**«Использование игры- головоломки «Танграм» в работе**

 **с дошкольниками»**

***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.

***Ход мастер-класса***

 Добрый день, уважаемые коллеги, как известно, знания, полученные без интереса, не становятся полезными. Поэтому, чтобы привнести этот интерес в образовательную деятельность, воспитатели привлекают игру, как основной вид деятельности ребенка дошкольника. Игры, которые заставляют думать всегда будут популярны, каким бы технологичным не был наш век. Игры-головоломки всегда вызывают у детей большой интерес, они могут подолгу, не отвлекаясь играть. Головоломки не только знакомят детей с азами геометрии, но и способствуют развитию всех познавательных процессов, у дошкольников (это восприятия, внимания, памяти, воображения, логического мышления, речи, помогают формированию волевых качеств).

 Есть хорошее выражение, всё новое – это хорошо забытое старое. для меня это стала, увлекательная **игра-головоломка — танграм**. **(Слайд 1)**

Элементы которой, я продемонстрировала на своём занятии.

**В** переводе с китайского языка **танграм** означает *«семь дощечек* **мастерства***»*.

 А представляет из себя квадрат, разрезанный на 7 частей определенным образом. В результате получаются 2 больших, 2 маленьких и 1 средний треугольники, квадрат и параллелограмм.

Из полученных частей можно складывать самые разнообразные фигуры. Существуют различные легенды о появлении **танграма**. **(Слайд 2)**

**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 годам. Но одно беспокоило старого императора: его сын, будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчику доставляло большее удовольствие целый день забавляться игрушками. И тогда, император призвал к себе трех мудрецов, один, из которых был известен, как, великий 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. **(Слайд 3)**

Позднее игру- головоломку завезли в Америку китайские моряки, из Америки она уже попала в Европу, где получила свое название «Танграм», что в переводе обозначает «там» -китаец, а «грам» -буква.

Педагогическая значимость игры:

Цель: формирование умения детей складывать разнообразные силуэты из определенного комплекта геометрических фигур.

Задачи:

‒ формировать восприятие цвета, формы, размера;

‒ закрепить навык работы со схемой (как в команде, так и самостоятельно);

‒ анализировать изображение (схему), выделять геометрические фигуры; разбивать целый объект на части и составлять из элементов заданную модель различными способами;

‒ развивать логическое, образное, ассоциативное, пространственное и конструктивное мышление; произвольное внимание; воображение; память; речь; сообразительность;

‒ а также эмоционально – волевые качества, усидчивость, терпение, настойчивость и аккуратность, умение концентрироваться на деталях;

‒ выработать навыки работы с инструкциями, игры по правилам,

 ‒ решать практические задачи; (слайд 4)

 Чтобы научить детей собирать головоломку, нужно самим хорошо владеть этой техникой…Уважаемые педагоги, сегодня и я предлагаю вам изготовить Ши-Чао-Тю, всего несколько разрезов бумаги на пути к мастерству и немного поиграть.

Показываю и рассказываю, как сделать. Делаем. Сделали. (слайд 5)

Вот и готов наш Танграм. Как же в него играть?

**Игру можно освоить в 7 этапов («семь дощечек мастерства»):**

**1. «Первая дощечка мастерства»** **-** анализ частей головоломки.

5 треугольников (2 больших, 1 средний и 2 малых)

1 квадрат

1 параллелограмм

**2. «Вторая дощечка мастерства»** **-** составление несложных фигур из 2 – 3 и более деталей.

**3**. **«Третья дощечка мастерства» -** наложение фигур на схему в натуральную величину.

**4**. **«Четвертая дощечка мастерства»** **-** составление фигур по схеме.

*Продемонстрировать 3 вида схем (разноцветную, черно – белую, цветную однотонную). слайд5*

**5.  «Пятая дощечка мастерства» -** составление фигур по контурной схеме (силуэту).

На этом этапе игра и превращается в увлекательную головоломку.

Это очень сложный этап ознакомления с игрой, и, чтобы его освоить, нужно вспомнить принцип «От простого к сложному».

