

Главным ресурсом развивающегося общества являются люди, не только подготовленные, сколько развивающиеся непрерывно.

(Г. П. Щедровицкий)

Дошкольное детство – период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становления основ индивидуальности. В дошкольном возрасте ребенок впервые открывает для себя мир – мир людей, их дел, взаимоотношений, мир предметов, их особенностей, назначения. Это мир, в котором всё подчиняется определённым закономерностям, всё взаимосвязано друг с другом.

В наше время информационного бума, быстро меняющейся обстановки обществу необходимо поколение молодых людей с такими качествами личности как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Перед нами, педагогами, становится актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми.

Основные наши усилия должны быть направлены на то, чтобы воспитывать у дошкольника интерес к самому процессу познания, самостоятельному поиску решений и достижению поставленной цели.

Поскольку основная деятельность детей – игра, поэтому и познание окружающего мира должно иметь занимательный характер.

В дошкольной педагогике существует огромное количество разнообразных дидактических материалов, методик, технологий.

Изучив и сопоставив их, мы пришли к выводу, что наиболее эффективным, на наш взгляд, отвечающим современным требованиям, является уникальный по своим возможностям дидактический материал – логические блоки Дьенеша. Он разработан венгерским психологом и математиком Золтаном Дьенешом. Прелесть блоков именно в том, что, играя в них, то есть на основе практической деятельности из чувственного познания развивается мышление, с помощью блоков можно придумывать игры и занятия для каждого из возрастов - в соответствии с той информацией, которую ребенок готов усвоить. Фактически, логические блоки – это «игра на вырост», которая будет полезной долгие годы.

Логические блоки помогают ребенку овладеть мыслительными операциями и действиями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К таким действиям относятся: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение, логические операции «не», «и», «или». Более того, используя блоки, можно закладывать в сознание детей начало элементарной алгоритмической культуры мышления, развивать способность действовать в уме, осваивать представления о числах и геометрических фигурах, пространственной ориентировки, активно раскрываются творческие способности. С логическими блоками дети выполняют различные действия: выкладывают, меняют местами, убирают, читают схемы, а по ходу действий рассуждают.

Данный дидактический материал оказывает существенное влияние на формирование социально-нормативных возрастных характеристик возможных достижений детей дошкольного возраста, так:

- - задачи, решаемые с помощью дидактического материала, соответствуют задачам примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н.Е.Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой;
- - логические блоки Дьенеша возможно использовать во всех образовательных областях.

Набрав маленьких детей, приняли решение работать целенаправленно по выбранной игровой технологии, поставив перед собой цель и задачи.

Цель: развитие у дошкольников познавательной активности, интеллектуально-творческих способностей.

Задачи:

- развитие сенсорных (предметно-действенных) способов познания свойств и отношений: обследование, сопоставление, группировка, упорядочение, разделение;
- развитие представлений о свойствах и отношениях, конкретных величинах, числах, геометрических фигурах;

- освоение исследовательских способов познания (преобразование, комбинирование, моделирование, трансформация);
- развитие представлений о логических способах познания (сравнение, классификация);
- овладение математическими способами познания действительности: счет, простейшие вычисления;
- развитие умения общаться в процессе решения познавательных задач: выдвигать идеи, включаться в обсуждение, пользуясь при этом точной, аргументированной и доказательной речью;
- развитие интеллектуально-творческих проявлений детей: находчивости, догадки, сообразительности, стремления к поиску нестандартных решений задач;
- воспитание готовности к обучению в школе: развитие самостоятельности, ответственности, настойчивости в преодолении трудностей, координации движений глаз и мелкой моторики рук, действий самоконтроля и самооценки.

На начальном этапе предоставлялась детям возможность самостоятельно познакомиться с блоками. В процессе манипуляции с блоками происходило понимание, что блоки имеют разный цвет, форму, размер, толщину, что с ними можно играть: выстраивать дорожки, башенки, домики, бусы, машинки. Поскольку блоки представляют собой эталоны форм, цвета, они помогали детям в запоминании программного материала по соотношению цвета, формы, в установлении сходства и различия между предметами.

Сначала предлагались детям самые простые игры на освоение

- свойств: таких как цвет, форма, размер, толщина;

- слов: «такой же», «не такой», по форме, цвету, размеру, толщине.

Например:

1. Найдите все фигуры такого же цвета. Какого? Ответы (показываю, например, желтую фигуру). Какого цвета ищешь фигуру?

2. *Покажите все блоки треугольной формы (или все большие фигуры и т.д.) Какой формы? Какого размера? Побуждаю к ответу.*

2. ***Игра «Волшебный мешочек».*** *Достаньте на ощупь все круглые блоки (все большие или все толстые).*

Рефлексия: на начальном этапе дети трудностей не испытывали, проявляли живой интерес к действиям с блоками.

