А.А.Столяра. М., "Просвещение", 1988, гл. 3.17).
3. Формирование умения решать логические задачи в старшем дошкольном возрасте. Носова Е.А. (из сб. "Совершенствование процесса формирования элементарных математических представлений в детском саду", Л.,1990).
4. М. Фидлер. Математика уже в детском саду. М., "Просвещение", 1981.
5. Касабуигсий Н. И. и др. Математика "О". Минск, 1983.

6. Столяр А.А. Методические указания к учебному пособию "Математика "О". Минск. Народная асвета, 1983.

7. "Логика и математика для дошкольников" Методическое издание Е.А. Носова; Р.Л. Непомнящая. (Библиотека программы "Детство") "Санкт-Петербург". "Акцидент" 2000 г.

Методические советы по использованию дидактических игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами

Авторы: Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б.

Рецензенты:

Михайлова З.А. - профессор кафедры дошкольной педагогики РГПУ им. А.И.Герцена

Полякова М.Н. - доцент кафедры дошкольной педагогики РГПУ им. А.И.Герцена

Санкт-Петербург

Во многих странах мира успешно используется дидактический материал "Логические блоки", разработанный венгерским психологом и математиком Дьенешем для развития логического мышления у детей.

Последнее десятилетие этот материал завоевывает все большее признание у педагогов нашей

страны. Во многом этому способствовали книги "Давайте поиграем"(под редакцией А.А.Столяра. - М., 1991, 1996), а также "Логика и математика для дошкольников" (под редакцией З.А.Михайловой - СПб, 1996, 2000), где дана система игр и игровых упражнений с логическими блоками Дьенеша.

Большинство дошкольных учреждений России имеют логические блоки, так как их с 1993 года выпускают отечественные производители.

000 "Корвет" (Россия, Санкт-Петербург, 191119, а/я 219 Тел/факс (812) 112-10-05).

Опыт российских педагогов показал эффективность использования логических блоков как игрового материала в работе с детьми дошкольного и начального школьного возраста для:

- Ознакомления детей с геометрическими фигурами и формой предметов, размером;
- Развития мыслительных умений: сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;
- Усвоения элементарных навыков алгоритмической культуры мышления;
- Развития познавательных процессов восприятия памяти, внимания, воображения;
- Развития творческих способностей.

Блоки Дьенеша - универсальный дидактический материал, позволяющий успешно реализовывать задачи познавательного развития детей, поставленные в программах "Детство", "Развитие", "Радуга", "Истоки" и других.

Накоплен успешный опыт использования блоков Дьенеша в коррекционных, разновозрастных, а также в группах кратковременного пребывания.

Набор "ДАВАЙТЕ ВМЕСТЕ ПОИГРАЕМ" содержит:

- * 9 комплектов логических фигур , плоский вариант блоков Дьенеша (для работы с подгруппой детей);
- * 2 комплекта карточек с символами свойств;
- * 1 комплект логических кубиков.

Эти материалы необходимы всем педагогам, использующим в своей работе игры и упражнения с блоками Дьенеша. В описании раскрыты возможности использования их не только как дополнительного материала к блокам Дьенеша, но и для самостоятельных игр, а также показаны возможные пути придумывания игр с детьми.

Кроме этого в комплект "ДАВАЙТЕ ВМЕСТЕ ПОИГРАЕМ" входят иллюстративный вспомогательный материал для изготовления игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами (Для игр с подгруппой детей желательно иметь 2 комплекта блоков Дьенеша).

Разделение игр по возрастам условно: все зависит от уровня индивидуального развития ребенка, его игрового опыта с блоками Дьенеша.

Рекомендуемая последовательность использования игр в педагогическом процессе:

Игры для младшего дошкольного возраста (3-5 лет) :

Логические фигуры
Угощение для медвежат
Художники
Магазин

Игры для старшего дошкольного возраста (5-7 лет)

Логические кубики
Украсим елку бусами
Архитекторы (детская площадка)
Карточки - символы свойств
Логический поезд
Мозаика цифр

ЛОГИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ

Описание материала:

В наборе "Давайте вместе поиграем" 9 комплектов логических фигур для работы с подгруппой детей. В каждом комплекте 24 фигуры (6 квадратов, 6 прямоугольников, 6 треугольников, 6 кругов), отличающихся цветом(красный, синий, желтый) и размером (большой, маленький). Логические фигуры представляют собой плоский вариант блоков Дьенеша.

