Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение д/с «Улыбка»

*Мастер класс (для педагогов)*

«Использование головоломки *«Танграм»*» в работе с дошкольниками».

Подготовила воспитатель:

Михина О.П.

Цель: повысить мотивацию педагогов к использованию геометрических головоломок.

Задачи:

- познакомить **педагогов с приемами использования головоломки***«****Танграм****»* и показать возможности для развития ребенка;

-создать условия для плодотворного общения участников **мастер**-класса с целью развития творческого мышления, фантазии **педагогов**,

Форма проведения **мастер-класса**:

-с **педагогами**

-ОД с элементами презентации +практическая **работа**.

Оформление:- презентация по теме **мастер-класса**;

- методические материалы.

Материалы для **работы**:

**Головоломка***«****Танграм****»*

Демонстрационный материал:

- презентация «**Использование головоломки***«****Танграм****»*» в **работе с дошкольниками**».

Ход **мастер-класса**.

I. Вступительная часть.

- Уважаемые коллеги! Недавно я заново открыла для себя очень увлекательную игру-**головоломку — танграм**.

**Танграм** в переводе с китайского означает *«семь дощечек****мастерства****»*. Это **головоломка**, которая представляет из себя квадрат, разрезанный на 7 частей определенным образом.

Из полученных частей можно складывать самые разнообразные фигуры…

Существуют различные легенды о появлении **танграма**. Мне больше всего нравится вот такая…

Легенда о том, как три мудреца придумали **танграм**

Почти две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился долгожданный сын и наследник.

Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным не по летам. Одно беспокоило старого императора: его сын, будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчику доставляло большее удовольствие целый день забавляться игрушками. Император призвал к себе трех мудрецов, один из которых был известен как математик, другой прославился как художник, а третий был знаменитым философом, и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала математики, научился смотреть на окружающий мир пристальными глазами художника, стал бы терпеливым, как истинный философ и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. Три мудреца придумали **головоломку***«Ши-Чао-Тю»* — квадрат, разрезанный на семь частей. Позднее игру – **головоломку** завезли в Америку китайские моряки, из Америки она уже попала в Европу, где и получила свое название *«****Танграм****»*, что в переводе обозначает *«тан»* - китаец, *«грам»* - буква.

**Танграм**, способен заинтересовать не только детей, но и серьёзных взрослых – учёных и знаменитых людей.

• Писатель и математик Льюис Кэролл считается энтузиастом **танграма**. У него хранилась китайская книга с 323 задачами.

• У Наполеона во время его изгнания на остров Святой Елены был набор для **танграма и книга**, содержащая задачи и решения.

**Педагогическое значение игры**"**Танграм**".

Игра способствует развитию у детей умений

играть по правилам и выполнять инструкции, наглядно-образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей.

В результате упражнений и заданий к этой игре ребенок научится анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель. Кроме того, для малышей игра *«****Танграм****»* станет ещё и пальчиковым тренажером.

“**Танграм” часто называют “головоломкой** из картона” или “геометрическим конструктором”. Это одна из несложных **головоломок**, которая под силу ребенку **дошкольного возраста**

• Задания развивающей игры *«****Танграм****»* для детей 4-5 лет.

Для малышей 4 - 5 лет достаточно сложным заданием будет наложить фигурки **танграма на готовый образец***(ответ)* **головоломки**. При этом детям нужно сопоставить размер и форму фигурок, найти правильное положение, да и точно размесить фигурку на основе-подсказке не так-то просто как кажется. Естественно, что фигуры на карточке должны точно соответствовать размерам фигур игрушки.

Такие же задания нужно **использовать и с детьми постарше**, начиная их знакомить с этой развивающей игрой. Достаточно дать два-три таких задания и, если ребенок легко с ними справляется, можно переходить к более сложным заданиям.

Задания развивающей игры *«****Танграм****»* для детей 5-6 лет.

Для детей этого возраста будет по силам складывать модели из фигурок **танграма** у же рядом с карточкой-ответом. В этом случае, карточка может не соответствовать реальным размерам деталей **танграма**. Как только ребенок легко будет справляться с такими заданиями, можно переходить к следующему этапу. Ребенку предлагают собрать модель, предъявляя только карточку с силуэтом фигурки

При решении **головоломки** требуется соблюдать 2 условия.

• необходимо **использовать все семь фигур танграма**;

• фигуры не должны перекрываться между собой.

Изготовление **танграма**.

• Приготовьте квадратный лист бумаги, карандаш, линейку и ножницы.

• Разделите квадрат на 7 частей, как это показано на рисунке.

• Аккуратно вырежьте ножницами каждую часть **головоломки**

**Танграм** лёгок в изготовлении, поэтому мы с детьми нашей группы **смастерили его сами**. И началась игра.

, С чего начать?

Самое первое упражнение с такой игрой - составление фигуры из двух-трех элементов. Например, из треугольников составить квадрат, трапецию. Ребенок должен с ориентироваться в **головоломке**: посчитать все треугольники, сравнить их по размеру.

