Мастер-класс для педагогов
«Использование 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,

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 – головоломкузавезли 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 танграмауже 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 сориентироваться 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.