Комплекты "Логические фигуры" могут быть широко использованы воспитателем в педагогическом процессе при:

- ознакомление детей с эталонами форм
- обучении действиям с эталонами
- развитию восприятия, памяти, внимания, воображения
- развитию способности к логическим операциям и т. д.

Работу с комплектом можно начинать с раннего возраста, начиная с ознакомления с одним, двумя, а затем тремя свойствами.

Материал "Логические фигуры" можно использовать как на занятиях, так и в самостоятельной деятельности детей.

Приводим описание игры "Сколько?" (идея Метлиной Л. С.)

Материал: логические фигуры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

Описание игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов "Сколько..."

За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

Варианты вопросов: "Сколько больших фигур?" "Сколько красных фигур в первом ряду?"(по горизонтали), "Сколько кругов?" и т.д.

КАРТОЧКИ С СИМВОЛАМИ СВОЙСТВ.

Во многих играх с блоками Дьенеша и логическими фигурами используются карточки с символами свойств .

Знакомство ребенка с символами свойств важная ступенька в освоении всей знаковой культуры, грамоты математических символов, программирования и т.д. На карточках условно обозначены свойства

блоков (цвет, форма, размер, толщина)

Всего 11 карточек.

И 11 карточек с отрицанием свойств, например: Не красный.

Карточки с символами свойств могут использоваться не только как дополнение к блокам Дьенеша и логическим фигурами, но и как самостоятельный материал для игр, наподобие известных во всем мире "мемори".

ИГРА "НАЙДИ ПАРУ"

Материал: 2 комплекта карточек с символами (без отрицания) 22 шт.

Цель: Ознакомление с символами свойств, развитие зрительной памяти.

Описание игры: Карточки перемешиваются и раскладываются "рубашкой" вверх по 6 карточек в ряду, в последнем ряду 4 карточки.

Правила: Первый игрок переворачивает две любые карточки, если карточки одинаковые, берет их себе и делает еще один ход. Если разные- показывает всем и кладет на свои места "рубашками" вверх стараясь запомнить, что изображено на карточках. Все дети внимательно следят за ходом игры, так как всем важно помнить, где лежит та или иная карточка. Затем второй игрок по одной берет две карточки ... и делает дальше как первый. Выигрывает игрок, набравший больше чем остальные парных карточек.

ЛОГИЧЕСКИЕ КУБИКИ

Описание материала: 5 кубиков на гранях которых изображены символы свойств блоков (размер, форма, цвет, толщина) и символы отрицания свойств, а также цифровой кубик (на гранях цифры 3- 8)

Педагогические возможности материала:

Логические кубики, как и карточки - символы помогут придумать с детьми разнообразные игры, а эти игры, в свою очередь будут полезны для овладения действиями замещения и наглядного моделирования, кодирования и декодирования. Логические кубики используют в комплекте с блоками Дьенеша и логическими фигурами. Своеобразие логических кубиков - возможность "случайного" выбора свойств (подбрасыванием кубика), а это всегда нравится детям.

ВАРИАНТЫ ИГР С ЛОГИЧЕСКИМИ КУБИКАМИ И БЛОКАМИ ДЬЕНЕША

Блоки Дьенеша прекрасный материал для замещения любых предметов. Так маленький красный

треугольный блок может легко превратиться в маленькую красную треугольную рыбку, а большой синий круглый блок может стать прекрасным подарком блюдом для пирожных для Карлсона. Используя блоки Дьенеша и логические кубики можно с детьми придумать много сценариев различных игр.

Пусть, например, мы решили поиграть в "Садовников" и посадить красивые цветы на клумбах.

Каждый "садовник" выбирает себе клумбу большой цветной круг и по очереди подбрасывает

логические кубики. На клумбе у него будут расти : 3 больших, красных, не треугольных цветка.

Возможно, клумба будет выглядеть так:

- большой красный круг,
- большой красный квадрат,
- большой красный прямоугольник.