Потом можно просто прикладывать детали друг к другу и смотреть, что получится: грибок, домик, елочка, бантик конфетка.

2 этап

Через несколько уроков и игр с **танграмом**, можно переходить к упражнениям по складыванию фигурок по заданному примеру. В этих заданиях нужно **использовать все 7 элементов головоломки**.

3 этап- складывание фигурок по образцу – контуру. На этом этапе дети визуально делят образец на геометрические фигуры.

Можно придумать множество игр с **танграмом**. Например, сочинять сказки, где все предметы собраны из **танграмов**… Можно делать оригинальные украшения… Существует даже **танграмная мебель**

Я с детьми сочиняла сказки. Вот, что у нас получилось.

1 сказка.

В некотором царстве, в математическом государстве жил – был Квадратик. Было ему очень скучно, ведь никто с ним не играл. Тогда Квадратик решил позабавиться: начал он бегать, прыгать и упал. Раскололся он на несколько *(7)* геометрических фигур. Подошёл к квадрату маленький мальчик и решил собрать его из частей, но 1 геометрическую фигуру он положил неправильно и вместо квадрата у мальчика получился кораблик. *«А квадратик – то стал волшебным»* - воскликнул мальчик. Ведь из него можно собирать множество фигурок. С тех пор с Квадратиком стали играть много детей и имя ему дали *«****Танграм****»*. Квадратик обрадовался, что у него появилось много друзей, ведь с друзьями жить веселей.

А вы, догадайтесь как можно из квадрата получить кораблик, переложив 1 геометрическую фигуру.

2 сказка.

За семью горами, за семью холмами в королевстве математики жили - не тужили мудрые человечки. Они были весёлыми, добрыми и дружили со сказочными животными и птицами.

Приближался праздник – день рожденье принцессы Математики. Дворец был украшен цветными геометрическими фигурами и цифрами. Были приглашены на праздник все жители математического королевства, животные и птицы близлежащих лесов. И вот, когда гости стали праздновать, над дворцом пролетел злой колдун. *«О»* - воскликнул он. *«А про меня то забыли»*. И тут он взмахнул своей волшебной палочкой и превратил всех в квадраты: и принцессу Математики, и мудрых человечков, и птиц, и зверей. Даже дворец и ёлки, стали квадратными. А расколдовать их могут только добрые и сообразительные дети. Ребята, давайте мы с вами снимем заклятие злого колдуна со сказочного Математического королевства.

Приступаем к **работе**.

С помощью **танграма** можно обыгрывать русские народные сказки. Например *«Теремок»*

Стоит в поле теремок- теремок, он не низок не высок. Кто в тереме живёт, кто в невысоком живёт. Ребята, а каких животных можно поселить в теремок? *(дети собирают из****танграма различных животных****)*.

Расскажи мне – и я услышу,

Покажи мне – и я запомню,

Дай мне сделать самому – И я пойму! *(Японская пословица)*

Приятного вам время провождения за игрой

**Заключение**

Анализируя результаты работы, с уверенностью можно сказать: логическое мышление формируется на основе образного и является высшей стадией развития детского мышления. Достижение этой стадии – длительный и сложный процесс, так как полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах. Не следует ждать, когда ребенку исполнится 14 лет и он достигнет стадии формально – логических операций, когда его мышление приобретает черты, характерные для мыслительной деятельности взрослых.

Начинать развитие логического мышления следует в дошкольном детстве при помощи развивающих игр-головоломок, таких как например «Танграм». Успешность [освоения](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2F50ds.ru%2Fpsiholog%2F717-diagnostika-urovnya-osvoeniya-programmy-po-obrazovatelnym-oblastyam-v-kontekste-federalnykh-gosudarstvennykh-trebovaniy.html) игры в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Играя, дети запоминают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки, обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещают их с целью получения новой фигуры. У детей развивается умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять их из частей.

Исследовав практическое применение «Танграма», мы пришли к выводу, что комбинируя на плоскости элементы разрезанного на части квадрата, можно создавать множество новых фигур, как геометрических, так и жанровых - очертания животных, людей, бытовых предметов и т.д. Эта головоломка развивает умственные и творческие способности, пространственное воображение, комбинаторные способности, логическое мышление, сообразительность, смекалку, а также усидчивость и мелкую моторику, формирует внимательность, упорство в достижении цели, способствует творческому поиску чего – то нового, учится терпению и последовательности.

Вообще, игры - головоломки – это хорошая разрядка от трудных ежедневных проблем и они просто интересны!

Закончить о танграмах можно словами М. Гарднера: «Очарование танграма состоит в простоте материала и в кажущейся его непригодности для создания фигурок, обладающих эстетической привлекательностью»

Считаю, что деятельность по реализации проекта «Танграм» - волшебный квадрат» плодотворна. Данный проект может быть использован, в работе с детьми дошкольного возраста в образовательных учреждениях различного типа.