

Танграм

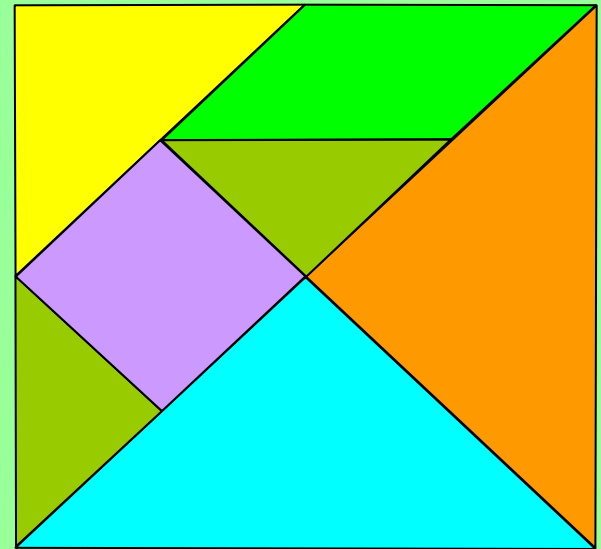
Презентацию подготовила
воспитатель подготовительной
группы МБДОУ с.Иваниха
Паксеева Елена Николаевна

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.

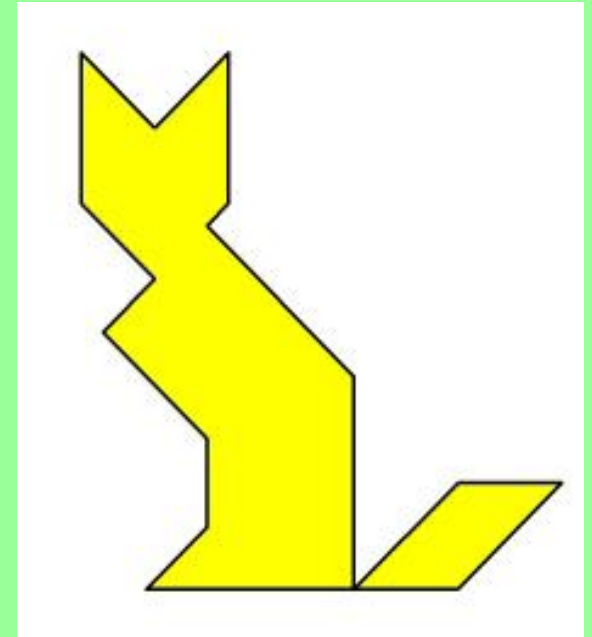
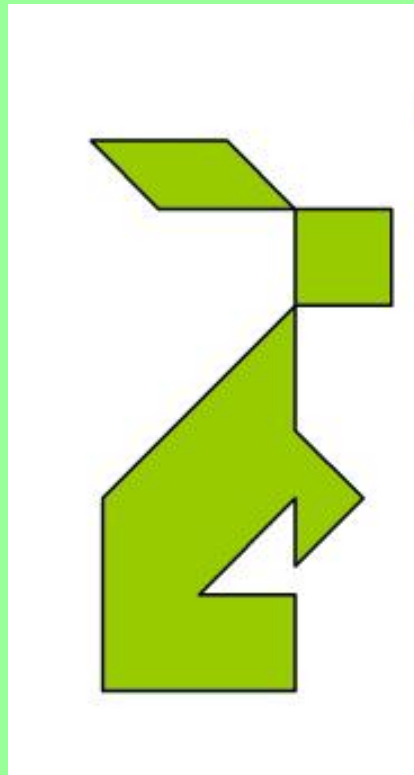
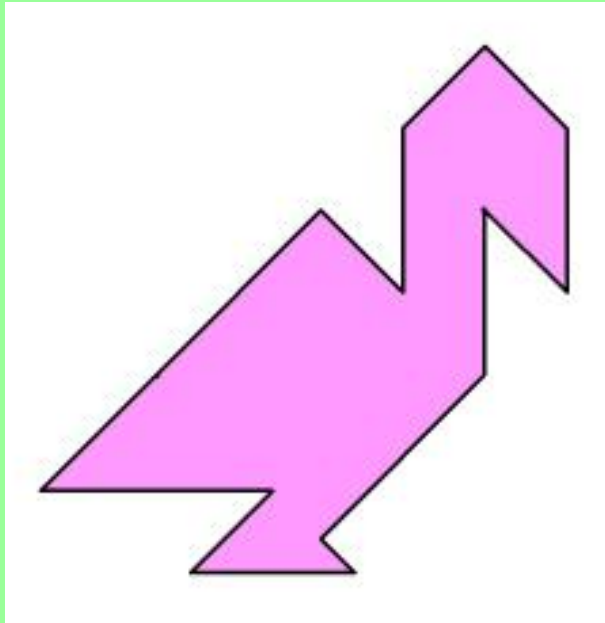
ТАНГРАМ



- **Танграм** – в переводе с китайского языка обозначает «семь дощечек мастерства», а ещё её называют картонной головоломкой.
- Эта головоломка, состоящая из *семи плоских фигур*, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура.