А затем наши цветы могут познакомиться, рассказать о себе, какие они(по цвету, форме, толщине), как они попали на клумбу, свои цветочные истории....

Не обязательно подбрасывать все кубики, то есть выбирать блоки по 4-ем признакам и в определенном количестве. Сколько кубиков подбрасывать и какие, договариваемся с детьми заранее. В игре используются логические фигуры (3 свойства) и логические блоки (4 свойства).

УГОЩЕНИЕ ДЛЯ МЕДВЕЖАТ.

Материал: 9 изображений медвежат , карточки со знаками символами свойств, логические фигуры или блоки Дьенеша.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

- развитие умение сравнивать предметы по одному - четырем свойствам
- понимание слов: "разные", "одинаковые"
- подведение к пониманию отрицания свойств.

Описание игры:

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата

сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам

удобно "превратить" в печенье. Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат.

Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой.

Если в левой лапе у медвежонка круглое "печенье", в правой может быть или квадратное, или

прямоугольное, или треугольное (не круглое).

А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры : отличие печенья по двум признакам:

цвету и форме,

цвету и размеру,

форме и размеру и т. д.

В работе с детьми старшего возраста возможно отличие "печенья" по 3-4 свойствам. В этом случае

используются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок "печенье" в одну

лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

2I вариант с использованием карточек с символами свойств.

Последовательность действий (алгоритм) игры.

- Карточки с символами свойств кладут стопкой "рубашками" вверх

- Ребенок вынимает из стопки любую карточку
- Находит "печенье" с таким же свойством
- Ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством
- Угощает мишку
- "Записывает", как угощал мишку Ребенок выбрал

Например: выбрана карточка "большой"

ребёнок выбрал логическую фигуру : большой, красный треугольник

второе печенье: маленький красный треугольник.

Печенье отличается по размеру.

Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем и четырем свойствам.

- В играх с нахождением отличия по 4 свойствам используются блоки Дьенеша
- В играх можно использовать логические кубики, кроме цифровых
- В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

ХУДОЖНИКИ.

Материал:

- "Эскизы картин" - листы большого цветного картона
- дополнительные детали из картона для составления композиции картины ;
- набор блоков

Цель игры:

- развитие умения анализировать форму предметов
- развитие умения сравнивать по их свойствам
- развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения (композиции)).

Описание игры:

Детям предлагается "написать картины" по эскизам. Одну картину могут "писать" сразу несколько человек. Дети выбирают "эскиз" картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали)- выбирается тонкий блок, если деталь окрашена - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки.

В конце работы художники придумывают название к своим картинам, устраивают выставку

картин, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на картине.

МАГАЗИН.

Материал: Товар (карточки с изображением предметов) Логические фигуры.

Цель игры:

- развитие умения выявлять и абстрагировать свойства
- развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Описание игры:

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры "денежки". На одну "денежку" можно купить только одну игрушку.

Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство

логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

УКРАСИМ ЕЛКУ БУСАМИ.

Материал: Изображение елки, 15 карточек с символами , комплект логических фигур

Цель:

- развитие умения выявлять и абстрагировать свойства

- умение "читать схему"
- закрепление навыков порядкового счета

Описание игры:

Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

АРХИТЕКТОРЫ (ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА)

Материал: Алгоритмы №№ 1,2 Блоки Дьенеша

Описание игры:

Детям предлагается разработать проект детской площадки

- выбрать необходимый строительный материал
- построить объекты детской площадки

Выбор строительного материала в строгом соответствии с правилами (по алгоритму №1 или по алгоритму № 2). Как выбрать строительный материал"? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 1.

Берем любой блок. Пусть это будет, например, синий большой толстый треугольный блок. Слово

"начало" подсказывает нам откуда начинать путь (движение по блок схеме). В ромбе вопрос: "красный наш блок?" - Нет. Двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос: "круглый наш блок?" - Нет и попадаем на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован при строительстве.

