**«Использование игрового пособия «Танграм» в работе с детьми дошкольного возраста» (слайд 1)**

**Цель:** познакомить участников мастер-класса с практикой использования игрового пособия «Танграм» в работе с детьми дошкольного возраста.

Уважаемые коллеги! Сегодня вашему вниманию я хочу представить игровое пособие «Танграм», а также поделиться своим опытом работы с ним. **(слайд 2).**

Сама головоломка пришла к нам из древнего Китая, и уже тот факт, что ей более тысячи лет, говорит о том, что она увлекательна и полезна. Слово, несколько непривычное для носителей русского языка, в переводе с китайского означает «семь дощечек мастерства». Суть игры проста: из семи геометрических фигур на плоскости необходимо построить нечто, заданное схемой. Это может быть фигурка человека или животного, растений, каких-то бытовых предметов, игрушек, а дошкольникам постарше можно предложить построить цифры и буквы.

«Танграм» можно вырезать из бумаги или картона, а можно взять (приобрести) уже готовую игру.

Состав набора таков:

- треугольники (их пять) различаются по размеру – больших и малых по два, средний один;

- параллелограмм;

- квадрат**.**

Интересно, что если сложить элементы в определенной последовательности, то получится квадрат.

*Краткая история методики* **(слайд 3)**

У императора Китая родился сын и наследник. Он рос здоровым и сообразительным, но при всём при этом, напрочь не хотел учиться, и предпочитал этому занятию игры. Этот факт очень беспокоил императора, и он призвал к себе трёх мудрецов – известного математика, художника и философа, и повелел им изобрести игру, играя в которую, его сын, мог бы обучаться математике, научился бы смотреть на мир глазами художника, приобрёл бы терпение философа и познал истину о том, что сложные вещи, чаще всего состоят из более простых вещей. В итоге три мудреца придумали игру «Танграм».

*Педагогическое значение игры «Танграм»* **(слайд 4)**

Игра способствует развитию у детей умения 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 ребёнок научится анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель. Дети, размышляя как сложить фигуру, незаметно для себя усваивают понятия «больше-меньше», «верх-низ», «право-лево». Кроме того, для малышей игра «Танграм» станет еще и пальчиковым тренажёром.

Я в своей работе с танграмом уделяю большое внимание использованию игровых элементов: придумываю сказки и увлекательные сюжеты, что помогает вызвать живой интерес детей.

*Первый этап освоения игры «Танграм» предполагает знакомство с деталями* **(слайд 5).** Дети в игровой форме осваивают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки.

**Примеры игр и игровых заданий**

1. Неинтересный вопрос «Покажи и назови геометрические фигуры» я заменяю игровым сюжетом – «На большой солнечной полянке (или в лесу и пр.) жили-были геометрические фигуры…»

2. Прямое математическое задание – «Разложи фигуры по группам», заменяю, на игру «Рассели фигуры по домикам» (большие треугольники, маленькие треугольники, средние треугольники, четырёхугольники).

3. Задание «Составь из треугольников четырёхугольник» заменяю игровой проблемной ситуацией – «Могут ли треугольники поселиться в доме для четырёхугольников? Как им это сделать?».

И т.д.

***Предлагаю педагогам попробовать заселить дом для четырехугольников***

*Второй этап освоения игры «Танграм» предполагает развитие у дошкольников элементарных пространственных представлений, умений анализировать и воспроизводить несложные комбинации из деталей* **(слайд 6).**

На этом этапе работа проводится от простого к сложному. Сначала составляем простые фигуры из двух, трех и четырех элементов «Танграма», затем из семи. Составление фигур начинаем по цветным образцам, затем по однотонным схемам с контуром. Высший пилотаж - это составление фигуры по образцам-силуэтам.

Наиболее интересным вариантом занятия с магическим квадратом для детей будет занятие в форме сказки. Можно выбрать любую сказку в соответствии с возрастными интересами дошкольников или придумать свою.

Возьмем к примеру, сказку «Заюшкина избушка» **(слайд 7).**

***Предлагаю педагогам собрать героев из этой сказки***

Можно придумать самим сказочный сюжет. «В одной сказочной стране на пруду жили красивые лебеди…» **(слайд 8)**.

***Предлагаю педагогам собрать лебедя***

«Отправляемся в космическое путешествие» **(слайд 9).**

***Предлагаю педагогам собрать ракету***

В своей работе использую готовые дидактические пособия **(слайд 10).**

Например, пособие «Танграм – сказка с заданиями» из методики «Мышематика» автора Жени Кац про девочку Таню и мальчика Гришу. «Жили-были девочка Таня и мальчик Гриша **(слайд 11).** Жили они рядом, Таня - в маленьком домике, а Гриша - в домике побольше. Рядом с домиком росли две маленькие ёлочки **(слайд 12)**. Однажды Таня и Гриша пошли гулять на луг, чтобы запустить там Таниного воздушного змея…». Далее с ними происходят разные приключения. По типу данного пособия можно придумать самим любую сказку.

***По ходу прочтения педагоги выкладывают фигуры по образцам.***

Ещё одно пособие – «Сюжетные карточки» **(слайд 13)**. Такие карточки любой педагог может составить сам в неограниченном количестве с разными сюжетными фонами, которые помогают превратить всем известные геометрические силуэты в героя какой-то ситуации или сказки.

Я надеюсь, что данный мастер-класс, созданный для того, чтобы рассказать Вам о том, как использовать игровое пособие «Танграм» в работе с детьми дошкольного возраста, был интересным и полезным для Вас.

Спасибо за внимание! **(слайд 14)**.