Немного истории

Две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился сын. Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным, однако будущий властелин не хотел учиться. Император призвал к себе трёх мудрецов: математика, художника и философа, и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начало математики, научился смотреть на мир глазами художника, стал бы терпеливым как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. Три мудреца придумали игру « Ши – Чао – Тю» - квадрат разрезанный на 7 частей. Позднее игру – головоломку завезли в Америку китайские моряки, а из Америки она уже попала в Европу, где получила название « Танграм» (тан –китаец, грм – буква).



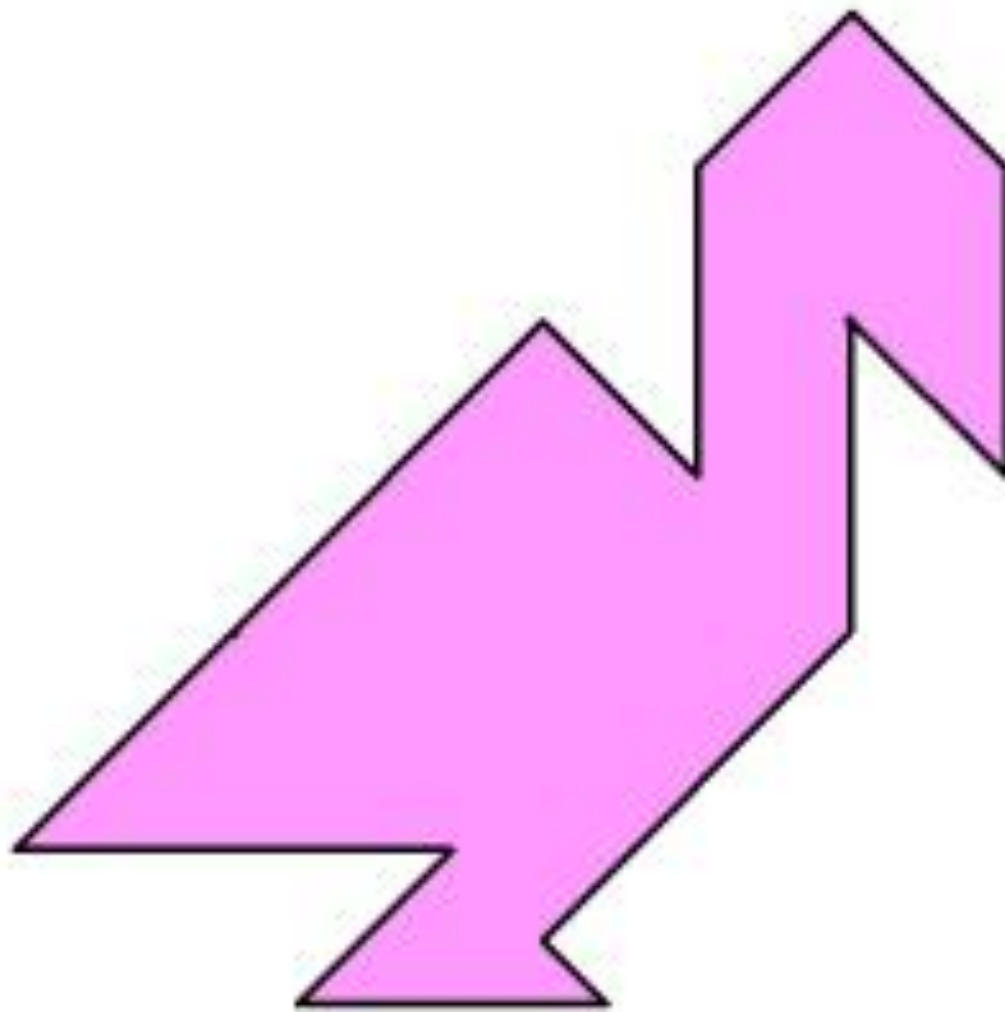
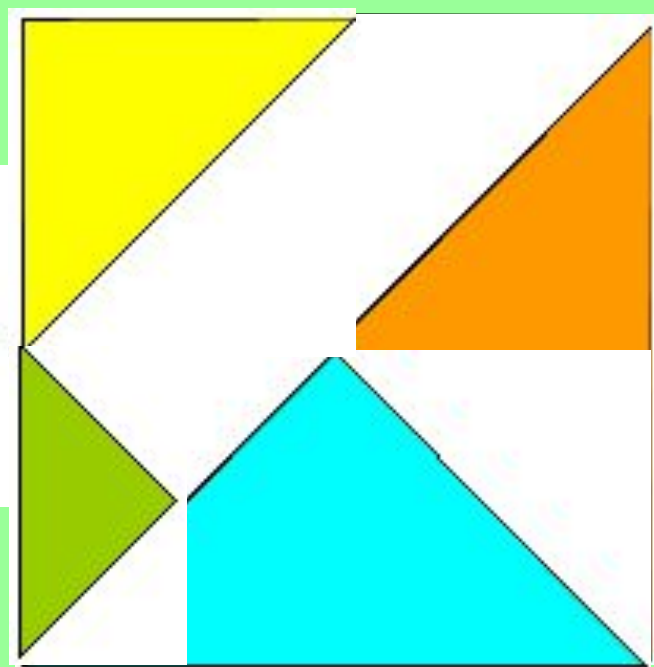
- Писатель и математик Льюис Кэрролл считается энтузиастом танграма. У него хранилась китайская книга с 323 задачами.
- У Наполеона во время его изгнания на остров Святой Елены был набор для танграма и книга, содержащая задачи и решения.

