

Семинар- практикум на тему: «Развитие интеллектуальной сферы дошкольников с использованием блоков Дьенеша»

Золтан Дьенеш- венгерский математик, психолог, педагог. Автор подхода к развитию детей, идея которого заключается в освоении детьми математики посредством увлекательных логических игр, песен, танцев. На занятиях использовал специальные блоки, которые называл «логическими». Возможности реализации стандарта. (материал – пищевой)

Материал специально структурирован с учетом понимания как идет развитие логики ребенка его мыслительных операций. Блоки различаются по цвету, форме, размеру и толщине.

Свойства и отношения- раздел в формировании элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста. Рассматриваются отношения между двумя или несколькими блоками по свойствам- цвету, форме, размеру, количеству, пространственному расположению и т.д.

Отношения сходства- по цвету, форме и размеру (такой, не такой); по количеству (столько, не столько); по пространству (здесь, не здесь); по массе (такой, не такой).

Отношения порядка- по размеру (больше, меньше, тоньше, толще); по количеству (больше на, меньше на); по пространству (выше, ниже, левее, правее).

Младшие группы- только цвет или только размер или только форму (одно свойство).

Средние группы- 2 свойства (форма и размер, цвет и размер, цвет и форма и т.д.)

Старшие группы-2 свойства (форма и размер, цвет и размер, цвет и форма и т.д.) зависит от уровня развития ребенка, детей.

Подготовительная группа- все свойства.

Все игры выстроены от простого к сложному.

Игра «Чудесный мешочек»

Цель: совершенствовать восприятие детьми блоков, определяя их на ощупь форму, размер, толщину. Игровой момент: не вытаскивая блока, отгадать цвет.

Цель: находить блоки на ощупь по заданным словесным признакам, например, только круглые и большие, круглые, большие и толстые. Игровой момент: загадать цвет.

Игра «Найди блок»

Цель: одному спрятать и описать блок- другому найти его и показать. Описание: цвет, форма, размер, толщина.

Игра «Поиск клада»

(Вариант игры «да-нет» под одним блоком спрятан «клад»- монетка или конфетка, фишка и т.д., которая отдается отгадавшему)

Цель: сформулировать вопрос о признаке (цвете, форме, размере или толщине) на который ведущий отвечает «да» или «нет».

Игра «Придумай подарок»

Цель: вспомнить и назвать один, два, три или четыре признака, придумать, на что похож блок.

Ход игры: Ведущий прячет блок и просит отгадать его цвет (форму, цвет и форму). Отгадавший забирает блок и придумывает, на что похож блок (желтый круглый-пуфик, сыр, солнце и т.д.).

Игра: «Рассели блоки по домикам»

Цель: группировать блоки по признакам, воспринимать условия задачи на слух. По одному признаку- цвету.

Игра : «Рассели блоки по домикам»

Цель: группировать блоки по признакам, воспринимать условия задачи на слух. По двум признакам- форме и размеру.

Игра «Рассели блоки по комнатам домика»

Задача на классификацию.

Ход игры: рассели все блоки по 12 комнатам домика по правилам:

1. Все блоки должны попасть в дом.
2. Каждая комната должна быть «заселена».
3. В каждой комнате должны жить блоки, одинаковые по признакам.
4. Принцип деления един для всего дома.
5. В каждой комнате получится одинаковое количество жильцов.

Вариант- по цвету и форме, цвету и толщине, цвету и размеру.

Игра «Положи конфету на тарелку» или «Запусти рыбок в аквариум», «Погрузи кирпич в кузов машины»

Цель: группировать по признакам, понимать отрицание признака.

Сравнение – познавательная операция, лежащая в основе суждений о сходстве или различии объектов.

Непосредственное сравнение путем приложения, наложения и соединения линиями.

Опосредованное сравнение- с помощью условной мерки.

Игра: «Дружат – не дружат»

Цель: сравнить блоки по признакам, находить сходства и различия.

Игра: «Гирлянды для украшения»

Цель: сравнивать блоки по признакам и находить сходства и различие

Под каждым блоком будет блок другого цвета (цвет, а не размер и форма), Под каждым блоком будет блок точно такого же цвета и формы, но другого размера и толщины.

Игра домино

Цель: сравнивать блоки по признакам, находить сходства и различия, договариваться между собой, выполнять заданные правила.

Правила игры: блоки делятся поровну между участниками игры. Играющие договариваются о правилах, например, рядом будет блок другого цвета, и начинают выкладывать дорожку из блоков в одну сторону. Побеждает тот, кто быстрее всех освободится от своих блоков.

Игра «Как друзья делили конфеты»

Цель: группировать блоки по заданным признакам, находить пересечение по признакам (задачи на пересечение множеств, круги «Эйлера-Венна»).

Ход игры: блоки-это конфеты. Первым пришел, например, Волчок, и взял себе все желтые конфеты. Вторым появился, например, Лисенок и из оставшихся конфет выбрал себе все прямоугольные. И тут друзья стали спорить из-за конфет, которые подходят и Волчонку и Лисенку. Какие это будут конфеты? «Спорные» конфеты надо положить в серединку.

Игра: «Описание блоков»

Цель: самостоятельно кодировать и декодировать признаки блоков.

Определенный блок характеризуется карточками-символами (желтый, прямоугольный, высокий, толстый)

Закономерности- это установление зависимостей между предметами по признакам (следование, чередование, включение).

Игра: «Какой блок лишний»

Цель: установить зависимость по признакам между блоками

Возможности использования логических блоков Дьенеша.

1. Развитие познавательных процессов: памяти, внимания, мышления, восприятия, воображения. Освоение свойств: цвет, форма, размер, толщина.

2. Формирование сенсорной культуры.
3. Освоение мыслительных операций: сравнение, обобщение, классификация, кодирование (декодирование).
4. Возможность выявления и абстрагирования свойств.
5. Содействие развитию предлогического мышления.
6. Освоение основ знаковой культуры.
7. Знакомство с эталонами фигур (на плоскостном материале).
8. Развитие аналитических способностей.
9. Развитие представления о множестве, операции над множествами.
10. Развитие самостоятельности и активности у детей.
11. Содействие развитию творческого потенциала у детей
12. Развитие интереса к математике и информатике

