

ЛОГИЧЕСКИЕ БЛОКИ ДЪЕНЕША

«ДАВАЙТЕ ВМЕСТЕ ПОИГРАЕМ».

Пусть эти слова станут волшебным мостиком между взрослыми и детьми по дороге в страну знаний!



Логический материал - 48 блоков

Использование ЛБ в играх с дошкольниками позволяют моделировать важные понятия не только математики, но и информатики: алгоритмы, кодирование информации, логические операции; строить высказывания с союзами «и», «или», частицей «не» и др.

Способствуют ускорению процесса развития простейших логических структур мышления и математических представлений.

Помогают в дальнейшем овладеть основами математики и информатики.

Основная цель:

научить решать логические задачи на разбиение по свойствам.

Основное умение 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 трём свойствам, с учётом наличия или отсутствия каждого.

Эффективность использования ЛБД и логических фигур

Ознакомление детей с геометрическими фигурами и формой предметов, размером.

Развитие мыслительных умений: сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию.

Усвоение элементарных навыков алгоритмической культуры мышления;

Развитие познавательных процессов восприятия, памяти, внимания, воображения.

.



*Игры для
старшего
дошкольного
возраста (5-7
лет): логические
кубики, украсим
елку бусами,
архитекторы
(детская
площадка),
карточки -
символы свойств,
логический поезд,
мозаика цифр*





«Художники»

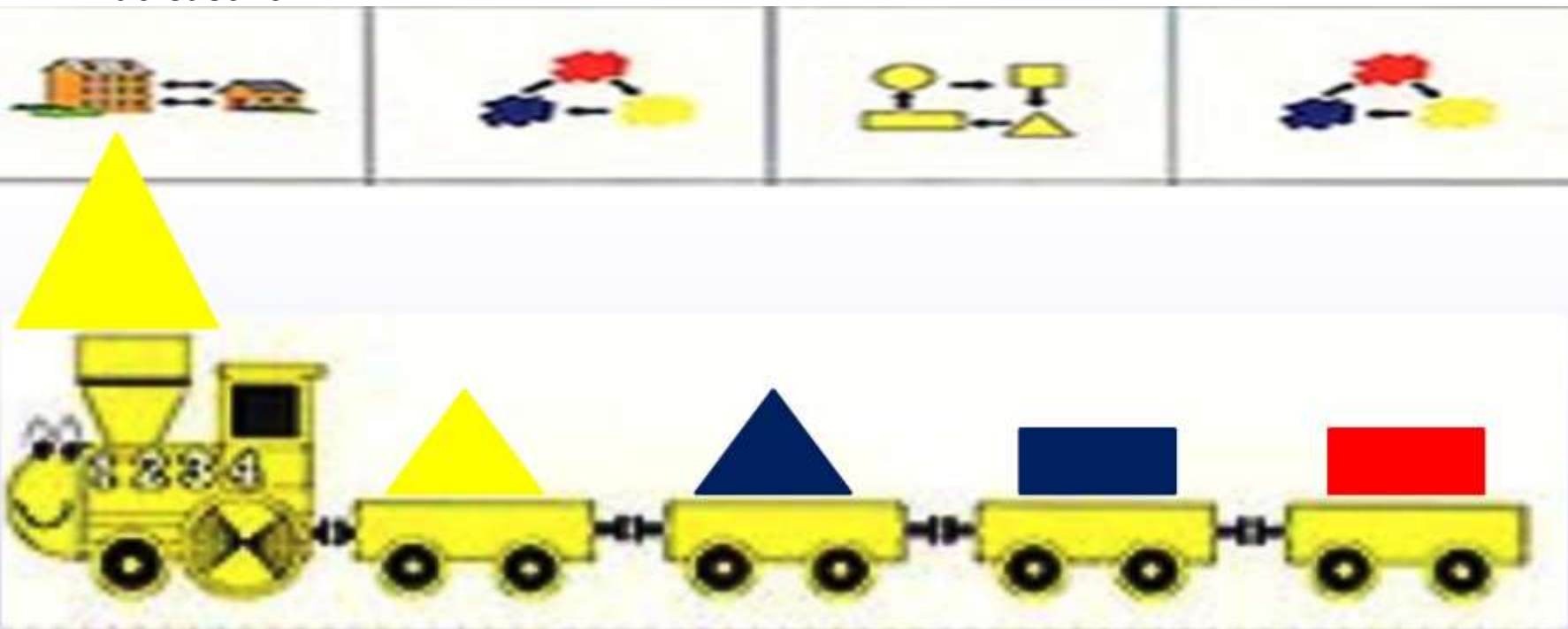
Материал: «Эскизы картин» - листы большого цветного картона, дополнительные детали из картона для составления композиции картины; логические блоки.

Цель: 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

Логический поезд (5-7 лет)

Описание игры: Участвуют в игре 9-12 человек. Раскладывается 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.





«Украсим елку бусами»

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

Цель: развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закрепление 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 нити бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим треугольник 1 бусинка маленький желтый круг, 2 - большой желтый квадрат, 3 - маленький желтый



Поиск затонувшего клада (5-8 лет)

Игра направлена на развитие внимания, памяти, умение работать в коллективе, самоконтроль. Тренинг решения примеров.

В трюме затонувшего корабля найден запечатанный сундук с большим количеством камней разной формы, цвета, размера и толщины. Среди них 48 камней обладают необычными свойствами. Как обнаружить их среди других? Оказывается свойства этих камней зашифрованы на 6 листах с помощью знаков-символов, а чтобы их расшифровать, необходимо решить примеры каждого задания (описать цвет, форму, размер, толщину камней) и помогут в этом «Блоки Дьенеша» ...

- Алгоритм поиска камней:
- Повторить для каждого примера задания 1, 2.
- 1. решить пример.
- 2. выбрать свойство (на основе ответа).
- Выбрать камень (блок), обладающий 4-мя свойствами.

1	2	3	4	5	6	7	8
3	5	7	4				
2+2 4+3	2+3 5+2	4+1 2+1	4-1 1+3				
2	8	6	9				
5+1 4+4	3+3 5+4	1+1 6+2	6+3 4-2				
10	4	1	7				
5+5 3-2	3+1 6+4	1+0 6+1	6-2 8-1				
3	6	2	5				
1+2 4+2	3-1 3+2	6-3 6-1	7-1 5-3				

Игра «Кошки—мышки»

Материал: жетоны для мышей и кота.

Описание игры: Дети (4-9 человек) выбирают жетоны и надевают их через голову,

Хоровод движется со словами: «Мыши водят хоровод На лежанке дремлет кот Тише, мыши, не шумите, Кота Ваську не будите Вот проснется Васька-кот, и разгонит хоровод». На последнем слове «хоровод» кот надевает один из четырех жетонов и поворачивается вокруг, чтобы все «мышки» его увидели. Его жетон информация для мышей, каких именно «мышек» он собирается ловить. После слов «раз, два, три, четыре, пять - начинаю догонять», - кот ловит мышей.