Педагогическое значение игры "Танграм"

Игра способствует развитию у детей 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. Кроме того для малышей игра «Танграм» станет ещё и пальчиковым



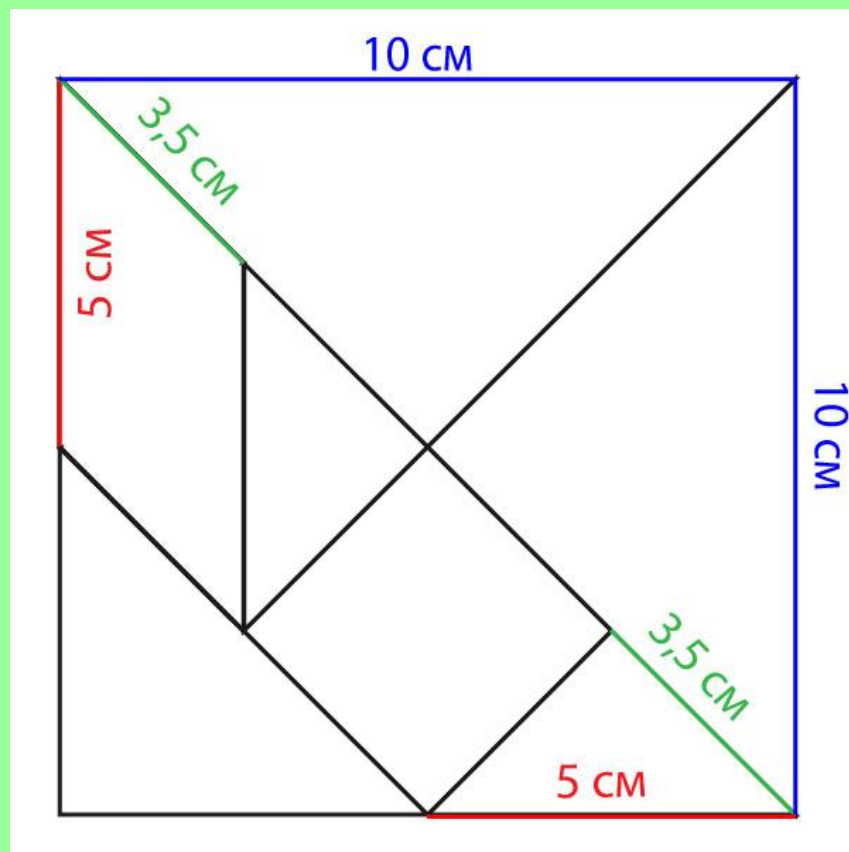
«Танграм» своими руками.

- Танграм лёгок в изготовлении , поэтому мы с детьми нашей группы смастерили его сами.

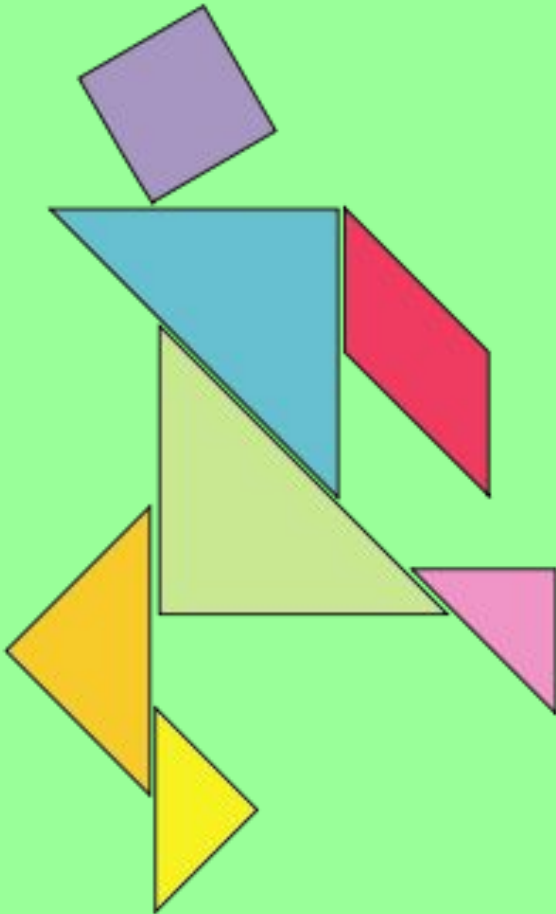


Изготовление головоломки

- Приготовьте квадратный лист картона, карандаш, линейку и ножницы.
- Разделите квадрат на 7 частей, как это показано на рисунке.
- Аккуратно вырежьте ножницами каждую часть головоломки.



