

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированной направленности №9» города Сосновоборска

# СЕМИНАР-ПРАКТИКУМ

ЗНАЧЕНИЕ ПРАКТИЧЕСКОГО  
ПРИМЕНЕНИЯ МАТЕМАТИЧЕСКИХ  
ЗНАНИЙ В РАЗЛИЧНЫХ ВИДАХ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ.  
ТАНГРАММ.

Подготовила: Н.Л. Романович, воспитатель

**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:**

- фронтально с педагогами
- семинар-практикум.

**Материалы для работы:** головоломка «Танграм»

**Ход семинара-практикума:**

Уважаемые коллеги! Я рада вас приветствовать на семинаре практикуме! Сегодня я хочу вам рассказать об очень увлекательной игре-головоломке, которую я для себя открыла... Это игра-головоломка - Танграм. Танграм в переводе с китайского означает «Семь дощечек мастерства».

По одной из легенд танграм появился почти две с половиной тысячи лет тому назад в Древнем Китае. У немолодого императора родился долгожданный сын и наследник. Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным не по летам. Но старого императора беспокоило, что его сын, будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчику больше нравилось играть с 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. И три мудреца придумали "Ши-Чао-Тю" – квадрат, разрезанный на семь частей.

Одной из составных частей методического сопровождения по разделу «Элементарные математические представления в детском саду» является игра «Танграм», посредством которой можно решать математические, речевые и коррекционные задачи.

Игра «Танграм» - одна из несложных математических игр. Игра проста в изготовлении. Квадрат 10 на 10 см. из картона или пластика, одинаково

окрашенный с обеих сторон, разрезают на 7 частей, которые называются танами. В результате получаются 2 больших, 2 маленьких и 1 средний треугольники, квадрат и параллелограмм. Каждому ребенку дается конверт с 7 танами и лист картона, на котором они выкладывают картинку с образца. Используя все 7 танов, плотно присоединяя их один к другому, дети составляют очень много различных изображений по образцам и по собственному замыслу.

Игра интересна и детям, и взрослым. Детей увлекает результат – они включаются в активную практическую деятельность по подбору способа расположения фигур с целью создания силуэта.

Успешность освоения 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.

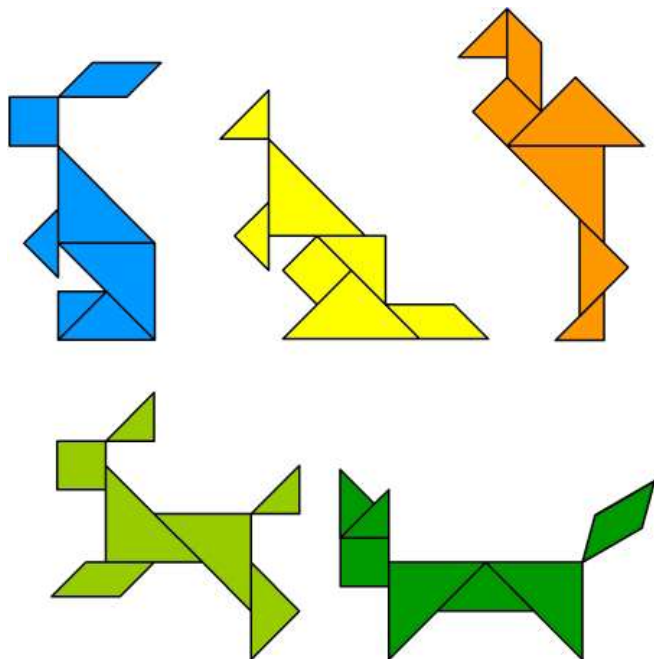
### ***Этапы освоения игры «Танграм»***

На ***первом этапе*** освоения игры «Танграм» проводится ряд упражнений, направленных на развитие у детей пространственных представлений, элементов геометрического воображения, на выработку практических умений в составлении новых фигур путем присоединения одной из них к другой.

Детям предлагаются разные задания: составлять фигуры по образцу, устному заданию, замыслу. Эти упражнения являются подготовительными ко второму этапу освоения игры – составлению фигур по расчлененным образцам.

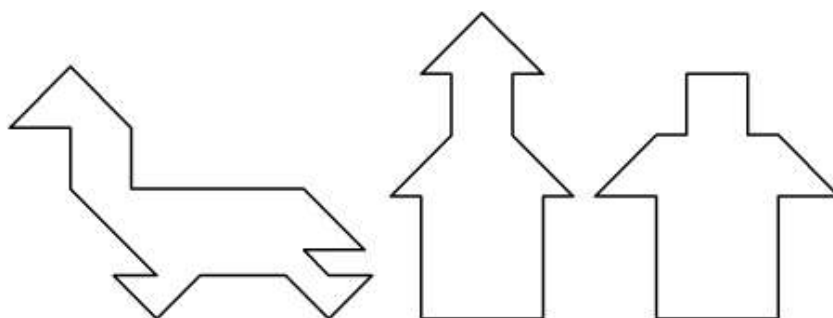
Для успешного воссоздания фигур необходимо умение зрительно анализировать форму плоскостной фигуры и ее частей. Дети часто допускают ошибки в соединении фигур по сторонам и в пропорциональном соотношении.

Итак, содержание работы на **втором этапе** развертывания игр: это обучение детей анализу образца и словесному выражению способа соединения пространственного расположения частей.



Затем следуют упражнения в составлении фигур. В случае затруднений дети обращаются к образцу. Он изготавливается в виде таблицы на листе бумаги такой же по размеру фигуры-силуэта, как и наборы фигур, имеющиеся у детей. Это облегчает на первых занятиях анализ и проверку воссозданного изображения с образцом.

**Третий этап** освоения игры – это составление фигур по образцам контурного характера, нерасчлененных. Это доступно детям 6-7 лет при условии обучения. За играми на составление фигур по образцам следуют упражнения в составлении изображений по собственному замыслу.



А сейчас уважаемые коллеги я предлагаю вам на практике продемонстрировать приемы использования игры-головоломки «Танграм».

*Схемы сборки фигур «Танграмм»*

