

Консультация родителям

"Логические игры с блоками Дьенеша"

Кубики Дьенеша еще называют **логическими блоками**. Это развивающая игра для детей. Конструктор с каждым днем приобретает все большую популярность и становится очень востребованным среди воспитателей и родителей.

Венгерский математик и педагог Золтан Дьенеш является изобретателем развивающих блоков. Он глубоко убежден, что заниматься математикой нужно не на уроках, сидя за партой, а с раннего детства во время увлекательных игр. Однако, не глядя на форму подачи, содержание игр достаточно серьезное. Во время игры дети могут освоить достаточно запутанные логические задачи, работать с воображаемыми системами. По мнению математика, навык взаимодействия с символами, их освоение выступает одним из завершающих этапов в развитии детского логического мышления.

Логические блоки Дьенеша предназначаются для деток разного возраста (2-10 лет). Цель игры: помочь ребёнку в обучении выполнению логических операций, постигнуть саму суть математической науки в ненавязчивой форме. Ребенок учится распределять кубики по различным свойствам, искать отличия, выполнять операции обобщения, производить сравнение, классификацию. Кубики дают возможность узнать различия в форме, цвете, размере, у ребенка развивается воображение, мышление. Он овладевает техникой сооружения различных объектов, в нем зарождается творческий потенциал. Благоприятное влияние оказывается на грамотность речи, умение самостоятельно действовать и обдумывать сложившиеся ситуации. Достоинство кубиков заключается в том, что для каждого возраста можно придумать полезную и доступную игру.

Полезность игр с блоками сохраняется на протяжении долгих лет. В наборе имеется 48 различных логических блоков. Они отличаются по следующим признакам: цвету (желтый, красный, синий); размеру; толщине; форме (круглая, треугольная, прямоугольная, квадратная). В наборе все фигуры отличаются друг от друга. В каждой фигурке уникально сочетается перечень выше представленных признаков. Играя с кубиками Дьенеша вместе с детьми, можно использовать карточки, на которых обозначены символы свойств. На 11 карточках отмечено

условное обозначение признака, а на второй половине карточек обозначено отрицание признаков.

Технология игры на начальном этапе условия игры можно представить в виде такой последовательности: Обучение малышей определять свойства. Сравнение объектов по предварительно выявленным свойствам. Классификация и обобщение. Освоение логических операций, языка символов. Наиболее простые наборы предназначаются для совсем маленьких, а самые сложные — для детей старшего возраста. На практике не обязательно ориентироваться на возрастную категорию. Однако заставлять, например, ребенка 4 лет решать сложные математические задачи не нужно. Следует сначала добиться того, чтобы он хорошо знал все свойства, классифицировал блоки по конкретным признакам.

В возрасте от 2 до 4 лет игру стоит преподносить в форме сказки. Во время занятий нужно не только разбивать блоки по форме, а в это же время складывать цветы и пр. Технология знакомства со свойствами: в сумочку складываются различные фигурки. Ребенок должен с закрытыми глазами доставать фигурку и распознавать ее форму. Сложив вместе все блоки, ребенок должен рассортировать их по конкретно указанному признаку, например, по цвету. Следует показать ребёнку кубик и предложить ему отыскать точно такой же. Со временем задания усложняются. Нужно задавать ребенку одновременно несколько критериев, ориентируясь на которые, он должен осуществлять поиск. Можно с ребёнком отыскивать лишнюю фигурку. Нужно выбрать ряд блоков. Один из них должен отличаться по какому-то свойству, именно его ребенок должен убрать. После того как он сделал выбор, следует поинтересоваться, чем ребёнок руководствовался.

Сравнение признаков. Пройдя первый этап, дети могут свободно учиться сравнивать свойства. Весь набор блоков нужно представить угощением для мягких игрушек. Например, медведь предпочитает есть мед, который находится в кубиках желтого цвета. Кролик употребляет морковь — это треугольные фигурки. Из общей горки блоков малышу нужно выбрать указанные продукты. Усложняя игру, следует воспользоваться не двумя, а четырьмя игрушками. Две игрушки должны быть одинаковыми внешне, но отличаться по размеру. Например, львенку нужны угощения меньшего размера, чем взрослому льву. Аналогично со второй парой животных. Малыш должен разложить кубики уже в 4 кучки для каждого из зверей. Когда процесс будет завершен, у ребенка следует спросить, какие кубики достались каждой из мягких игрушек. Отлично будет устроить соревнование между детьми и родителями. Выбор блоков следует производить по

конкретному признаку на скорость. Например, мама должна собирать круги, а ребёнок — прямоугольники. Усложнив задачу, ребенок должен искать кубики желтого цвета, за исключением кругов. Можно выстраивать цепочки, последовательности. Для опытных деток допускается выкладывание цепочки так, чтобы у рядом лежащих блоков было 1 общее свойство. К примеру, 1 фигура — желтый треугольник, а следующая фигурка должна быть либо желтой, но не треугольником, либо треугольником, но не желтым и т. д.

Следующий вариант игры называется «не признак». Нужно держать в руке блок и описывать его, применяя частицу «не» (желтый квадратный блок не прямоугольный, не красный). После этого находят все аналогичные кубики. Чтобы играть в следующую игру, понадобится мешочек. Один из игроков берет любой блок и прячет его так, чтобы второй не видел. Он должен угадать, какая фигура находится в мешке, задавая вопросы, касающиеся ее свойств. Более сложный уровень. Освоив простые операции, можно переходить к классификационным и логическим заданиям. Следует взять любой набор кубиков Дьенеша, в котором содержатся различные фигурки. У ребенка нужно поинтересоваться, каких фигурок больше, например, синих или треугольников. Перед ребенком стоит задача сосчитать все кубики и сравнить их. Это научит его не только сравнению, а и делению предметов по классам. Можно поиграть, применив специальные области. Для этого на бумаге необходимо начертить зоны (начинаем с двух), которые не пересекаются. Разделение иногда производится на полу, используя веревку. Ребенок должен внутри кругов или областей другой формы положить определенные блоки. Далее, ребенок должен задействовать только 1 зону. Внутри области необходимо поместить только треугольные фигурки, а вне ее оставить квадратные. На полу нужно выложить или обозначить круги, которые пересекаются между собой. Ребенку нужно будет разложить 3 вида логических кубиков в каждый из кругов и в пересекающуюся область. Благодаря такой игре ребёнок научится распределять совокупность объектов по категориям.

Следующее задание называется чертежом. В процессе понадобятся карточки, определяющие свойства. Надо нарисовать чертеж, изображающий замок или дом, каждый элемент которого обозначить карточкой. Дети, глядя на рисунок, должны точно по нему построить реальный домик. Чтобы было интереснее и ребенка что-то мотивировало, следует устроить соревнование. Два человека должны нарисовать рисунки и обменяться ими, затем на скорость построить домики. Определяя победителя, учитывают не только скорость, но и точность построения. Просто и полезно.