При решении головоломки требуется
соблюдать два условия:



- необходимо использовать все семь фигур танграма;
- фигуры не должны перекрываться между собой.

Ну, а теперь - смелее за
работу!



С чего начать?

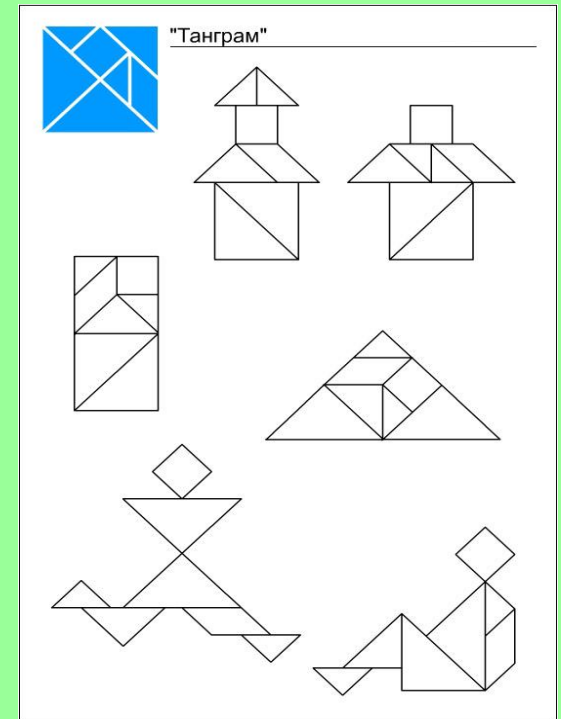
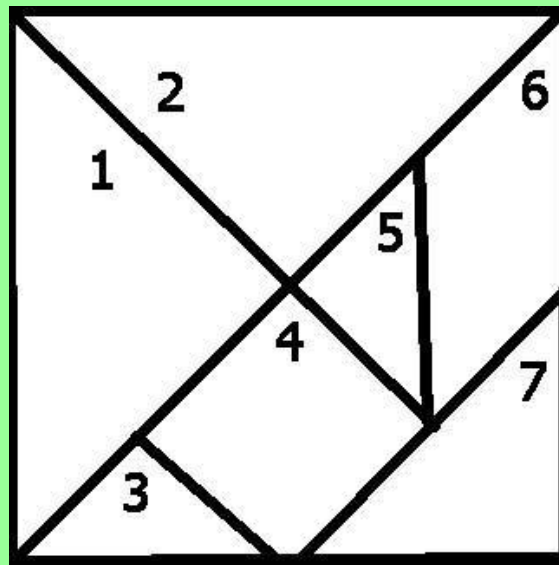
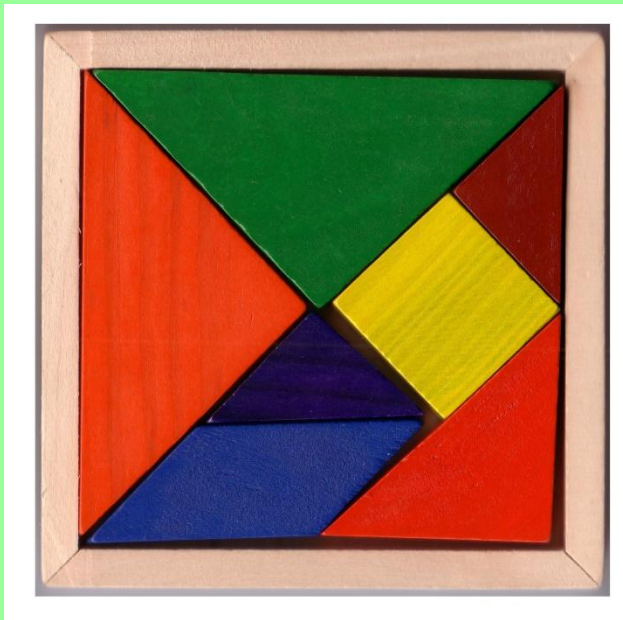
1 этап.

Самое первое упражнение с такой игрой – составление фигуры из 2-3 элементов.



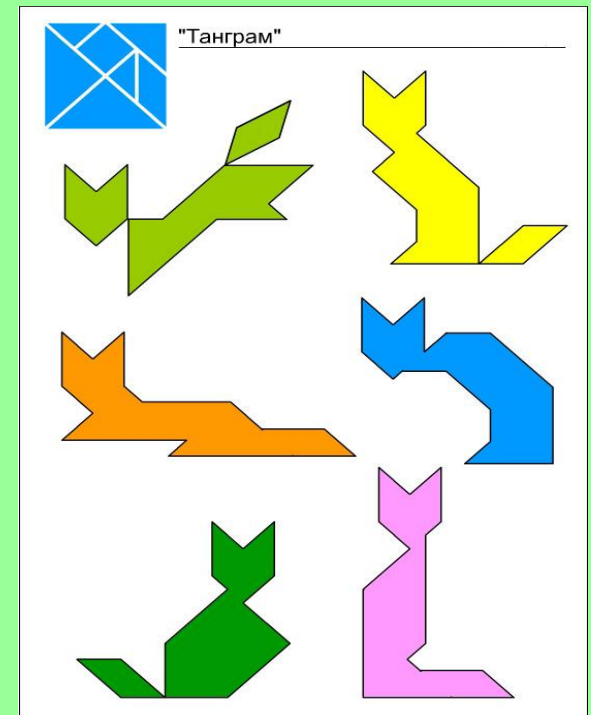
2 этап.