*Поэтапно выкладываем все схемы и, контурную, в том числе.*

**6. «Шестая дощечка мастерства» -** использование нескольких комплектов Танграма для составления сюжетной картинки.

*Предложить участникам мастер – класса составить сюжет по силуэтной схеме.*

**7. «Седьмая дощечка мастерства» -** составить схематичное изображение предметов по картинке.

*Это самый сложный этап освоения игры – головоломки*

Для решения этой головоломки необходимо соблюдать условия:

 - в каждую собранную фигуру должны входить все семь элементов.
 - при составлении фигур элементы не должны налегать друг на друга.
 - элементы фигур должны примыкать один к другому.
 - начинать нужно с того, чтобы найти место самого большого треугольника.

 Уважаемые педагоги, перед вами несколько наборов Танграм. Ваша задача, создать из элементов танграма фигуры по вашему выбору и придумать загадку. *(Педагоги собирают фигурки)*. Все подсказки находятся у вас на столе, но ваша собственная фантазия здесь только приветствуется. *(Отгадывают).*

Следующее задание: придумать сказку или небольшой рассказ используя сложенные фигуры. Можете дополнять сказку элементами пейзажа или еще какими-то фигурами. Здесь можете дать волю своему воображению.

  *(Выполнили)*

 Хорошо, вы замечательно справились с этим заданием. А теперь, я думаю, вам конечно же хочется попробовать собрать какую-нибудь фигуру с помощью компьютера.

Желаю Вам удачи!

Данную технику Танграм я использую в различных видах деятельности с детьми, на занятиях по ФЭМП, в аппликации, в конструировании, в развитии речи. И, конечно, в свободной деятельности детей.

 Мы, совместно с детьми изготавливаем наглядные пособия для занятий (показать). Одно из них Книга «Сказки и загадки для детей». Работая с книгой, дети составляют предложения простые и сложные, можно составить небольшой рассказ или придумать сказку о своих действиях при выкладывании той или иной картинки, повторяют стихи.

Уважаемые педагоги, благодарю Вас за участие, и за Вашу фантазию!

Спасибо всем за внимание

Дальнейшее освоение игры танграм проходит в четыре этапа.

**I этап – это составление фигур методом наложения на схему.**

Для ребенка 3-5 лет будет достаточно сложным заданием наложить фигуры танграма на схему. Так как ему придется сопоставить размер, форму, да и просто точно наложить фигуру танграма на образец – подсказку не так-то легко, как кажется, на первый взгляд. На этом этапе размер фигур на схеме должен соответствовать размеру фигур танграма.

Схем танграма очень много – это и люди, и птицы, и животные. Выложив с ребенком фигуру, можно поговорить кто или что у него получилось. Если, например это птица – какая это птица, где она живет, чем питается, как называют птенцов и т.д. тем самым мы интегрируем образовательные области. Достаточно дать 2-3 таких задания, и, если ребенок легко с ним справляется, переходить к более сложным.

II этап – это составление фигур танграма по образцу.

На втором этапе ребенку дается образец объекта, и он должен выложить фигуру рядом, на столе. При этом размер фигур на карточке может не соответствовать реальным размерам деталям танграма. Как только ребенку легко будет справляться с такими заданиями можно переходить к следующему этапу.

III этап – составление фигур по контурному изображению или силуэту.

Это задание для детей 6-7 лет. Собственно, здесь танграм становится игрой – головоломкой. Ребенку предлагают сложить модель по её контуру, силуэту. Несмотря на кажущуюся легкость, это задание очень непростое. Поэтому на первом этапе можно предложить ребенку схему в реальную величину. Здесь ребенку тоже придется сопоставить форму, размер, положение фигур, чтобы прийти к правильному результату.

IV этап – составление фигур по собственному замыслу.

На этом этапе ребенок сам придумывает фигуры для составления, что очень хорошо развивает его воображение. Дети могут придумывать сказку, иллюстрировать стихотворения, составлять рассказ и т.д. С помощью танграма можно составлять и соответственно изучать буквы, цифры их написание, что является профилактикой дисграфии.

Подведем итог: занятия с танграмом в ненавязчивой игровой форме развивают пространственное мышление, формируют понятия формы, улучшают внимание, воображение, развивают способность ***«читать»*** схему – инструкцию, учат визуально делить целый объект на части, помогают развивать мелкую моторику. При этом многообразие схем помогает поддерживать интерес ребенка.