

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЛОКОВ ДЬЕНЕША ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Шушляева К.Н.

*Шушляева Кристина Николаевна – студент,
кафедра дошкольного и начального образования, факультет педагогики и психологии,
Вятский государственный университет, г. Киров*

Аннотация: в статье рассматривается содержание работы воспитателя и детей с блоками Дьенеша на каждом возрастном этапе дошкольного детства. Представлены несколько игр, в которые можно играть с детьми с целью развития у них логического мышления.

Ключевые слова: блоки Дьенеша, дошкольники, логическое мышление.

Логические блоки Дьенеша являются универсальным пособием, которое можно использовать в работе с разными возрастными группами.

Основной задачей, которую я ставила в работе с детьми 3-летнего возраста (младшая группа), было ознакомление с геометрическими фигурами, формой, цветом, размером и толщиной предметов. Знакомство с блоками Дьенеша начали с рассматривания комплекта. В соответствии с принципом постепенного наращивания трудностей освоение материала началось с организации простого манипулирования геометрическими фигурами: предоставила детям возможность самостоятельно познакомиться с логическими блоками. Дети использовали блоки по своему усмотрению: строили башни, складывали домики, машины, применяли в качестве предметов-заместителей (пирожков, билетиков, цветочков). В процессе манипуляций с блоками малыши установили, что блоки имеют различную форму, толщину, а также цвет и размер. Первые организованные игры с блоками отличались простотой, их целью было освоение свойств, слов «такой же», «не такой» по форме, цвету, размеру, толщине. Детям предлагались игры «Найди такую же фигуру, как эта» (вначале по одному, затем по двум, трём свойствам), «Найди не такую фигуру, как эта» (с аналогичным усложнением). В игре «Цепочка» дети от произвольно выбранной фигуры строили цепочку с различными вариантами: чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины). В игре «Магазин» вместо логических блоков применяла плоскостные фигуры, которые превращались в «денежки». На одну «денежку» можно было купить такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры [2].

В средней возрастной группе (4-5 лет) круг обучающих задач при работе с логическими блоками значительно расширяется и усложняется. Игры с блоками Дьенеша направлены на развитие:

1) мыслительных умений: сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;

2) познавательных процессов, восприятия, памяти, внимания, воображения;

3) творческих способностей [1].

После того, как дети хорошо усвоили признаки геометрических фигур, познакомила их со специальным кодом, графически изображающим эти признаки с помощью знаков-символов. Знакомство с символами свойств – важная ступенька в освоении всей знаковой культуры, грамоты математических символов, программирования и т.д. Детям очень понравилось пользоваться кодом, так как теперь они могли «диктовать», «записывать», «читать» признаки блоков.

В игре «Угощение для медвежат» в гости к детям приходят медвежата-сладкоежки. Блоки Дьенеша превращаются в сладкое печенье. Печенье в правой и левой лапах должно отличаться. Карточки с символами свойств кладутся стопкой, ребёнок вынимает из стопки одну карточку, находит печенье с таким свойством, даёт медвежонку в правую лапу. Ищет ещё одно печенье, отличающееся только этим свойством, даёт медвежонку в левую лапу. «Записывает», как угощал мишку. Усложнение игры: отличие не только по одному, а по двум, трём, четырём свойствам.

В игре «Художники» детям предлагалось «написать картины» по эскизам. Одну картину могли «писать» несколько человек. Дети сами выбирали понравившийся эскиз, подбирали необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) – выбирался тонкий блок, если деталь окрашена – толстый блок. В конце работы художники придумывали названия к своим картинам, рассказывали, что на них нарисовано [2].

В средней группе в качестве дополнительного материала к блокам Дьенеша использовала также логические кубики. Логические кубики, как и карточки-символы, помогают придумывать разнообразные игры, которые способствуют овладению следующими действиями: замещения и наглядного моделирования, кодирования и декодирования. Например, в игре «Садовники» дети высаживали красивые цветы (блоки) на клумбу (обруч). Дети подбрасывали кубик и находили цветок (блок), имеющий соответствующие признаки. В начале учебного года использовали один кубик, т.е. подбирали

блок по одному признаку, затем – по двум, трём, четырём признакам. После посадки клумбы цветы рассказывали о себе, какие они по цвету, форме, размеру.

В старшей возрастной группе (5-6 лет), когда дети уже умели свободно пользоваться кодом, ввела знак отрицания «не», который в рисуночном виде выражается вычёркиванием соответствующего кодирующего рисунка. Для усвоения слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства, проводила игру «Помоги Незнайке». В игре требовалось рассказать Незнайке о блоке, перевести в слова то, что обозначает карточка, научить Незнайку по-разному рассказывать про цвет, форму, величину, толщину блока. Например, о жёлтом прямоугольном тонком маленьком блоке можно сказать, что он некрасный и несиний, некруглый и нетреугольный, нетолстый и небольшой.

В этой возрастной группе использовала игры, направленные на формирование навыков в разбиении множества на пересекающиеся подмножества. Все блоки Дьенеша можно разделить на подмножества: два не пересекающихся по величине, два не пересекающихся по толщине, три не пересекающихся по цвету, четыре не пересекающихся по форме. Для выработки умения выделять общую часть при расчленении множества на подмножества проводила игру с обручами. Обручи располагала на полу таким образом, чтобы они пересекались, т.е. имели общую часть. Игру начала с объяснения понятия «в обруче – вне обруча». Затем предлагала детям положить свой блок в определённый обруч. Обращала внимание на то, что обручи пересекаются, т.е. имеют общую часть. Какие блоки можно положить в эту часть? Те, которые обладают сразу двумя указанными признаками.

Одна из задач, которую я ставила при работе с детьми старшего дошкольного возраста, усвоение элементарных навыков алгоритмической культуры мышления. С этой целью проводилась игра «Украсим ёлку бусами». Детям предлагалось украсить ёлку бусами в соответствии с определёнными правилами (по алгоритму).

В подготовительной к школе группе задачи при работе с логическими блоками остаются теми же, что и в старшей. В то же время, особое внимание уделяется моделированию таких важных понятий математики и информатики, как алгоритмы, кодирование информации, логические операции. Используемые игры способствуют развитию у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений.

В игре «Логический поезд» груз, который везёт поезд, перезагружается из вагона в вагон, меняясь в соответствии с правилами, изображёнными на карточке над вагоном.

В игре «Мозаика цифр» дети должны не только расшифровать закодированную информацию, но и произвести вычислительную деятельность. И только после этого выбрать блок и найти ему соответствующее место [2].

Список литературы

1. Венгер Л.А, Мухина В.С. Развитие мышления дошкольника // Дошкольное воспитание, 2002. № 7.
2. Ильсцова К.К. Использование логических блоков Дьенеша в интеллектуальном развитии детей дошкольного возраста // Молодой ученый, 2015. № 22. С. 35-40.