Складывание фигурок по заданному примеру. В этих заданиях нужно использовать все 7 элементов ГОЛОВОЛОМКИ.



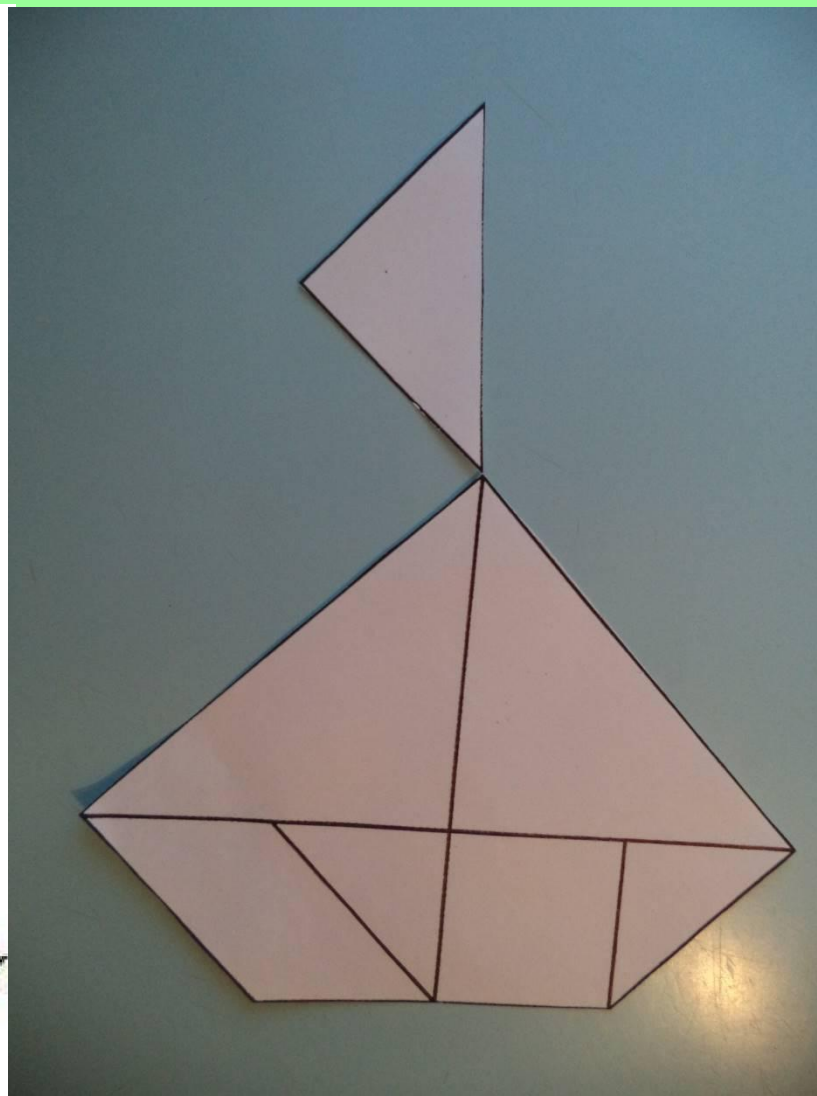
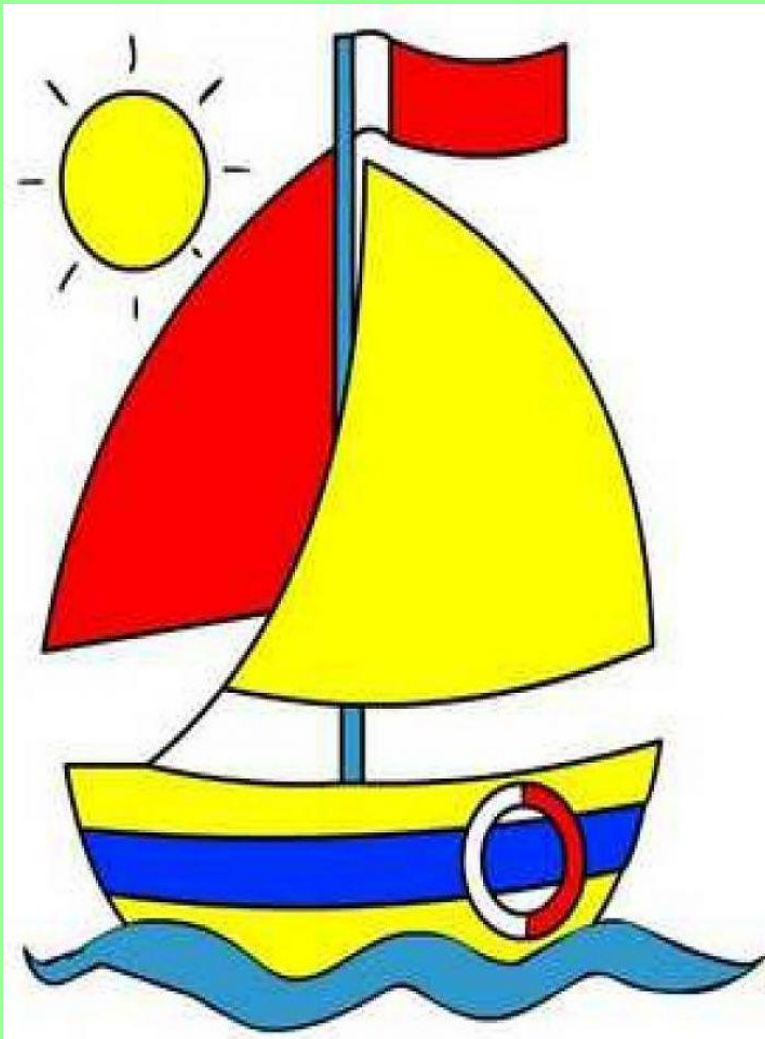
3 этап.