Возьмем красный большой тонкий круглый блок. На вопрос "красный?" Отвечаем "да" и двигаемся влево. По правилу красный цвет меняем на синий и уже с синим блоком возвращаемся к началу. На вопрос

"красный?" Отвечаем "нет" и двигаемся вправо. На вопрос "круглый?" Отвечаем "да" и затем изменим круглую форму на квадратную. Таким образом к концу наш блок будет синим квадратным большим тонким. Таким образом весь наш строительный материал будет, т.е. не красным и не круглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступить к строительству. Приветствуются самые смелые проекты.

Самые смелые могут приступить к более сложному выбору материала, используя алгоритм № 2.

(идея игр принадлежит О.Финкельштейну).

ЛОГИЧЕСКИЙ ПОЕЗД.

Материал:

1. Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный).

2. На каждом поезде его номер: 1 2 3 4, 5 6 7 8, 9 10 11 12.

3. 4 вагона.

4. Карточки с символами изменения свойств, карточки с изображением отношений между числами 5. Комплекты блоков Дьенеша или логических фигур.

Цель игры:

- развитие способности к логическим действиям и операциям
- умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке

- умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке
- умение действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами

Описание игры:

В игре может участвовать вся подгруппа детей 9-12 человек.

Педагог, а затем сами дети раскладывают игровой материал: поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также раскладываются карточки с числовыми соотношениями.

Наш грузовой поезд необычный, логический. Грузы, которые он везет, перезагружаются из вагона в вагон. В каждом вагоне с ними происходят изменения в соответствии с правилами, изображенными на карточке над вагоном.

Последовательность действий. Распределение команд по поездам.

- Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, например, $2 < * < 4$, находит число, обозначенное * - это 3, значит его груз "поедет" в желтом поезде ("3" входит в номер этого поезда 1 2 3 4). Таким образом все дети распределяются на три команды (везут грузы в желтом, синем и красном поездах)

Перевозка груза

- Свой груз надо провезти по всем вагонам в соответствии с правилами (изменение свойств по часовой стрелке). Например, в желтом вагоне едет логическая фигура: большой красный треугольник, в первом вагоне (от головы поезда он изменит величину и станет маленьким красным треугольником, во втором вагоне после изменения цвета, он станет маленьким желтым треугольником, в третьем вагоне изменится его форма он станет маленьким желтым прямоугольником, в последнем четвертом вагоне повторное изменение цвета - наш груз маленький синий прямоугольник.

- Положить груз, с которым начинаем путешествие слева от поезда, груз, побывавший во всех вагонах справа от последнего вагона. Таким образом, слева от поезда мы положим большой красный треугольник, справа от последнего вагона маленький синий прямоугольник. Все дети команды участвуют вместе с воспитателем в проверке правильности выполнения задания.

- Взять следующий груз, произвести с ним те же действия. Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество груза.

Один из вариантов дальнейшего развития игры:

- Выбор пункта отправки и назначения груза (постройки объектов и т.д.)
- Оформление сопроводительных документов для груза (количество, вид (шифрование свойств)).

В период освоения игры первоначальное количество вагонов 1 - 2, затем количество вагонов

увеличивается до четырех. Изменение расположения карточек со свойствами над вагонами позволят проводить эту игру многократно (при желании и интересе детей).

МОЗАИКА ЦИФР.

Материал: 48 карточек с изображением символов и примеров.

12 числовых карточек.

Карточки с изображением предметов (цветом показана толщина)

15 предметных карточек

Блоки Дьенеша

Цель игры:

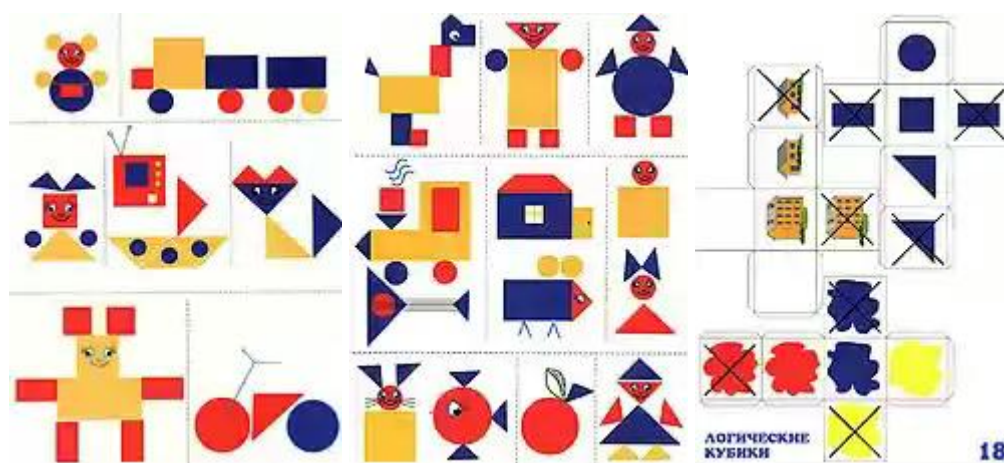
- Развитие способности декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке,
- Умение выбирать блоки по заданным свойствам.
- Закрепление навыков вычислительной деятельности.