Далее игры и упражнения усложняются, вводятся два свойства, три.

Например:

1. *Найди все фигуры как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету).*

2. *Найди «не такие фигуры как эта» по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, размеру и форме).*

Рефлексия: на этом этапе возникали трудности, в зависимости от индивидуальных особенностей детей (в основном, где используется свойство «цвет»). Эти игровые упражнения помогали выявить слабые знания, которые закреплялись в индивидуальной работе с ребенком.

Игра «Бусы».

Готовим украшения для игровых персонажей, бусы на елку.

*Выкладываем бусинки друг за другом так, чтоб каждая следующая бусинка отличалась от предыдущей **по цвету и размеру (по цвету и форме или по цвету, размеру и форме)**. Показываю пример, объясняю словесно, дети проговаривают вслух!*

Ты правильно выбрал бусинку.

Для того, что бы поддержать интерес к дальнейшему обучению использовали сюжеты, сказочных персонажей. Это игры «День рождения», «Рыбалка», «Садовники».

Предлагаю игру «Гости».

Сегодня к нам в гости пришли лесные жители: Ежик и Зайка. Мы, гостеприимные хозяева, давайте угостим их печеньем. Наш Ежик любит печенье, только красное и круглое, Зайка – маленькое и тонкое.

Используя принцип дидактики от простого к сложному, выходим на четыре свойства.

Дети с удовольствием конструировали из блоков различные постройки, обговаривая свои действия, называя блоки по форме, цвету, величине, размеру.

Для усложнения задачи, повышения мыслительной деятельности вводили карточки-символы, обозначающие свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). П

Затем задания с карточками постепенно усложняются (карточки схемы, дорожки и круглые схемы).

Игра «Покормите птиц зимой».

Ребята, к нашей кормушке прилетели разные птицы: снегири, воробушки, синички. Рядом ходят голуби, на веточках сидят свиристели. Давайте их покормим, но корм для всех разный, т.к. синички любят сало, свиристели – рябину, снегири – арбузные косточки, воробьи – пшено, голуби – семечки подсолнуха.

По предложенным схемам найдите корм для вашей птички.

Смотря на карточку, дети учились читать зашифрованный код. Вводились карточки с отрицанием какого-либо свойства. Знакомства с этими символами – очень важная ступень в освоении знаковой культуры. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного мышления к наглядно-схематическому, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению. Помимо самих блоков в работе применялись всевозможные альбомы и пособия.

В них даются уже готовые задания со сказочными картинками и веселыми сюжетами. Такие альбомы существуют для детей самого разного возраста от младших дошкольников до 8-9 лет. Они развивают у детей умение думать, рассуждать, что предполагает формирование не только определенных умственных операций, но и развитие восприятия пространственной ориентировки, воображения, инициативности, в том числе и творческой.

«Давайте вместе поиграем» (автор-составители Лелявина Н.О.,

Финкельштейн Б.Б).

Пособие содержит 20 игр, 9 наборов логических фигур; 2 набора карточек со знаками свойств; 3 развертки для изготовления игровых кубиков; игровое пано и разрезной материал для игр «Угощение для медвежат», «Художники», «Магазин», «Архитекторы», «Логический поезд», «Мозайка цифр» и др.

«Логика и цифр» (авторы-составители Михайлова З. А., Чеплашкина И. Н.).

Пособие для детей 4-6 лет. Содержит игры с усложнениями «Приключения с цифрами», «Где цифра?», «Оформляем витрину магазина».

«Блоки Дьенеша для самых маленьких» (альбом для детей 2-3 лет, автор-составитель Финкельштейн Б. Б.).

В альбоме содержатся силуэты (кораблики, машины, животные, цветы), на которые ребенок должен поместить блоки соответствующих цветов, форм, размеров.

«Маленькие логики» (альбом для детей 2-3 лет, автор-составитель Борисенкова Е. Ю.).

В альбоме содержатся силуэты (бусы, дорожка, домик, солнышко, бабочки), на которые ребенок помещает блоки, ориентируясь сначала на один, а затем на два признака.

«Лепим небылицы» (альбом для детей 4 лет, автор-составитель Финкельштейн Б. Б.).

Альбом содержит сюжетные картинки, которые нужно «дорисовать», пользуясь знаками-символами блоков.

«Страна блоков и палочек» (альбом для детей 4-7 лет, автор-составитель Финкельштейн Б. Б.).