Складывание фигурок по образцу-контуре. На этом этапе дети визуально делят образец на геометрические фигуры.



Сказка про «Танграм».

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 7 частей. Подошёл к квадрату маленький мальчик и решил собрать его из частей, но 1 детальку 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.

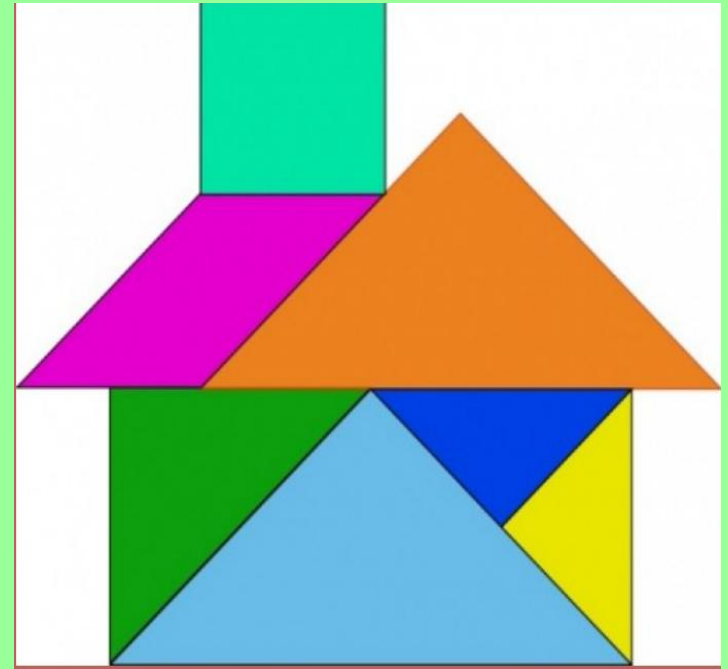


Сказка про «Танграм».

