**"Игры с блоками Дьенеша как средство разностороннего развития дошкольников в детском саду"**

Игровые технологии - это фундамент всего дошкольного образования*.*  Дошкольное образование признали уровнем образования, а значить мы обязаны работать в соответствии с ФГОС *(федеральным государственным образовательным стандартом)*. **Игра** - это **основной** **вид** **деятельности** **дошкольника**, она оказывает многогранное влияние на психическое развитие **ребенка**. В ней **дети** овладевают новыми навыками и умениями, знаниями, необходимыми для дальнейшего обучения. [5]

В своей работе с детьми я использую игры с блоками Дьенеша, так как считаю, что данное пособие формирует предпосылки учебной деятельности.

Дидактический материал "Логические блоки",  разработанный венгерским психологом и математиком Дьенешем для развития логического мышления у детей.

Последнее десятилетие этот материал завоевывает все большее признание у педагогов и родителей нашей страны. Блоки Дьенеша – универсальная развивающая игра. [4]

Каждый родитель хочет, чтобы его ребенок был всесторонне и гармонично развит. Каждый ребенок ,в свою очередь, хочет играть. Многие развивающие методики совмещают в себе обучение и игру. «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий. Игра – это искра, которая зажигает огонек пытливости и любознательности», - пишет В.А. Сухомлинский, подчёркивая важность игры для всестороннего развития ребёнка [3, c. 24].

Существующее мнение о том, что математическое мышление для ребенка не столь важно в обыденной жизни и, что оно может пригодиться детям лишь на уроках математики, весьма ошибочно. Умение верно устанавливать причинно-следственные связи, определять параметры, связывающие различные явления и предметы, навык мыслить системно – это важнейшие условия успеха в профессионально-личностной сфере, а значит, и залог будущей жизненной успешности ребёнка. Для решения задач математического развития детей как нельзя лучше подходят логические блоки Дьенеша.

Отмечая роль игры, в математическом развитии дошкольников, нельзя не сказать о таком виде игр, как дидактическая игра. Как считают большинство педагогов и учёных, именно дидактическая игра является основой развития математических представлений у дошкольников всех возрастов. По определению К.Н. Поливалова, дидактическая игра - это специально созданная игра, которая выполняет определенную дидактическую задачу. Дидактическая задача, как правило, скрыта от ребёнка за игровыми действиями. Большинство дидактических игр строятся по принципу самообучения, в таком случае сама игра направляет ребенка на овладение определёнными знаниями и умениями. Дидактическая игра является одним из ведущих методов обучения дошкольников.

Через игру действует и известная каждому педагогу система Золтана Дьенеша. Известный венгерский математик, психолог и педагог – Золтан Дьенеш задался таким вопросом: «По какой причине многие люди считают математику сложной? Не из детства ли берут начало корни данных сложностей?» Несколько лет Золтан посвящает исследованиям и преподаванию математики детям разных стран и приходит к выводу, что, только задействовав творческий потенциал ребенка, можно привить любовь к математике и добиться успехов в процессе её изучения. Дьенеш придерживался мнения, что для детей лучший способ учиться – не сидеть за партой, внимательно вслушиваясь в слова педагогов, а свободно играть и развиваться в игре. Непосредственно в процессе игры дети могут осваивать сложнейшие логические и математические концепции и системы. Исходя из этих принципов, Дьенеш и придумал свои логические блоки и разработал теорию «новой математики» [2, c. 98].

Классическим вариантом логических блоков Дьёныша является набор из 48 различных фигур: четырех форм (круглые, треугольные, квадратные, прямоугольные); трех цветов (красные, синие, желтые); двух разных видов и размеров (большие и маленькие, толстые и тонкие)

В наборе нет одинаковых фигур. Каждая из геометрических фигур характеризуется четырьмя основными свойствами – цвет, форма, величина и толщина.

Для детей, начинающих знакомиться с кубиками Дьенеша, вполне целесообразно упростить набор до 24 геометрических фигур, исключив толстые или тонкие фигуры. В игре можно оставить только тонкие или только толстые геометрические формы. В таком варианте фигуры имеют отличие лишь по трём признакам: цвет, форма и величина.

Интересно то, что использование данных блоков в играх с детьми позволяет моделировать важные понятия, как математики, так и информатики: алгоритмы, кодирование информации, логические операции; строить высказывания с союзами «и», «или», частицей «не» и др. Такие игры способствуют развитию у детей простейших логических структур мышления и математических способностей. Данные игшры оказывают благотворное влияние на овладение детьми основами математики в детском саду и информатики в школе.

Основной целью использования блоков Дьёныша является обучение детей решению логических задач на разбиение по свойствам.

Основное умение, которое нужно для решения логических задач - умение выявлять в объектах различные качества, уметь их называть, замечать их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, два или более свойств, обобщать объекты по одному, двум или трем признакам с учетом наличия или отсутствия этих признаков [1, c. 109].

Обобщив всё сказанное выше, можно сделать вывод, что использование в совместной деятельности педагога и дошкольников логических блоков Дьенеша однозначно оказывает положительное влияние на всестороннее развитие детей.

**Литература**

1. Белошистая А.В. Обучение математике в детском саду/ - М.: Айрис дидактика, 2005. – 220 с.
2. Касабуцкий Н.И. и др. Математика"О" / - Минск: «Народная асвета» 1993 г.
3. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения / - Москва: Педагогика, 1989.-560с.
4. <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2020/01/25/igry-s-blokami-denesha-kak-innovatsionnaya-igrovaya>
5. https://studopedia.ru/9\_221812\_igra-kak-vedushchaya-deyatelnost-u-doshkolnikov.html