Пособие включает сюжетно-дидактические игры по темам «Четыре времени года», «Школа», «Строим дом», «Журналисты».

«Материал к счетным палочкам Кюизенера и логическим блокам Дьенеша» (альбом для детей 4-7 лет, автор-составитель Финкельштейн Б. Б.).

Включает игры и упражнения «Кондитерская фабрика», «Шерлок Холмс ищет преступника», «Волшебная дверь», «По моему хотению, по моему велению»; модель свойств блоков.

«Спасатели приходят на помощь» (альбом для детей 5-8 лет, автор-составитель Финкельштейн Б. Б.)

В пособии даны житейские истории-ситуации «О коте», «О зайке», «Я загадаю – вместе отгадает», «Транспорт к выезду готов» и др., которые необходимо разрешить в ходе практических действий с блоками. Включены также игры с правилами и лабиринты.

«Поиск затонувшего клада» (альбом для детей 5-8 лет, автор-составитель Финкельштейн Б. Б.)

Альбом содержит игры с использованием знаков-символов свойств, которые требуют выполнения действий кодирования и декодирования. Игры могут быть использованы при проведении КВН, конкурсов, организации досугов.

«Праздник в стране блоков» (альбом для детей 5-8 лет, автор-составители Финкельштейн Б. Б., Лабутина Л. В.)

В пособии содержатся игры с правилами для организации детской коллективной познавательно-игровой деятельности, проведения интеллектуальных конкурсов, КВН, Семейных праздников.

Довольно широкий диапазон применения блоков в области «Познавательное развитие».

Игра «Украсим елку бусами».

Задачи: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойств; умение «читать схему»; закрепление навыков порядкового счета.

Описание игры: Надо украсить елку бусами. На елке 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.

Игра: «Отгадайте овощ»

Цель игры:

- развитие умения анализировать форму предмета;
- развитие умения сравнивать его по свойствам.

Описание игры:

Перед детьми лежат наборы логических блоков (Блоки Дьенеша) и карточки со схемами.

Рекомендации: схема – конкретный вариант четырех свойств блока (красный, круглый, толстый, большой). Схемы разные по перестановке четырех свойств.

- У меня в огороде растет овощ. А какой, не скажу. Догадайтесь сами. Прочитайте мою схему и покажите фигуру (блок).

- На какой овощ похожа эта фигура? (*Предположения детей.*)

- Даю еще одну подсказку.

Этот овощ кисло – сладкий,

Круглый, сочный, мягкий, гладкий,

Щёки докрасна натер

И зовется... (*помидор*).

Игра «Посадка овощей»

Цель игры:

- умение «читать» схему;
- развитие умения выявлять и абстрагировать свойства;
- развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор.

Описание игры:

Дети проходят к импровизированным грядкам.

- Посмотрите внимательно на грядки. Чтобы выросли овощи, надо посадить семена, но только те, которые указаны на табличках со схемами. Прочитайте внимательно схему и найдите семена капусты, свеклы, картошки, огурца, морковки, тыквы, репы...

Познавательно-экспериментальная деятельность детей

Рекомендации: ребенок по желанию выбирает грядку. На каждой грядочке табличка. На табличке - картинка с овощем и схемой семян (картошки, капусты, свеклы, огурца, морковки, тыквы, репы...) Схема – карточка с символами свойств. Ребенок находит «семена» с таким же свойством как предложено на табличке и «засаживает» грядку.

Игра «Художники»

Материал:

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

Задачи:

- 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.

Проработав в таком направлении, мы убедились в том, что получили хорошие результаты в освоении программного материала. Дети научились:

- различать форму, цвет, величину, ориентироваться в пространстве;
- выявлять и абстрагировать свойства предметов, сравнивать классифицировать и обобщать;
- выполнять разнообразные предметные действия: разбиение, выкладывание по определенным правилам, по образцу, по собственному замыслу, перестроения, пользуясь методом наложения, приложения;
- использовать приобретенные знания в конструировании;
- игры способствуют развитию речи детей.

Обучение с использованием блоков Дьенеша ненавязчиво, интересно, т.к. используются:

- мотивы общения: дошкольники, совместно решая задачи, учатся общаться, учитывать мнение товарищей, совместные эмоциональные переживания во время игр способствуют укреплению межличностных отношений;
- моральные мотивы: каждый дошкольник может проявить себя, свои знания, умения, характер, волю, своё отношение к деятельности, к людям;
- познавательные мотивы: каждое занятие, игра имеет близкий результат, стимулирует дошкольников к достижению цели и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других), результат зависит от самого ребенка, уровня его подготовленности, способностей, умений, характера, ситуация успеха создаёт благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса, активизируется познавательная деятельность.