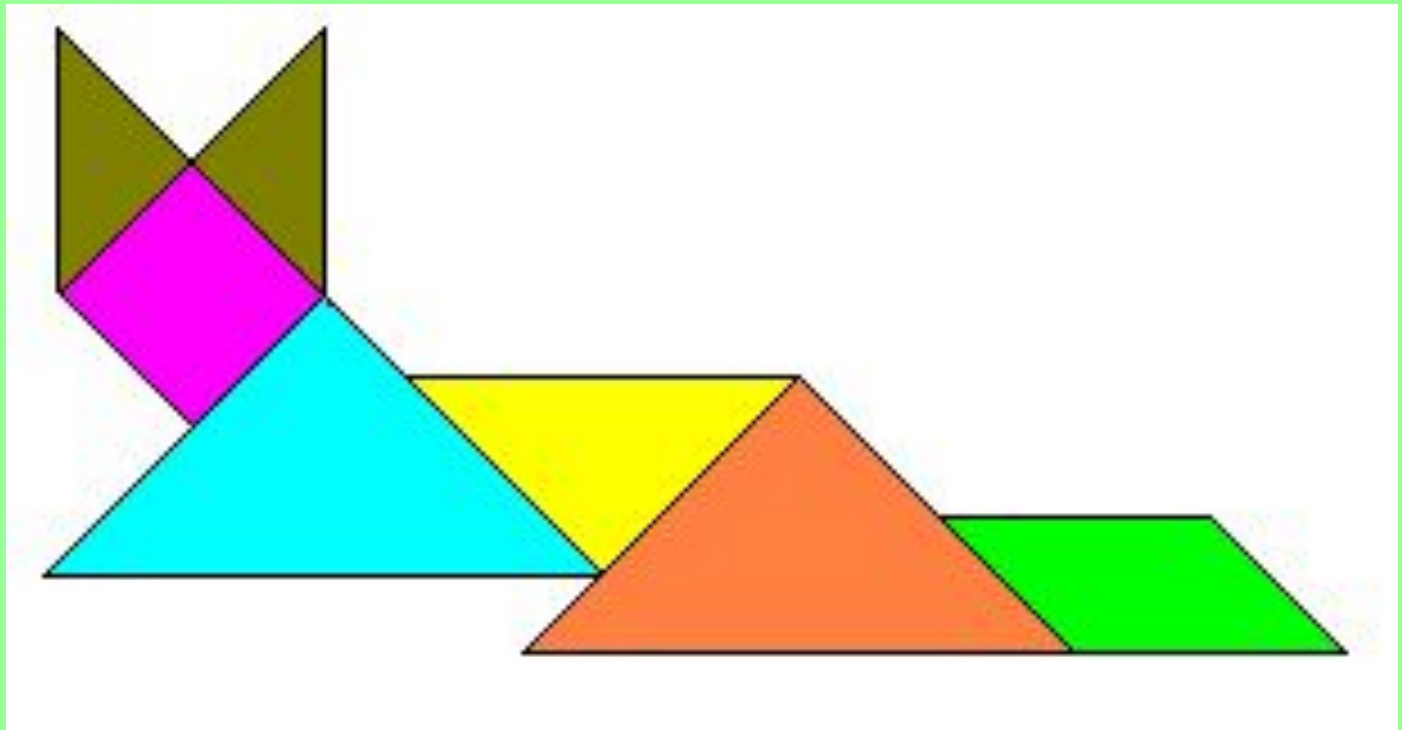
За семи горами, за семи холмами в королевстве математики жили не тужили мудрые человечки. Они были весёлыми, добрыми и дружили со сказочными животными и птицами. Приближался праздник – день рождение принцессы Математики. Дворец был украшен цветными геометрическими фигурами и цифрами. Были приглашены 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, росшие рядом, стали квадратными. А расколдовать их могут только добрые и сообразительные дети.

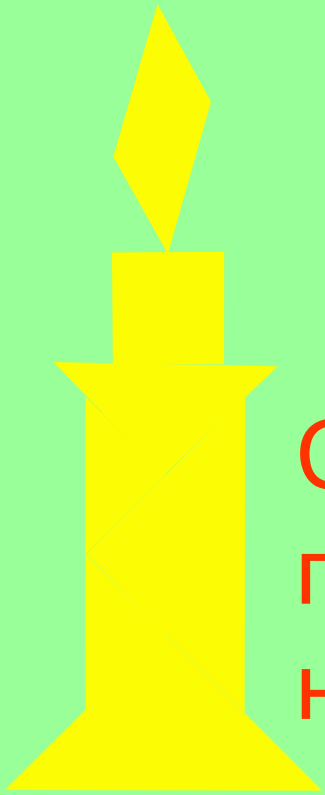
Ребята, давайте мы с вами снимем заклятие злого колдуна со сказочного Математического королевства.

Математическое королевство.



Лиса.