Описание игры:

Дети распределяют между собой 48 карточек с изображением символов и примеров (например, если играющих 12, каждый берет по 4 карточки). Каждый ребенок решает пример на своей карточке, "расшифровывает" ее и берет блок, соответствующий шифру и находит место для него на изображении предметов.

Если все блоки выбраны верно, будут заполнены все 15 изображений предметов. Например, ребенок выбрал карточку: (красный, круг, не большой, не толстый, 6-4), следовательно блок он должен взять красный круглый маленький тонкий и положить его на фигуру человечка, на деталь, обозначенную цифрой 2.

"ДАВАЙТЕ ВМЕСТЕ ПОИГРАЕМ" - пусть эти слова станут волшебным мостиком между взрослыми и детьми по дороге в страну знаний. Успехов Вам на этом пути желает 000 "Корвет"



КАРТОЧКИ СИМВОЛЫ СВОЙСТВ

1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
5		5		5	

АЛГОРИТМ 2

```

    graph TD
        Start[НАЧАЛО] --> D1{ДА? НЕТ?}
        D1 -- ДА --> B1[House - Circle]
        D1 -- НЕТ --> D2{ДА? НЕТ?}
        D2 -- ДА --> B2[House - Triangle]
        D2 -- НЕТ --> End[КОНЕЦ]
    
```

АЛГОРИТМ 1

```

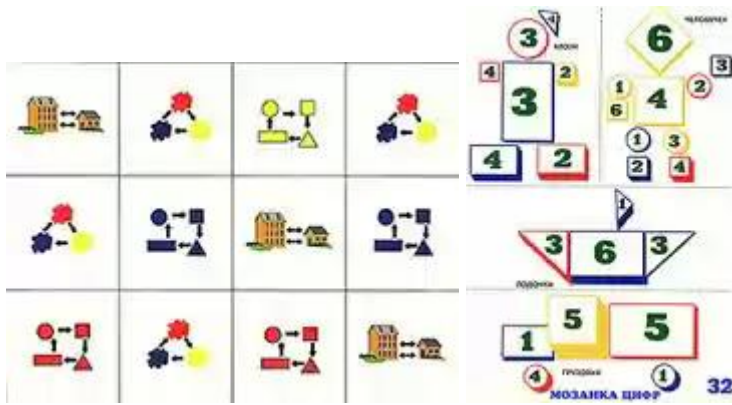
    graph TD
        Start[НАЧАЛО] --> D1{ДА? НЕТ?}
        D1 -- ДА --> B1[House - Circle]
        D1 -- НЕТ --> D2{ДА? НЕТ?}
        D2 -- ДА --> B2[House - Triangle]
        D2 -- НЕТ --> End[КОНЕЦ]
    
```

АРХИТЕКТОРЫ (ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА) 22

```

    graph TD
        Start[НАЧАЛО] --> D1{ДА? НЕТ?}
        D1 -- ДА --> B1[Person - Person]
        D1 -- НЕТ --> D2{ДА? НЕТ?}
        D2 -- ДА --> B2[House - Triangle]
        D2 -- НЕТ --> D3{ДА? НЕТ?}
        D3 -- ДА --> B3[Flower - Flower]
        D3 -- НЕТ --> End[КОНЕЦ]
    
```

АРХИТЕКТОРЫ (ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА) 23



Где приобрести?

<http://www.corvet-igra.ru/home.htm>