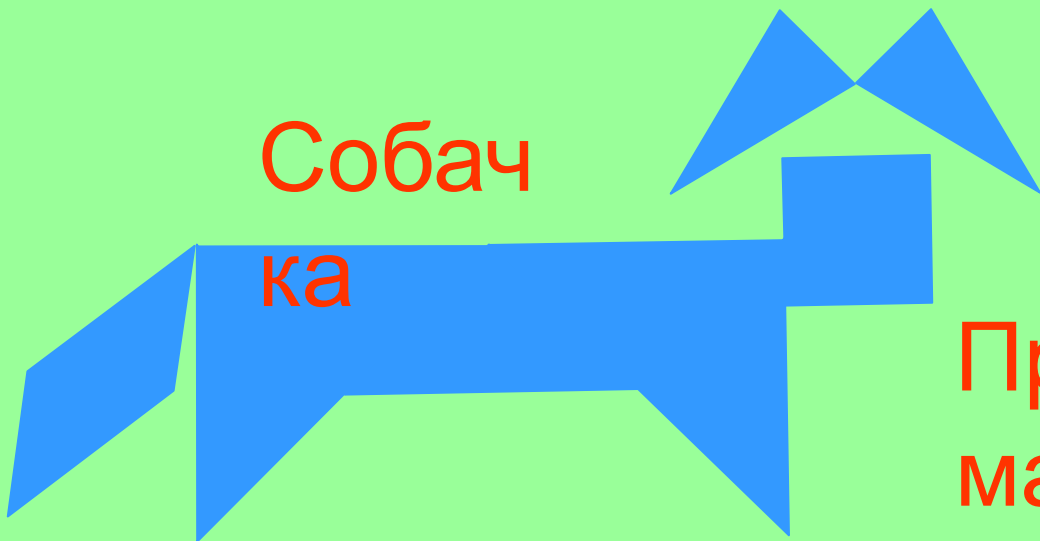




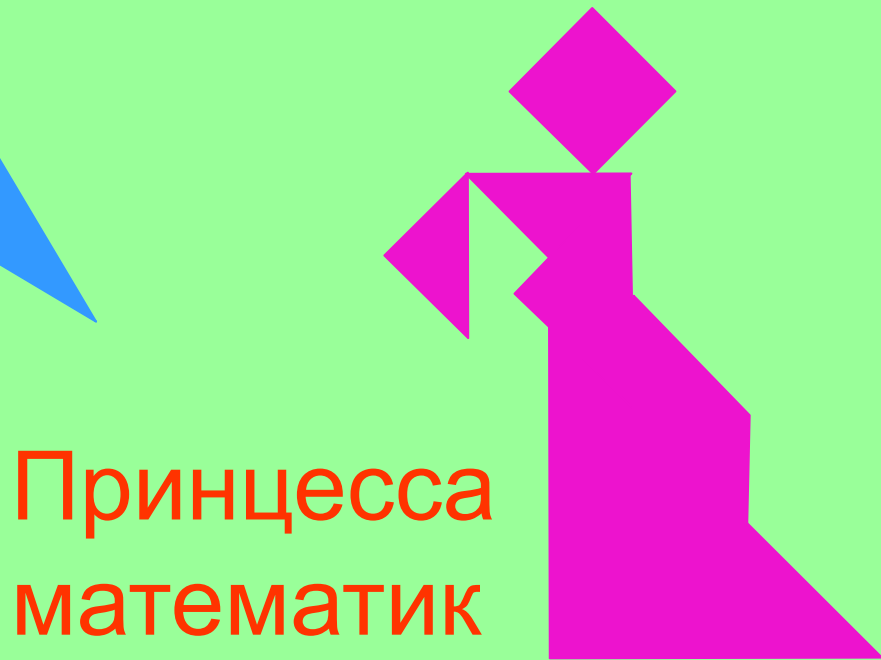
Свеча
горела
на столе



Утка

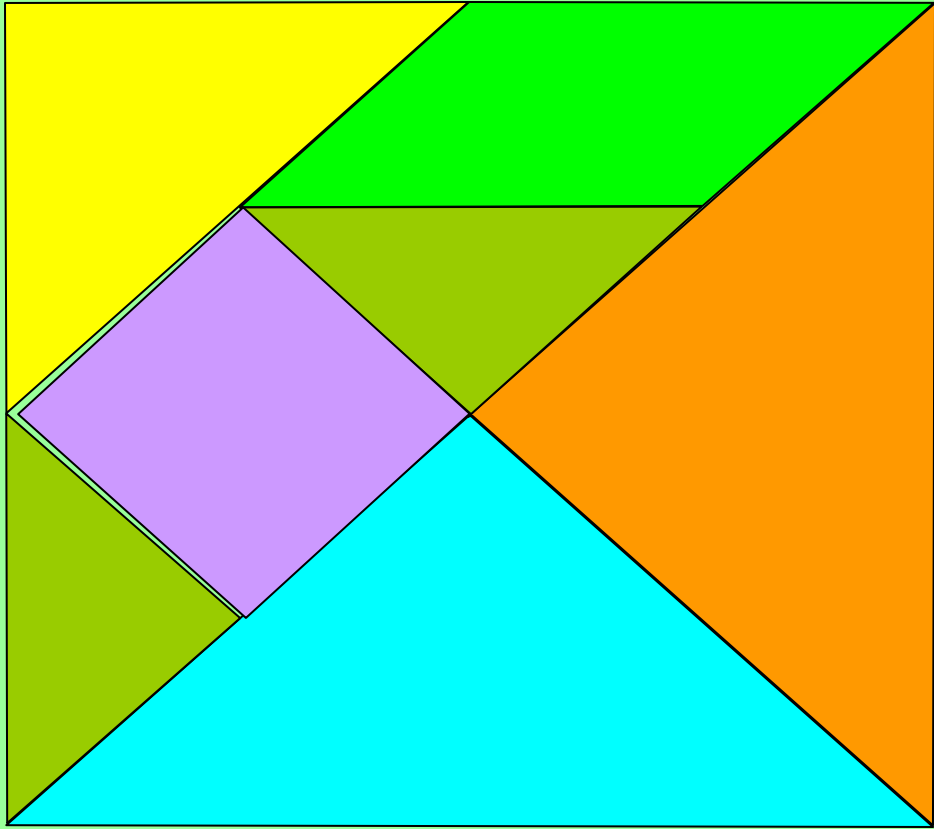


Собач
ка



Принцесса
математик

и



Китайская пословица:

«Расскажи мне - и я забуду,
Покажи мне – и , может быть , я запомню,
Но вовлеки меня , и я пойму»

Учитесь думать, объяснять,
Учитесь мыслить, рассуждать.
Ведь в математике , друзья,
Без логики никак нельзя!

Спасибо за просмотр!!!